



RÈGLEMENT



La Blackball Golden League est une compétition qui regroupe plusieurs championnats par équipes sous la direction d'un responsable local. Chaque championnat local est nommé « League ».

[CHAPITRE 1 : FONCTIONNEMENT DU CHAMPIONNAT](#)

[CHAPITRE 2 : MATCHS DE CHAMPIONNAT](#)

[CHAPITRE 3 : CLASSEMENT INDIVIDUEL](#)

[CHAPITRE 4 : LES OFFICIELS](#)

[CHAPITRE 5 : INSTRUCTIONS GÉNÉRALES](#)

[CHAPITRE 6 : FIN DE CHAMPIONNAT ET REMISE DES PRIX](#)

[Annexe 1 : Feuille de match Championnat](#)

[Annexe 2 : Autorisation parentale pour mineur](#)

CHAPITRE 1 : FONCTIONNEMENT DU CHAMPIONNAT

ARTICLE 1.1 : CONDITIONS D'ENGAGEMENT

La Blackball Golden League est accessible à tous les joueurs licenciés à la Fédération française de billard. Une personne non licenciée ne peut y participer.

Les joueurs s'inscrivent et concourent exclusivement au sein d'une équipe.

Une équipe est constituée de 4 joueurs minimum et jusqu'à 6 joueurs au maximum.

Les joueurs qui la composent peuvent être issus de clubs différents.

L'équipe ne peut compter qu'un seul joueur de Division Nationale 2 ou Division Nationale 1 ou BLACKBALL Master dans ses effectifs.

L'inscription de l'équipe dans le championnat est effective après le paiement des licences de ses membres.

L'équipe doit désigner un lieu de rattachement à préciser lors de son inscription. Le lieu peut être un club ou une salle commerciale, obligatoirement affilié à la Fédération française de billard.

Tout établissement recevant du public et réunissant le matériel adéquat peut accueillir une équipe. La structure qui accueille la compétition s'engage à mettre à disposition ce matériel gratuitement, pour toute la durée d'un match et ce pour chaque journée de championnat prévue par le calendrier.

L'inscription à la Blackball Golden League d'une équipe est gratuite.

Si une équipe souhaite changer de lieu de rattachement en cours de saison, elle doit s'assurer d'en trouver un nouveau et d'en informer « le responsable local ». (Voir cf 4.2).

Un nouveau joueur peut intégrer une équipe à tout moment de la saison si :

- Le joueur est titulaire d'une licence fédérale.
- L'équipe n'a pas atteint le nombre maximum de 6 joueurs dans ses effectifs.
- Le nouveau joueur n'a concouru dans aucune autre équipe de la Blackball Golden League sur le territoire national.
- Le classement du joueur permet son intégration selon le quota décrit ci-dessus (1 seul joueur DN2 ou DN1 ou BLACKBALL Master par équipe).

ARTICLE 1.2 : LES CAPITAINES

Chaque capitaine doit :

- Être identifié lors de l'inscription de l'équipe.
- Communiquer ses coordonnées au responsable local ». (Voir Cf 4.2).

- S'assurer que les membres de son équipe sont à jour de leur licence fédérale.
- Veiller à la bonne tenue de son équipe (comportement) durant toute la saison.
- Être l'interlocuteur exclusif de son équipe avec le responsable local.

De plus, il doit assurer un certain nombre de tâches pour le bon déroulement des matchs :

- Contacter le capitaine de l'équipe adverse avant chaque match pour confirmer la tenue de la rencontre.
- Être présent dans l'établissement avant le début de la rencontre afin que la première session de la feuille de match soit remplie pour l'heure prévue de début de match.
- Vérifier que les adversaires sont tous à jour de leur licence: La liste des licenciés à la FFBillard est disponible sur le site officiel: <https://www.telemat.org/FFBI/sif/> page « Licence et pass ».
- S'assurer du bon retour de la feuille de match et de la saisie des scores sur le site Blackball Golden League.

ARTICLE 1.3 : NOM D'ÉQUIPE

Lors de son inscription, une équipe propose un « nom d'équipe » pour la saison en cours. Le responsable local (Voir Cf 4.2) peut refuser un nom en cas de doublon ou de choix inapproprié.

Une équipe peut demander au responsable local à changer de nom en cours de saison pour des raisons « valables » (Changement de lieu de rattachement par ex.).

ARTICLE 1.4 : DÉROULEMENT DU CHAMPIONNAT

Chaque League se déroule en matchs aller-retour selon un calendrier préétabli.

Idéalement, les poules sont constituées de 6 à 11 équipes. À partir de 12 équipes, il est conseillé de constituer 2 poules.

Il peut y avoir plusieurs équipes dans un même club et plusieurs équipes du même club dans une poule.

ARTICLE 1.5 : REPORT DE MATCH

Les dates du calendrier sont fixées par le responsable local, pour toutes les équipes, sauf cas de force majeure.

