



# **CODE SPORTIF BILLARD CARAMBOLE**

# TABLE DES MATIÈRES

<b>TABLE DES MATIÈRES</b> .....	<b>2</b>
<b>INTRODUCTION</b> .....	<b>9</b>
<b>TITRE I - MATÉRIEL ET TRACÉS</b> .....	<b>10</b>
<b>CHAPITRE 1 - BILLARDS</b> .....	<b>10</b>
Article 1.1.01 – Dimensions de la surface de jeu.....	10
Article 1.1.02 – Bandes.....	10
Article 1.1.03 – Cadre de bandes et repères.....	10
Article 1.1.04 – Hauteur du billard .....	10
Article 1.1.05 – Ardoises .....	10
Article 1.1.06 – Châssis .....	10
Article 1.1.07 – Chauffage.....	11
Article 1.1.08 – Éclairage .....	11
<b>CHAPITRE 2 : AUTRES MATÉRIELS</b> .....	<b>12</b>
Article 1.2.01 – Billes .....	12
Article 1.2.02 – Quilles.....	12
Article 1.2.03 – Queues .....	12
Article 1.2.04 – Rallonges et râteaux .....	12
Article 1.2.05 – Socle de surélévation .....	12
<b>CHAPITRE 3 - TRACÉS</b> .....	<b>13</b>
Article 1.3.01 – Mouches.....	13
Article 1.3.02 – Petits coins .....	14
Article 1.3.03 – Grands coins .....	14
Article 1.3.04 – Cadres .....	14
Article 1.3.05 – Ancres .....	15
Article 1.3.06 – Tracé des positions à l' Artistique.....	15
Article 1.3.07 – Tracé pour les Jeux avec Quilles.....	15
<b>TITRE II - RÈGLES DE JEU</b> .....	<b>17</b>
<b>CHAPITRE 1 – RÈGLES COMMUNES</b> .....	<b>17</b>
Section 1 – Détermination du joueur qui commence le match .....	17
Article 2.1.01 – Placement des billes pour le tirage à la bande.....	17
Article 2.1.02 – Tirage à la bande .....	17
Article 2.1.03 – Détermination du joueur qui commence .....	18
Section 2 – Déroulement du match.....	18
Article 2.1.04 – Bille du joueur et billes-objets .....	18
Article 2.1.05 – Distance et sets.....	18
Article 2.1.06 – Queues et accessoires autorisés.....	18
Article 2.1.07 – Emplacement du joueur passif .....	18
Article 2.1.08 – Reprises.....	18
Article 2.1.09 – Reprise égalisatrice .....	18
Article 2.1.10 – Détermination du vainqueur, limitation des reprises .....	19
Section 3 – Fautes .....	19
Article 2.1.11 – Queutage .....	19
Article 2.1.12 – Bille touchée .....	19
Article 2.1.13 – Trajectoires hors du billard .....	20
Article 2.1.14 – Fautes de position du corps.....	20
Article 2.1.15 – Abandon de l'aire de jeu .....	20
Article 2.1.16 – Fautes diverses .....	20
Article 2.1.17 – Fautes non constatées.....	20
<b>CHAPITRE 2 – JEUX DE SÉRIES, 3-BANDES</b> .....	<b>21</b>
Section 1 – Règles communes .....	21
Article 2.2.01 – But du jeu.....	21
Article 2.2.02 – Reprise .....	21
Article 2.2.03 – Position de départ.....	21
Article 2.2.04 – Zones réglementées.....	21
Article 2.2.05 – Jeux par bandes .....	22
Article 2.2.06 – Nettoyage .....	22

Article 2.2.07 – Remplacement des billes.....	22
Article 2.2.08 – Sanction des fautes.....	22
Section 2 – Dispositions spécifiques .....	23
Article 2.2.09 – Remplacements en cours de match selon les spécialités .....	23
Article 2.2.10 – Autres particularités selon les spécialités.....	23
<b>CHAPITRE 4 – JEUX AVEC QUILLES.....</b>	<b>24</b>
Avant-propos .....	24
Article 2.3.01 – But du jeu.....	24
Article 2.3.02 – Position de départ.....	24
Article 2.3.03 – Attribution des points.....	25
Article 2.3.04 – Renversement des quilles.....	25
Article 2.3.05 – Billes en contact.....	26
Article 2.3.06 – Bille sautant hors du billard .....	26
Article 2.3.07 – Bille libre .....	26
Article 2.3.08 – Les fautes .....	27
Article 2.3.09 – Jeu en double au 5-Quilles .....	28
Article 2.3.10 – Le 9-Quilles .....	29
<b>CHAPITRE 4 – ARTISTIQUE .....</b>	<b>30</b>
Avant-propos .....	30
Article 2.4.01 – Description du programme .....	30
Article 2.4.02 – Carambolage .....	30
Article 2.4.03 – Essai du matériel.....	30
Article 2.3.04 – Présence des joueurs .....	31
<b>TITRE III – CLASSIFICATION.....</b>	<b>32</b>
<b>CHAPITRE 1 – DISPOSITIONS COMMUNES.....</b>	<b>32</b>
Article 3.1.01 – Compétiteurs pouvant être classifiés.....	32
Article 3.1.02 – Périodicité du calcul.....	32
Article 3.1.03 – Catégories haut niveau .....	32
<b>CHAPITRE 2 – CLASSIFICATION PAR LA MOYENNE ANNUELLE .....</b>	<b>33</b>
Section 1 – Définitions .....	33
Article 3.2.01 – Moyennes.....	33
Article 3.2.02 – Catégorisation par la moyenne annuelle .....	33
Section 2 – Méthode de classification .....	34
Article 3.2.03 – Spécialités et modes de jeu concernés .....	34
Article 3.2.04 – Calcul de classification .....	34
Article 3.2.05 – Étoile.....	34
Article 3.2.06 – Descente de catégorie .....	34
<b>CHAPITRE 3 – CLASSIFICATION PAR L'ÂGE .....</b>	<b>35</b>
Article 3.3.01 – Spécialités et modes de jeu concernés .....	35
Article 3.3.02 – Catégories d'âge .....	35
Article 3.3.03 – Calcul de classification .....	35
<b>CHAPITRE 4 – CLASSIFICATION POUR LES FEMININES .....</b>	<b>36</b>
Article 3.4.01 – Spécialités et modes de jeu concernés .....	36
Article 3.4.02 – Calcul de classification .....	36
<b>CHAPITRE 5 – CLASSIFICATION PAR NUMERUS CLAUSUS.....</b>	<b>37</b>
Article 3.5.01 – Spécialités et modes de jeu concernés .....	37
Article 3.5.02 – Catégories par numerus clausus.....	37
Article 3.5.03 – Calcul de classification .....	37
<b>TITRE IV – CLASSEMENT NATIONAL .....</b>	<b>38</b>
<b>CHAPITRE 1 – CONDITIONS D'ÉLIGIBILITÉ AU CLASSEMENT .....</b>	<b>38</b>
Article 4.1.01 – Compétiteurs pouvant être classés .....	38
Article 4.1.02 – Matches valides pour le classement.....	38
Article 4.1.03 – Spécialités et modes de jeu concernés .....	38
<b>CHAPITRE 2 – CALCUL DU CLASSEMENT .....</b>	<b>39</b>
Article 4.2.01 – Périodicité du calcul.....	39
Article 4.2.02 – Fonction de répartition des taux de victoire .....	39
Article 4.2.03 – Calcul du classement national.....	39
Article 4.2.04 – Classement national de référence.....	39

**TITRE V – ORGANISATION DES COMPÉTITIONS.....40**

**CHAPITRE 1 – COMMISSIONS ET RESPONSABLES SPORTIFS COMPÉTENTS.....40**

Section 1 – Commission sportive nationale carambole .....	40
Article 5.1.01 – Composition et fonctionnement .....	40
Article 5.1.02 – Rôle.....	40
Section 2 – Commissions sportives carambole de ligue .....	40
Article 5.1.03 – Composition et fonctionnement .....	40
Article 5.1.04 – Rôle.....	40
Section 3 – Commissions sportives carambole de secteur.....	41
Article 5.1.05 – Circonscriptions territoriales.....	41
Article 5.1.06 – Commission sportive carambole de secteur .....	41
Article 5.1.07 – Rôle.....	41
Section 4 – Responsables sportifs.....	42
Article 5.1.08 – Rôle des responsables sportifs .....	42

**CHAPITRE 2 – COMPÉTITIONS HOMOLOGUÉES PAR LA FFB .....43**

Article 5.2.01 – Compétitions homologuées.....	43
Article 5.2.02 – Effets de l’homologation.....	43
Article 5.2.03 – Demande d’attribution d’une compétition homologuée.....	43
Article 5.2.04 – Demande d’attribution d’une compétition homologuée au palier national .....	43
Article 5.2.05 – Demande d’attribution d’une compétition homologuée au palier international.....	44

**TITRE VI – RÈGLES COMMUNES À TOUTES LES COMPÉTITIONS.....45**

**CHAPITRE 1 – ARBITRAGE ET DISCIPLINE .....45**

Article 6.1.01 – Arbitrage des matchs.....	45
Article 6.1.02 – Règles d’arbitrage .....	45
Article 6.1.03 – Rôle de l’arbitre .....	45
Article 6.1.04 – Forfait et abandon .....	45
Article 6.1.05 – Tenue sportive.....	46
Article 6.1.06 – Directeur de jeu.....	46

**CHAPITRE 2 – FORMULES SPORTIVES.....47**

Section 1 – Définitions .....	47
Article 6.2.01 – Participants.....	47
Article 6.2.02 – Matchs et rencontres .....	47
Article 6.2.03 – Phases .....	47
Article 6.2.04 – Tours de jeu et séances .....	47
Article 6.2.05 – Points de rencontre, de matchs et de set.....	47
Article 6.2.06 – Répartition des participants par la méthode du serpent.....	47
Section 2 – Phases par poules.....	48
Article 6.2.07 – Principe .....	48
Article 6.2.08 – Répartition des participants entre les poules .....	48
Article 6.2.09 – Mécanisme des tours de jeux et séances dans chaque poule .....	48
Article 6.2.10 – Classement dans une phase disputée par poules pour les Jeux à séries ininterrompues.....	49
Article 6.2.11 – Classement dans une phase disputée par poules pour les Jeux avec Quilles.....	50
Article 6.2.12 – Classement dans une phase disputée par poules pour l’Artistique.....	51
Section 3 – Phases par élimination directe .....	51
Article 6.2.13 – Principe .....	51
Article 6.2.14 – Répartition des participants entre les tableaux .....	51
Article 6.2.15 – Prolongations .....	51
Article 6.2.16 – Mécanisme des tours de jeux et séances dans chaque phase successive .....	52
Article 6.2.17 – Classement dans une phase disputée par élimination directe pour les Jeux à séries ininterrompues.....	52
Article 6.2.18 – Classement dans une phase disputée par élimination directe pour les Jeux avec Quilles .....	53
Article 6.2.19 – Classement dans une phase disputée par poules pour l’Artistique.....	53
Section 4 – Double KO.....	54
Article 6.2.20 – Double KO à 8 joueurs .....	54
Article 6.2.21 – Double KO double à 16 joueurs.....	54
Section 5 – Plusieurs phases successives.....	55
Article 6.2.22 – 8 joueurs par 2 poules de 4 .....	55
Article 6.2.23 – 24 joueurs par 8 poules de 3 .....	55
Article 6.2.24 – 32 joueurs par 8 poules de 4 .....	55
Article 6.2.25 – Classements dans une compétition comportant plusieurs phases successives .....	55
Section 6 – Dispositions diverses .....	55
Article 6.2.26 – Limitation de temps .....	55
Article 6.2.27 – Pauses en cours de match.....	56

Article 6.2.28 – Essai des billards.....	56
Article 6.2.29 – Échauffement.....	56
Article 6.2.30 – Conditions financières.....	56
<b>TITRE VII – CHAMPIONNATS INDIVIDUELS DE CATÉGORIES, JEUX DE SÉRIE ET 3- BANDES .....</b>	<b>57</b>
<b>CHAPITRE 1 – COMPÉTITIONS PAR PALIERS GÉOGRAPHIQUES.....</b>	<b>57</b>
Article 7.1.01 – Composition et finalité.....	57
Article 7.1.02 – Catégories concernées.....	57
Article 7.1.03 – Joueurs participants.....	57
Article 7.1.04 – Nouveaux joueurs.....	57
Article 7.1.05 – Formules sportives.....	58
<b>CHAPITRE 2 – SÉLECTION PAR CIRCUITS NATIONAUX.....</b>	<b>59</b>
Section 1 – Circuits.....	59
Article 7.2.01 – Composition et Finalité.....	59
Article 7.2.02 – Catégories concernées, nombre de tournois et dates.....	59
Article 7.2.03 – Points de circuit.....	59
Article 7.2.04 – Classement du circuit.....	59
Section 2 – Formules sportives des tournois.....	60
Article 7.2.05 – Phases constitutives.....	60
Article 7.2.06 – Phases par poules.....	60
Article 7.2.07 – Phases par élimination directe.....	61
Article 7.2.08 – Classement dans un tournoi.....	61
Article 7.2.09 – Nombre de joueurs, de phases qualificatives et séances selon les billards.....	61
Article 7.2.10 – Horaires.....	61
Article 7.2.11 – Chronométrage.....	62
Article 7.2.12 – Distances.....	62
Article 7.2.13 – Nombre de billards.....	62
Article 7.2.14 – Féminines.....	62
Section 3 – Participants et rang d’arrivée.....	62
Article 7.2.15 – Participants.....	62
Article 7.2.16 – Rang d’arrivée.....	63
Section 4 – Dispositions diverses.....	63
Article 7.2.17 – Engagements.....	63
Article 7.2.18 – Forfait et abandon.....	64
Article 7.2.19 – Convocation des joueurs.....	64
Article 7.2.20 – Intendance.....	64
<b>CHAPITRE 3 – SÉLECTION PAR QUALIFICATIONS NATIONALES.....</b>	<b>65</b>
Article 7.3.01 – Composition et finalité.....	65
Article 7.3.02 – Catégories concernées et dates.....	65
Article 7.3.03 – Formules sportives.....	65
Article 7.3.04 – Participants.....	65
Article 7.3.05 – Rang d’arrivée.....	65
Article 7.3.06 – Dispositions diverses.....	65
<b>CHAPITRE 4 – FINALES NATIONALES.....</b>	<b>66</b>
Section 1 – Principes.....	66
Article 7.4.01 – Composition et finalité.....	66
Article 7.4.02 – Catégories concernées et dates.....	66
Section 2 – Participants et rang d’arrivée.....	66
Article 7.4.03 – Joueurs qualifiés d’office et joueurs invités.....	66
Article 7.4.04 – Joueurs issus des sélections.....	66
Article 7.4.05 – Liste des joueurs qualifiés.....	67
Article 7.4.06 – Qualification multiples.....	67
Article 7.4.07 – Rang d’arrivée.....	67
Section 3 – Dispositions diverses.....	67
Article 7.4.08 – Engagement.....	67
Article 7.4.09 – Convocation.....	67
Article 7.4.10 – Horaires.....	67
Article 7.4.11 – Distances.....	67
Article 7.4.12 – Le délégué fédéral.....	68
<b>TITRE VIII - CHAMPIONNATS INDIVIDUELS DE CATÉGORIES, JEUX AVEC QUILLES.....</b>	<b>69</b>
Avant-propos.....	69

<b>CHAPITRE 1 – COMPÉTITIONS PAR PALIERS GÉOGRAPHIQUES.....</b>	<b>69</b>
Article 8.1.01 – Composition et finalité.....	69
Article 8.1.02 – Catégories concernées.....	69
Article 8.1.03 – Joueurs participants.....	69
Article 8.1.04 – Formules sportives.....	69
<b>CHAPITRE 2 – SÉLECTION PAR CIRCUITS NATIONAUX.....</b>	<b>70</b>
Section 1 – Circuits.....	70
Article 8.2.01 – Composition et Finalité.....	70
Article 8.2.02 – Catégories concernées, nombre de tournois et dates.....	70
Article 8.2.03 – Points de circuit.....	70
Article 8.2.04 – Classement du circuit.....	70
Section 2 – Formule sportive des tournois.....	71
Article 8.2.05 – Phases constitutives.....	71
Article 8.2.06 – Phase qualificative.....	71
Article 8.2.07 – Phase de barrage.....	71
Article 8.2.08 – Phase Promotion et Masters.....	72
Article 8.2.09 – Durée.....	72
Article 8.2.10 – Distances.....	72
Article 8.2.11 – Nombre de billards.....	72
Article 8.2.12 – Féminines.....	73
Section 3 – Participants et rang d’arrivée.....	73
Article 8.2.13 – Participants et rang d’arrivée.....	73
Section 4 – Dispositions diverses.....	73
<b>CHAPITRE 3 – SÉLECTION PAR QUALIFICATIONS NATIONALES.....</b>	<b>74</b>
Article 8.3.01 – Composition et finalité.....	74
Article 8.3.02 – Catégories concernées et dates.....	74
Article 8.3.03 – Formules sportives.....	74
Article 8.3.04 – Participants.....	74
Article 8.3.05 – Rang d’arrivée.....	74
Article 8.3.06 – Dispositions diverses.....	74
<b>CHAPITRE 4 – FINALES NATIONALES.....</b>	<b>75</b>
Section 1 – Principes.....	75
Article 8.4.01 – Composition et finalité.....	75
Article 8.4.02 – Catégories concernées et dates.....	75
Section 2 – Formules sportives.....	75
Article 8.4.03 – Nationale 1.....	75
Section 3 – Participants et rang d’arrivée.....	75
Article 8.4.04 – Joueurs qualifiés d’office et joueurs invités.....	75
Article 8.4.05 – Joueurs issus des sélections.....	76
Article 8.4.06 – Liste des joueurs qualifiés.....	76
Article 8.4.07 – Rang d’arrivée.....	76
Section 3 – Dispositions diverses.....	76
Article 8.4.08 – Engagement.....	76
<b>TITRE IX - CHAMPIONNATS INDIVIDUELS DE CATÉGORIES, ARTISTIQUE.....</b>	<b>77</b>
Avant-propos.....	77
<b>CHAPITRE 1 – SELECTION PAR CIRCUITS NATIONAUX.....</b>	<b>77</b>
Section 1 – Circuits.....	77
Article 9.1.01 – Composition et Finalité.....	77
Article 9.1.02 – Catégories concernées, nombre de tournois et dates.....	77
Article 9.1.03 – Points de circuit.....	77
Article 9.1.04 – Classement du circuit.....	78
Section 2 – Formules sportives des tournois.....	78
Article 9.1.05 – Phases constitutives.....	78
Article 9.1.06 – Phases par poules.....	78
Article 9.1.07 – Phases par élimination directe.....	78
Article 9.1.08 – Classement dans un tournoi.....	79
Article 9.1.09 – Horaires.....	79
Section 3 – Participants et rang d’arrivée.....	79
Article 9.1.10 – Participants et rang d’arrivée.....	79
Section 4 – Dispositions diverses.....	79
<b>CHAPITRE 2 – FINALES NATIONALES.....</b>	<b>80</b>

Section 1 – Principes .....	80
Article 9.4.01 – Composition et finalité.....	80
Article 9.4.02 – Catégories concernées et dates.....	80
Section 2 – Formules sportives.....	80
Article 9.4.03 – Masters.....	80
Article 9.4.04 – Nationale « Challenge Coyret » .....	80
<b>Joueurs qualifiés.....</b>	<b>80</b>
Section 3 – Participants et rang d’arrivée .....	81
Article 9.4.05 – Joueurs qualifiés d’office et joueurs invités.....	81
Article 9.4.06 – Liste des joueurs qualifiés.....	81
Article 9.4.07 – Rang d’arrivée.....	81
Section 4 – Dispositions diverses .....	81
Article 9.4.08 – Engagement .....	81
<b>TITRE X - CATÉGORIES.....</b>	<b>82</b>
Article 10.0.01 – Catégorie par la moyenne annuelle .....	82
Article 10.0.02 – Catégorie par l’âge.....	83
Article 10.0.03 – Catégorie par numerus clausus .....	83
<b>TITRE XI – CHAMPIONNATS PAR ÉQUIPES DE DIVISIONS .....</b>	<b>84</b>
<b>CHAPITRE 1 – DISPOSITIONS COMMUNES A TOUS LES CHAMPIONNATS .....</b>	<b>84</b>
Avant-propos .....	84
Article 11.1.01 – Présentation des différents championnats .....	84
Article 11.1.02 – Indices et plafond divisionnaire .....	84
Article 11.1.03 – Engagement d’une équipe.....	84
Article 11.1.04 – Composition d’une équipe .....	85
Article 11.1.05 – Déroulement d’une rencontre.....	86
Article 11.1.06 – Incidents lors d’une rencontre.....	86
Article 11.1.07 – Déroulement d’un championnat.....	86
Article 11.1.08 – Dispositions spécifiques aux divisions 1 JDS-3B .....	89
Article 11.1.09 – Montées et descentes de division .....	90
Article 11.1.10 – Organisation de la finale .....	90
Article 11.1.11 – Nombre et format de billard.....	91
<b>CHAPITRE 2 – JEUX DE SERIES.....</b>	<b>92</b>
Article 11.2.01 –Engagement .....	92
Article 11.2.02 – Indice individuel .....	92
Article 11.2.03 – Indice d’équipe .....	92
Article 11.2.04 – Communication des résultats .....	92
Article 11.2.05 – Spécificités par division.....	93
<b>CHAPITRE 3 – 3-BANDES.....</b>	<b>94</b>
Article 11.3.01 – Indice individuel .....	94
Article 11.3.02 – Spécificités par division.....	94
Article 11.3.03 – Dispositions spécifiques à la Division 1 .....	94
<b>CHAPITRE 4 – 5-QUILLES.....</b>	<b>96</b>
Article 11.4.01 – Dispositions spécifiques des qualifications nationales.....	96
Article 11.4.02 – Déroulement d’une rencontre.....	96
Article 11.4.03 – Division 1.....	96
<b>TITRE XII – COUPES PAR ÉQUIPES.....</b>	<b>97</b>
<b>CHAPITRE 1 – COUPE DES PROVINCES.....</b>	<b>97</b>
Article 12.1.01 – Présentation du championnat .....	97
Article 12.1.02 – Engagement d’une équipe.....	97
Article 12.1.03 – Composition d’une équipe .....	97
Article 12.1.04 – Déroulement d’un championnat.....	97
Article 12.1.05 – Dispositions diverses .....	97
<b>CHAPITRE 2 – CHAMPIONNAT DE FRANCE DES JEUNES PAR ÉQUIPES DE CLUBS .....</b>	<b>98</b>
Article 12.2.01 – Présentation du championnat .....	98
Article 12.2.02 – Engagements d’une équipe .....	98
Article 12.2.03 – Composition d’une équipe .....	98
Article 12.2.04 – Rang d’arrivée.....	98
Article 12.2.05 – Qualification nationale.....	98
Article 12.2.06 – Finale nationale.....	98

Article 12.2.07 – Déroulement d’une rencontre.....	99
Article 12.2.08 – Dispositions diverses .....	99
<b><i>TITRE XIII - SÉLECTION POUR LES COMPÉTITIONS INTERNATIONALES .....</i></b>	<b><i>100</i></b>
Article 13.0.01 – Principes généraux .....	100
Article 13.0.02 – Catégories d’âge.....	100
Article 13.0.03 – Catégories Féminines et Masters .....	100
Article 13.0.04 – Epreuves par équipes nationales .....	100
Article 13.0.05 – Tournois de la Coupe du Monde UMB (3-Bandes) .....	100

# INTRODUCTION

**Les principes de rédaction suivants ont été retenus :**

**Principe de hiérarchisation**

Etablir les règles générales communes puis spécialiser les règles dans la suite du texte.

**Principe d'unicité**

Une règle est donnée une seule fois, et rappelée autant que nécessaire par référence à l'article initial.

**Principe de séparation**

Tous les concepts séparables (par exemple, modes de jeu et tracés) sont systématiquement séparés en éléments distincts et indépendants.

**Le présent document est optimisé pour faciliter la recherche :**

La table des matières est dynamique.

Un lien hypertexte est créé sur chaque article mentionné dans un autre article.

Chaque numéro d'article se décompose en 3 séquences :

- 1<sup>er</sup> chiffre : titre
- 2<sup>ème</sup> chiffre : chapitre
- 3<sup>ème</sup> nombre : numéro d'ordre

**Un cahier d'aide est annexé pour illustrer certains articles du présent code :**

- Formule pour le classement national
- La notion de « fausse queue »
- Les séances et tours de jeux
- Eléments logistiques et administratifs pour organiser une compétition fédérale

**A partir du 1<sup>er</sup> août 2012, les articles modifiés et les modifications de règlements apparaîtront en surbrillance jaune.**

# TITRE I - MATÉRIEL ET TRACÉS

## CHAPITRE 1 - BILLARDS

### **Article 1.1.01 – Dimensions de la surface de jeu**

Pour ses épreuves sportives, la FFB homologue les types de billards suivants :

1. Les billards dits « 3,10m », surface de jeu = 2845mm x 1423mm, tolérance  $\pm 5$  mm,
2. Les billards dits « 2,80m », surface de jeu = 2540mm x 1270mm,  $\pm 5$  mm,
3. Les billards dits « 2,60m », surface de jeu = 2300mm x 1150mm,  $\pm 5$  mm.

### **Article 1.1.02 – Bandes**

Des bandes de caoutchouc encadrent la surface de jeu, d'une largeur de 50 mm,  $\pm 5$  mm. Elles sont moulées et toilées, avec un profil du nez de bande triangulaire ou quadrangulaire. La section triangulaire ou quadrangulaire définit un profil de bande, ce profil de bande doit s'inscrire dans une certaine enveloppe  $66^\circ$ ,  $\pm 2^\circ$ . La qualité optimum d'une bande se situe entre 0 et 10 ans. L'épaisseur minimale du profil quadrangulaire est de 22 mm, et de 18 mm pour le profil triangulaire. Leur dureté exprimée en unités Shore est de 43,  $\pm 3$ , et le rebond de la bande de 75%,  $\pm 5\%$ . Le caoutchouc est collé sur un tasseau. La hauteur du nez de bande est de 37 mm,  $\pm 1$ mm, bande garnie.

### **Article 1.1.03 – Cadre de bandes et repères**

Le cadre de bande est large de 125 mm,  $\pm 50$  mm. Il est incrusté de points de repères divisant les côtés de la surface de jeu en huit segments égaux dans la longueur et quatre dans la largeur. La distance entre le centre des repères et le nez de bande est de 90 mm,  $\pm 1$  mm.

### **Article 1.1.04 – Hauteur du billard**

La hauteur du billard entre le sol et la surface supérieure du cadre doit être comprise entre 750 et 800 mm.

### **Article 1.1.05 – Ardoises**

Elles doivent être rodées, jointives et fixées sur le châssis. Leur densité minimale est de 2,5. Leur dureté exprimée en unités Rockwell est de 50,  $\pm 5$ . Leur épaisseur minimale est de :

- 3,10 m et 2,80 m : 45 mm
- 2,60 m : 40 mm

### **Article 1.1.06 – Châssis**

Le billard doit être équipé d'un châssis rigide, entretoisé, supportant le jeu d'ardoises sur sa périphérie et sous les joints. Dans le cas d'un châssis métallique, l'âme du profilé le constituant ne doit pas être inférieure à 8 cm.

### **Article 1.1.07 – Chauffage**

La surface de jeu doit être chauffée. La température en surface sur le tapis, mesurée par un thermomètre à maxima, doit être comprise entre 25 et 30°C.

### **Article 1.1.08 – Éclairage**

L'éclairage est compris entre 400 et 520 lux sur toute la surface de jeu.

Le système d'éclairage doit être positionné au-dessus de chaque billard et à une hauteur minimum de 800 mm.

## CHAPITRE 2 : AUTRES MATÉRIELS

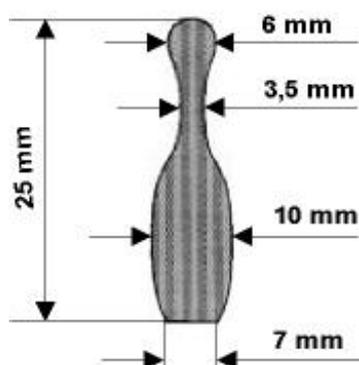
### Article 1.2.01 – Billes

Les billes sont rigoureusement sphériques et leur diamètre compris entre 61 et 61,5 mm. Le poids d'une bille est compris entre 205 et 220 grammes, la différence entre la bille la plus lourde et la plus légère ne doit pas excéder 2 grammes.

Pour les spécialités à trois billes, il peut y avoir deux billes blanches (dont une pointée) et une bille rouge, ou une bille blanche, une bille jaune et une bille rouge.

Pour le 4-Billes, le jeu est composé d'une bille blanche, d'une jaune, d'une rouge et d'une bleue.

### Article 1.2.02 – Quilles



Les quilles ont une hauteur de 25 mm. Leur diamètre est de 6 mm à la tête, de 10 mm à l'endroit le plus large et de 7 mm à la base. Elles sont toutes de forme et de dimensions identiques.

### Article 1.2.03 – Queues

Les queues sont utilisées pour propulser la bille du joueur. Elles comportent obligatoirement un embout de cuir, le procédé, fixé à l'extrémité destinée à entrer en contact avec la bille.

Elles ne peuvent pas être pourvues d'éléments techniques destinés à faciliter ou changer le coup du joueur ou avoir une influence quelconque sur le parcours de la bille.

### Article 1.2.04 – Rallonges et râteaux

La rallonge est une pièce pouvant être fixée provisoirement à la queue pour augmenter sa longueur.

Le râteau est une pièce pouvant être utilisée pour remplacer la main d'appui du joueur.

### Article 1.2.05 – Socle de surélévation

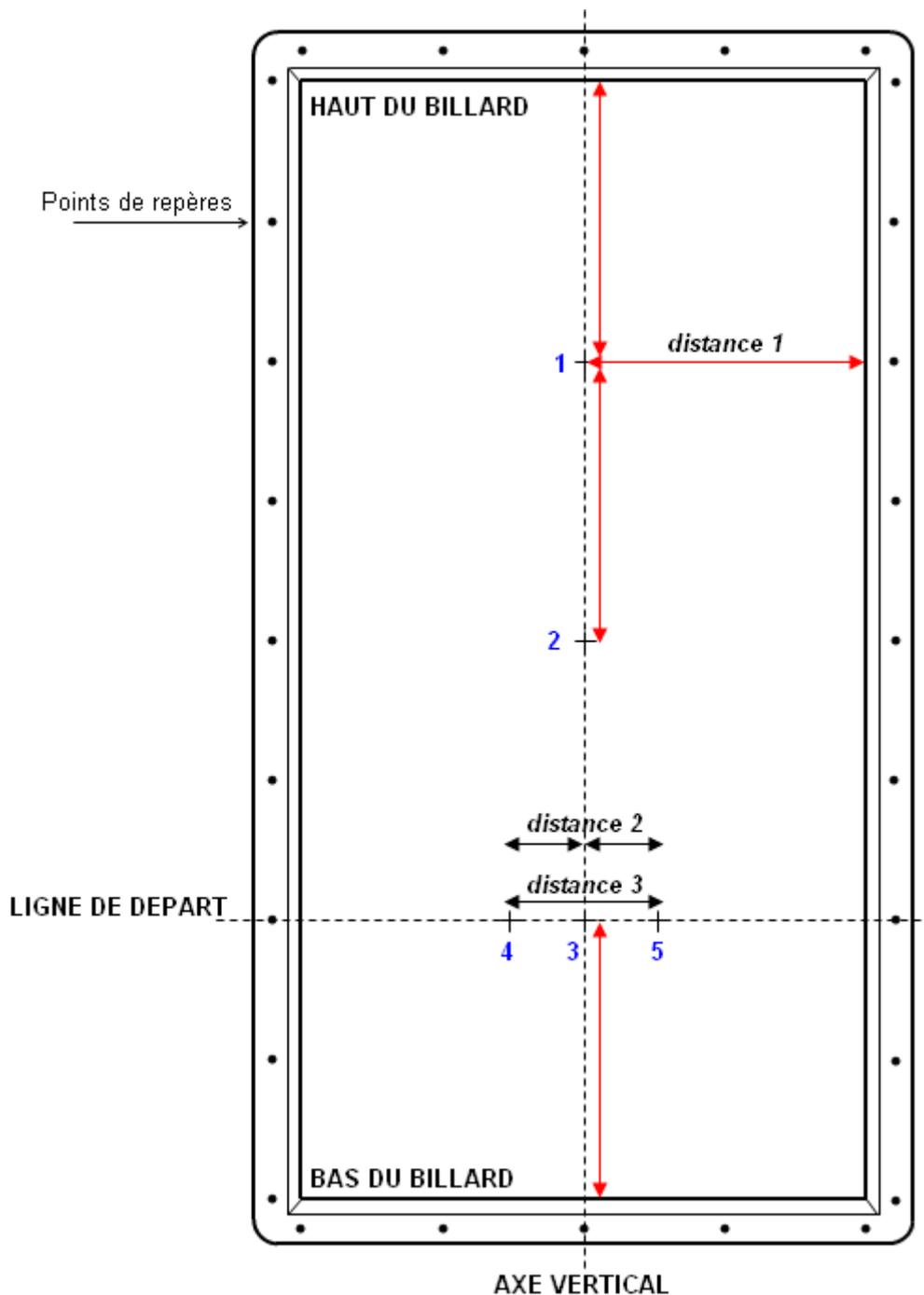
Le socle pouvant être utilisé par les joueurs pour se surélever est d'une hauteur maximum de 20 cm.

## CHAPITRE 3 - TRACÉS

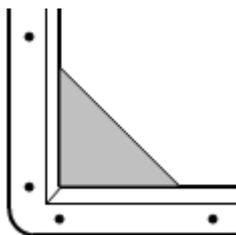
### Article 1.3.01 – Mouches

Les mouches pouvant être tracées sur un billard sont au nombre de 5, numérotées comme sur le graphique ci-contre. Elles sont matérialisées par des croix de 5 mm.  
Les distances indiquées sur le graphique sont fixées selon le type de billard :

	3,10m	2,80m	2,60m
<b>Distance 1</b>	71,15 cm	63,50 cm	57,50 cm
<b>Distance 2</b>	18,25 cm	16,30 cm	15,10 cm
<b>Distance 3</b>	36,50 cm	32,60 cm	30,20 cm

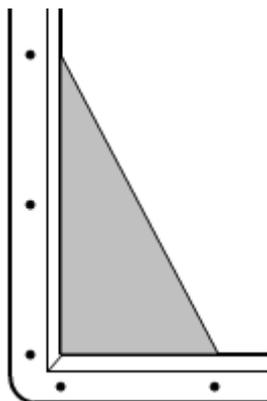


### Article 1.3.02 – Petits coins



Les petits coins sont des triangles rectangles isocèles tracés à chacun des coins de la surface de jeu et dont les deux côtés égaux, représentés par le bord intérieur des bandes, mesurent 21,00 cm.

### Article 1.3.03 – Grands coins



Les grands coins sont des triangles rectangles définis comme suit :

- Pour le petit côté :  $\frac{1}{4}$  de la largeur de la surface de jeu
- Pour le grand côté :  $\frac{1}{4}$  de la longueur de la surface de jeu

L'hypoténuse de ce triangle aboutit en face du second repère de la grande bande et en face du premier repère de la petite bande.

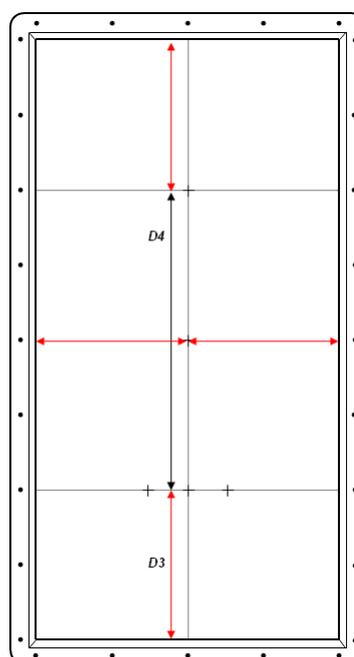
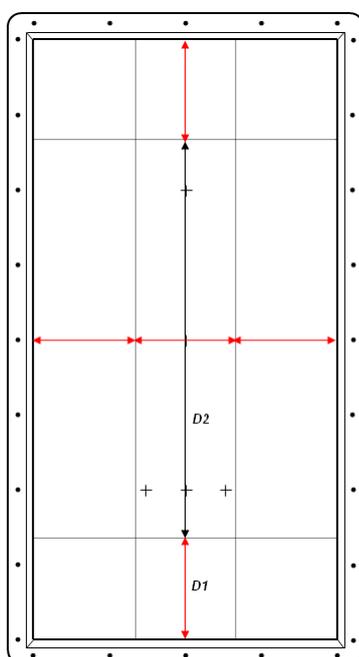
### Article 1.3.04 – Cadres

On distingue :

1. Le cadre « 47 »
2. Le cadre « 71 »

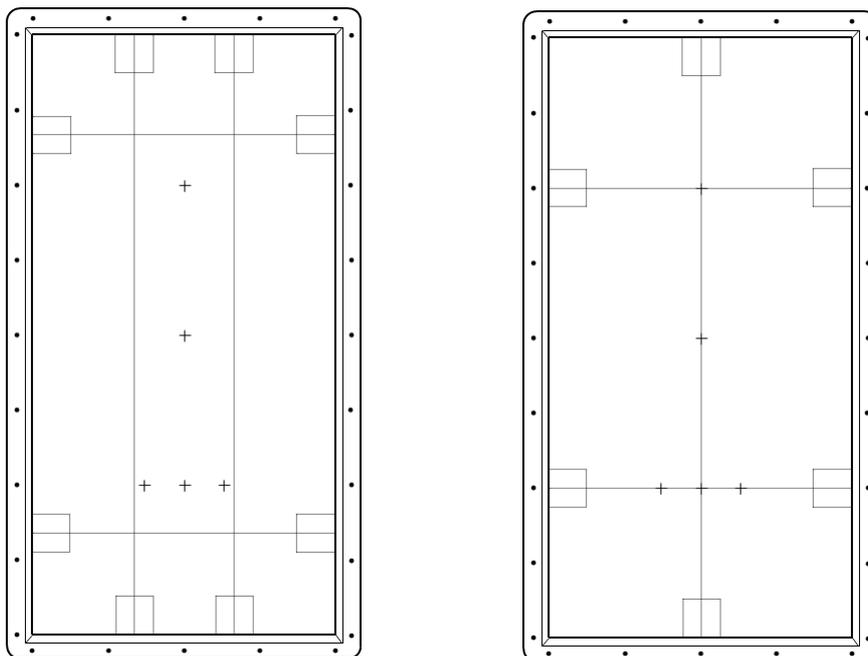
Leurs dimensions sont les suivantes :

		3,10m	2,80m	2,60m
<b>Cadre « 47 »</b>	D1	47,40 cm	42,30 cm	38,30 cm
	D2	189,70 cm	169,30 cm	153,30 cm
<b>Cadre « 71 »</b>	D3	71,10 cm		
	D4	142,30 cm		



## Article 1.3.05 – Ancres

Les ancrés sont des carrés de 17,80 cm de côté dont un côté se confond avec la bande, tracés aux extrémités de chaque ligne de cadre et centrées sur elles.



## Article 1.3.06 – Tracé des positions à l'Artistique

### A. Division de la surface du billard

1. Afin de faciliter cette opération, on suppose le billard divisé en 32 grands carrés dont les côtés sont égaux au 1/ 8ème de la longueur de la surface libre de jeu, soit 0,356m.
2. Chacun de ces grands carrés est à son tour subdivisé en 36 petits carrés.
3. La surface libre de jeu se trouve donc divisée en 1152 petits carrés (32 x 36) qui servent à situer la position des billes.

### B. Tracé et désignation de l'emplacement des billes

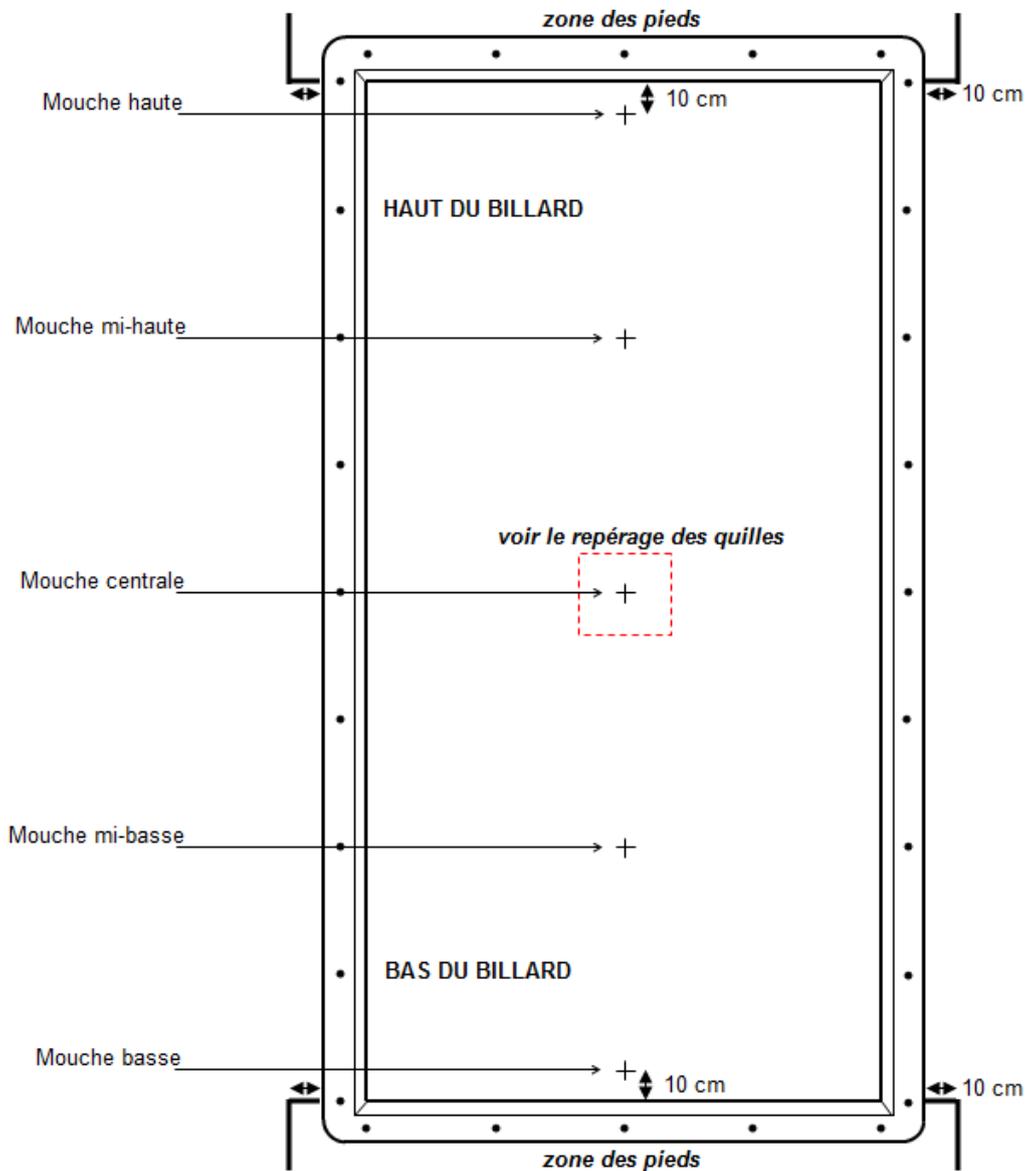
1. Le tracé s'effectue à l'aide d'un gabarit rectangulaire, percé de trous, dont la surface couvre un secteur de deux des grands carrés définis ci-dessus, soit 72 petits carrés.
2. La surface libre de jeu comprend donc 16 secteurs désignés par des lettres, de A à P.
3. Les trous du gabarit sont de deux sortes :
  - a. Les trous principaux correspondent au milieu de chaque petit carré, qui sont numérotés par files de 6, de 1 à 6, sur la largeur, et par dizaines 1, 11, 21, 31, 41, 51 sur la longueur. Ceux du premier grand carré sont numérotés de 1 à 56 et ceux du 2ème de 101 à 156.
  - b. Les trous satellites, qui sont percés dans les deux sens à mi-distance des trous principaux, et qui sont numérotés en tenant compte de l'orientation suivante par rapport aux trous principaux : au nord : satellite n°7, au nord-est : satellite n°8, et à l'est : satellite n°9. L'adjonction de ces satellites quadruple le nombre des points repérables sur la surface de jeu.

L'emplacement des billes est donc désigné par la lettre du secteur suivie du numéro du trou principal et de celui de son satellite, s'il y a lieu.

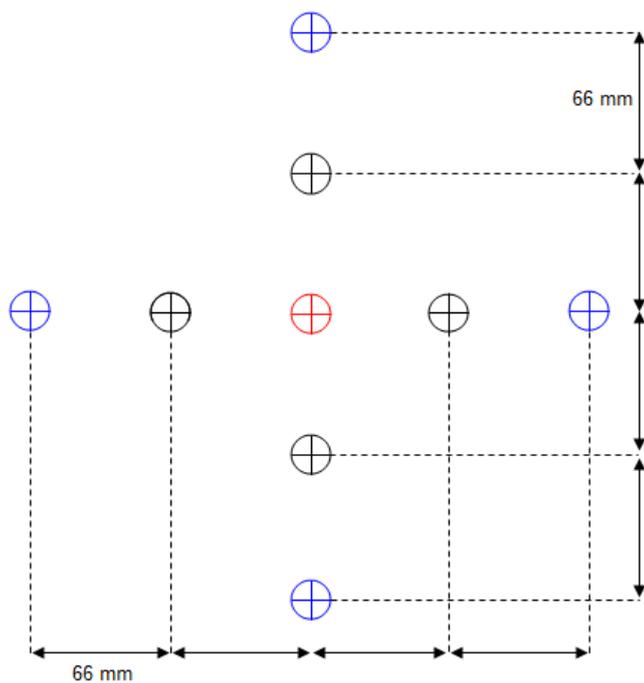
## Article 1.3.07 – Tracé pour les Jeux avec Quilles

### A. Mouches et zones de pieds

La zone de pied est deux lignes à 10 cm du bord extérieur de l'encadrement des grandes bandes. Les lignes et zones sont tracées sur le sol ou repérées par l'apposition d'une bande autocollante.



## B. Repérage des quilles



La base de chaque quille tracée est de 7 mm.

La quille rouge est placée sur la mouche centrale.

Le 5-Quilles prend l'emplacement de la quille rouge et les quatre tracés en noirs.

Le 9-Quilles reprend les tracés du 5-Quilles en plus de ceux en bleu.

## TITRE II - RÈGLES DE JEU

La FFB reconnaît pour la discipline carambole les modes de jeux et spécialités suivants :

	Modes de jeux	Spécialités
<b>Jeux à séries ininterrompues</b>	<b>Jeux de série</b>	Partie Libre
		Cadres
		1-Bande
		4-Billes
	<b>3-Bandes</b>	
<b>Jeux à séries interrompues</b>	<b>Jeux avec quilles</b>	5-Quilles
		9-Quilles
	<b>Artistique</b>	

### CHAPITRE 1 – RÈGLES COMMUNES

#### Section 1 – Détermination du joueur qui commence le match

##### **Article 2.1.01 – Placement des billes pour le tirage à la bande**

La bille rouge est placée sur la mouche 1, les billes des joueurs sur la ligne de départ, de part et d'autre du billard, à environ 20 cm de la grande bande.

À partir de cet instant, le match commence et les fautes décrites à la [section 3 du présent chapitre](#) sont comptabilisées.

Le cas échéant, les quilles et les autres billes sont mises à l'emplacement qui leur est défini par les règles de la spécialité ou le mode de jeu concerné.

##### **Article 2.1.02 – Tirage à la bande**

Les joueurs, par une trajectoire touchant une seule fois la petite bande la plus éloignée, propulsent leur bille pour se rapprocher le plus possible de l'autre petite bande.

Si un joueur commet une faute définie à la section suivante, ou touche avec sa bille un autre élément que les petites bandes, ou met sa bille en mouvement après que la bille du joueur adverse a touché la première petite bande, alors le tirage est répété. Le joueur provoquant deux fois cette situation perd le tirage.

À défaut, le tirage est gagné par le joueur dont la bille est au plus près de la seconde petite bande.

S'il est impossible de déterminer quel joueur gagne le tirage, il est recommencé dans les mêmes conditions.

### **Article 2.1.03 – Détermination du joueur qui commence**

Le joueur qui a gagné le tirage décrit à l'[article précédent](#) choisit soit de débiter le match, soit de laisser son adversaire commencer. Les billes sont alors placées sur la position de départ. Dans le cas d'un match joué en plusieurs sets, il y a alternance du joueur commençant le set, cela sans distinction du nombre de sets à jouer.

## **Section 2 – Déroulement du match**

### **Article 2.1.04 – Bille du joueur et billes-objets**

Sauf disposition spécifique à certaines spécialités, le nombre de billes utilisées est de trois. Le joueur qui commence utilise la bille blanche. Son adversaire utilise la bille pointée ou la bille jaune. Les autres billes que celles du joueur en cours sont dites billes-objets, la bille de l'adversaire étant la seconde bille. Quel que soit le mécanisme du match, les joueurs conservent la même bille pour toute sa durée.

### **Article 2.1.05 – Distance et sets**

Si un match se joue par sets, la distance est le nombre de points nécessaires pour gagner un set. Sinon, la distance est le nombre de points nécessaires pour gagner le match.

### **Article 2.1.06 – Queues et accessoires autorisés**

Les queues doivent être conformes aux dispositions de l'[article 1.2.03](#). Les accessoires définis aux [articles 1.2.04](#) et [1.2.05](#) peuvent toujours être utilisés par les joueurs. Le râtelier est le seul accessoire mis à disposition par l'organisateur.

### **Article 2.1.07 – Emplacement du joueur passif**

Le joueur passif doit attendre son tour à l'emplacement qui lui est réservé en début de match, en s'abstenant de tout geste ou bruit qui pourrait gêner son adversaire.

### **Article 2.1.08 – Reprises**

Un joueur commence sa reprise au moment où il devient le joueur actif, et la termine lorsque son adversaire devient le joueur actif, ou que le match est terminé.

### **Article 2.1.09 – Reprise égalisatrice**

Si une reprise égalisatrice est prévue par le règlement de la compétition, les deux joueurs doivent toujours totaliser le même nombre de reprises à la fin du match. Si le premier joueur termine sa dernière reprise et que le second joueur compte une reprise de moins à ce moment, les billes sont replacées sur la position de départ. Le second joueur commence alors sa dernière reprise sur cette position, qu'il doit exécuter dans les conditions spécifiques à la position de départ pour le mode de jeu concerné.

## **Article 2.1.10 – Détermination du vainqueur, limitation des reprises**

Un match peut se dérouler en sets ou sur une distance unique, avec ou sans limitation de reprises ou reprise égalisatrice.

### **1. Match sur une distance unique**

Le vainqueur est le joueur totalisant le plus de points à la fin du match. Si les joueurs sont à égalité de points, il y a match nul.

Le match prend fin :

- Si aucune reprise égalisatrice n'est prévue, dès qu'un joueur atteint la distance fixée ;
- Si une reprise égalisatrice est prévue, dès qu'un joueur atteint la distance fixée et que les deux joueurs totalisent le même nombre de reprises ;
- Si une limitation de reprises est prévue, et si le premier joueur l'a atteint sans accomplir la distance, dès que le second joueur a terminé sa reprise égalisatrice.

### **2. Match en sets**

Le vainqueur est le joueur totalisant le plus de points de sets à la fin du match. Si les joueurs sont à égalité de points de sets, il y a match nul.

Le vainqueur d'un set est déterminé comme le vainqueur d'un match en distance unique au point 1 précédent. Il est crédité de deux points de sets. En cas de set nul, chaque joueur est crédité d'un point de set.

Le match prend fin :

- Si le règlement de la compétition fixe un nombre de sets gagnants, dès qu'un joueur totalise au moins deux fois ce nombre en points de sets ;
- Si le règlement de la compétition fixe un nombre de sets à jouer, dès que la somme des points de sets attribués aux deux joueurs totalise deux fois ce nombre.

### **3. Match nul**

Le règlement de la compétition peut prévoir des dispositions particulières pour départager les joueurs en cas de match ou de set nul.

## **Section 3 – Fautes**

### **Article 2.1.11 – Queutage**

Il y a faute au moment du coup de queue lorsque :

- Le procédé entre plus d'une fois en contact avec la bille du joueur, ou entre en contact avec une autre bille,
- Toute partie de la queue située sous le procédé touche une bille,
- Le procédé est encore en contact avec la bille au moment où celle-ci touche une autre bille ou une bande.

Cette dernière disposition implique notamment qu'il est impossible de jouer en direction d'une bille ou d'une bande collée à la bille du joueur : la bille du joueur doit s'être écartée de l'élément collé avant de pouvoir revenir le toucher.

Dans le cas d'une bille-objet collée à la bille du joueur, il n'y a pas faute si la bille-objet bouge du seul fait qu'elle perd le point d'appui offert par la bille du joueur.

### **Article 2.1.12 – Bille touchée**

Il y a faute lorsque, en dehors d'une situation de queutage, une bille entre en contact avec un autre élément qu'une autre bille ou une bande.

### **Article 2.1.13 – Trajectoires hors du billard**

Il y a faute lorsqu'une bille au moins sort du billard.

Une bille est considérée sortie du billard si, au cours de son mouvement, elle touche le cadre de bande ou tout autre élément situé au delà de la frontière intérieure du cadre de bande.

### **Article 2.1.14 – Fautes de position du corps**

Le joueur commet une faute :

1. Si, au moment où il anime sa bille, aucun de ses pieds n'est en contact avec le sol ou le socle prévu à l'[article 1.2.05](#) quand il est lui-même posé sur le sol,
2. Si la semelle de sa chaussure touche le drap recouvrant la surface de jeu ou les bandes,
3. Aux jeux avec quilles si, au moment où il anime sa bille, lors du point de départ ou bille-en-main, ses pieds ne sont pas totalement à l'intérieur de la zone des pieds.

### **Article 2.1.15 – Abandon de l'aire de jeu**

Il y a faute si un des joueurs quitte l'aire de jeu sans motif de force majeure ou pour un motif non prévu par le règlement de la compétition.

### **Article 2.1.16 – Fautes diverses**

Il y a faute si :

1. La bille du joueur est mise en mouvement avant que toutes les billes-objets soient complètement immobiles,
2. Au moins une bille-objet n'effectue pas une partie de son trajet en dehors d'une zone réglementée après une position « dedans »,
3. Le point de départ ou de remplacement n'est pas exécuté dans les conditions spécifiques définies pour chaque spécialité,
4. Le joueur fait intentionnellement des points de repère (un bleu posé sur le cadre de bande peut constituer un point de repère),
5. Le joueur ne joue pas avec sa bille,
6. Le joueur commet un dépassement de temps d'exécution lorsque le règlement de la spécialité concernée en prévoit un.

### **Article 2.1.17 – Fautes non constatées**

Toute faute non constatée avant l'exécution du point suivant ne peut être sanctionnée et les points réalisés restent acquis.

Un joueur peut toujours signaler une faute qu'il a lui-même commise, même s'il est seul à l'avoir perçue.

# CHAPITRE 2 – JEUX DE SÉRIES, 3-BANDES

## Section 1 – Règles communes

### **Article 2.2.01 – But du jeu**

Le joueur doit, avec sa bille, carambolier deux billes-objets. Chaque carambolage réussi vaut un point.

### **Article 2.2.02 – Reprise**

Chaque point marqué permet au joueur de continuer sa reprise en cours.

La reprise du joueur actif se termine lorsqu'il manque le carambolage, commet une faute, ou lorsque le total cumulé de ses points depuis la première reprise atteint la distance fixée par le règlement de la compétition.

Les points réalisés lors d'une reprise constituent une série.

### **Article 2.2.03 – Position de départ**

La bille du joueur est placée sur la mouche 4 ou 5, au choix du joueur actif.

La bille rouge est placée sur la mouche 1.

La deuxième bille-objet est placée sur la mouche 3.

S'il y a lieu, la troisième bille-objet (bille bleue) est placée sur la mouche 4 ou 5 laissée libre.

Le carambolage de départ doit se jouer par l'attaque directe de la bille rouge et, si aucune contrainte de bande n'est prévue pour la spécialité concernée, avec au moins une bande.

### **Article 2.2.04 – Zones réglementées**

Certaines spécialités ou modes de jeu prévoient des zones réglementées. Ces zones peuvent être à un ou deux coups.

#### **1. Zones réglementées à un coup**

Lorsque toutes les billes-objets terminent leur mouvement dans une même zone réglementée, elles sont dites « dedans ».

#### **2. Zones réglementées à deux coups**

Lorsque toutes les billes-objets terminent leur mouvement dans une même zone réglementée et qu'au moins une de ces billes n'y a pas effectué la totalité de son mouvement, elles sont dites « entrées ». Sinon, elles sont dites « dedans ».

#### **3. Conséquence de la position « dedans »**

Lors du coup suivant une position « dedans », au moins une bille-objet doit effectuer une partie de son mouvement en dehors de la zone concernée.

Si plusieurs zones réglementées sont superposées, l'examen de position est fait séparément pour chaque zone concernée.

Si une bille-objet s'immobilise exactement sur la ligne de frontière d'une zone réglementée, elle est jugée au désavantage du joueur.

### **Article 2.2.05 – Jeux par bandes**

Certaines spécialités imposent que la bille du joueur doit avoir pris contact avec un nombre minimum de fois avec une ou plusieurs bandes avant que ne s'effectue le carambolage sur la deuxième bille-objet.

### **Article 2.2.06 – Nettoyage**

Une bille manifestement sale peut être nettoyée à la demande du joueur actif, sauf si elle est en contact avec une autre bille ou si la position ne permet pas un repérage et un remplacement précis.

### **Article 2.2.07 – Remplacement des billes**

Les billes peuvent être replacées en cours de match aux occasions suivantes :

- A. Lorsque la bille du joueur est en contact avec une bille-objet ; sauf disposition contraire spécifique à la spécialité ou à la compétition concernée, le remplacement est facultatif au choix du joueur actif ;
- B. Lorsque certaines fautes sont commises ;
- C. A la suite d'un nettoyage.

Selon le règlement particulier de la spécialité concernée, ce remplacement peut prendre trois formes différentes.

- D. Les billes sont placées et le point exécuté selon les dispositions de l'[article 2.2.03](#).
- E. Remise des seules billes concernées sur les positions suivantes :
  - La bille du joueur qui va jouer est placée sur la mouche 3,
  - La rouge est placée sur la mouche 1,
  - La deuxième bille-objet est placée sur la mouche 2,
  - S'il y a lieu, la troisième bille-objet (bleue) est remplacée sur la mouche 4 ou 5, au choix du joueur actif.Si une bille doit être mise sur une mouche occupée par une autre bille, elle sera mise sur la mouche correspondant à celle de la bille occupante.
- F. Remise des seules billes concernées le plus près possible de leur position d'origine.

### **Article 2.2.08 – Sanction des fautes**

Si une faute définie à la [section 3 du chapitre 1 du titre II](#) est commise par le joueur actif, le carambolage éventuellement réalisé ne compte pas un point.

Le joueur responsable de la faute prévue à l'[article 2.1.15](#) perd le match.

## Section 2 – Dispositions spécifiques

### Article 2.2.09 – Replacements en cours de match selon les spécialités

	Partie Libre, Cadres, 1-Bande et 4-Billes	3-Bandes
Faute <a href="#">article 2.1.16-6</a> : Dépassement de temps		<a href="#">2.2.07-D</a> : position de départ si un matériel de chronométrage homologué est utilisé
Faute <a href="#">article 2.1.13</a> : Trajectoires hors du billard	<a href="#">2.2.07-D</a> : position de départ	<a href="#">2.2.07-E</a> : billes concernées
Faute <a href="#">article 2.1.12</a> : Billes touchées et déplacées par le joueur actif si aucune bille n'était en mouvement	<a href="#">2.2.07-F</a> : billes concernées au plus près de la position initiale	
Billes déplacées sans intervention du joueur actif et si aucune bille n'était en mouvement	<a href="#">2.2.07-F</a> : billes concernées au plus près de la position initiale	
Bille du joueur collée à une ou plusieurs billes-objets	<a href="#">2.2.07-C</a> : position de départ (*)	<a href="#">2.2.07-E</a> : billes concernées
<a href="#">2.2.07-C</a> : Nettoyage	<a href="#">2.2.07-F</a> : billes concernées au plus près de la position initiale	

(\*) obligatoire à la partie libre grands coins sur 3,10m et pour les compétitions le prévoyant expressément

### Article 2.2.10 – Autres particularités selon les spécialités

	Zones réglementées (nombre de coups)	Divers
Partie Libre	<a href="#">Article 1.3.02</a> (2) ou <a href="#">1.3.03</a> (2)	
Cadre 71/2 (3,10 m)	<a href="#">Article 1.3.04-2</a> (2) et <a href="#">1.3.05</a> (2)	
Cadre 47/1 (3,10 m)	<a href="#">Article 1.3.04-1</a> (1) et <a href="#">1.3.05</a> (1)	
Cadre 47/2 (3,10 m)	<a href="#">Article 1.3.04-1</a> (2) et <a href="#">1.3.05</a> (2)	
Cadres 42/2 (2,80 m), 38/2 (2,60 m)	<a href="#">Article 1.3.04-1</a> (2)	
4-Billes		<a href="#">Article 2.1.04</a> : quatre billes
1-Bande		<a href="#">Article 2.2.05</a> - Jeux par bande : une bande au minimum
3-Bandes		<a href="#">Article 2.2.05</a> - Jeux par bande : trois bandes au minimum <a href="#">Article 2.1.10</a> : sans reprise égalisatrice

## CHAPITRE 4 – JEUX AVEC QUILLES

### **Avant-propos**

Le présent chapitre peut contenir des dispositions particulières qui prévalent sur celles des autres titres.

### **Article 2.3.01 – But du jeu**

1. Le joueur qui, le premier, atteint la distance fixée remporte le match. Si lors du dernier coup, la distance est dépassée, le nombre total des points est ramené à cette distance.  
La distance à atteindre peut être, soit une distance unique, soit plusieurs sets en nombre impair.
2. Les joueurs jouent alternativement, chacun jouant un seul coup.
3. Un joueur est crédité de points lorsque le coup est régulier et que des points ont été réalisés. Le joueur commettant une faute est frappé de points de faute, lesquels sont autant de points attribués à son adversaire.
4. Le coup est régulier et rapporte des points à son exécutant lorsque la bille de jeu touche la bille de l'adversaire :
  - a. Et que cette dernière renverse une/des quilles.
  - b. Puis la bille rouge, et que l'une ou/et l'autre de ces deux dernières, renverse(nt) une/des quilles.
  - c. Laquelle touche ensuite la bille rouge et que l'une ou/et l'autre de ces deux dernières renverse(nt) une/des quilles.
  - d. Puis la bille rouge, laquelle est également touchée par la bille de l'adversaire et que la bille de l'adversaire et/ou la bille rouge renversent une/des quilles.
  - e. Puis la bille rouge.
  - f. Et que celle-ci touche ensuite la bille rouge.
  - g. Puis la bille rouge, et que dans le même coup la bille de l'adversaire touche également la bille rouge.
5. Le coup est régulier mais ne procure aucun point, lorsque dans l'exécution du coup, la bille de jeu ne touche que la bille de l'adversaire et qu'ensuite, aucune de ces deux billes ne touche la bille rouge, et qu'aucune quille ne soit renversée ([article 2.3.04](#)).
6. Le coup n'est pas régulier et entraîne des points de faute à son exécutant, qui sont autant de points attribués à l'adversaire :
  - a. Si sa bille de jeu ne touche pas la bille de l'adversaire.
  - b. Si avant de toucher la bille de l'adversaire, sa bille de jeu touche la bille rouge et/ou renverse une/des quilles, ou déplace une/des quilles hors de l'emplacement de sa/leur base, tracé sur le drap.
  - c. S'il joue avec la bille de l'adversaire.
  - d. S'il commet l'une ou l'autre des fautes citées à l'[article 2.3.08](#), que des points aient été réalisés ou non lors du coup fautif.

### **Article 2.3.02 – Position de départ**

Les billes et les quilles sont placées par l'arbitre dans les positions suivantes :

- La bille blanche du joueur devant exécuter le tir de départ librement dans la partie inférieure du billard.
- La bille de l'adversaire, jaune, sur la mouche haute.
- La bille rouge sur la mouche mi haute.

- Les quilles sont placées au milieu du billard, la rouge exactement au centre, les quatre autres quilles : 2 sur la ligne médiane de part et d'autre de la quille rouge, 2 sur l'axe vertical également de part et d'autre de la quille rouge.
- Le joueur qui commence le match, utilise la bille blanche, qu'il place à son gré, en se servant uniquement de sa queue de billard (la flèche, non le procédé), dans la moitié inférieure du billard, aucune partie de cette bille ne devant dépasser la ligne médiane du billard.
- Après avoir défini l'emplacement de sa bille, le joueur doit la jouer de telle sorte qu'elle touche la bille de l'adversaire.
- La bille jaune est la bille de jeu attribuée au joueur adverse, qui la conserve durant toute la rencontre.

Lors de l'exécution du tir de départ, le joueur doit avoir au moins un pied en contact avec le sol, totalement à l'intérieur des lignes tracées à cet effet.

### **Article 2.3.03 – Attribution des points**

1. La valeur des points de quilles est la suivante :
  - Les quilles latérales valent chacune 2 points.
  - La quille centrale vaut 4 points.
  - La quille centrale abattue seule vaut 8 points, y compris lors de l'exécution d'un coup où une/des quilles latérales sont manquantes, leur emplacement étant occupé.
2. La valeur des points de bille rouge est la suivante :
  - Le touché de la bille de jeu sur la bille de l'adversaire puis sur la bille rouge, point appelé « carambole », vaut 4 points.
  - Le touché de la bille de jeu sur la bille de l'adversaire, cette dernière touchant ensuite la bille rouge, (y compris lorsque ces 2 billes sont en contact), point appelé « casin », vaut 3 points.
  - Seule la première réalisation de l'une des situations ci-dessus est prise en considération pour l'attribution du nombre de points de bille rouge.
3. Les points de quilles et de bille rouge sont additionnés pour obtenir le total des points réalisés dans un même coup.
4. La valeur des points de faute est indiquée à l'[article 2.3.08](#).
5. Si lors d'un coup fautif, des points de quilles et/ou de bille rouge sont réalisés, le total de tous les points obtenus est attribué à l'adversaire.

### **Article 2.3.04 – Renversement des quilles**

1. Une quille est considérée comme ayant été renversée lorsque sa base a perdu complètement le contact avec le drap.
2. Une quille abattue qui retrouverait sa position initiale, reste considérée comme ayant été renversée et ses points sont comptés.
3. Une quille est également considérée comme renversée si elle est abattue par une autre quille, sous réserve de l'application des critères 5 et 7 du présent article.
4. Une quille traînée ou poussée, mais non tombée, est considérée comme ayant été renversée, lorsque sa base a quitté complètement l'emplacement de cette base tracée sur le drap.
5. Si une quille appuyée contre la bille de jeu tombe au moment de l'attaque de la bille sportive dans la direction opposée à celle de l'appui, le coup ayant été joué régulièrement, elle n'est pas considérée comme ayant été renversée. Ceci ne constitue pas une faute et l'arbitre doit l'enlever aussitôt de l'aire de jeu. S'il n'a pas cette possibilité, il n'est pas tenu compte d'éventuels points de quilles provoqués par la quille tombée précédemment, selon le critère 3 du présent article.

6. Si une quille tombe pour une raison non imputable au joueur, l'arbitre la remet aussitôt en place, même en cours d'exécution du coup. Cette quille n'est pas considérée comme ayant été abattue et il n'est pas tenu compte d'éventuels points de quilles provoqués par celle tombée précédemment, selon le critère 3 du présent article.
7. Si l'emplacement d'une ou de plusieurs quilles est occupé totalement ou partiellement par une/ou plusieurs billes, l'arbitre enlève la/les quilles concernées et le coup s'exécute avec les quilles restantes. La/les quilles enlevées ne sont pas comptabilisées et elles sont replacées dès que leur base est rendue libre par le déplacement de la/des billes concernées.
8. Il n'y a pas faute quand la bille de jeu touchant au préalable une/des quille(s) avant de percuter la bille adverse sans la/les renverser, ni que cette/ces quille(s) soit(ent) déplacée(s) de sorte qu'elle/elles ait(ent) quitté entièrement l'emplacement de sa/leur base de 7 mm de diamètre tracée sur le drap.

### **Article 2.3.05 – Billes en contact**

Si, dans le cas d'une position « billes en contact », il y a impossibilité de jouer le coup sans qu'une faute ne soit commise, alors, dans ce cas seulement, l'arbitre place les trois billes dans la position initiale de départ. L'arbitre est le seul à juger de cette situation.

Dans l'exécution de ce coup, le joueur ne pourra pas être crédité de points, qu'il en réalise ou non.

### **Article 2.3.06 – Bille sautant hors du billard**

1. Le fait de précipiter une/des billes hors du billard, lors de l'exécution d'un coup, constitue une faute sanctionnée de 2 points attribués à l'adversaire, celui-ci bénéficiant d'une « bille libre ».
2. Lorsqu'une ou plusieurs billes sont précipitées hors du billard, elle/elles est/sont remise(s) en place par l'arbitre, pour un tir « bille libre » comme suit :
  - a. Si la bille qui sort du billard est celle du joueur qui vient de jouer, elle est placée par l'arbitre sur la mouche haute dans le haut du billard. La bille du joueur adverse est mise à disposition dans la partie médiane opposée pour exécuter le tir « bille libre ».  
Si la mouche devant recevoir cette bille est occupée totalement ou partiellement par la bille rouge, la bille est placée à l'opposé, sur la mouche basse, et la bille du joueur exécutant le tir « bille libre », remise à disposition du joueur par l'arbitre, dans la moitié médiane opposée.
  - b. Si la bille qui sort du billard est celle de l'adversaire, elle est placée par l'arbitre, pour un tir « bille libre », dans la partie médiane du billard, opposée à celle où se trouve la bille du joueur qui vient d'exécuter le coup fautif.
  - c. Si la bille qui sort du billard est la bille rouge, elle est remise en place par l'arbitre, à sa position initiale de départ sur la mouche mi-haute. Si cette mouche est occupée totalement ou partiellement par la bille du joueur venant de commettre la faute, ces deux billes sont mises à leur emplacement du point de départ. L'arbitre met à disposition la bille du joueur adverse, pour un tir « bille libre ».
  - d. Pour l'exécution des critères a, b et c du présent article, le joueur adverse à celui venant de commettre la faute, bénéficie également des possibilités de l'[article 2.3.07-5](#) concernant le tir « bille libre ».

### **Article 2.3.07 – Bille libre**

1. Lorsqu'une faute, selon [article 2.3.08-3](#), a été commise, le joueur adverse bénéficie d'une position appelée tir « bille libre ».
2. Après l'annonce de la faute, l'arbitre dispose la bille du joueur adverse dans la partie du billard opposée à celle où se trouve la bille du joueur fautif.

3. Le joueur bénéficiant du tir « bille libre », à l'aide de sa queue de billard (la flèche et non le procédé), positionne sa bille librement, après que l'arbitre lui ait mis à disposition dans la partie de billard attribuée, aucune partie de la bille ne devant dépasser la ligne médiane du billard.
4. Après une faute, si l'arbitre juge que la bille du joueur venant de commettre cette faute se trouve exactement à cheval sur la ligne médiane, il laisse le choix de la partie de billard qui convient le mieux au joueur adverse bénéficiant du tir « bille libre ».
5. Le joueur bénéficiant du tir « bille libre », a le libre choix soit de le jouer sur la position obtenue selon les dispositions ci-dessus, soit de demander à l'arbitre de placer la bille de l'adversaire sur la mouche haute de départ. Si cette position est occupée par la bille rouge, alors la bille de l'adversaire est placée sur la mouche basse, la bille de jeu étant placée dans la moitié de billard opposée.
6. Lors de l'exécution du tir « bille libre », le joueur doit avoir au moins un pied en contact avec le sol, totalement à l'intérieur des limites tracées à cet effet.

### **Article 2.3.08 – Les fautes**

1. Une faute (ou plusieurs, simultanément), au sens du critère 3 du présent article, commise lors de l'exécution d'un coup, provoque deux points de pénalité attribués à l'adversaire, indépendamment des autres points (bille rouge et/ou quilles) qui pourraient être réalisés lors de l'exécution de ce même coup. Dans ce cas, le total des points obtenus est attribué à l'adversaire.  
Exemple: si lors de l'exécution d'un coup, le joueur commet : une faute de pied, une fausse queue ou une inversion de bille, il est pénalisé de deux points pour faute. Viennent se rajouter le cas échéant, 2 points si la bille rouge est touchée, et les points de quilles éventuels.
2. Il y a pénalité des seuls points de quilles et/ou de carambole ou de casin, si la bille de jeu, après avoir touché régulièrement la bille adverse, renverse ou déplace hors de sa base une/des quilles (indiqué par « quilles »).
3. Il y a faute, avec tir « bille libre » pour le joueur adverse, dans les cas mentionnés ci-dessous. Toutes ces fautes entraînent une pénalité de 2 points, plus éventuellement les points de quilles et/ou de « bille rouge » occasionnés dans l'exécution du même coup :
  - a. Si l'arbitre constate que le joueur ne joue pas avec sa bille (indiqué par « mauvaise bille »).
  - b. Si la bille de jeu touche la bille rouge avant d'avoir touché la bille de l'adversaire (indiqué par « bille rouge »). La pénalité de « bille rouge » est de 2 points et vient se rajouter à toutes autres fautes.
  - c. Si la bille de jeu renverse ou déplace hors de sa base tracée sur le drap, une ou plusieurs quilles avant d'avoir touché la bille de l'adversaire (indiqué par « quilles »).
  - d. Si la bille de jeu ne touche pas la bille de l'adversaire (indiqué par « bille adversaire »).
  - e. Si dans l'exécution du coup, une ou plusieurs billes sautent hors du billard (indiqué par « bille dehors »). La pénalité de 2 points est applicable sans distinction du nombre de billes précipitées hors du billard.
  - f. Si le joueur joue avant que les trois billes se soient immobilisées (indiqué par « billes en mouvement »).
  - g. Si le joueur fait usage, dans l'exécution d'un coup, d'une partie quelconque de la queue autre que le procédé (indiqué par « procédé »).
  - h. Si le joueur, dans l'attaque de sa bille, la touche plus d'une fois (indiqué par « touché »).
  - i. Si le joueur touche ou déplace une bille de la main pour enlever un corps étranger qui y adhère, au lieu de demander à l'arbitre de le faire (indiqué par « touché »).
  - j. Si le joueur déplace une bille ou une quille par contact direct ou indirect sans que ce déplacement soit la conséquence directe de l'exécution du coup (indiqué par « touché »).
  - k. Si la bille de jeu est en contact avec la bille adverse ou une bande et qu'il joue directement cette bille adverse ou cette bande, sans jouer de manière détachée (indiqué par « bille en contact »).
  - l. Si au moment de l'exécution d'un coup, le joueur ne touche pas le sol avec un pied au moins, ou si, lors du coup de départ ou d'un tir « bille libre », il déborde des limites fixées avec tout ou partie du pied (indiqué par « pied »).
  - m. Si la bille de jeu saute par dessus les quilles et/ou la bille rouge avant d'avoir touché la bille de l'adversaire (indiqué par « saut de bille »).

## SAUT DE LA BILLE



Coup non valable



Coup valable

- n. Si le joueur, exception faite de l'attaque de sa bille pour l'exécution du coup, touche l'une ou les deux autres billes, ou une ou des quilles, avec la queue de billard, la main ou un objet quelconque (indiqué par « touché »).
- o. Si le joueur queute (indiqué par « queuté »).  
Il y a « queutage » :
  - lorsque le procédé entre plusieurs fois en contact avec la bille en mouvement.
  - lorsque le procédé est encore en contact avec la bille de jeu au moment où celle-ci rencontre la bille adverse ou la bande.

### 4. Faute non imputable au joueur

Toute faute provoquée par une tierce personne, arbitre compris, entraînant un déplacement involontaire des billes ou des quilles, n'est pas imputable au joueur.

Dans ce cas, les quilles sont remises en place et les billes sont replacées par l'arbitre aussi exactement que possible dans la position qu'elles occupaient ou auraient occupé. Si cela est impossible à déterminer, alors l'arbitre peut décider de les replacer dans la position initiale du point de départ.

### 5. Limitation de temps

Si, passé le délai de 40 secondes, le joueur n'a pas exécuté son tir, il est sanctionné d'une pénalité de 2 points, attribués à son adversaire.

Dès cet instant, il dispose d'un ultime délai de 20 secondes pour exécuter son tir.

Si le tir n'est pas exécuté dans ce second délai, le joueur est sanctionné d'une nouvelle pénalité de 2 points attribués à son adversaire.

Dans cette situation le joueur n'a plus le droit d'exécuter son tir et la main passe à son adversaire qui bénéficie d'un tir « bille libre ».

## Article 2.3.09 – Jeu en double au 5-Quilles

1. Les règles du 5-Quilles sont applicables dans leur intégralité.
2. L'équipe désigne librement le joueur qui va commencer le match.
3. 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.
4. Lorsqu'un joueur commet une faute ou donne des points à l'équipe adverse sans commettre de faute, son coéquipier doit le remplacer au prochain tour de jeu, quand bien même l'équipe adverse n'a réalisé aucun point précédemment.
5. Après le tir de départ, qu'il soit réalisé des points ou non, l'équipe adverse fait jouer le joueur de son choix.
6. 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 récidive, il peut disqualifier l'équipe.
7. L'inversion de joueur est retenue comme étant une faute donnant lieu à une pénalité de 2 points, auxquels s'ajoutent, les éventuels points réalisés sur le coup. L'adversaire bénéficie d'une « bille libre ».

## **Article 2.3.10 – Le 9-Quilles**

### **A. Règles générales**

1. Tous les articles concernant le 5-Quilles sont applicables, à l'exclusion de la valeur des quilles et de la bille rouge.
2. On entend par tir indirect : le fait que la bille de jeu touche une bande au moins, avant de toucher la bille adverse.  
Sur un tir indirect, tous les points réalisés dans l'action de jeu sont comptabilisés au double de leur valeur.
3. Lorsque la bille de jeu est en contact avec la bande, pour réaliser un tir indirect, il faut que cette bille de jeu touche une autre bande avant de toucher la bille adverse, ou la même bande en effectuant un massé.
4. Si, sur un tir « bille libre », la bille de jeu touche, par calcul ou par erreur du joueur, une bande dans la moitié inférieure du billard, qu'ensuite elle touche la bille adverse, et que des points soient ainsi réalisés, le tir ne sera pas considéré comme indirect, est les points ne seront pas doublés.
5. Lors de tirs indirects, seuls les points de bille rouge et de quilles peuvent être doublés, et non les points de pénalités consécutifs à une faute. De même, lors d'un coup régulier, les points donnés à l'adversaire sont doublés, si le tir était indirect.

### **B. Valeur des quilles**

1. Quilles latérales extérieures : 2 points chacune
2. Quilles latérales internes : 8 points chacune
3. Quille rouge centrale abattue avec une ou plusieurs quilles latérales : 10 points
4. Quille rouge centrale abattue seule, même si le château de quilles est incomplet : 30 points

### **C. Bille rouge**

1. La bille rouge a une valeur unique de 6 points, qu'elle soit carambolée avec la bille de jeu ou la bille adverse.
2. Quand la bille rouge est touchée suite à un tir indirect, cette valeur est doublée.  
Pour réaliser les points de bille rouge, le contact des billes suffit, sans obligation de mouvement pour cette bille rouge, sauf dans le cas évoqué à l'alinéa suivant.
3. Lorsque la bille adverse est en contact avec la bille rouge, les points de bille rouge ne sont attribués que lorsque cette dernière a bougé.
4. Lorsque la bille de jeu est en contact avec la bille rouge, le coup est considéré comme régulier à condition que la bille rouge ne bouge pas.  
Dans ce même cas, si le tir est effectué en opposition de direction à l'appui et que la bille rouge bouge conséquemment au fait qu'elle perd son point d'appui avec la bille sportive, le coup est considéré comme régulier.

### **D. Points de pénalité**

1. Si la bille de tir touche la bille rouge avant la bille adverse, le joueur est pénalisé de deux points auxquels s'ajoutent les deux points de faute et les éventuels points de quilles.
2. Lors d'un tir fautif, si la bille de jeu a au préalable touché plusieurs bandes, la valeur des points de quilles ou bille rouge n'est pas doublée.

## CHAPITRE 4 – ARTISTIQUE

### **Avant-propos**

Le présent chapitre peut contenir des dispositions particulières qui prévalent sur celles des autres titres.

### **Article 2.4.01 – Description du programme**

Les figures imposées sont définies au moyen du croquis schématisant, pour chacune, le parcours exigé des différentes billes. Les croquis numérotés comportent la désignation du coup, le coefficient (nombre de points attribués en cas de succès) et le repérage des trois billes, suivant le système défini à l'article 3. Les figures des dix sets ont respectivement les mêmes valeurs :

Figure 1 : **5** points

Figure 2 : **8** points

Figure 3 : **7** points

Figure 4 : **10** points

Figure 5 : **6** points

Figure 6 : **9** points

Figure 7 : **5** points

Figure 8 : **8** points

Figure 9 : **7** points

Figure 10 : **10** points

Le total est de 75 points par set.

### **Article 2.4.02 – Carambolage**

Le carambolage doit être effectué conformément aux données précises stipulées dans le titre de chaque figure.

La bille du joueur doit suivre scrupuleusement le parcours indiqué par le dessin de chaque figure et toucher billes et bandes dans l'ordre prescrit. Il en sera de même pour les autres conditions que peut comporter l'exécution d'un coup : prise d'effet, limites à observer, surfaces de concentration à respecter.

Si la limite est matérialisée par une quille, celle-ci ne doit en aucun cas être renversée par la bille 1 avant le carambolage.

Outre le parcours imposé strict, le coup sera également valable :

- Si le carambolage est effectué en fin de parcours avec le concours de bandes supplémentaires, le nombre indiqué étant le minimum.
- Si une même bande est répétée plus de fois que ne le comporte le tracé d'un coup.

Trois essais sont accordés pour chaque figure. Ils sont exécutés consécutivement.

Tout contre avant le carambolage sera crédité de 0 point et comptera pour un essai, sauf pour la figure 91 (sixième figure du set H), le carambolage s'effectuant après 3 bandes avant.

Si la bille 2 fait tomber la quille avant le carambolage, la figure est accordée.

Il y a faute si une ou plusieurs billes sautent hors du billard ; le coup est nul et compte pour un essai.

Il y a faute si la virole touche une bille.

### **Article 2.4.03 – Essai du matériel**

Les joueurs sont autorisés s'échauffer pendant 3 minutes avant le début de la première séance et la troisième séance et pendant 1 minute avant le début de la deuxième séance. Les figures piquées, massées ne sont pas autorisées à l'échauffement.

### **Article 2.3.04 – Présence des joueurs**

En cours de séance, un joueur doit être prêt à jouer à l'appel de l'arbitre, sous peine de passer la main et de perdre son droit de participation à la figure concernée. Dans ce cas, il en est crédité de 0 point et de trois essais. À condition qu'il respecte les dispositions ci-dessus indiquées, un joueur peut quitter la salle entre deux passages.

# TITRE III – CLASSIFICATION

## CHAPITRE 1 – DISPOSITIONS COMMUNES

### ***Article 3.1.01 – Compétiteurs pouvant être classifiés***

Ne peuvent être classifiés que les compétiteurs répondant aux conditions de l'article 1.3.5, paragraphe « En compétition individuelle » du règlement intérieur de la FFB.

### ***Article 3.1.02 – Périodicité du calcul***

Les classifications sont effectuées par la FFB au 1<sup>er</sup> septembre de chaque année pour la saison sportive qui s'ouvre.

### ***Article 3.1.03 – Catégories haut niveau***

Les catégories haut niveau sont les catégories les plus élevées pour chaque spécialité ou mode de jeu dans chacun des quatre groupes de catégories, par la moyenne, par l'âge, par numerus clausus, et féminines.

# CHAPITRE 2 – CLASSIFICATION PAR LA MOYENNE ANNUELLE

## Section 1 – Définitions

### Article 3.2.01 – Moyennes

#### 1. Calcul de la moyenne

Pour un match ou un ensemble de matchs d'une spécialité ou d'un mode de jeu, la moyenne est le résultat obtenu en divisant le nombre total de points réalisés par le nombre total de reprises jouées.

Aux Jeux avec Quilles, la moyenne est le résultat obtenu en divisant le nombre total de points réalisés par le nombre total de points subis.

Elle n'est jamais la moyenne de quotients individuels.

Elle est arrondie à la décimale la plus proche, avec trois décimales pour le 3-Bandes et les Jeux avec Quilles, et deux décimales pour les autres spécialités.

En cas de besoin, elle est évaluée avec le nombre de décimales nécessaires pour départager des joueurs à égalité.

#### 2. Correspondance entre formats

Dans certaines spécialités, en partant d'une moyenne réalisée sur un format, des coefficients de conversion permettent d'obtenir la moyenne correspondante sur un autre format.

	Partie Libre	Cadre « 47 »	1-Bande	3-Bandes
<b>2,60 m ⇒ 2,80 m</b>	0,80	0,90	0,80	0,91
<b>2,60 m ⇒ 3,10 m</b>	0,64	0,72	0,71	0,78
<b>2,80 m ⇒ 3,10 m</b>	0,80	0,80	0,89	0,86
<b>Petits coins ⇒ Grands coins</b>	1,00			

#### 3. Moyenne annuelle

Dans une spécialité donnée, la moyenne annuelle est calculée sur la totalité des matchs d'une saison sportive disputés dans le cadre des compétitions homologuées définies au [chapitre 2 du titre V](#) du présent code.

Le nombre de matchs pris en compte doit toujours être supérieur ou égal à trois.

Si, pendant la saison sportive, un joueur dispute moins de trois matchs en compétition officielle, sa moyenne annuelle demeure inchangée, quelle que soit l'ancienneté de la saison à l'issue de laquelle elle a été établie.

#### 4. Moyenne générale

Dans une spécialité donnée, la moyenne générale est calculée sur l'ensemble des matchs d'une compétition homologuée ou d'une étape de cette compétition.

#### 5. Moyenne particulière

Dans une compétition individuelle la moyenne particulière se rapporte à un seul match. Elle ne se calcule que pour les matchs gagnés ou nuls.

Dans une compétition par équipe la moyenne particulière d'équipe est définie comme la meilleure moyenne générale calculée sur une rencontre gagnée ou nulle.

### Article 3.2.02 – Catégorisation par la moyenne annuelle

Les catégories sont définies comme des intervalles contigus de moyenne annuelle. Les seuils de ces intervalles sont définis au [titre X](#) du présent code.

## Section 2 – Méthode de classification

### **Article 3.2.03 – Spécialités et modes de jeu concernés**

1. Partie libre
2. Cadres
3. 1-Bande
4. 3-Bandes

### **Article 3.2.04 – Calcul de classification**

Le calcul de classification par la moyenne est effectué sur les sites internet dédiés aux spécialités et modes de jeu concernés, dans les conditions suivantes :

1. La moyenne annuelle de chaque compétiteur est calculée selon les modalités de l'[article 3.2.01-3](#) puis comparée aux seuils de catégories définis au [titre X](#) du présent code,
2. Le compétiteur est provisoirement affecté à la catégorie dont les seuils encadrent sa moyenne annuelle,
3. Cette affectation est éventuellement corrigée dans les conditions énumérées à l'[article 3.2.06](#) et devient l'affectation définitive pour la saison qui s'ouvre.

### **Article 3.2.05 – Étoile**

Lorsqu'un compétiteur est définitivement affecté à une catégorie et que sa moyenne annuelle est comprise entre les seuils de cette catégorie, il lui est attribué une étoile.

Un compétiteur ne peut pas posséder plus d'une étoile.

Après chaque modification des critères de classification, notamment des seuils de catégories, les étoiles acquises antérieurement sur la base d'une moyenne annuelle ainsi que l'historique des catégories d'affectation sont recalculés dans les nouvelles conditions d'application du présent code.

Les étoiles issues de classifications antérieures au 01/09/2008, non fondées sur des moyennes annuelles, n'ont plus d'effet sur la classification.

### **Article 3.2.06 – Descente de catégorie**

Lorsque la catégorie provisoire du compétiteur est inférieure à celle de la précédente classification, les dispositions suivantes sont appliquées :

- Si le compétiteur possède une étoile, elle lui est retirée, mais la catégorie de la précédente classification reste son affectation définitive pour la saison qui s'ouvre,
- S'il ne possède plus d'étoile, la catégorie immédiatement inférieure à celle de la précédente classification devient son affectation définitive pour la saison qui s'ouvre, quelle que soit sa moyenne annuelle.

## CHAPITRE 3 – CLASSIFICATION PAR L'ÂGE

### **Article 3.3.01 – Spécialités et modes de jeu concernés**

Tous modes de jeu et spécialités.

### **Article 3.3.02 – Catégories d'âge**

Ces catégories sont définies comme des intervalles d'âges. Les seuils de ces intervalles sont présentés au [titre X](#) du présent code.

### **Article 3.3.03 – Calcul de classification**

L'âge de chaque compétiteur au 1<sup>er</sup> septembre de la saison est comparé aux seuils de catégories définis au [titre X](#) du présent code.

Le compétiteur est définitivement affecté pour la saison qui s'ouvre à la catégorie dont les seuils encadrent son âge.

## CHAPITRE 4 – CLASSIFICATION POUR LES FEMININES

### **Article 3.4.01 – Spécialités et modes de jeu concernés**

Tous modes de jeu et spécialités.

### **Article 3.4.02 – Calcul de classification**

Les catégories féminines sont subdivisées selon les dispositions du [chapitre 2 du titre III](#) du présent code.

## CHAPITRE 5 – CLASSIFICATION PAR *NUMERUS CLAUSUS*

### **Article 3.5.01 – Spécialités et modes de jeu concernés**

1. Artistique
2. Jeux avec Quilles

### **Article 3.5.02 – Catégories par *numerus clausus***

Ces catégories sont définies comme des intervalles contigus de rang de classement dans un circuit. Les seuils de ces intervalles et les circuits concernés sont définis au [titre X](#) du présent code.

### **Article 3.5.03 – Calcul de classification**

Le rang de classement de chaque compétiteur est comparé aux seuils de catégories définis au [titre X](#) du présent code.

Le compétiteur est définitivement affecté pour la saison qui s'ouvre à la catégorie dont les seuils encadrent son rang.

# TITRE IV – CLASSEMENT NATIONAL

## CHAPITRE 1 – CONDITIONS D'ÉLIGIBILITÉ AU CLASSEMENT

### **Article 4.1.01 – Compétiteurs pouvant être classés**

Ne peuvent être classés que les compétiteurs répondant aux conditions de l'article 1.3.5, paragraphe « En compétition individuelle » du règlement intérieur de la FFB, et ayant disputé au moins cinq matchs valides pour le classement.

### **Article 4.1.02 – Matchs valides pour le classement**

Les matchs pris en compte pour le classement sont la totalité des matchs disputés depuis le premier jour du dix-huitième mois précédant celui de la date de calcul dans le cadre des compétitions homologuées définies au [chapitre 2 du titre V](#) du présent code.

### **Article 4.1.03 – Spécialités et modes de jeu concernés**

Un classement national est institué pour les spécialités et modes de jeu suivants :

1. Partie libre
2. Cadres 47/2, 42/2 et 38/2, fusionnés en un seul classement
3. 1-Bande
4. 3-Bandes

## CHAPITRE 2 – CALCUL DU CLASSEMENT

### **Article 4.2.01 – Périodicité du calcul**

Le classement est calculé chaque jour sur les sites internet dédiés aux spécialités ou modes de jeu concernés.

### **Article 4.2.02 – Fonction de répartition des taux de victoire**

Une table statistique des taux de victoire en fonction de la différence de moyenne générale (en valeur 3,10 m) des adversaires est dressée sur la base des matchs disponibles au moment de l'instauration du classement national.

La fonction générale de répartition des taux de victoires est déduite de cette table.

### **Article 4.2.03 – Calcul du classement national**

#### **1. Calcul de la moyenne de l'adversaire global (Mag)**

La moyenne générale de l'adversaire global est calculée en valeur 3,10 m sur l'ensemble des adversaires du compétiteur à classer.

#### **2. Calcul du Taux de victoire du joueur à classer (Tvs)**

Le taux de victoire du joueur à classer est celui qu'il a réalisé sur l'ensemble des matchs pris en compte.

#### **3. Calcul de la moyenne de classement**

La moyenne de classement d'un compétiteur est la moyenne générale observée pour l'ensemble des compétiteurs dans la table statistique de l'[article 4.2.02](#) nécessaire à obtenir le taux de victoire Tvs contre des adversaires dont la moyenne est Mag.

Elle est obtenue par application de la fonction de répartition des taux de victoire avec les paramètres (Mag, Tvs). Elle ne peut s'écarter de plus de 15% de la moyenne générale réelle du compétiteur à classer.

#### **4. Calcul du ranking national**

Le ranking national est obtenu par application d'un coefficient multiplicateur à la moyenne de classement. Ce coefficient est spécifique à chaque spécialité ou mode de jeu concerné.

#### **5. Calcul du classement national**

Les compétiteurs sont classés dans l'ordre décroissant de leur ranking.

### **Article 4.2.04 – Classement national de référence**

Le classement de référence est celui calculé au 30 juin de chaque année.

# TITRE V – ORGANISATION DES COMPÉTITIONS

## CHAPITRE 1 – COMMISSIONS ET RESPONSABLES SPORTIFS COMPÉTENTS

### Section 1 – Commission sportive nationale carambole

#### **Article 5.1.01 – Composition et fonctionnement**

La commission sportive nationale carambole (CSNC) est composée selon l'article 2.4.1.2 du règlement intérieur de la FFB.

Toutes les demandes adressées à la CSNC sont transmises au secrétariat fédéral.

#### **Article 5.1.02 – Rôle**

Par application de l'article 2.4.11.1 du règlement intérieur de la FFB, la CSNC est chargée :

1. D'élaborer et modifier le code sportif carambole : les modifications relevant d'un important changement d'orientation sont soumises à l'avis des commissions sportives de ligues ;
2. D'établir le calendrier fédéral des compétitions se déroulant au palier national et, pour celles ayant lieu en France, au palier international ; lorsque ces compétitions comportent un palier ligue ou secteur, le calendrier mentionne les dates butoirs de clôture de ces paliers ;
3. D'assurer l'interprétation des règlements joueurs et de régler en dernier ressort les litiges s'y rapportant ; elle peut notamment faire rejouer une compétition en cas d'anomalie avérée ; lorsqu'elles sont de portée générale, ses décisions sont publiées sur le site fédéral et s'il y a lieu, le dossier est transmis pour saisine à la commission de discipline concernée ;
4. De superviser le déroulement des compétitions inscrites à son calendrier ; en particulier, pour chaque compétition, elle désigne le responsable sportif et les organisateurs ;
5. D'établir la classification et les classements annuels des joueurs.

### Section 2 – Commissions sportives carambole de ligue

#### **Article 5.1.03 – Composition et fonctionnement**

Une commission sportive carambole de ligue (CSCL) est créée au sein de chaque ligue.

La liste et la fonction des membres de cette commission sont communiquées à la CSNC à chaque renouvellement et publiées sur le site fédéral.

#### **Article 5.1.04 – Rôle**

La CSCL est chargée :

1. D'établir le calendrier des compétitions de la ligue ; ce calendrier comporte obligatoirement toutes les compétitions inscrites au calendrier fédéral pour lesquelles un palier ligue est prévu ;

les CSCL peuvent librement y inscrire toute autre compétition qu'elles souhaitent organiser, dans la limite des dates disponibles après insertion des compétitions obligatoires ;

2. D'élaborer et modifier les règlements joueurs internes à la ligue dans les cas prévus par le présent code et en conformité avec lui ;
3. D'assurer l'interprétation des règlements joueurs à l'occasion des compétitions inscrites à son calendrier et de régler en premier ressort les litiges s'y rapportant ; elle peut notamment faire rejouer une compétition en cas d'anomalie avérée, après avis conforme de la CSNC ; ses décisions sont notifiées par écrit et peuvent faire l'objet d'un appel devant la CSNC dans les quinze jours suivant la notification ;
4. De superviser le déroulement des compétitions inscrites à son calendrier ; en particulier, pour chaque compétition, elle désigne le responsable sportif et les organisateurs.

## **Section 3 – Commissions sportives carambole de secteur**

### **Article 5.1.05 – Circonscriptions territoriales**

Hormis l'Île de France et les DOM-TOM, à la fois ligue et secteur, les secteurs sont des formations géographiques groupant plusieurs Ligues. Ils sont au nombre de huit :

1. Île de France
2. Est                      Alsace, Bourgogne, Franche Comté, Lorraine
3. Nord                    Champagne, Nord Pas de Calais, Picardie
4. Ouest                  Bretagne, Normandie, Pays de la Loire
5. Centre                 Auvergne, Centre
6. Sud-est                Languedoc Roussillon, Méditerranée, Rhône Alpes
7. Sud-ouest             Aquitaine, Poitou-Charentes, Midi-Pyrénées, Limousin
8. DOM-TOM

Le découpage géographique des secteurs peut être modifié par l'assemblée générale sur proposition de la CSNC et avis conforme du comité directeur.

### **Article 5.1.06 – Commission sportive carambole de secteur**

Une commission sportive carambole de secteur (CSCS) est créée au sein de chaque secteur.

Ses membres sont désignés par les commissions sportives des ligues d'appartenance.

La liste et la fonction des membres de cette commission sont communiquées à la CSNC à chaque renouvellement et publiées sur le site fédéral.

### **Article 5.1.07 – Rôle**

La CSCS est chargée :

1. D'établir le calendrier des compétitions du secteur ; ce calendrier comporte obligatoirement toutes les compétitions inscrites au calendrier fédéral pour lesquelles un palier secteur est prévu ; les CSCS peuvent librement y inscrire toute autre compétition qu'ils souhaitent organiser, dans la limite des dates disponibles après insertion des compétitions obligatoires ;
2. Avec les CSCL, d'élaborer et de modifier les règlements joueurs internes au secteur dans les cas prévus par le présent code et en conformité avec lui ;

3. D'assurer l'interprétation des règlements joueurs à l'occasion des compétitions inscrites à son calendrier et de régler en premier ressort les litiges s'y rapportant ; ses décisions sont notifiées par écrit et peuvent faire l'objet d'un appel devant la CSNC dans les quinze jours suivant la notification ;
4. De superviser le déroulement des compétitions inscrites à son calendrier ; en particulier, pour chaque compétition, elle désigne le responsable sportif et les organisateurs.

## **Section 4 – Responsables sportifs**

### ***Article 5.1.08 – Rôle des responsables sportifs***

Les responsables sportifs désignés dans les sections précédentes ont pour rôle, dans le cadre des compétitions dont ils sont chargés :

1. D'assurer la liaison avec les clubs organisateurs désignés par les commissions concernées ;
2. De communiquer, ou de faire communiquer tous les renseignements concernant les compétitions, notamment :
  - Adresse et numéro de téléphone du club organisateur,
  - Nombre de billards prévus pour l'épreuve,
  - Nom du responsable du club organisateur ;
3. De déterminer et convoquer les joueurs qualifiés, et d'en adresser la liste au club organisateur ;
4. De pourvoir au remplacement des joueurs défaillants ou forfaits et d'informer la commission sportive compétente de ces événements ;
5. De publier les résultats :
  - En s'assurant, lorsque le mode de jeu concerné est soumis à l'obligation de publication des matchs sur un site internet, que la saisie a bien été effectuée,
  - En transmettant dans les 48 heures à la commission sportive responsable du palier suivant toutes les informations nécessaires au déroulement de ce palier.

## CHAPITRE 2 – COMPÉTITIONS HOMOLOGUÉES PAR LA FFB

### **Article 5.2.01 – Compétitions homologuées**

1. Toutes les compétitions inscrites au calendrier d'une commission instituée par le [chapitre 1 du présent titre](#) sont homologuées par la FFB sous réserve :
  - Pour les compétitions incluant des matchs aux jeux de série ou au 3-Bandes, que ces matchs soient publiés sur les sites internet dédiés,
  - De n'inclure aucun match par handicap ;
2. Toutes les compétitions inscrites au calendrier de l'UMB, de la CEB ou de l'un de leurs adhérents et auxquelles participent des joueurs licenciés FFB pouvant s'inscrire valablement à un palier d'un Championnat de France individuel sont homologuées, sous réserve d'un avis conforme de la CSNC.

### **Article 5.2.02 – Effets de l'homologation**

1. L'homologation d'un palier autorise les joueurs qualifiés à participer au palier suivant. À défaut, les joueurs qualifiés ne peuvent pas participer à ce titre.
2. Tous les matchs d'une compétition homologuée sont pris en compte pour le classement et la classification FFB. Les matchs d'une compétition non homologuée ne peuvent pas être pris en compte pour le classement et la classification FFB et à ce titre, ils ne peuvent pas être publiés sur les sites internet dédiés.

### **Article 5.2.03 – Demande d'attribution d'une compétition homologuée**

Les clubs formulent la demande d'attribution d'une compétition homologuée auprès de la commission sportive responsable du calendrier où elle est inscrite, selon la forme fixée par la commission ou le présent chapitre.

### **Article 5.2.04 – Demande d'attribution d'une compétition homologuée au palier national**

1. **Le club doit envoyer toute demande au secrétariat fédéral selon les conditions détaillées sur le bordereau de demande d'organisation.**
2. **Finales nationales**  
La CSCL ayant donné son avis est tenue, en cas de désistement du club demandeur, de se substituer à lui pour en assurer l'organisation. À défaut, la CSNC doit faire appel aux autres clubs qui avaient sollicité l'organisation de l'épreuve. Si l'un d'eux accepte cette organisation, il ne pourra prétendre à aucune indemnité de la part du club demandeur défaillant.  
À l'exception de ceux cités au paragraphe précédent, tout club ou ligue se substituant à un club ou à une ligue défaillante pourra demander à celui-ci ou à celle-ci le remboursement des indemnités de déplacement et de séjour des joueurs et arbitres officiellement convoqués par la FFB suivant le barème prévu par le comité directeur.
3. **Tournois, barrages et autres compétitions de palier national**  
La demande d'organisation doit être envoyée avant le 30 juin de la saison précédente.  
La CSNC propose une liste de dates possibles qui sont communiquées aux CSCL au plus tard le 15 juin.

### ***Article 5.2.05 – Demande d'attribution d'une compétition homologuée au palier international***

Le dossier doit comprendre :

- Un courrier de motivation du président de l'organisme demandeur,
- Le budget prévisionnel de la compétition.

Tous les renseignements concernant le cahier des charges de la manifestation et les conditions financières sont disponibles auprès de la CSNC.

Si l'attribution du championnat est accordée par la CSNC, la FFB demandera à l'organisateur le règlement par chèque des droits d'organisation avant d'effectuer les démarches officielles auprès de l'organisme international concerné.

# TITRE VI – RÈGLES COMMUNES À TOUTES LES COMPÉTITIONS

## CHAPITRE 1 – ARBITRAGE ET DISCIPLINE

### **Article 6.1.01 – Arbitrage des matchs**

Les matchs des compétitions décrites au présent code sont arbitrés.

Le règlement particulier de chaque compétition peut autoriser l'auto-arbitrage, situation où l'arbitrage est assuré par un des adversaires du joueur actif. Si l'ensemble des joueurs concernés donne leur accord, cet adversaire peut être celui du match en cours.

### **Article 6.1.02 – Règles d'arbitrage**

Les règles d'arbitrage sont les règles que l'arbitre doit observer pour faire appliquer au cours des matchs les dispositions du présent code.

Conformément aux dispositions de l'article 2.4.3.1 du règlement intérieur de la FFB, la commission des juges et arbitres est chargée, en liaison avec la CSNC, de rédiger ces règles et de les insérer dans le code de l'arbitrage.

### **Article 6.1.03 – Rôle de l'arbitre**

Le rôle de l'arbitre est de valider les points réalisés par les compétiteurs et de veiller au bon déroulement du match. Il est en outre le seul autorisé à replacer les billes pendant le match lorsque c'est nécessaire.

### **Article 6.1.04 – Forfait et abandon**

#### **A. Déclaration de forfait**

Le joueur ou l'équipe qui ne peut pas participer à une compétition dans laquelle il est engagé doit en informer le responsable sportif et l'organisateur 4 jours au moins avant le début des épreuves, ou si le règlement de la compétition prévoit un délai spécifique, dans ce délai.

#### **B. Abandon**

À défaut de la déclaration prévue au paragraphe précédent, le joueur ou l'équipe dont l'absence est constatée au plus tard 30 mn après l'heure de convocation pour le début de la compétition, ou 10 mn après l'heure de convocation pour les matchs suivants, est déclaré en abandon de compétition.

Tous les matchs ou rencontre éventuellement déjà disputés ne sont pas pris en compte pour le classement de la compétition. Ils restent cependant pris en compte pour la classification annuelle des adversaires.

Tout abandon sans motif de force majeure est passible de sanctions disciplinaires.

## **Article 6.1.05 – Tenue sportive**

### **A. Pour les tournois principaux des tournois nationaux, les championnats de France Masters, le championnat de France par équipes de clubs en Division 1 au 3-Bandes et Jeux de Séries**

- Chemise monochrome à manches longues,
- Gilet de costume,
- Nœud papillon.
- Pantalon de ville (sans clou) de couleur noire,
- Chaussures de ville de couleur noire,

### **B. Pour les autres compétitions**

- [Article 6.1.05-A](#)
- Chemise ou polo (les motifs bariolés sont interdits),
- Accessoirement : gilet de costume avec ou sans nœud papillon,
- Pantalon de ville (sans clou) de couleur sombre,
- Chaussures de ville de couleur sombre,

Dans le cas d'une compétition par équipe, la tenue sportive est identique pour tous les joueurs de l'équipe.

L'écusson du club et/ou des armoiries de la ville doit être placé sur la poitrine côté gauche.

Le polo ou la chemise doivent être rentrés dans le pantalon sauf, sur dérogation accordée exclusivement par le directeur de jeu. Les manches longues ne doivent pas être retroussées.

### **C- Publicité**

La publicité est autorisée exclusivement pour des produits conformes aux règles de l'éthique sportive.

La marque d'origine du vêtement n'est pas considérée comme une publicité à condition que sa surface n'excède pas 6 cm<sup>2</sup>.

Toutes les marques publicitaires doivent être apposées aux endroits suivants : sur les bras supérieurs et sur la poitrine.

Pour la surface publicitaire :

- La surface totale d'un emplacement publicitaire ne doit pas excéder 80 cm<sup>2</sup>. La surface d'ensemble de tous les emplacements publicitaires ne doit pas excéder 300 cm<sup>2</sup>.
- 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.

**Le directeur de jeu peut refuser à un joueur sa participation à la compétition si sa tenue n'est pas conforme aux dispositions ci-dessus.**

## **Article 6.1.06 – Directeur de jeu**

Les épreuves se déroulant dans une même salle sont contrôlées par un directeur de jeu désigné par l'organisateur.

Le directeur de jeu a pour attribution :

1. De faire respecter l'interdiction de fumer et de boire des boissons alcoolisées dans la salle.
2. De vérifier le bon état et la propreté du matériel.
3. De vérifier la régularité de la licence des joueurs.
4. De vérifier la tenue des joueurs.
5. D'organiser les tours de jeux (joueurs, arbitres, marqueurs).
6. De veiller à l'affichage des horaires et des résultats provisoires.
7. De veiller à la régularité et au bon déroulement des matchs.
8. De veiller aux signatures des joueurs sur la feuille récapitulative des résultats et/ou les feuilles de marque (feuilles gardées par le club organisateur pour toute la saison sportive en cours).
9. De saisir les matchs sur les sites dédiés et établir le classement final.
10. Le cas échéant, d'adresser au responsable sportif de l'épreuve un rapport circonstancié sur tout incident qui pourrait entraîner une sanction disciplinaire à l'encontre d'un joueur ou d'une équipe.

## CHAPITRE 2 – FORMULES SPORTIVES

### Section 1 – Définitions

#### **Article 6.2.01 – Participants**

Le terme « participant » dans ce chapitre désigne un joueur dans le cas d'une compétition individuelle, ou une équipe dans le cas d'une compétition par équipe

#### **Article 6.2.02 – Matches et rencontres**

Un match oppose deux joueurs.

Une rencontre oppose deux équipes.

#### **Article 6.2.03 – Phases**

Ensemble de matchs ou de rencontres aboutissant à l'élimination d'un ou plusieurs participants.

#### **Article 6.2.04 – Tours de jeu et séances**

Un tour de jeu est une subdivision de phase dans laquelle tous les participants, sauf les exempts, ont disputé un match ou une rencontre.

Une séance est une subdivision de phase dans laquelle tous les billards disponibles sont occupés pour un match.

#### **Article 6.2.05 – Points de rencontre, de matchs et de set**

0 point en cas de défaite

1 point en cas de nul

2 points en cas de victoire ou de nul en 1 reprise pour les matchs

#### **Article 6.2.06 – Répartition des participants par la méthode du serpent**

Les participants sont répartis entre les poules ou les matchs cibles selon leur rang d'arrivée de la manière suivante :

<b>Poule 1</b>	<b>Poule 2</b>	...	<b>Poule c-1</b>	<b>Poule c</b>
Part. 1	Part. 2	...	Part. c-1	Part. c
Part. 2c	Part. 2c-1	...	Part. c+2	Part. c+1
Part. 2c+1	Part. 2c+2	...	...	...

## Section 2 – Phases par poules

### Article 6.2.07 – Principe

Chaque participant rencontre tous les autres participants de la poule au moins une fois et le même nombre de fois.

### Article 6.2.08 – Répartition des participants entre les poules

Les participants sont répartis dans les poules par la méthode du serpentín appliquée à l'ordre d'arrivée.

### Article 6.2.09 – Mécanisme des tours de jeux et séances dans chaque poule

#### 1. Poule de 2 en compétition individuelle

Matches aller et retour

#### 2. Poule de 3 en compétition individuelle

Match1	Match 2	Match 3
2 / 3	1 / perdant* match 1	1 / gagnant* match 1

#### 3. Poule de 4 en compétition individuelle

Match 1	Match 2	Match 3	Match 4	Match 5	Match 6
2 / 3	1 / 4	Perdants* matches 1 et 2	Gagnants matches 1 et 2	Match restant du participant 4	Match restant du participant 1

(\*) en cas d'égalité au match précédent, les critères de détermination du gagnant sont : meilleure série, puis rang d'arrivée

#### 4. Poule de 5 ou plus en compétition individuelle, ou toute poule en compétition par équipes

##### Tour de jeu 1

Le premier tour de jeu est déterminé par application de la règle du serpentín à l'ensemble des participants selon leur rang d'arrivée :

1	2	3	...	n/2
n	n-1	n-2	...	n/2+1

Si le nombre de participants est impair, un participant fictif est ajouté après le dernier rang d'arrivée et les adversaires désignés dans les tableaux pour ce participant fictif sont alors exempts du tour de jeu concerné

##### Tours de jeu suivants

Chaque tour de jeu suivant est déterminé par permutation circulaire, dans le sens horaire, du tableau du tour précédent en maintenant le participant 1 fixe.



<b>1</b>	<b>n</b>	<b>2</b>	...	<b>n/2-1</b>
n-1	n-2	n-3	...	n/2



### 5. Séances

Si le nombre de billards est inférieur au nombre de matchs ou rencontres d'un tour de jeu, ils sont disputés dans l'ordre des tableaux de tour de jeux.

Le directeur de jeu peut modifier l'ordre des matchs ou rencontres pour ménager une finale ou en raison de contraintes de diffusion audiovisuelles.

### 6. Joueurs d'un même club

- Pour toutes les poules, deux joueurs d'un même club sont obligatoirement opposés l'un à l'autre au premier tour.
- Pour les poules supérieures à quatre joueurs, trois joueurs d'un même club sont opposés l'un à l'autre aux trois premiers tours de jeu.
- En finale nationale par poules, s'il y a plusieurs joueurs d'un même club, ils doivent être répartis équitablement dans des poules différentes en respectant au plus près le rand d'arrivée. Si, après cette répartition, il reste encore plusieurs joueurs d'un même club, ils doivent être obligatoirement être opposés au premier tour.

## **Article 6.2.10 – Classement dans une phase disputée par poules pour les Jeux à séries ininterrompues**

### A. Critère d'attribution des points de rencontre pour une compétition par équipes

Nombre de points de match

### B. Critères de classement des participants d'une poule

1. Nombre de points de rencontre s'il y a lieu
2. Nombre de points de match
- 3a. Si les matchs sont dans une seule spécialité : moyenne générale ([article 3.2.01-4](#))
- 3b. Si les matchs sont en plusieurs spécialités : somme des quotients (points réalisés / distance) de chaque match
4. Meilleure série

### C. Critères de classement des participants de la phase

1. Rang dans la poule d'origine
2. S'il y a lieu 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 à partir du B-3a du présent article appliqués à tous les matchs joués dans la poule d'origine

## **Article 6.2.11 – Classement dans une phase disputée par poules pour les Jeux avec Quilles**

Par dérogation à l'[article 6.2.05](#), le vainqueur d'un match se voit attribuer, en points de sets, le nombre total des sets joués soustrait au nombre de set(s) perdu(s). Le perdant d'un match obtient, en points de sets, le nombre de set(s) gagné(s).

### **A. Critère d'attribution des points de rencontre pour une compétition par équipes**

Nombre de points de match

### **B. Critères de classement des participants d'une poule**

1. Nombre de points de rencontre s'il y a lieu
2. Nombre de points de match
3. Nombre de points de set
4. En cas d'égalité entre deux joueurs, c'est le résultat de la rencontre directe si elle a eu lieu qui les départage.
5. En cas d'égalité entre trois joueurs, celui qui a battu les deux autres est classé en tête. Si les trois joueurs se trouvent dans une situation identique, à savoir qu'ils se sont battus entre eux, le joueur possédant le plus de points de set, sur tous les matchs joués, est classé en tête. Si deux joueurs se trouvent à égalité de points de set, ils sont départagés selon le critère 4 ci-dessus. Si les trois joueurs sont à égalité de points de set, on retient dans l'ordre la meilleure moyenne générale, puis la meilleure moyenne particulière. Celui qui a été battu par les deux autres est classé en dernier.
6. Si plus de trois joueurs sont à égalité, celui qui a battu tous les autres est classé en tête.
7. Si aucun des joueurs n'a battu tous les autres, on procède par élimination, en appliquant les dispositions ci-dessus.
8. Une fois le premier joueur désigné selon les critères 5 et 6 ci-dessus, les autres joueurs sont ensuite départagés selon le critère 4 du présent article.
9. S'il y a égalité de moyenne générale, selon le critère 5 ci-dessus, on retient dans l'ordre, la meilleure moyenne générale sur tous les matchs joués, la meilleure moyenne particulière, la deuxième moyenne particulière si nécessaire, etc.

On applique par analogie les dispositions ci-dessus pour l'établissement du classement intermédiaire, ainsi que pour l'établissement du classement final des poules éliminatoires.

### **C. Critères de classement des participants de la phase**

1. Rang dans la poule d'origine
2. S'il y a lieu 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. Pourcentage des points de set obtenus dans la poule d'origine rapportés au score maximum possible
5. Moyenne générale
6. Moyenne particulière

## **Article 6.2.12 – Classement dans une phase disputée par poules pour l'Artistique**

### **A. Critère d'attribution des points de rencontre pour une compétition par équipes**

Nombre de points de match

### **B. Critères de classement des participants d'une poule**

1. Pourcentage de réussite
2. Plus petit nombre d'essais réalisés
3. Nombre de figures réussies
4. Nombre de figures réussies affectées du coefficient 10, puis du coefficient 9, et ainsi de suite
5. Nombre de réussites au 1<sup>er</sup> essai, puis au 2<sup>ème</sup> essai pour les figures dans l'ordre du critère précédent

### **C. Critères de classement des participants de la phase**

1. Rang dans la poule d'origine
2. Critères à partir de B-2 du présent article

## **Section 3 – Phases par élimination directe**

### **Article 6.2.13 – Principe**

Chaque participant rencontre un seul adversaire à chaque phase, il ne peut pas y avoir de match nul.

### **Article 6.2.14 – Répartition des participants entre les tableaux**

Les matchs ou rencontres sont déterminés par répartition des participants selon la méthode du serpent appliqué :

- A la première phase sur leur rang d'arrivée. Chaque match ou rencontre est numéroté à partir de 1 dans l'ordre des meilleures têtes de série.
- Aux phases suivantes sur le rang du match ou de la rencontre dont ils sont issus. Les matchs ou rencontres de cette phase sont numérotés à partir du dernier numéro employé dans la phase précédente dans l'ordre du meilleur rang de match dont ils sont issus.

### **Article 6.2.15 – Prolongations**

En cas d'égalité à l'issue d'une phase par élimination directe, les participants sont départagés par application de prolongations à un ou plusieurs matchs

La distance est égale à 10% de la distance normale pour la division ou la catégorie, arrondie à l'unité supérieure

Le joueur conserve sa bille du début du match pour l'ensemble des prolongations.

#### **Première prolongation**

- Tirage à la bande pour déterminer celui qui commence la partie (joueur A).
- Pas de limitation de reprises.
- Égalité de reprises (le joueur B a la reprise).
- En cas d'égalité dans cette première prolongation, il est procédé à une deuxième prolongation

### **Deuxième prolongation**

- Tirage à la bande pour déterminer celui qui commence la partie (joueur A).
- Une seule reprise.
- Le joueur B a la reprise sur le point de départ
- En cas d'égalité dans cette deuxième prolongation, il est procédé à une troisième prolongation, suivant le même principe que la deuxième et ainsi de suite jusqu'à détermination du vainqueur.

Les points et reprises réalisés pendant une prolongation ne sont pas pris en compte pour le calcul des moyennes.

### **Article 6.2.16 – Mécanisme des tours de jeux et séances dans chaque phase successive**

Si le nombre de billards est inférieur au nombre de matchs ou rencontres d'une phase, ils sont disputés dans l'ordre inverse des rangs de match ou rencontre définis à l'[article 6.2.09](#).

### **Article 6.2.17 – Classement dans une phase disputée par élimination directe pour les Jeux à séries ininterrompues**

#### **A. Critères d'attribution des points de rencontre pour une compétition par équipes**

##### **1. Cas de match ou rencontre unique**

1. Nombre de points de match
2. Si les matchs de la rencontre sont dans une seule spécialité : moyenne générale
3. Prolongation pour chacun des matchs de la rencontre selon les modalités de l'[article 6.2.15](#)

##### **2. Cas de matchs ou 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 sur les deux rencontres
4. Prolongation pour chacun des matchs de la rencontre retour selon les modalités de l'[article 6.2.15](#)

#### **B. Critères de classement des participants**

1. S'il y a lieu points de rencontre acquis dans cette phase
2. Points de match acquis dans cette phase sans tenir compte des victoires par forfait
- 3a. Si les matchs sont dans une seule spécialité : moyenne générale de la phase
- 3b. Si les matchs sont en plusieurs spécialités : pourcentage de la somme des points réalisés par rapport à la somme des distances pour tous les matchs.

## **Article 6.2.18 – Classement dans une phase disputée par élimination directe pour les Jeux avec Quilles**

### **A. Critères d'attribution des points de rencontre pour une compétition par équipes**

#### **1. Cas de match ou rencontre unique**

1. Nombre de points de match
2. Moyenne générale

#### **2. Cas de matchs ou 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. