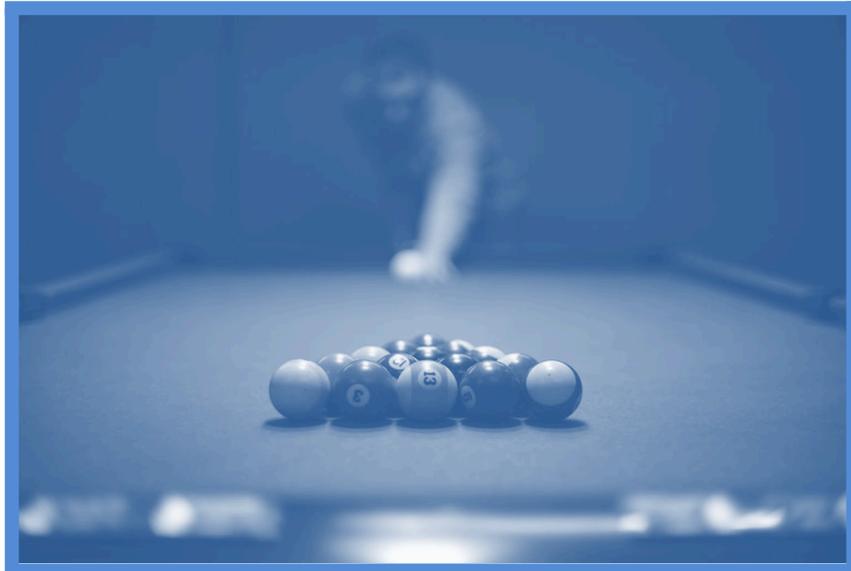


CODE SPORTIF BILLARD AMÉRICAIN LBIF



SAISON 2025/2026

INFORMATION DU RESPONSABLE

LEFEVRE Jérôme

06.45.27.90.47

csameri@lbif11.fr

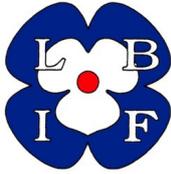
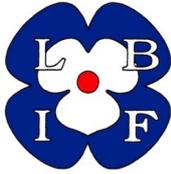


Table des matières

AVANT-PROPOS.....	4
RAPIDE RÉSUMÉ DES MODIFICATIONS 2025/2026.....	4
NOTE DE LECTURE.....	4
CANAUX DE COMMUNICATION DE LA LBIF.....	5
SOMMAIRE.....	5
Chapitre 1 : Classification.....	6
Article 1.1 Mixte.....	6
Article 1.2 Féminines	6
Article 1.3 Juniors U23.....	6
Article 1.3 Juniors U17.....	6
Chapitre 2 : Règles Générales.....	7
Article 2.1 Conditions de participation aux tournois qualificatifs et finales LBIF.....	7
Article 2.2 Date des tournois qualificatifs et finales.....	7
Article 2.3 Engagements.....	7
Article 2.4 Jours/Horaires des épreuves.....	7
Article 2.5 Tenue Sportive.....	7
Article 2.6 Gestion des tournois.....	8
Article 2.7 Tirage au sort.....	8
Article 2.8 Convocation des joueurs.....	9
Article 2.9 Direction de Jeu/Arbitrage.....	9
Article 2.10 Absence d'un joueur.....	10
Article 2.11 Sanctions pour absence de justificatif.....	10
Article 2.12 Joueur en retard.....	10
Article 2.13 Résultats.....	10
Article 2.14 Classements.....	10
Article 2.15 Essai du matériel.....	11
Article 2.16 « Time out ».....	12
Article 2.17 Attitude des joueurs, comportement antisportif.....	12
Article 2.18 Durée d'un match.....	15
Article 2.19 Temps de jeu (match chronométré).....	16
Article 2.20 Cas Particuliers.....	16
Chapitre 3 : Circuit individuel mixte.....	17
Article 3.1 Tournois Barrage.....	18
Article 3.2 Formule Tournoi qualificatif TQ & Finale - R1.....	19
Article 3.3 Formule Tournoi qualificatif TQ & Finale R2.....	20



Article 3.4 Formule Tournoi qualificatif TQ & Finale R3.....	21
Article 3.5 Demi-finale Ile de France Mixte.....	22
Article 3.6 Finale consolante.....	23
Matches limités à 90 minutes.....	23
Chapitre 4: Féminine.....	24
Chapitre 5 : Junior U-23 et Junior U-17.....	24
Chapitre 8 : Attribution Compétitions Ile de France.....	25
Chapitre 9 : Dispositions Circonstanciennes.....	25
Article 9.1 : Barèmes.....	26
Article 9.2 : En cas d'égalité au classement.....	26



AVANT-PROPOS

Ce Code Sportif a pour objectif de préciser le fonctionnement sportif en Ligue de billard, pour ce qui concerne les compétitions de billard américain en Île de France.

Il s'appuie sur le code sportif national Billard Américain disponible sur le site de la FFB à l'adresse suivante : <https://www.ffbillard.com/pages/reglements-sportifs-americain-94.html>

Tout ce qui n'est pas précisé dans le document s'appuie donc sur le code sportif national. La Commission Sportive LBIF US veille à l'application du code sportif et en rédige toutes modifications. La liste de ses membres est publiée sur le site de la LBIF (<https://lbif11.fr/comite-directeur/>).

RAPIDE RÉSUMÉ DES MODIFICATIONS 2025/2026

Les grandes mises à jour pour cette saison :

- Modification des catégories: elles s'appelleront R1, R2 ET R3
- Création d'une demi-finale Ile de France
- Modification du Mercato après 4 TQ
- Modification des qualifiés aux finales Ile de France
- Les finales Ile de France à 24 joueurs pour les R1
- Finales Ile de France à 32 joueurs pour les R2 et R3

Toutes ces nouveautés seront testées sur cette saison et un bilan sera réalisé pour améliorer la saison suivante.

NOTE DE LECTURE

Le présent règlement utilisera les termes :

- R1 = Régional 1
- R2 = Régional 2
- R3 = Régional 3
- Tournoi Qualificatif ou TQ
- La commission sportive de la ligue d'île de France au billard américain ou CSLBIFUS
- Site pour gérer les tournois (inscription, tirage au sort, résultat) CUESCORE : <https://cuescore.com/>



CANAUX DE COMMUNICATION DE LA LBIF

La CSLBIFUS communique tout au long de la saison sur 3 canaux :

- ❖ Un groupe Facebook : <https://www.facebook.com/groups/lbif.americain>
- ❖ Un groupe Whatsapp : <https://chat.whatsapp.com/G9pt5Jclvvi6Ua4WYL6Fpx>
- ❖ Le site Web de la LBIF : <https://lbif11.fr/>

Nous vous invitons fortement à suivre les informations partagées sur le groupe Facebook et Whatsapp.