Il est possible de déplacer un match si les capitaines des deux équipes sont d'accord et s'entendent sur une date. Le match ne peut être déplacé au-delà d'une semaine en amont ou en aval de la date initiale. Le responsable local doit être informé de ce changement de date et donner son aval.

ARTICLE 1.6 : LES FORFAITS D'ÉQUIPES

Si une équipe ne présente pas au moins 2 joueurs lors d'un match, elle est déclarée forfait et marque 0 point, l'équipe adverse marque 4 points. 3 forfaits entraînent automatiquement un forfait général. Si le forfait général intervient lors des matchs allers, tous les résultats concernant cette équipe sont annulés. Si le forfait général intervient lors des matchs retours, les résultats des matchs « aller » sont conservés, ceux des matchs retours sont annulés.

En cas de litige sur un forfait, celui-ci est porté au responsable local qui statue.

ARTICLE 1.7 : BARÈME DE CLASSIFICATION PAR ÉQUIPE

Victoire : 4 points.

Match nul : 2 points.

Défaite : 1 point.

Forfait : 0 point (équipe et individuels) – Le capitaine de l'équipe qui n'a pas fait forfait renseigne les scores en ligne et attribue une partie gagnée à chaque joueur de son équipe, sans indiquer aucune casse ferme ni reprise ferme.

En cas d'égalité au classement général, les équipes sont départagées, par ordre de priorité :

- Le nombre de manches gagnés entre elles (Goal-average (GA) particulier)
- La différence de manches gagnées sur tout le championnat (Goal-average (GA) général)
- Le nombre de matchs gagnés sur tout le championnat (match-average (GA) particulier)

CHAPITRE 2 : MATCHS DE CHAMPIONNAT

ARTICLE 2.1 : AVANT-MATCH

Les matchs de championnat se jouent le soir en semaine ou en après-midi le week-end selon le calendrier établi par le responsable local :

- à 20H30 (horaire préconisé) pour les sessions en soirées (jours préconisés : jeudi, vendredi ou samedi)

– à 15h00 (horaire préconisé) pour les sessions en après-midi (jours préconisés : samedi ou dimanche)

Les capitaines (ou leurs représentants) doivent être présents dans l'établissement avant le début de la rencontre afin que la première session de la feuille de match soit remplie à l'heure prévue de début de match. À la fin de chaque session, les capitaines (ou leurs représentants) doivent renseigner les noms des joueurs de la session suivante pour les meilleurs délais de déroulement du match.

Un match se joue idéalement sur deux billards mais peut se jouer sur un seul billard si les conditions matérielles l'imposent.

ARTICLE 2.2 : RETARD D'ÉQUIPE

Un match ne peut débuter que si au moins deux joueurs d'une équipe sont présents.

Si cette condition n'est pas remplie à l'heure du match, une manche est perdue toutes les dix minutes pour l'équipe en retard.

Le décompte ne peut débuter que si au moins une équipe est complète.

Si dans le délai de la première session, c'est-à-dire 3 x 10 minutes, une équipe n'est pas en mesure de présenter 2 joueurs, le match sera considéré comme perdu par forfait.

ARTICLE 2.3 : FEUILLE DE MATCH

Un match est constitué de 12 manches réparties en trois séries de 4 manches. La 2ème série de joueurs doit être établie à l'issue de la 4ème partie. La 3ème série de joueurs doit être établie à l'issue de la 8ème partie.

Les positions sur la feuille de match sont prédéfinies par des lettres et un joueur ne peut pas changer de lettre en cours de match. Les capitaines doivent veiller à respecter les positions de leurs joueurs mais également vérifier celles de l'équipe adverse après que celles-ci soient renseignées.

Si une erreur est constatée la feuille doit être corrigée le plus lisiblement possible. Si l'erreur est constatée en cours de match les deux équipes sont tenues pour responsables et les capitaines doivent trouver une solution respectant les règles établies.

La feuille de match est renseignée en premier par l'équipe évoluant « à domicile », au début du match et à chaque session. Le capitaine transmet ensuite la feuille de match au capitaine de l'équipe adverse qui inscrit les noms de ses joueurs puis la rend à son homologue pour vérification. Ceci fait l'ordre des matchs est validé et la feuille ne peut plus être modifiée (sauf en cas d'erreur précédemment définies). À chaque session, une équipe peut faire entrer des remplaçants. Chacun d'entre eux remplace un joueur titulaire et un seul, en reprenant la même position sur la feuille.

Le capitaine doit cocher le numéro du ou des joueurs remplacés. Il est possible de remplacer un joueur pour une seule manche.

Une sortie n'est pas définitive, un joueur remplacé peut revenir dans le match à partir du moment où il reprend sa position. ATTENTION : si un joueur remplace un joueur titulaire dans la session 2 il ne peut pas en remplacer un autre dans la session 3.

Les matchs sont lancés dans l'ordre de la feuille de match. Un joueur appelé pour la 1ère fois du match dispose de 5 minutes pour se présenter à la table, après ce délai il perd sa partie. Dès sa 2ème partie, tout joueur absent est immédiatement forfait au lancement de sa manche.

ARTICLE 2.4 : DÉROULEMENT DU MATCH

Les casses sont définies par tirage à la bande à chaque partie. Sur demande des joueurs et à chaque manche, un arbitre peut être désigné dans l'équipe n'ayant pas la casse.

Au terme des 3 sessions, les capitaines calculent le score définitif et signent la feuille de match. Dès lors le résultat est entériné.

En cas de litige sur les conditions de déroulement du match (ou tout autre élément étant de nature à modifier le score ou le respect des règles du jeu), celui-ci devra faire l'objet d'une réserve sur la feuille de match afin de pouvoir être étudié par le « responsable local ».

ARTICLE 2.5 : RENVOI DES FEUILLES DE MATCH

Une feuille de match papier doit être utilisée durant le match (disponible [ici](#)).

À l'issue du match les capitaines saisissent en ligne les résultats de leur équipe depuis la page de l'évènement concerné. Les résultats et les classements sont automatiquement mis à jour.

La feuille de match papier, signée des deux capitaines, doit être numérisée ou photographiée et envoyée au responsable local dès la fin de la rencontre.

Tout litige doit être porté à la connaissance du responsable local via cette feuille de match.

CHAPITRE 3 : CLASSEMENT INDIVIDUEL

ARTICLE 3.1 : CLASSIFICATION INDIVIDUELLE

Chaque participant au Championnat par équipes bénéficie d'un classement individuel :

+ 3 points par partie gagnée

+ 1 point par partie perdue

Les joueurs sont classés dans l'ordre suivant :

1 - Nombre de points

2 - Pourcentage de victoires

Si l'égalité persiste elle sera dite « parfaite » et les joueurs seront classés au même rang.

Le classement est établi pour chaque championnat local, mais aussi pour l'ensemble du territoire français. Ainsi chacun peut se situer dans ce classement avec tous les autres compétiteurs inscrits.

CHAPITRE 4 : LES OFFICIELS

ARTICLE 4.1 : RESPONSABLE NATIONAL

L'ensemble de la compétition est géré par le responsable national. Seuls les responsables locaux peuvent contacter le responsable national.

Il intervient notamment pour :

- Accompagner les responsables locaux dans la mise en place de leur League
- Valider la constitution des Leagues
- Vérifier le bon fonctionnement des Leagues et le respect des règlements par les responsables locaux
- Vérifier le bon fonctionnement des classements
- Gérer les litiges remontés par les responsables locaux

ARTICLE 4.2 : RESPONSABLE LOCAL

Chaque championnat est géré par un responsable local. Seuls les capitaines des équipes peuvent contacter le responsable local de leur League.

Les responsables locaux travaillent en collaboration avec le responsable national.

Ils interviennent notamment pour :

- Faire la promotion de la Blackball Golden League sur leur territoire
- Recruter de nouveaux clubs et de nouvelles équipes
- Réaliser un calendrier de compétitions en match aller/retour
- S'assurer de l'application et du respect du règlement dans l'ensemble des matchs de leur territoire
- Veiller à la bonne transmission des résultats et réceptionner les feuilles de matchs après chaque rencontre
- Régler les litiges éventuels

CHAPITRE 5 : INSTRUCTIONS GÉNÉRALES

ARTICLE 5.1 : LA RÈGLE DU JEU

La règle de jeu utilisée est la règle officielle « BLACKBALL », définie par la Fédération française de billard. Elle est disponible [ici](#) ou depuis le site de la FFB, dans l'espace téléchargement.

ARTICLE 5.2 : ARBITRAGE

Chaque manche se déroule en auto-arbitrage, c'est aux deux joueurs évoluant sur la table de définir si un coup est légal ou non. En aucun cas les observateurs ne doivent d'eux-mêmes interférer avec le déroulement de la manche. Les joueurs peuvent demander à tout moment d'être arbitrés. Dans ce cas, c'est un joueur de l'équipe n'ayant pas la casse qui fera office d'arbitre.

ARTICLE 5.3 : ÉTHIQUE SPORTIVE

Les joueurs veilleront à :

- Conserver un bon esprit, fait de dispositions bienveillantes envers l'adversaire du moment, l'arbitre, l'organisateur, le matériel, le lieu d'accueil ;
- Avoir une attitude sportive, c'est-à-dire apporter sa propre contribution au respect de l'Éthique Sportive.

Tout joueur mineur devra pouvoir présenter une autorisation parentale mentionnant un responsable adulte (capitaine de l'équipe ou son représentant) dans les salles commerciales. (Voir annexe 2).

CHAPITRE 6 : FIN DU CHAMPIONNAT ET REMISE DES PRIX

À l'issue de tous les matchs de championnats, le classement final doit être validé par le responsable local. Le classement détermine l'équipe vainqueur et le meilleur joueur individuel.

Une remise des prix est organisée à l'occasion d'une soirée dédiée. Le responsable local remet les diplômes aux trois premiers de chaque classement. Si les conditions matérielles le permettent, un tournoi amical individuel est organisé lors de cette soirée.