



CODE SPORTIF BILLARD CARAMBOLE

Livret Equipes

TABLE DES MATIERES

TITRE VII REGLEMENT DES CHAMPIONNATS PAR EQUIPES DE CLUBS	3
CHAPITRE I DISPOSITIONS COMMUNES A TOUS LES CHAMPIONNATS	3
Avant-propos	3
Article EQ 7.1.01 – Présentation des différents championnats.....	3
Article EQ 7.1.02 – Indices et plafond divisionnaire	3
Article EQ 7.1.03 – Engagement d’une équipe	4
Article EQ 7.1.04 – Composition d’une équipe.....	4
Article EQ 7.1.05 – Déroulement d’une rencontre.....	5
Article EQ 7.1.06 – Incidents lors d’une rencontre.....	6
Article EQ 7.1.07 – Déroulement d’un championnat	6
Article EQ 7.1.08 – Dispositions spécifiques aux D1 JDS-3B.....	9
Article EQ 7.1.09 – Classements dans un palier disputé par poules	9
Article EQ 7.1.10 – Classements dans un palier disputé par élimination directe	10
Article EQ 7.1.11 – Classement général d’une division	10
Article EQ 7.1.12 – Montées et descentes de division	11
Article EQ 7.1.13 – Organisation de la finale	11
Article EQ 7.1.14 – Abandon.....	12
Article EQ 7.1.15 – Nombre et format des billards	12
Article EQ 7.1.16 – Compétences de la CSNC.....	12
CHAPITRE II JEUX DE SERIES.....	13
Article EQ 7.2.01 – Engagement.....	13
Article EQ 7.2.02 – Indice individuel.....	13
Article EQ 7.2.03 – Indice d’équipe	13
Article EQ 7.2.04 – Transmission des résultats	14
Article EQ 7.2.05 – Spécificités par division.....	14
CHAPITRE III 3-BANDES.....	15
Article EQ 7.3.01 – Indice individuel.....	15
Article EQ 7.3.02 – Transmission des résultats	15
Article EQ 7.3.03 – Spécificités par division.....	15
Article EQ 7.3.04 – Dispositions spécifiques à la division 1	16
CHAPITRE IV 5-QUILLES	17
Article EQ 7.4.01 – Déroulement d’une rencontre.....	17
Article EQ 7.4.02 – Division 1	18

TITRE VII

REGLEMENT DES CHAMPIONNATS PAR EQUIPES DE CLUBS

CHAPITRE I

DISPOSITIONS COMMUNES A TOUS LES CHAMPIONNATS

Avant-propos

Le présent chapitre est commun à tous les championnats, toutefois, les chapitres 2, 3 et 4 peuvent contenir des dispositions particulières qui prévalent sur celles de ce chapitre.

Article EQ 7.1.01 – Présentation des différents championnats

Un championnat par équipes de clubs se caractérise par son mode de jeu puis sa division :

- Jeux de Séries (JDS) avec cinq divisions,
- 3-Bandes (3B) avec cinq divisions,
- 5-Quilles avec une division unique.

Un mode de jeu peut regrouper plusieurs spécialités.

L'équipe qui remporte le championnat de division 1 est déclarée championne de France ; celle qui remporte le championnat d'une autre division est déclarée championne de France de sa division.

Article EQ 7.1.02 – Indices et plafond divisionnaire

Un principe de plafonnement du niveau des équipes est instauré pour favoriser l'homogénéité des divisions où il est mis en place.

Trois coefficients sont définis à cet égard :

- L'indice individuel, obtenu pour chaque joueur selon les modalités spécifiques à chaque mode de jeu.
- L'indice d'équipe, calculé pour chaque équipe lors de son engagement comme étant la moyenne des indices individuels les plus élevés, arrondie à l'unité. Le nombre d'indices individuels pris en compte pour le calcul est égal au nombre de matchs dans une rencontre pour le championnat concerné.
- Le plafond divisionnaire, spécifique à chaque division. Lorsqu'un plafond divisionnaire est fixé, les indices des équipes engagées dans la division doivent être inférieurs à ce plafond.

Article EQ 7.1.03 – Engagement d'une équipe

Pour les Jeux de Séries et le 3-Bandes, l'engagement d'une équipe doit se faire **obligatoirement** sur le site FFB Sportif, il est accessible sur le site fédéral. Le portail pour engager une équipe est ouvert **du 1^{er} au 20 septembre**. La Ligue valide et confirme son engagement avant le **25 septembre**.

Pour le 5-Quilles, l'équipe doit utiliser le bordereau d'engagement. L'engagement doit être **complètement** rempli. Pour le **25 septembre**, chaque ligue fait parvenir au secrétariat fédéral la liste et la composition des équipes engagées.

Une équipe peut porter le nom de son club et/ou de sa ville et/ou du sponsor principal.

Le chèque du droit d'engagement est à envoyer à la ligue d'appartenance pour le **25 septembre**. Puis, le secrétariat fédéral envoie à chaque ligue une facture globale récapitulative de **tous** les droits d'engagements à régler.

Le responsable fédéral vérifie la conformité des équipes au présent règlement et suit la publication faite sur FFB Sportif.

Peuvent s'engager dans une division :

- A. Suivant l'ordre du classement de la saison précédente et sous réserve que l'indice d'équipe soit inférieur au plafond divisionnaire :
 - ✓ Les équipes non reléguées ayant évolué dans cette division.
 - ✓ La ou les équipes qui montent de la division immédiatement inférieure.
 - ✓ La ou les équipes qui descendent de la division immédiatement supérieure.
- B. Dans la limite des places disponibles :
 1. Suivant l'ordre des indices d'équipe, les équipes non classées dans la division mais dont l'indice est supérieur au plafond divisionnaire de la division immédiatement inférieure.
 2. Suivant l'ordre du classement de la saison précédente, les équipes normalement reléguées dans la division inférieure mais dont l'indice pour la nouvelle saison est supérieur au plafond de cette division.
 3. Suivant l'ordre inverse de leur classement de la saison précédente, les équipes devant normalement monter dans la division supérieure mais dont l'indice pour la nouvelle saison reste inférieur au plafond de la division dans laquelle ils évoluaient la saison précédente peuvent s'y maintenir. Cette dérogation ne peut toutefois pas être accordée deux fois consécutivement

Les équipes descendantes qui ne pourront pas bénéficier des dispositions 1 ou 2 précédentes devront s'engager dans la division inférieure en modifiant leur composition pour adapter leur indice d'équipe à cette division.

Article EQ 7.1.04 – Composition d'une équipe

- Le nombre de joueurs inscrits sur le bordereau d'engagement varie selon le nombre de matchs d'une rencontre du championnat concerné : entre 4 et 6 joueurs pour 3 matchs, et entre 6 et 8 joueurs pour 4 matchs.
- Pour les joueurs non classifiés, le président du club propose l'indice le plus proche de la valeur du joueur et le responsable fédéral valide cette proposition. Lorsqu'il atteint trois matchs dans une spécialité, un nouvel indice individuel lui est attribué d'après le site de saisie concerné et l'indice d'équipe est recalculé. Si ce nouvel indice dépasse le plafond divisionnaire, le joueur ne peut pas participer aux rencontres ultérieures de son équipe.

- Tout club peut inclure dans chacune de ses équipes un joueur d'un autre club à condition que ce dernier n'engage pas d'équipe dans le même championnat.
- Dans les divisions pour lesquelles un plafond divisionnaire est prévu, au moins 50% des joueurs inscrits sur le bordereau d'engagement et présentés par une équipe pour disputer une rencontre doivent être classés ou classifiés par la FFB.
- Un joueur peut être inscrit dans plusieurs des équipes engagées par son club à condition que ce soit dans des divisions différentes.
 Au cours du premier palier du championnat, ce joueur pourra disputer plusieurs rencontres dans chaque division, sans limitation de nombre.
 A partir du deuxième palier, il ne pourra continuer que dans une seule équipe. Le responsable fédéral entérine la composition des équipes publiées dans les conditions de l'article 7.1.03-1, en fonction du choix du joueur.

Article EQ 7.1.05 – Déroulement d'une rencontre

- Les joueurs présentés par une équipe pour disputer une rencontre doivent être en mesure de présenter leur licence à jour.
- Une rencontre est composée des matchs opposant une seule fois tous les joueurs de même rang de deux équipes.
- Si les deux équipes opposées se rencontrent 2 fois dans la phase en cours : lors de la première rencontre, le responsable d'une équipe tirée au sort présente par écrit au directeur de jeu la composition de l'équipe et l'ordre des joueurs. Le responsable de l'équipe adverse prend connaissance de cette liste et présente la sienne dans un délai maximum de 5 minutes. Lors de la seconde rencontre, l'ordre de présentation des listes est inversé.

Si, dans la phase en cours, le nombre de rencontres entre les deux équipes est différent de deux : les responsables de chaque équipe présentent au directeur de jeu, simultanément et par écrit, la composition de l'équipe et l'ordre des joueurs.

- Aucun joueur ne peut disputer plus d'un match dans une rencontre. Si des rencontres aller et retour sont prévues, l'ensemble des matchs aller et celui des matchs retour constituent deux rencontres distinctes.
- Un match se dispute avec reprise égalisatrice, sans prolongation. Chaque match donne lieu à attribution de 2 points de match pour une victoire, 1 point pour un nul et 0 point pour une défaite. Chaque rencontre donne lieu à attribution de 2 points de rencontre pour une victoire, 1 point pour un nul et 0 point pour une défaite.
- **Une rencontre ne peut pas se jouer après la date butoir prévue au calendrier fédéral.**
- L'équipe qui reçoit est chargée de saisir les résultats de la rencontre, dans les 24 heures, sur le (ou les) site(s) « FFB Sportif » concerné(s). L'équipe gagnante doit s'assurer que la saisie a été faite et, à défaut, peut l'effectuer. Seuls les matchs saisis sont pris en compte pour les résultats du championnat.

Article EQ 7.1.06 – Incidents lors d'une rencontre

Une équipe perd la rencontre et tous ses matchs :

- Si elle se présente avec un nombre de joueurs inférieur au nombre de matchs à disputer, ou avec des joueurs non inscrits sur le bordereau d'engagement.
- Si elle est forfait pour cette rencontre.

Les deux équipes sont créditées de 0 point de rencontre et de match :

- Si la rencontre n'est pas jouée au plus tard à la date fixée au calendrier fédéral.
- Si chacune des deux équipes est dans une des situations décrites au premier paragraphe du présent article.

Article EQ 7.1.07 – Déroulement d'un championnat

Un championnat par équipes se déroule en plusieurs paliers de sélection, dans cet ordre : qualifications, éliminatoires, finale.

Chaque palier est constitué d'une ou plusieurs compétitions, elles-mêmes subdivisées en une ou plusieurs phases dont la formule sportive est l'élimination directe ou la répartition par poules.

A. QUALIFICATIONS

Ce premier palier du championnat peut être disputé, selon la division, à l'échelon ligue ou à l'échelon national.

ECHELON LIGUE

- Chaque ligue engageant des équipes dans une division organise sa propre compétition qualificative. L'organisation et la formule sportive dans chaque phase de ces compétitions sont laissées à l'initiative des ligues.
- Dès la fin de la compétition, et au plus tard à la date fixée par le calendrier fédéral, les ligues en adressent le classement au responsable fédéral.
Outre le classement, le document communiqué par les ligues comprendra les résultats énumérés à l'article 7.1.09-C2 à C4 pour l'équipe classée dernière.
- Le responsable fédéral détermine, dans l'ordre du classement au sein de chaque ligue, les équipes sélectionnées pour le palier des « éliminatoires nationales ».
Chaque ligue ayant engagé au moins une équipe dans une division a droit à une équipe qualifiée. Les autres places sont attribuées aux ligues au prorata du nombre de leurs équipes engagées dans la division.
Les ligues sont informées de leur nombre d'équipes qualifiées au plus tard le **15 octobre**.

ECHELON NATIONAL

- Cette compétition qualificative se déroule par poules, en une seule phase.
- Le responsable fédéral détermine le nombre de poules en fonction du nombre d'équipes engagées. Les poules sont établies selon l'ordre de priorité de taille indiqué aux tableaux des spécificités par division. Chaque taille ne peut être utilisée que si les précédentes dans l'ordre de priorité ne permettent pas d'intégrer toutes les équipes.
- Dans chaque division, le rang d'arrivée des équipes est établi dans l'ordre suivant :
 1. Les finalistes de la saison précédente, dans l'ordre du classement,
 2. Autres équipes, dans l'ordre de l'indice d'équipe,
 3. En cas d'égalité, un tirage au sort est effectué.
- La répartition des équipes dans les poules est déterminée, suivant la division concernée :
 - ✓ Soit par des critères géographiques.

✓ Soit selon la méthode du serpent, en utilisant le rang d'arrivée.

- Le déroulement des poules varie selon le nombre de matchs d'une rencontre du championnat concerné.

Rencontres en 3 matchs

- ✓ Une journée avec deux équipes se déroule en rencontres aller puis retour.
- ✓ Une journée avec trois équipes se déroule en trois rencontres aller simple.
- ✓ Selon les dispositions de l'article 3.01.1 du livret des annexes et l'ordre établi ci-dessous.

	Journées				
	1	2	3	4	5
Poule de 3	1 – 2 – 3	1 – 2 – 3	1 – 2 – 3		
Poule de 4	2 – 3 – 4	1 – 3 – 4	1 – 2 – 4	1 – 2 – 3	
Poule de 5	1 – 5 2 – 3 – 4	1 – 3 – 4 2 – 5	1 – 2 – 4 3 – 5	1 – 2 – 3 4 – 5	
Poule de 6	1 – 4 2 – 5 3 – 6	1 – 2 – 6 3 – 4 – 5	1 – 3 – 5 2 – 4 – 6	1 – 5 – 6 2 – 3 – 4	1 – 2 – 3 4 – 5 – 6

Rencontre en 4 matchs

- ✓ Lorsque des journées aller et retour sont prévues, deux équipes peuvent convenir de disputer leurs deux rencontres en une seule journée en un lieu à leur convenance, au plus tard à la date prévue pour la rencontre retour. Elles doivent en informer le responsable fédéral.

	Journées					
	Aller			Retour		
	1	2	3	4	5	6
Poules de 3	3 – 2	1 – 3	2 – 1	2 – 3	3 – 1	1 – 2
Poules de 4	4 – 1 3 – 2	1 – 3 2 – 4	2 – 1 4 – 3	1 – 4 2 – 3	3 – 1 4 – 2	1 – 2 3 – 4

	Journées en rencontre aller simple				
	1	2	3	4	5
Poules de 5	2 – 5 4 – 3	5 – 1 3 – 2	1 – 4 5 – 3	3 – 1 2 – 4	1 – 2 4 – 5
Poules de 6	1 – 6 2 – 4 3 – 5	1 – 5 2 – 3 4 – 6	1 – 4 2 – 5 3 – 6	1 – 3 2 – 6 4 – 5	1 – 2 3 – 4 5 – 6

⁽¹⁾ L'équipe en gras reçoit la journée

- Si toutes les équipes d'une poule sont d'accord, et si le responsable fédéral l'autorise, plusieurs équipes peuvent se regrouper pour disputer les rencontres d'une ou plusieurs journées. Par dérogation à l'article 7.1.05, la date butoir est alors celle de la dernière journée prévue au calendrier pour la plus tardive des rencontres regroupées.
- A la fin de cette compétition, le responsable fédéral établit un classement de toutes les équipes participantes selon les critères de l'article 7.1.09.

- Cette compétition n'a lieu que si le palier précédent comptait au moins 16 équipes. Elle se déroule par phases à élimination directe, en rencontres aller-retour disputées dans le premier club tiré au sort.
- Le rang d'arrivée des équipes est établi :
 - ✓ Si le palier de qualification s'est joué à l'échelon national : dans l'ordre du classement général du palier de qualification ;
 - ✓ Si le palier de qualification s'est joué à l'échelon ligue : par tirage au sort effectué par la CSNC. Dans la mesure du possible, des équipes peuvent être permutées si le déplacement induit au 1^{er} tour est supérieur à 500 kilomètres aller ou si deux opposants du 1^{er} tour sont de la même ligue.
- Le tableau des rencontres de la première phase se construit selon la méthode du serpent :
 - ✓ Huit équipes, 1/8, 4/5, 3/6, et 2/7 ;
 - ✓ Seize équipes, 1/16, 9/8, 5/12, 13/4, 3/14, 11/6, 7/10 et 15/2 ;
 - ✓ Trente deux équipes, 1/32, 17/16, 9/24, 8/25, 5/28, 21/12, 13/20, 29/4, 3/30, 19/14, 11/22, 27/6, 7/26, 23/10, 15/18, 2/31.

Chaque phase suivante oppose les vainqueurs des rencontres adjacentes dans le tableau. La compétition est terminée après la phase « 1/4 de finale », et les quatre équipes restantes sont qualifiées pour la finale. Le responsable fédéral établit alors un classement de la compétition, incluant toutes les équipes participantes, selon les critères de l'article 7.1.10.

- Les frais de séjour et de déplacement engagés par l'équipe visiteuse sont pris en charge à 50% par l'équipe visitée. Ils sont calculés sur la base des tarifs indiqués dans les dispositions financières en vigueur :
 - ✓ Les nuitées ne sont prises en charge que si le déplacement est supérieur à 200 kilomètres aller. Le nombre de nuitées est égal au nombre de matchs dans une rencontre.
 - ✓ Si l'équipe se déplace en voiture, un seul trajet aller-retour sera indemnisé. Si les joueurs se déplacent autrement qu'en voiture, le déplacement se calcule sur la base des justificatifs dans la limite du montant aller-retour d'une voiture.
 - ✓ Le club d'une équipe qui refuse de se conformer à ces dispositions sera exclu de toutes les compétitions par équipes la saison suivante

C. FINALE

- Cette compétition se déroule soit en deux phases à élimination directe, 1/2 finale et finale, soit en une phase par poule unique. Elle comporte 4 équipes.
- L'organisation de la finale est attribuée au club vainqueur de la saison précédente, s'il est qualifié. Sinon, elle est proposée aux clubs qualifiés dans l'ordre du classement du palier précédent.
- Le rang d'arrivée des équipes est fixé dans l'ordre du classement général du palier précédent.
- Le classement de cette compétition finale est réalisé par le responsable fédéral selon les critères de l'article 7.1.09 (poule) ou 7.1.10 (phases à élimination directe).
- Les médailles d'or, d'argent et de bronze sont remises par le délégué fédéral aux joueurs de l'équipe terminant aux trois premières places à l'issue du classement final.
- Le responsable fédéral établit alors un classement général national de la division, incluant toutes les équipes engagées à chaque palier disputé à l'échelon national, selon les critères de l'article 7.1.11.

Article EQ 7.1.08 – Dispositions spécifiques aux D1 JDS-3B

ENGAGEMENT D'UNE EQUIPE

Par dérogation aux dispositions de l'article 7.1.05 :

- Au 3-Bandes, l'ordre des joueurs dans une rencontre est identique à l'ordre d'inscription sur le bordereau d'engagement.
- Aux Jeux de Séries, les responsables d'équipes communiquent simultanément et par écrit la composition de leur équipe et l'ordre des joueurs.

Le dossier d'engagement doit être envoyé au secrétariat fédéral entre **le 15 juin et le 30 juin**.

Après analyse du dossier et avis du DTN, la CSNC arrête sa décision quant à l'engagement de l'équipe et fait connaître sa décision au club demandeur au plus tard le 15 juillet. La décision de la FFB d'accepter ou non une équipe s'appuiera sur des critères sportifs, notamment l'indice d'équipe. Les refus sont motivés et publiés sur le site fédéral.

Les équipes retenues devront envoyer un bordereau d'engagement comportant les mêmes joueurs que ceux du dossier d'engagement, ou d'un niveau strictement supérieur dans les classements de référence des modes de jeux concernés.

Si le nombre d'équipes acceptées à l'engagement est supérieur au nombre de places disponibles, les places sauf la dernière sont attribuées dans l'ordre du classement général de la saison précédente, puis dans l'ordre de l'indice d'équipe.

La dernière place est attribuée au gagnant d'une poule de barrage disputée entre les équipes suivantes, à une date et un lieu fixés par la CSNC en accord avec les équipes.

JOUEUR FORME LOCALEMENT

- Un joueur formé localement est un joueur qui a été titulaire d'une licence FFB pendant quatre années, consécutives ou non, avant son 30^{ème} anniversaire.
- Au moins 50% des joueurs inscrits sur le bordereau d'engagement et présentés par une équipe pour disputer une rencontre doivent être des joueurs formés localement.

ZONES EUROPEENNES

Les deux premières équipes de la phase finale (voire la troisième, si l'une des deux premières est qualifiée directement pour la finale) sont qualifiables pour les zones européennes de la Coupe d'Europe des Clubs **pour la saison suivante**. Cette participation est subordonnée à la présence d'un effectif de joueurs identique ou d'un niveau comparable. Si la composition de l'équipe a changé, la CSNC procédera à l'examen du dossier pour confirmer ou infirmer la qualification en zones européennes.

Article EQ 7.1.09 – Classements dans un palier disputé par poules

A. Critère d'attribution des points de rencontre

1. Nombre de points de match

B. Critères de classement des équipes d'une poule

1. Nombre de points de rencontre
2. Nombre de points de match
- 3a. Si les matchs d'une rencontre sont dans une seule spécialité :
 - i. Moyenne générale des équipes,
 - ii. Moyenne particulière d'équipe, définie comme la meilleure moyenne générale calculée sur une rencontre gagnée ou nulle
- 3b. Si les matchs d'une rencontre sont en plusieurs spécialités : somme des quotients (points réalisés / distance) de chaque match de la rencontre.

C. Critères de classement des équipes du palier

1. Rang dans la poule d'origine

2. Pourcentage des points de rencontre obtenus dans la poule d'origine rapportés au score maximum possible
3. Pourcentage des points de match obtenus dans la poule d'origine rapportés au score maximum possible
4. Critères B-3a ou B-3b du présent article appliqués à toutes les rencontres jouées dans la poule d'origine

Article EQ 7.1.10 – Classements dans un palier disputé par élimination directe

A. Critères de victoire dans une phase à élimination directe

1. Cas d'une rencontre unique

1. Nombre de points de match
2. Si les matchs de la rencontre sont dans une seule spécialité : moyenne générale des équipes
3. Prolongation avec reprise égalisatrice sur 10 % de la distance, pour chacun des matchs de la rencontre, selon les modalités de l'article 6.7.03.

2. Cas de rencontres aller et retour

1. Nombre de points de rencontre, attribués pour chaque rencontre selon les critères A-1-1 et A-1-2 du présent article
2. Nombre de points de matchs
3. Si les matchs des rencontres sont dans une seule spécialité : moyenne générale des équipes sur les deux rencontres
4. Prolongation avec reprise égalisatrice sur 10 % de la distance, pour chacun des matchs de la rencontre retour, selon les modalités de l'article 6.7.03

B. Critères de classement des équipes du palier

1. Phase la plus élevée atteinte
2. Points de rencontre acquis dans la phase
3. Points de match acquis dans la phase sans tenir compte des victoires par forfait
- 4a. Si les matchs d'une rencontre sont dans une seule spécialité : moyenne générale de la phase
- 4b. Si les matchs d'une rencontre sont en plusieurs spécialités : pourcentage de la somme des points réalisés par rapport à la somme des distances pour tous les matchs.
5. Critères B-4 du présent article appliqué à toutes les rencontres du palier, puis du championnat

Article EQ 7.1.11 – Classement général d'une division

Les équipes ayant participé à un palier disputé à l'échelon national sont classées selon les critères suivants :

1. Palier le plus élevé atteint
2. Rang dans ce palier

Article EQ 7.1.12 – Montées et descentes de division

A. MONTEES

Les 4 équipes finalistes d'une division montent dans la division supérieure si l'accès à cette dernière n'est pas sur dossier.

B. DESCENTES

1. Si le palier qualificatif s'est disputé à l'échelon ligue, les équipes dernières de leur ligue sont regroupées sur une liste ordonnée selon les critères de l'article 7.1.09-C2 à C4. Les 4 dernières équipes de cette liste descendent en division inférieure.
2. Si le palier qualificatif s'est disputé à l'échelon national, les 4 dernières équipes au classement général de la division descendent dans la division inférieure.

Article EQ 7.1.13 – Organisation de la finale

Premier jour de la compétition :

- Essai des billards

De 9h30 à 10h00 : B

De 10h00 à 10h30 : C

De 10h30 à 11h00 : A

De 11h00 à 11h30 : D

- Cérémonie d'ouverture à 13h30

Dernier jour de la compétition : Cérémonie de clôture à 17h30

	Par poule unique				Par élimination directe	
	Rencontres en 2 tours de jeu (3 ou 4 joueurs sur 2 billards)		Rencontres en 1 tour de jeu (3 joueurs sur 3 billards ou 4 joueurs sur 4 billards)		Rencontres en 2 tours de jeu (3 ou 4 joueurs sur 2 billards)	
VENDREDI	14h00	B/C T1			14h00	Aller A1/B2 T1
	16h00	B/C T2 ⁽²⁾			16h00	Aller A1/B2 T2 ⁽²⁾
	18h00	A/D T1			18h00	Aller B1/A2 T1
	20h00	A/D T2			20h00	Aller B1/A2 T2
SAMEDI	9h00	Vainqueurs ⁽³⁾ T1	14h00	B/C	9h00	Retour A1/B2 T1
	11h00	vainqueurs T2	16h00	A/D	11h00	Retour A1/B2 T2
	15h00	perdants T1	18h00	vainqueurs ⁽³⁾	15h00	Retour B1/A2 T1
	17h00	perdants T2	20h00	perdants	17h00	Retour B1/A2 T2
DIMANCHE	9h00	Restants 1 ⁽⁴⁾ T1			9h00	Place 3 et 4 T1
	11h00	restants 1 T2			11h00	Place 3 et 4 T2
	13h30	restants 2 T1	13h30	restants 1 ⁽⁴⁾	13h30	Finale T1
	15h30	restants 2 T2	15h30	restants 2	15h30	Finale T2

Les horaires sont donnés à titre indicatif.

Le directeur de jeu attribue les billards selon le rang de chaque joueur en début de championnat. Il peut cependant modifier exceptionnellement cette attribution à chaque rencontre, notamment dans le cadre d'une diffusion télévisée.

⁽²⁾ Les matchs des joueurs 1 et 2 sont au second tour T2

⁽³⁾ En cas d'égalité de points de match dans les rencontre B/C et/ou A/D, Les équipes participant à la rencontre « perdants » sont déterminées par les critères de l'article 7.1.09-B3

⁽⁴⁾ Rencontres 1 et 2 dans un ordre tiré au sort ou pour ménager une finale

Article EQ 7.1.14 – Abandon

En cas d'abandon avant le début du championnat, le championnat se joue avec les équipes restantes.

En cas d'abandon après le début du championnat :

1. Le classement des équipes restantes dans la poule est refait sans tenir compte des résultats obtenus contre l'équipe défaillante.
2. Sauf cas de force majeure laissé à l'appréciation de la CSNC, tout abandon ou forfait fera l'objet d'une sanction financière détaillée dans les dispositions financières. En cas de non versement, le club est exclu de toutes les compétitions par équipes la saison suivante.

Article EQ 7.1.15 – Nombre et Format de billard

Une équipe dont le club ne possède pas le format ou le nombre de billards permettant les rencontres dans sa division d'appartenance doit soit acquérir le matériel nécessaire, soit se faire accueillir par un club proche, soit jouer toutes ses rencontres à l'extérieur.

Son choix doit être mentionné sur le bordereau d'engagement.

Article EQ 7.1.16 – Compétences de la CSNC

La CSNC gère les paliers qualificatifs nationaux, éliminatoires et finaux.

Le règlement sportif, le bordereau d'engagement, le calendrier et les dispositions financières sont consultables dès le début de saison sur le site officiel de la Fédération : fbillard.com

Le non-respect du présent règlement par une équipe entraîne sa disqualification sur décision de la CSNC sans possibilité d'appel. La CSNC est seule habilitée à statuer sur les cas non expressément prévus au règlement.

CHAPITRE II

JEUX DE SERIES

Article EQ 7.2.01 – Engagement

Lors de l'engagement, le responsable de l'équipe inscrit ses joueurs dans les spécialités de son choix. Si les rencontres de la division comportent plusieurs spécialités, **les joueurs peuvent être polyvalents** mais, dans ce cas, ils doivent être inscrits pour chaque spécialité qu'ils sont susceptibles de disputer. La catégorie correspondante doit alors être portée sur le bordereau d'engagement. Elle est prise en compte pour le calcul de l'indice d'équipe.

Un joueur dont la catégorie n'est pas indiquée pour une spécialité donnée ne pourra pas disputer de match dans cette spécialité.

Article EQ 7.2.02 – Indice individuel

L'indice individuel de chaque joueur prévu à l'article 7.1.02 est fixé par référence à sa classification individuelle (en points) :

	Partie Libre	Cadre 47/2 – 42/2	Cadre 71/2	Bande
Masters – Internationaux	1 350	1 350	1 350	1 350
Nationale 1	900	1 000	900 ⁽⁵⁾	900
Nationale 2	600	900		600
Nationale 3		600		
Régionale 1	400	400		400
Régionale 2	300			300
Régionale 3	200			
Régionale 4	100			

⁽⁵⁾ joueurs non classifiés

Article EQ 7.2.03 – Indice d'équipe

Pour application des dispositions de l'article 7.1.02, l'indice d'équipe est calculé à partir des indices individuels les plus élevés inscrits pour chaque spécialité.

Le nombre d'indices pris en compte pour chaque spécialité est égal au nombre de matchs dans une rencontre pour la spécialité concernée.

L'indice d'équipe ne peut jamais inclure plusieurs indices individuels d'un même joueur et doit toujours correspondre à celui de l'équipe la plus forte pouvant être présentée à une rencontre.

Article EQ 7.2.04 – Transmission des résultats

En complément de leur saisie sur le site « FFB Sportif », il est **impératif** de transmettre les résultats au secrétariat fédéral par courriel dans les 48 heures, et en copie au responsable fédéral.

Cette disposition ne concerne pas la division 5, pour laquelle la saisie des résultats sur FFB Sportif est suffisante.

Article EQ 7.2.05 – Spécificités par division

		DIVISION 1	DIVISION 2	DIVISION 3	DIVISION 4	DIVISION 5
Plafond divisionnaire (article 7.1.02)		article 7.1.08	901	601	401	201
Matches d'une rencontre (article 7.1.05)		Trois matchs : 1- 250 pts au C47/2 2- 200 pts au C71/2 3- 120 pts à la Bande	Trois matchs : 1- 200 pts GC à la Libre 2- 150 pts au C47/2 3- 80 pts à la Bande	Trois matchs : 1- 150 pts à la Libre 2- 100 pts au C42/2 3- 60 pts à la Bande	Trois matchs : 1- 100 pts à la Libre 2- 80 pts à la Libre 3- 50 pts à la Bande	Trois matchs à la Libre limités en 40 reprises : 1- 60 points 2- 60 points 3- 40 points
Billards (nombre minimum et format)		2 de match	3 billards, dont au moins 1 de match pour le joueur 2	3 de demi ou quart-de-match si qualifications nationales, 2 sinon	2 de demi ou quart-de-match	2 de demi ou quart-de-match
Paliers (article 7.1.07)	Qualifications ligue	NON	NON	si plus de 40 équipes engagées	OUI	OUI
	Qualifications nationales <small>(ordre de priorité des poules)</small>	Poules par serpentif 8 équipes maximum (4, 5, 3)	Poules géographiques 64 équipes maximum (6, 5, 4, 3)	si 40 équipes engagées ou moins en poules géographiques (6, 5, 4, 3)	NON	NON
	Éliminatoires	NON	Moins de 36 équipes en qualification : 8 équipes A partir de 36 équipes en qualifications : 16 équipes	Si qualifications nationales : idem D2 Si qualifications ligue : 16 si moins de 66 équipes et moins de 17 ligues en qualifications, 32 dans le cas contraire	32 équipes	32 équipes
	Finale	Elimination directe	Elimination directe	Poule unique	Poule unique	Poule unique

CHAPITRE III

3-BANDES

Article EQ 7.3.01 – Indice individuel

L'indice individuel de chaque joueur prévu à l'article 7.1.02 est égal à son ranking au classement fédéral du 1^{er} septembre de la saison.

Si le joueur n'est pas classé à cette date, son indice est égal à la moyenne utilisée pour sa dernière classification, convertie en valeur billard de match, et multipliée par 1 000.

Article EQ 7.3.02 – Transmission des résultats

La saisie des résultats sur « FFB Sportif » vaut la transmission des résultats.

Article EQ 7.3.03 – Spécificités par division

		DIVISION 1	DIVISION 2	DIVISION 3	DIVISION 4	DIVISION 5
Plafond divisionnaire (article 7.1.02)		article 7.1.08	1 000	675	451	301
Matches d'une rencontre (article 7.1.05)		Quatre matchs en 40 points	Quatre matchs : 1-2- 40 points 3-4- 35 points	Quatre matchs : 1-2- 35 points 3-4- 30 points	Trois matchs en 25 points	Trois matchs en 20 points limités en 60 reprises
Billards (nombre minimum et format)		2 de match	2 de match	1 de match pour les joueurs 1 et 2 1 de match ou inférieur pour les joueurs 3 et 4	2 demi ou quart-de-match	2 demi ou quart-de-match
Paliers (article 7.1.07)	Qualifications ligue	NON	NON	si plus de 40 équipes engagées	OUI	OUI
	Qualifications nationales <small>(ordre de priorité des poules)</small>	Poules par serpentín 8 ou 10 équipes (4, 5, 7)	Poules géographiques 64 équipes maximum (4, 6, 5, 3)	si 40 équipes engagées ou moins en poules géographiques (4, 6, 5, 3)	NON	NON
	Éliminatoires	NON	Moins de 35 équipes en qualification : 8 équipes A partir de 35 équipes en qualifications : 16 équipes	Si qualifications nationales : idem D2 Si qualifications ligue : 16 si moins de 66 équipes et moins de 17 ligues en qualifications, 32 dans le cas contraire	32 équipes	32 équipes
	Finale	Elimination directe	Elimination directe	Poule unique	Poule unique	Poule unique

Article EQ 7.3.04 – Dispositions spécifiques à la Division 1

SYSTEME SPORTIF

- Les qualifications nationales se jouent soit :
 - ✓ En deux poules de quatre ou de cinq équipes par rencontre aller puis retour. Les deux premières équipes de chaque poule sont qualifiées pour la finale.
 - ✓ En une poule unique de sept équipes par rencontre aller simple. Les quatre premières équipes de chaque poule sont qualifiées pour la finale.
- Par dérogation à l'article 7.1.07, la CSNC établit un calendrier et l'ordre des rencontres selon les contraintes de diffusions télévisées.

COMPOSITION D'UNE EQUIPE

Par dérogation à l'article 7.1.04, chaque membre de l'équipe d'un club doit être licencié dans ce club avant la première rencontre. Le club inscrit les joueurs sur le bordereau d'engagement dans l'ordre des catégories suivantes :

1. Joueurs dans les 24 premiers au classement UMB¹
2. Joueurs entre le 25^{ème} et le 50^{ème} rang inclus au classement UMB¹
3. Joueurs non classés et non classifiés au classement fédéral²
4. Joueurs dans les 24 premiers au classement fédéral²
5. Joueurs entre le 25^{ème} et le 100^{ème} rang inclus du classement fédéral²
6. Autres

¹ **Dernier classement UMB au 1^{er} septembre de la saison**

² **Classement fédéral au 1^{er} septembre de la saison**

L'ordre est valable pour l'ensemble des rencontres allers. **A partir des rencontres retour**, le club peut modifier cet ordre à l'intérieur de ces catégories. Dans ce cas, le club doit communiquer à la FFB, 15 jours au moins avant le début des rencontres retours, le nouveau bordereau d'engagement intermédiaire reprenant le nom des mêmes joueurs dans un ordre différent.

CHAPITRE IV

5-QUILLES

Article EQ 7.4.01 – Dispositions spécifiques des qualifications nationales

- Par dérogation à l'article 7.1.07, une poule de 6 équipes ne peut être organisée.
- Le rang d'arrivée des équipes est établi dans l'ordre suivant :
 1. Les finalistes de la saison précédente, dans l'ordre du classement,
 2. Autres équipes, dans l'ordre du classement de la saison précédente,
 3. Les équipes non classées selon ordre géographique défini par le responsable fédéral.
- Le nombre de tours de jeu est défini en début de saison sportive en fonction du nombre d'équipes engagées.
- Les têtes de série reçoivent les équipes de leur poule.

Article EQ 7.4.02 – Déroulement d'une rencontre

Pour application de l'article 7.1.05, les matchs d'une rencontre sont considérés comme plusieurs spécialités : deux matchs simples, un match double et un match par relais.

Les simples et le double se jouent simultanément.

En double, les règles suivantes sont applicables :

- Le joueur 3 débute la partie.
- Durant la partie, le changement de joueur intervient uniquement lorsque l'adversaire réalise des points pour sa propre équipe. Il est précisé que si des points sont attribués suite à une faute, il n'y a pas de changement. En cas de doute, les joueurs peuvent demander à l'arbitre s'il y a changement ou non.
- Les joueurs peuvent se concerter sur le tir à effectuer uniquement de manière verbale. Dès que celui qui doit jouer est en position, son partenaire ne peut plus intervenir. Si une infraction à la règle est constatée, l'arbitre avertit l'équipe et, s'il y a récurrence, il peut disqualifier l'équipe.

Dans le match relais, dès qu'un des deux joueurs 1 a atteint au moins 40 points, les deux joueurs changent et le joueur 2 de l'équipe menée continue la partie sur la position laissée. Dès qu'un des deux joueurs 2 a atteint au moins 80 points, les deux joueurs changent et ainsi de suite.

Article EQ 7.4.03 – Division 1

<p>Matches d'une rencontre (article 7.1.05)</p>	<p>Quatre matchs, sans reprise égalisatrice, disputés dans cet ordre : 1 - 100 points 2 - 100 points 3 et 4 - 100 points en double Relais - 160 points, la victoire de ce match vaut 4 points</p>	
<p>Billards (nombre minimum et format)</p>	<p>Les matchs en relais et les doubles se jouent sur billard de match. Les simples peuvent se jouer sur billard demi-match. Un minimum de 6 billards dont 2 de match est nécessaire.</p>	
<p>Paliers (article 7.1.07)</p>	<p>Qualifications ligue</p>	<p>NON</p>
	<p>Qualifications nationales</p>	<p>Poules de 3, 4 ou 5 équipes</p>
	<p>Éliminatoires</p>	<p>4 poules de 4 équipes au maximum</p>
	<p>Finale</p>	<p>Poule unique</p>