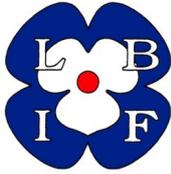
Vous pouvez contacter la commission LBIF US par email à l'adresse suivante : csameri@lbif11.fr

SOMMAIRE

Le présent règlement décrit le circuit régional, définit les modalités de classement régional et les qualifications pour les championnats nationaux pour les catégories individuelles suivantes :

- ❖ Mixte
- ❖ Féminine
- ❖ Junior

La participation aux compétitions Île de France implique une totale connaissance et adhésion à ce règlement.



Chapitre 1 : Classification

La Commission Sportive Île de France Billard Américain applique la classification nationale mais, afin de permettre aux joueurs de rencontrer des compétiteurs de niveau équivalent en éliminatoire, la CSLBIFUS a procédé au découpage de la catégorie Mixte en sous-catégories définies ci-dessous :

Article 1.1 Mixte

En début de saison, pour chaque mode de jeu, les joueurs sont répartis en fonction de leur classement à l'issue de l'année précédente (Saison 2024/2025) et du tournoi barrage.

- ❖ **Catégorie R1** : regroupe 32 compétiteurs maximum. Le top 16 du classement général Elite de la saison précédente (2024/2025) + les 4 premiers du classement Promotion de la saison précédente (2024/2025) + les 12 meilleurs du tournoi barrage. Un repêchage est possible sur le classement du tournoi barrage, si un compétiteur ne s'engage pas sur la catégorie. 1 Wild card est accordé à un EX-MASTER saison précédente.
- ❖ **Catégorie R2** : Regroupe 48 compétiteurs maximum. 20 joueurs du barrage R1-R2 et 28 joueurs du barrage R2-R3. Un repêchage est possible sur le classement du tournoi barrage, si un compétiteur ne s'engage pas sur la catégorie.
- ❖ **Catégorie R3** : Regroupe tous les joueurs qui ne sont pas en en catégorie R1 et R2

Article 1.2 Féminines

La catégorie régionale regroupe l'ensemble des féminines.

Article 1.3 Juniors U23

La catégorie régionale regroupe tous les joueurs âgés de entre 17 et 23 ans au 31 décembre de la saison qui démarre.

Article 1.3 Juniors U17

La catégorie régionale regroupe tous les joueurs âgés de moins de 17 ans au 31 décembre de la saison qui démarre.



Chapitre 2 : Règles Générales

Article 2.1 Conditions de participation aux tournois qualificatifs et finales LBIF

- ❖ Être licencié pour la saison en cours
- ❖ Être qualifié pour cette compétition (la demi-finale idF et les finales LBIF)
- ❖ S'inscrire au tournoi concerné dans les délais prévus sur le site CueScore (<https://cuescore.com/>)
- ❖ Se présenter en tenue officielle à l'heure indiquée
- ❖ Ne pas être suspendu

Article 2.2 Date des tournois qualificatifs et finales

Les dates des TQ, de la demi-finale et des Finales par mode de jeu sont planifiées en fonction de la date des ½ finales nationales pour lesquelles les résultats régionaux sont à transmettre à une date butoir.

Voir le calendrier LBIF (<https://lbif11.fr/americain-calendriers/>).

Les dates peuvent évoluer au cours de la saison, la CSLBIFUS partagera au plus tôt les informations sur les différents canaux

Article 2.3 Engagements

L'engagement doit être effectué en ligne sur le site Cuescore : <https://cuescore.com/lbif>

La période d'inscription pour chaque tournoi débute deux semaines avant le début du tournoi et se termine le mercredi à 14h00 précédant le tournoi.

Toute inscription reçue en dehors des dates et horaires prévus ne sera pas prise en compte.

Dans le cas de pluralité de tableaux seule la première inscription sera prise en compte, dans ce cas un joueur ne pouvant pas jouer dans le tournoi initial sera déclaré forfait et ne pourra pas intégrer un autre tableau.

Article 2.4 Jours/Horaires des épreuves

Les épreuves se déroulent sur une ou deux journées de week-end. Les horaires et lieux peuvent être aménagés suivant le nombre de compétiteurs et le nombre de tables des salles accueillantes.

Les heures de convocations seront indiquées sur les outils de communications LBIF, 48h avant le début de la compétition.



Article 2.5 Tenue Sportive

La tenue sportive réglementaire décrite ci-dessous est commune aux quatre disciplines fédérales (Américain, Blackball, Carambole et Snooker) et ce pour toutes les phases de jeu et tous les niveaux de tournois et championnats, à l'exclusion du Blackball Master.

Toute demande de dérogation doit être adressée au directeur de jeu et ou la CSLBIFUS avant le début de la compétition. Tenue sportive commune à toutes les disciplines et toutes les phases de jeu :

- ❖ Polo à manches courtes ou longues, rentré dans le pantalon. Le polo d'arbitre est interdit aux joueurs.
- ❖ Pantalon de couleur unie (pantacourt interdit). Les jeans et survêtements sont interdits.
- ❖ Chaussures fermées.
- ❖ Inscriptions sur les polos : voir Code sportif National
- ❖ Publicité : La publicité est autorisée exclusivement pour des produits conformes à la législation en vigueur, notamment en ce qui concerne les produits ou services dont la publicité est réglementée ou interdite dans le cadre des activités sportives. Peuvent être interdites les tenues qui présentent une incompatibilité entre le contenu d'une publicité et les chaînes de télévision qui retransmettent l'événement.
- ❖ La surface totale de l'ensemble des emplacements publicitaires n'est pas limitée mais est placée sur le haut du corps. L'organisateur peut imposer la marque de son sponsor ; dans ce cas, cette publicité vient en supplément de la ou des marques personnelles des joueurs.
- ❖ Dispositions diverses : Dans le cas d'une compétition par équipes, le haut de la tenue sportive doit être identique pour tous les joueurs de l'équipe.
- ❖ Le polo doit obligatoirement être rentré dans le pantalon, sauf chez les femmes. La dérogation à cette règle est accordée exclusivement par le directeur de jeu.
- ❖ Le directeur de jeu peut refuser la participation à la compétition d'un joueur dont la tenue n'est pas conforme aux dispositions de ce chapitre.

**La Commission Sportive LBIF Billard Américain est seule habilitée à statuer
sur les cas non expressément prévus au règlement**

Article 2.6 Gestion des tournois

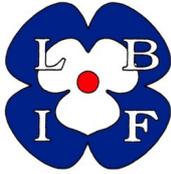
Tous les tournois seront gérés sur CUESCORE.

Article 2.7 Tirage au sort

Le tirage au sort sera effectué par la CSLBIFUS sur CUESCORE

- ❖ En début de saison, pour la première phase, nous utiliserons les classements des finales Ldf de la saison précédente et du mode de jeu concerné pour identifier les **8 (huit)** têtes de série.
- ❖ Pour la deuxième phase, nous utiliserons les classements (par mode de jeu) du premier tour de la saison en cours pour identifier les **8 (huit)** têtes de série.
- ❖ Pour les phases finales, nous utiliserons le classement (par mode de jeu) de la première phase pour les R1 et de la deuxième phase pour les R2 et R3 pour identifier les **8 (huit)** têtes de série.
- ❖ Les numéros des têtes de série (TDS) sont attribués dans l'ordre en suivant le classement. (Exemple TDS N°1 est le premier du classement, TDS N° 5 est le cinquième du classement, etc...) en cas de joueur absent ou non inscrit, c'est le joueurs suivant qui sera TDS (exemple: TDS 3 non inscrit ou absent alors le TDS 3 sera le 4ème du classement concerné)

Pour les compétitions se déroulant sur plusieurs salles en parallèle, la répartition des joueurs se fera en serpentin selon le classement.



Article 2.8 Convocation des joueurs

Pour chaque tournoi, la liste des joueurs retenus et non retenus est établie par le responsable de la Commission Américain LBIF. La CSLBIFUS se charge de diffuser ces listes, sur le groupe whatsapp et sur le groupe facebook, au plus tard, le jeudi 14h00, sauf si imprévus de dernière minute précédant le début de la compétition.

Article 2.9 Direction de Jeu/Arbitrage

Le déroulement des épreuves est sous le contrôle du directeur de jeu nommé par la salle qui accueille l'événement. Le directeur de jeu est chargé de faire appliquer toutes les dispositions réglementaires de la LBIF et de la FFB. Il peut être aidé d'un juge-arbitre ou assurer lui-même cette tâche.

Attributions du directeur de jeu (liste non exhaustive)

- ❖ Faire respecter l'interdiction de fumer dans la salle (les cigarettes électroniques sont également interdites dans l'enceinte des salles durant les compétitions) ainsi que la consommation de boissons alcoolisées sur l'aire de jeu durant les matchs
- ❖ Vérifier le bon état du matériel
- ❖ Vérifier la tenue des joueurs
- ❖ Organiser les tours de jeux
- ❖ Faire timer les matchs à 90 minutes
- ❖ Désigner l'arbitre et les marqueurs pour chaque partie
- ❖ Veiller à la régularité et au bon déroulement des matchs (le directeur de jeu doit être en possession de tous les textes officiels nécessaires et à jour, code sportif, etc.)
- ❖ Adresser dans les 48 heures au responsable CS LBIF US concerné la feuille de match et le compte rendu des infractions
- ❖ Signaler sur la feuille de match tout joueur forfait au début de l'épreuve et tout joueur ayant abandonné en cours d'épreuve
- ❖ Le cas échéant, adresser au responsable sportif de l'épreuve un rapport circonstancié sur tout incident qui pourrait valoir une sanction disciplinaire à un ou plusieurs joueurs
- ❖ Conserver les feuilles de match pendant une période de 2 semaines après le tournoi.

Article 2.10 Absence d'un joueur

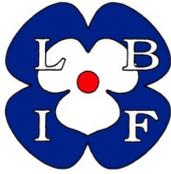
Un joueur peut s'inscrire et se désinscrire d'un tournoi jusqu'à la dernière minute sur CueScore sans se justifier (tant que les inscriptions sont ouvertes).

Après la fermeture des inscriptions : Mercredi 14h00 et ce jusqu'au Samedi 8h59 (heure du mail reçu sur csameri@lbif11.fr)

- ❖ Un joueur ne pouvant pas venir doit partager cette information à l'équipe LBIF par mail : csameri@lbif11.fr
- ❖ Cette annulation ne nécessite pas de justificatif **pour la première annulation.**
- ❖ **Pour la 2ème annulation** dans cette période (entre le mercredi 14h00 et le samedi 8h59) : le joueur devra présenter un justificatif valable sous peine d'être exclu au prochain tournoi

A partir du Samedi 9h00 et au delà, le joueur absent devra fournir un justificatif valable

- ❖ Le justificatif doit être envoyé au plus tard dans les 3 jours (soit le mercredi suivant le tournoi avant 18h00)
- ❖ L'absence de justificatif valable entraînera la suspension au prochain tournoi



Article 2.11 Sanctions pour absence de justificatif

En l'absence de justificatif, le joueur sera suspendu pour le tournoi suivant et son club devra s'acquitter d'une amende dont le montant est défini dans les dispositions financières générales LBIF (<https://lbif11.fr/documents-financiers/>).

Si le joueur fait un nouveau « Forfait Non Excusé » dans la saison, il pourra être convoqué devant la commission de discipline de la LBIF.

Article 2.12 Joueur en retard

Tout joueur ne s'étant pas présenté à la table de marque 30 minutes après l'horaire de convocation :

- ❖ et n'ayant pas prévenu le directeur de jeu, est disqualifié de la compétition et déclaré forfait non excusé.
- ❖ mais ayant prévenu le directeur de jeu, perd son premier match et passe côté perdant pour son deuxième match.

Pendant la compétition, tout joueur qui ne s'est pas présenté à sa table de jeu cinq minutes après l'annonce de son match est déclaré perdant du match.

Article 2.13 Résultats

Les résultats seront publiés sur le site de la LBIF11.fr . Néanmoins les tableaux des compétitions restent disponibles et consultables sur CUESCORE.

Article 2.14 Classements

Les classements seront mis à jour au fur et à mesure de l'avancée de la saison.

Liste des classements :

- Classement mixte par mode de jeu 14.1 - 8 - 10 - 9
- Classement général mixte R1-R2-R3
- Classement général féminin
- Classement général Junior U23
- Classement général Junior U17
- Détails des classements

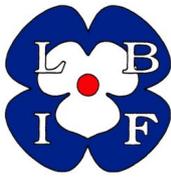
Les Classement seront disponibles sur le site de la LBIF11.fr sous chaque catégorie.

Article 2.15 Essai du matériel

Pour son échauffement, chaque joueur a droit :

- ❖ lors de son premier match, à deux racks de billes, ou cinq minutes maximum ;
- ❖ lors des matchs suivants, à un rack de billes, ou trois minutes maximum. Il n'y a plus d'échauffement, à l'annonce du match, les deux joueurs doivent se présenter à la table pour le tirage à la bande. Une dérogation pourra être accordée par le directeur de jeu (à sa discrétion) aux joueurs de faire 3 minutes d'échauffement ou un rack si le délai entre leurs matchs dépasse 3 heures.

Une fois le tirage à la bande effectué, le gagnant du tirage a le choix de la casse de départ.



Article 2.16 « Time out »

Au cours d'un match, chaque joueur a droit à une pause d'une durée maximum de cinq minutes, sauf si la disposition de la salle nécessite un déplacement important, auquel cas le temps est estimé par le directeur de jeu en début de tournoi.

- ❖ La pause est uniquement destinée à aller aux toilettes : les sorties de la salle ou les "pauses cigarettes" sont formellement interdites.
- ❖ Le joueur doit informer son adversaire, et ce uniquement au moment de la reconstitution d'un rack. Il doit ensuite obligatoirement le signaler à la direction de jeu.
- ❖ L'autre joueur doit rester dans l'aire de jeu, assis à côté de sa table, où il peut lui aussi prendre sa pause en le signalant à l'arbitre ou au directeur de jeu.
- ❖ Au jeu du 14/1 continu uniquement, si la main est au joueur qui n'a pas demandé de pause, celui-ci peut continuer à jouer, à condition que ce soit en présence d'un arbitre ou du directeur de jeu.

Un joueur qui quitte sa place pendant un match sans le signaler à la direction de jeu perd son match.

Le cas de force majeure survenant en cours d'un match est apprécié par l'arbitre ou le directeur de jeu.

Article 2.17 Attitude des joueurs, comportement antisportif

Les joueurs doivent avoir une attitude correcte et loyale et s'abstenir de tout geste ou commentaire de nature à gêner les autres joueurs.

Afin de s'assurer du bon comportement de l'ensemble des joueurs, nous mettons en place les pénalités par carton :

- ❖ Vert : Avertissement
- ❖ Jaune : Pénalité de partie
- ❖ Rouge : Pénalité de match
- ❖ Noir : Disqualification du tournoi

Les cartons sont applicables sur les tournois et les finales

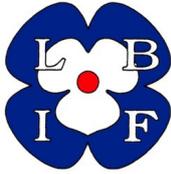
Les cartons ne se cumulent pas sur les tournois : chaque joueur repart à zéro en début de tournoi.

Les pénalités sont attribuées uniquement par le directeur de jeu.

Les pénalités sont remontées (par le Directeur de Jeu) à la CSLBIFUS en fin de tournoi.

Carton	Pénalité	Description
Vert	Avertissement	2 cartons verts = 1 carton jaune
Jaune	Pénalité de partie	1 Jaune + 1 Vert = 1 carton rouge 1 Jaune + 1 Jaune = 1 carton rouge
Rouge	Perte du match	1 Rouge + 1 Vert = 1 carton noir 1 Rouge + 1 Jaune = 1 carton noir 1 Rouge + 1 Rouge = 1 carton noir
Noir	Disqualification du tournoi ou de l'événement	

Carton Vert - Avertissement



Les sanctions de carton vert sont des avertissements pour mauvais comportement.

Les cartons verts sont attribués pour :

- ❖ Prendre un "time out" sans en informer l'arbitre, le directeur de jeu
- ❖ Téléphone portable ou tout autre appareil visible pendant le match (hors utilisation du chronomètre pour timer le match et hors utilisation du téléphone sur CueScore uniquement)
- ❖ Mauvaise utilisation de l'équipement (Jump avec une flèche par exemple)
- ❖ Polo non rentré dans le pantalon
- ❖ Les joueurs doivent avoir une attitude correcte et loyale et s'abstenir de tout geste ou commentaire de nature à gêner les autres joueurs.
- ❖ Jeter les billes sur la table

Carton Jaune - Pénalité de partie

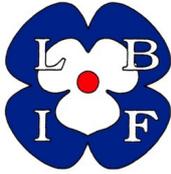
Un carton jaune signifie un rack pour l'adversaire (15 points en 14.1 continue)

Les pénalités de carton jaune sont données pour :

- ❖ Retour tardif du "time out"
- ❖ S'entraîner pendant le "time out"
- ❖ Utilisation d'un téléphone portable pendant le "time out"
- ❖ Toucher le rack qui a été réalisé par un arbitre
- ❖ Utilisation d'un téléphone portable ou d'un appareil intelligent, ou sonnerie ou vibration pendant un match
- ❖ Bille touchée, déplacée : Si la faute est accidentelle, c'est une faute normale, mais si elle est intentionnelle, elle peut être considérée comme un comportement antisportif
- ❖ Taper sur la table et/ou les billes
- ❖ Jeter son bleu, sa queue de billard, son gant ou tout autre objet
- ❖ Toute autre conduite antisportive de nature plus sérieuse - à la discrétion de l'arbitre et ou à la direction de jeu.
- ❖ Téléphone portable qui sonne durant le match
- ❖ Jeter sa queue de billard (sur le sol ou sur la table), jeter son bleu, taper sur la table

Tout équipement autre que la queue de jeu et la craie sont interdits sur la table pendant que le joueur joue, notamment le chiffon, le talc, l'étui, etc.

D'autres éléments sont également interdits pendant le match comme les équipements multimédia (téléphone mobile, montre connectée, lecteur MP3, tablette tactile, etc.) qui doivent être éteints et rangés. (à part la montre connectée)



Carton Rouge - Perte du match

Le carton rouge signifie la perte du match pour le joueur fautif.

Un carton rouge est infligé dans les cas suivants

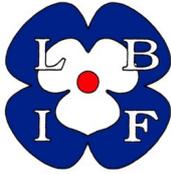
- ❖ Fumer, utiliser du snus ou du tabac à priser ou une cigarette électronique ou boire de l'alcool pendant le match (y compris pendant le "time out")
- ❖ Dégradation de l'équipement du tournoi ou de la salle
- ❖ Portez des écouteurs durant le match (autorisé durant l'échauffement)
- ❖ Tout autre comportement antisportif de nature très sérieuse - à la discrétion de l'arbitre.
- ❖ Toute action visant à déconcentrer l'adversaire, tous gestes ou paroles de nature à perturber le jeu, tout comportement antisportif amènent la perte pure et simple du match.

Carton noir : Disqualification de la discipline ou de l'événement

Le carton noir signifie la disqualification de la discipline ou de l'épreuve.

Un carton noir est infligé en cas de

- ❖ Détérioration de l'équipement pour le tournoi ou de la salle
- ❖ Pattern racking (Modèle de rackage)



Article 2.18 Durée d'un match

Tous les matchs seront limités dans le temps à 90 minutes (hors 14/1).

Au temps imparti : c'est-à-dire à 90 min, les joueurs terminent la partie commencée.

Une partie est considérée comme commencée après la formation du rack...la casse est obligatoire.

- ❖ Si au temps imparti, l'écart du score est inférieur à 2 points (ex : 3/2, 4/3, 4/4...), 2 parties maximum seront jouées. 3 cas possibles :
 - o Le score était à égalité, on joue une dernière partie
 - o Il y avait une partie d'écart au score et la partie suivante permet de revenir à égalité, on joue une dernière partie
 - o Il y avait une partie d'écart au score et la partie suivante est gagnée par le joueur qui menait, le match est terminé
- ❖ Dans tous les autres cas les matchs seront validés en faveur du joueur qui mène au score.

L'heure de début du match est l'heure de lancement indiquée sur CueScore.

Le suivi du temps du match est à la charge des compétiteurs, l'utilisation d'un téléphone pour avoir un compte à rebours est autorisé. Les joueurs peuvent demander le temps restant au directeur de jeu uniquement à la formation du rack.

Un timer pourra être demandé à partir de 45 min de jeu à la table de marque (voir chapitre suivant).

Lorsque 90 minutes se sont écoulées, si il y a au moins 2 parties d'écart le match s'arrête.

Par exemple : 0/2, 1/3, 2/4 ou 3/5.

Si les joueurs sont à égalité et tant que le score n'affiche pas un point d'écart, le match continue.

Par exemple, à 90 minutes les score est à 2/3

Soit le score passe à 2/4 : le match est terminé

Soit le score passe à 3/3 et les joueurs jouent une dernière partie pour identifier le gagnant, afin d'arriver au score de 4/3 (ou 3/4).

Tous les matchs sont limités à 90 en dehors de la finale.

Le compteur n'est pas arrêté durant les "time out" : match de 90 min que les joueurs prennent ou non leur "time out".



Article 2.19 Temps de jeu (match chronométré)

- ❖ Lors d'un match, la moitié des points doivent être réalisés lors de la moitié du temps imparti. Dans le cas contraire, la direction de jeu peut décider de chronométrer le match.
- ❖ Le directeur de jeu peut aussi faire chronométrer n'importe quel match, dès le début ou en cours, sans attendre la moitié du temps imparti.
- ❖ En cas d'égalité de points, si les joueurs jouent la partie décisive, on ne chronomètre pas cette partie, ni le dernier rack au 14/1 continu.
- ❖ Le directeur de jeu peut demander à un joueur disponible de chronométrer un match. Ce joueur est dans l'obligation d'accepter (le joueur désigné sera choisi en fonction de son avancement dans la compétition et de l'heure de son prochain match).

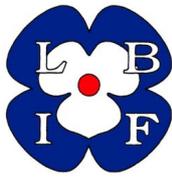
Le refus de chronométrer un match entraîne l'exclusion de la compétition et l'annulation des résultats du compétiteur. Cette exclusion est assimilable à un forfait général, passible de la commission de discipline en cas de récidive.

Déroulement du chronométrage

- ❖ **Après la casse**, le joueur dispose de **60 secondes** pour exécuter son coup sans extension de temps. Pour tous les suivants, il dispose de 35 secondes par coup.
- ❖ **Après 25 secondes**, l'arbitre ou la personne en charge du chronométrage annonce à haute et intelligible voix « Time » : le joueur doit alors jouer dans les **dix secondes restantes**.
- ❖ Le joueur peut demander une rallonge de temps en annonçant « **Extension** », mais une seule fois par rack. La durée de réflexion est alors **rallongée de 25 secondes**, portant ainsi la durée totale à **60 secondes**. Après 50 secondes, l'arbitre ou la personne en charge du chronométrage annonce de nouveau « Time », et le joueur doit alors exécuter son coup dans les dix secondes restantes.
- ❖ Le chronométrage commence dès que toutes les billes, blanche incluse, sont immobilisées, y compris les billes en rotation sur elles-mêmes. Il s'arrête quand la queue touche la blanche ou quand le temps du joueur est expiré.

Article 2.20 Cas Particuliers

- ❖ Si le procédé se détache de la queue sur un coup valable et va toucher une autre bille sur la table, il n'y a pas faute.
- ❖ Si un joueur est bousculé en position de jeu, les billes sont placées dans la position occupée avant l'incident. Si cela s'avère impossible, la manche est recommencée au début.
- ❖ Lorsqu'une bille de but est collée à la bande, ce contact avec la bande n'est pas pris en compte. Pour que le coup soit valable, il faut donc que la blanche touche une bande après impact ou que la bille en question ou toute autre bille touche une bande.
- ❖ Si la blanche touche la bille de but visée et une autre bille de but en même temps et de telle sorte qu'on ne puisse déterminer laquelle a été touchée la première, le coup est jugé valable.
- ❖ Si deux billes ou plus sont coincées dans une poche de telle sorte qu'une ou plusieurs d'entre elles ne sont plus en contact avec la table, celles-ci doivent être empochées. Celles qui ont un contact avec la table sont replacées devant la poche.
- ❖ Si une bille de but entre et ressort de la poche, elle n'est pas considérée comme empochée.
- ❖ En cas d'un défaut du matériel (exemple une poche mal fixée qui a empêché l'empochement d'une bille, les billes sont replacées dans la position occupée avant l'incident. Si cela s'avère impossible, la manche est recommencée au début.



Chapitre 3 : Circuit individuel mixte

Le circuit individuel 2025-2026 s'articulera comme suit :

- ❖ Le circuit est ouvert à tous les licenciés LBIF
- ❖ 3 catégories R1, R2 et R3
- ❖ Catégorie R1 : limitée à 32 joueurs
- ❖ Catégorie R2 : limitée à 48 joueurs
- ❖ Catégorie R3 : non limitée

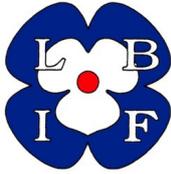
- ❖ Catégorie R1 :
 - Une première phase de 4 tournois qualificatifs. Le top 16 R1 (classement des 4 tournois sur 4) qualifiés pour les Finales R1, les 16 suivants sont en demi-finales Idf.
 - Une phase finale : avec 4 Finales Idf, les X premiers (nombre défini par la FFB) sont qualifiés pour les demi-finales de France N1, les autres sont barragistes pour la saison 2026-2027.

- ❖ Catégorie R2 :
 - une première phase de 4 tournois qualificatifs. Le top 8 R2 (classement des 3 meilleurs tournois sur 4) sont qualifiés pour la demi-finale IDF. Les 32 suivants sont en 2ème phase R2 et les 8 derniers sont en 2ème phase R3
 - Une deuxième phase de 4 tournois qualificatifs. Le top 8 R2 (classement des 3 meilleurs tournois sur 4) sont qualifiés pour la demi-finale IDF. Les 20 suivants sont en phase finale R2 et les 20 derniers sont en finales consolantes
 - Une troisième phase "les finales Idf R2", 4 finales (1 par mode de jeu) 4 titres de champion Idf et le Top 6 montent de catégorie pour la saison 2026-2027, les autres sont barragistes

- ❖ Catégorie R3 :
 - une première phase de 3 tournois qualificatifs. Le top 16 R3 (classement des 2 meilleurs tournois sur 3) sont qualifiés pour la 2ème phase R2. Les suivants sont en 2ème phase R3
 - Une deuxième phase de 3 tournois qualificatifs. Le top 32 R3 (classement des 2 meilleurs tournois sur 3) sont qualifiés pour la phase finale R3. Les suivants sont en finales consolantes.
 - Une troisième phase "les finales Idf R3", 4 finales (1 par mode de jeu) 4 titres de champion Idf et le Top 6 montent de catégorie pour la saison 2026-2027, les autres sont barragistes

- ❖ Demi-finale Idf à 32 joueurs (16 derniers R1 + 16 premiers R2) jouent la qualification pour la finale R1 (8 joueurs) les 12 suivant sont en finales R2 les 12 derniers sont en finales consolantes

Les classements seront remis à zéro après chaque phase



Article 3.1 Tournois Barrage

Un tournoi au jeu de la 10 pour déterminer quel joueur dans quel catégorie mixte

➤ **Tournoi Barrage R1-R2 regroupe 32 joueurs**

- 16 derniers R1 + 16 joueurs R2 de la saison 24-25

Les 12 premiers de ce tournoi barrage sont R1 pour la saison 25-26 (un repêchage sera fait si un joueur ne s'engage pas) les 20 suivants sont dans la catégorie R2 pour la saison 25-26

➤ **Tournoi Barrage R2-R3**

- Tous les joueurs

Les 28 premiers sont en catégorie R2, les suivants en catégorie R3 (un repêchage sera fait si un joueur ne s'engage pas)

➤ **Les distance pour le tournoi Barrage**

Mode de Jeu	Distance	Distance côté perdant
10 Ball	5	5

Matches limités à 90 minutes



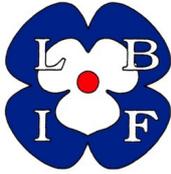
Article 3.2 Formule Tournoi qualificatif TQ & Finale - R1

- A. 32 joueurs (16 premiers R1 de la saison précédente + 4 premiers R2 de la saison précédente + 12 premiers du classement du tournoi barrage R1-R2 + 1 Wild card accordée à un ex-master saison précédente)
- B. 4 modes de jeu (dans cet ordre) : 14.1 Continu - 10 ball - 8 ball - 9 ball
- C. **Vue globale :**
- a. 1 seule phase de 4 Tournois Qualificatifs (TQ)
 - b. Demi-finale Idf (16 derniers R1 de la phase 1)
 - c. 4 finales R1 (16 premier R1 de la 1er phase + 8 de la demi-finale Idf)
- D. Un tournoi d'engagement sera ouvert afin que les joueurs R1 puissent confirmer et valider leur participation en R1 pour la saison, en cas de désistement des joueurs qualifiés, un repêchage aura lieu sur le classement du tournoi barrage
- E. Un tableau de 32 joueurs en Double KO jusqu'en 8^{ème} de finale puis simple KO jusqu'en finale
- F. Pour chaque tournoi les joueurs seront classés dans le tableau en fonction de leur classement (Tête de série) (voir Article 2.7 Tirage au sort)
- G. Pour les 4 premiers TQ le classement de la saison précédente, du mode de jeu concerné, sera utilisé pour placer les joueurs dans le tableau
- H. Un classement sera établi à l'issue des **4 tournois qualificatifs**
- I. Les **16 premiers R1** sont en finales R1
- J. Les **16 R1 suivants** sont en demi-finale Idf
- K. Le classement sera remis à 0 pour tous les joueurs
- L. Zéro point sera attribué aux joueurs non-inscrits ou forfait excusé
- M. Seul les 24 finalistes R1 pourront se qualifier pour les demi-finales France nationale 1 (le nombre de qualifié sera communiqué par la Commission Nationale selon les jalons prévus dans le calendrier fédéral)
- N. Les 16 premiers du classement Général R1 sont automatiquement R1 la saison prochaine
- O. Les 16 derniers du classement Général R1 devront faire le tournoi barrage pour se qualifier pour être en R1 la saison prochaine
- P. Le vainqueur d'une finale sera sacré Champion d'Île de France du mode de jeu concerné
- Q. Le premier du classement des phases finales (sommés des points des 4 finales) sera sacré Champion d'Île de France R1 de la saison

Article 3.2.1 Les distance des TQ R1

Mode de Jeu	Distance
8 Ball	6
9 Ball	7
10 Ball	6
14.1 Continu	60 en 25

Matches limités à 90 minutes



Article 3.2.2 Les Distances des finales R1

Mode de Jeu	Distance
8 Ball	6
9 Ball	7
10 Ball	6
14.1 Continu	65 en 25

Matches limités à 90 minutes

Note : Ces distances sont données à titre indicatif, le responsable sportif LBIF américains pourra les revoir selon le timing et le nombre de participants

Article 3.3 Formule Tournoi qualificatif TQ & Finale R2

- A. 48 joueurs : 20 joueurs du barrage R1-R2 et 28 joueurs du barrage R2-R3
- B. 4 modes de jeu : 14.1 Continu - 10 ball - 8 ball - 9 ball

Vue globale :

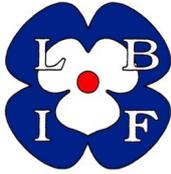
- C. 1ère Phase de 4 Tournois Qualificatif (TQ) à 48 joueurs
- D. Tremplin = TOP 8 de la 1ère phase en demi-finale IDF et mercato = les 8 derniers de la 1er phase descendent R3
- E. 2ème Phase de 4 Tournois Qualificatif (TQ) à 48 joueurs
- F. 4 finales R2 à 32 joueurs

Phase 1 :

- G. Un tableau de 48 joueurs en Double KO jusqu'en 32ème de finale puis simple KO jusqu'en finale sera utilisé pour les 4 premiers tournois de la 1er phase.
- H. Tremplin : les 8 meilleurs R2 sont qualifiés à la demi-finale IDF et n'ont pas besoin de jouer la 2ème phase R2, selon le classement des 3 meilleurs tournoi sur 4, les 32 suivants sont en 2ème phase R2, selon le classement des 3 meilleurs tournoi sur 4
- I. Mercato : les 8 derniers R2 seront R3 en 2ème phase R3, selon le classement des 3 meilleurs tournoi sur 4
- J. Le classement sera remis à 0 pour tous les joueurs

Phase 2 :

- K. lors de la 2ème phase : les 8 meilleurs compétiteurs sont qualifiés pour la demi-finale Idf selon le classement des 3 meilleurs tournoi sur 4
- L. Les 12 suivants sont qualifiés pour les finales R2, selon le classement des 3 meilleurs tournoi sur 4
- M. Les 12 derniers sont en finales consolantes, selon le classement des 3 meilleurs tournoi sur 4
- N. Zéro point sera attribué aux joueurs non-inscrits ou forfait excusé
- O. A la fin de la phase Finale : les 6 premiers du classement des 4 finales sont R1 la saison prochaine
- P. Les 18 suivants sont barragistes R1/R2, les 8 derniers sont barragistes R2/R3
- Q. Le vainqueur d'une finale sera sacré Champion d'Île de France R2 du mode de jeu concerné
- R. Le premier du classement général en fin de saison sera sacré Champion d'Île de France R2



Article 3.3.1 Les distance des TQ R2

Mode de Jeu	Distance	Distance côté perdant
8 Ball	5	4
9 Ball	6	5
10 Ball	5	4
14.1 Continu	50 en 25	40 en 25

Matches limités à 90 minutes

Article 3.3.2 Les Distances des finales R2

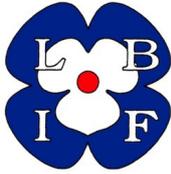
Mode de Jeu	Distance
8 Ball	5
9 Ball	6
10 Ball	5
14.1 Continu	50 en 25

Matches limités à 90 minutes

Note : Ces distances sont données à titre indicatif, le responsable sportif LBIF américain pourra les revoir selon le timing et le nombre de participants

Article 3.4 Formule Tournoi qualificatif TQ & Finale R3

- A. Le nombre de joueurs est limité à 96 joueurs : il y a aura 2 tournois de 48 Joueurs sur 2 salles (répartition en serpent)
- B. 3 modes de jeu : 10 Ball, 8 Ball, 9 Ball
- C. 4 mode de jeu pour la phase finale : 14.1 continu, 10 Ball, 8 Ball, 9 Ball
- D. 3 phases :
 - a. **Phase 1** : 3 Tournois Qualificatifs (TQ) : 10 Ball, 8 Ball, 9 Ball
 - b. Mercato = TOP 16 de la 1er phase montent R2 pour la 2ème phase
 - c. **Phase 2** : 3 TQ : 10 Ball, 8 Ball, 9 Ball
 - d. **Phase 3** : 4 Finales R3 : 14/1 Continu, 10 Ball, 8 Ball, 9 Ball
- E. Le tableau sera choisi en fonction du nombre de participants (tableau de 16, 24 ou 32 ou 48)
- F. Pour la 1ere phase : Il n'y aura pas de tête de série pour les 3 premiers TQ
- G. Mercato après 3 TQ : Les 16 meilleurs R3 se retrouvent en R2 selon le classement des 2 meilleurs tournoi sur 3
- H. Les suivants sont en 2ème phase R3
- I. Pour la 2ème phase : Il n'y aura pas de tête de série pour les 3 premiers TQ
- J. Les 32 meilleurs sont en phase finale R3, selon le classement des 2 meilleurs tournoi sur 3 et les suivants sont en finales consolantes
- K. Lors de la phase Finale : les 6 premiers du classement des 4 finales sont R2 la saison prochaine
- L. Les autres sont barragistes R2/R3
- M. Le vainqueur d'une finale sera sacré Champion d'Île de France R3 du mode de jeu concerné
- N. Le premier du classement général en fin de saison sera sacré Champion d'Île de France R3
- O. Le classement sera remis à 0 pour tous les joueurs
- P. Zéro point sera attribué aux joueurs non-inscrits ou forfait excusé



Article 3.4.1 Les distance des TQ R3

Mode de Jeu	Distance
8 Ball	4
9 Ball	5
10 Ball	4
14.1 Continu	Non applicable

Matches limités à 90 minutes

Article 3.4.2 Les Distances des finales R3

Mode de Jeu	Distance
8 Ball	4
9 Ball	5
10 Ball	5
14.1 Continu	50 en 25

Matches limités à 90 minutes

Note : Ces distances sont données à titre indicatif, le responsable sportif LBIF américains pourra les revoir selon le timing et le nombre de participants

Article 3.5 Demi-finale Ile de France Mixte

- A. 16 derniers R1 de la 1ere phase + 8 premiers R2 de la 1ere phase R2 + 8 premiers de la 2ème phase R2
- B. 1 seul tournoi au mode de jeu : 10 ball
- C. Le tableau sera un double Ko 32-16
- D. les 8 premiers sont qualifiés pour les finales ldf R1
- E. les 12 suivants sont qualifiés pour les finales ldf R2
- F. les 12 derniers sont en finales consolantes

Article 3.5.1 Les Distances de la demi-finale

Mode de Jeu	Distance
10 Ball	5

Matches limités à 90 minutes

Note : Ces distances sont données à titre indicatif, le responsable sportif LBIF américains pourra les revoir selon le timing et le nombre de participants



Article 3.6 Finale consolante

Les finales consolantes permettent aux joueurs de continuer de jouer après les TQ.

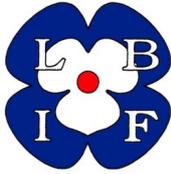
- A. Minimum de 16 joueurs
- B. Participants
 - a. Tous les joueurs non classés aux finales ldf
 - b. Tous les joueurs ayant participé à un TQ R3
 - c. En cas de forte demande, le tournoi pourra être limité à 48 joueurs mais il devra y avoir au moins 24 joueurs pour être maintenu
- C. 3 modes de jeu : 10 Ball, 8 Ball, 9 Ball
- D. Le tableau sera choisi en fonction du nombre de participants (tableau de 24 ou 32 ou 48)
- E. Il n'y aura pas de tête de série pour les 3 finales
- F. Les finales se jouent avec un handicap :
 - a. Les joueurs issus de la catégorie R1: handicap de 2 parties
 - b. Les joueurs issus de la catégorie R2: handicap d'une partie
 - c. Pas de handicap pour les joueurs R3

Article 3.6.1 Les distances finales Consolantes

Matches limités à 90 minutes

Mode de Jeu	Distance Elite (R1)	Distance Promotion (R2)	Distance Challenger (R3)
8 Ball	5 (3+2)	4 (3+1)	3
9 Ball	6 (4+2)	5 (4+1)	4
10 Ball	5 (3+2)	4 (3+1)	3
14.1 Continu	Non applicable	Non applicable	Non applicable

Note : Ces distances sont données à titre indicatif, le responsable sportif LBIF américains pourra les revoir selon le timing et le nombre de participants



Chapitre 4: Féminine

Les finales féminines Ile de France :

Article 4.1 Formule

- ❖ La formule sera choisie en fonction du nombre de compétitrices.
Moins de 16 = format poule supérieure à 16 = format double Ko
- ❖ Sont qualifiées pour les 4 modes de jeu : les X joueuses inscrites dans les délais.
- ❖ Pour chaque tournoi les joueuses sont placées dans le tableau en fonction de leur classement de la saison précédente.

Article 4.2 Distances

Mode de Jeu	Distance
8 Ball	5
9 Ball	6
10 Ball	5
14.1 Continu	50 en 25

Matches limités à 90 minutes

Note : Ces distances sont données à titre indicatif, le responsable sportif LBIF américains pourra les revoir selon le timing et le nombre de participants

Article 4.3 Finalité

Un classement pour chaque mode de jeu sera établi. La gagnante du tournoi sera déclarée championne d'Île de France pour le mode de jeu. La première du classement général sera déclarée Championne Ile de France Féminine

Le Championnat Billard à poche d'Île de France :

Le Championnat Féminin BAP est ouvert à toutes les joueuses, sans distinction d'âge. Ce Championnat ne qualifie pour aucune compétition fédérale ou régionale. Il est gratuit et non primé.

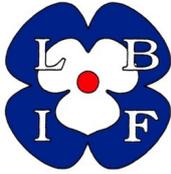
Il désigne la « Championne BAP IDF 2025/2026 » .

Il se déroule sur trois étapes, chacune consacrée à une discipline différente du billard à poches :

Billard Blackball (8 ball)

Billard Américain (jeu de la 10)

Billard Snooker (6 red)



Formule Blackball et Américain :

2 joueuses :

Match A/R + 1 match de départage

4 manches gagnantes

3 à 5 joueuses :

1 poule

4 manches gagnantes

6 à 10 joueuses :

2 poules

3 manches gagnantes

Demi-finales et finale en 4 manches gagnantes

11 à 16 joueuses :

Double KO jusqu'en 1/4

4 manches gagnantes

Demi-finales et finale en 4 manches gagnantes

17 à 32 joueuses :

Double KO jusqu'en 1/4

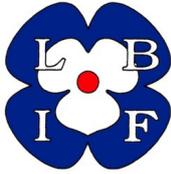
4 manches gagnantes

Demi-finales et finale en 4 manches gagnantes

Formule Snooker :

Voir code sportif Snooker

Demi-finales et finale en 2 manches gagnantes



Chapitre 5 : Junior U-23 et Junior U-17

Les finales juniors Île de France:

Article 5.1 Formule

- ❖ La formule sera choisie en fonction du nombre de compétiteurs
Moins de 16 = format poule supérieure à 16 = format double Ko
- ❖ Sont qualifiés pour les 4 modes de jeu : les X joueurs inscrits dans les délais.
- ❖ Pour chaque tournoi les joueurs sont placés dans le tableau en fonction de leur classement de la saison précédente.

Article 5.2 Distances

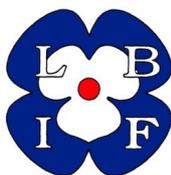
Mode de Jeu	Distance
8 Ball	5
9 Ball	6
10 Ball	5
14.1 Continu	Non applicable

Matches limités à 90 minutes

Note : Ces distances sont données à titre indicatif, le responsable sportif LBIF américains pourra les revoir selon le timing et le nombre de participants

Article 5.3 Finalité

Un classement pour chaque mode de jeu sera établi. Le gagnant du tournoi sera déclaré champion d'Île de France pour le mode de jeu. Le 1er du classement général sera sacré Champion Ile de France Junior U23 ou U17.



Chapitre 8 : Attribution Compétitions Ile de France

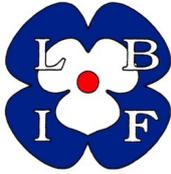
- ❖ Les clubs s'engagent à respecter leurs engagements et fournir 4 trophées pour les finales attribuées.
- ❖ Les clubs qui accueillent les compétitions s'engagent à fournir un directeur de jeu.

Chapitre 9 : Dispositions Circonstanciennes

- ❖ Ces dispositions s'appliquent à toutes les catégories ainsi qu'à tous les modes de jeu
- ❖ Les distances sont données à titre indicatif, le responsable sportif LBIF américain pourra les revoir selon le timing et le nombre de participants
- ❖ Les tableaux choisis pour toutes les compétitions sont donnés à titre indicatifs, le responsable sportif LBIF américains pourra les revoir selon le timing et le nombre de participants

Article 9.1 : Barèmes

Format double KO				
Points	Simple KO en 1/16 finale	Simple KO en 1/8 finale	Simple KO en 1/4 finale	Simple KO en 1/2 finale
550	1 ^{er}	1 ^{er}	1 ^{er}	1 ^{er}
480	2 ^{ème}	2 ^{ème}	2 ^{ème}	2 ^{ème}
420	3 ^{ème} & 4 ^{ème}			
370	5 ^{ème} à 8 ^{ème}	5 ^{ème} à 8 ^{ème}	5 ^{ème} à 8 ^{ème}	5 ^{ème} à 6 ^{ème}
330	9 ^{ème} à 16 ^{ème}	9 ^{ème} à 16 ^{ème}	9 ^{ème} à 12 ^{ème}	7 ^{ème} à 8 ^{ème}
300	17 ^{ème} à 32 ^{ème}	17 ^{ème} à 24 ^{ème}	13 ^{ème} à 16 ^{ème}	9 ^{ème} à 12 ^{ème}
275	33 ^{ème} à 48 ^{ème}	25 ^{ème} à 32 ^{ème}	17 ^{ème} à 24 ^{ème}	13 ^{ème} à 16 ^{ème}
230	49 ^{ème} à 64 ^{ème}	33 ^{ème} à 48 ^{ème}	25 ^{ème} à 32 ^{ème}	17 ^{ème} à 24 ^{ème}
200		49 ^{ème} à 64 ^{ème}	33 ^{ème} à 48 ^{ème}	25 ^{ème} à 32 ^{ème}
180			49 ^{ème} à 64 ^{ème}	33 ^{ème} à 48 ^{ème}
160				49 ^{ème} à 64 ^{ème}
0	Forfait Excusé et non excusé			



Format poule		
Points	Simple KO en 1/4 finale	Simple KO en 1/2 finale
550	1 ^{er}	1 ^{er}
480	2 ^{ème}	2 ^{ème}
420	3 ^{ème} & 4 ^{ème}	3 ^{ème} & 4 ^{ème}
370	3 ^{ème} de poule	5 ^{ème} à 8 ^{ème}
330	4 ^{ème} de poule	3 ^{ème} de poule
300	5 ^{ème} de poule	4 ^{ème} de poule
275		5 ^{ème} de poule
0	Forfait Excusé et non excusé	Forfait Excusé et non excusé

Le barème pourra changer en fonction du nombre de joueur du format du tournoi mais nous garderons 550, 480, 420, 370, 330, 300, 275, 230, 200, 180 et 160 points

Article 9.2 : En cas d'égalité au classement

En cas d'égalité, les compétiteurs seront départagés sur les critères suivants appliqués dans l'ordre :

- ❖ **Ratio matchs (Matchs gagnés/perdus)**
- ❖ **Ratio manches (Manches gagnées/manches perdues)**
- ❖ **Ranking du classement général (S'il s'agit du ranking d'un mode de jeu)**
- ❖ **Ranking du classement général de la saison précédente**