



Avenant Finales de Ligues 2025-2026



1- Time :

A la demande d'un joueur/joueuse ou sur décision de la direction de jeu, une rencontre pourra être timée en cours de match (en partie ou jusqu'à la fin, à l'appréciation du timeur).

Rappel : 45 secondes / coup et 1 extension possible de 15 secondes par joueur par manche.

2- Choix des compétitions

Un joueur pourra participer à deux compétitions individuelles spécifiques.

Cependant, en cas de match simultané entre un match spécifique et un match par équipe, il devra choisir entre les 2 rencontres.

➔ Les clubs sont donc invités à prendre leurs dispositions

3- Planning et organisation

L'organisation des compétitions se fera par la Commission de Blackball de la LGEB.

Celle-ci dépendra des conditions d'accueil par le club organisateur (nombre de billards, locaux...) et pourra être modifiée en conséquence.

Le planning sera communiqué le plus rapidement possible pour une bonne organisation des clubs.

4- Les finales de Ligue par équipe :

Les matchs par équipe seront limités à 1h45 à partir de l'appel des 2 capitaines par la direction de jeu.

Pour compléter leurs équipes, les capitaines devront obligatoirement utiliser l'option « SEQUENCE » proposée par cuescore. (Voir plus bas)

Un tirage à la bande est effectué en début de match. Ensuite la casse est alternée entre chaque équipe jusqu'à la fin du match.

A la fin du temps réglementaire, le score sera conservé sauf si les parties en cours permettent une égalisation ou un départage.

En cas de match nul, une dernière partie sera jouée.

4-1 : les séquences

Match	Equipe A	Equipe B	Match	Equipe A	Equipe B
1	A	W	9	B	Z
2	B	X	10	A	Y
3	C	Y	11	D	X
4	D	Z	12	C	W
5	A	X	13	D	Y
6	B	Y	14	A	Z
7	C	Z	15	B	W
8	D	W	16	C	X

Pour remplir les séquences, il suffit de cliquer sur le bouton correspondant si vous êtes recevant ou visiteur.



Puis, cliquer la position que vous souhaitez donner à vos joueurs

Set playing sequence

SÉLESTAT AB 1 DR1

#Joueurs

1	Joaquim Ales	▼
2	David Schneider	▼
3	Nathanael Beckrich	▼
4	Stéphane HAAS	▼

Dans l'exemple ci-dessus :

Joaquim = joueur, David = joueur B, Nathanael = joueur C et Stephane = joueur D.

Quand vous aurez cliqué sur « valider », Cuescore mettra les joueurs dans la feuille de match automatiquement.

4-2 : les séquences

Un capitaine peut faire rentrer un remplaçant entre chaque session.

ATTENTION : Un joueur présent en session 1 et ayant été remplacé peut réintégrer le match à condition de reprendre sa place initiale

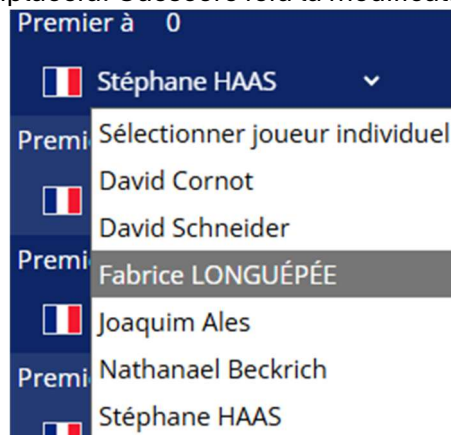
Exemple :

Si D rentre en 2eme session à la place de A, 1 ne pourra réintégrer le match qu'à la place de D.

Pour faire son changement, le capitaine devra cliquer sur le joueur « sortant » et indiquer le joueur « entrant ».

Exemple :

Si je souhaite sortir Stéphane pour le remplacer par Fabrice, je clique sur Stéphane puis je sélectionne Fabrice qui le remplacera. Cuescore fera la modification le reste du match.



Si je souhaite faire rejouer Stéphane, je refais la même manipulation dans le sens inverse.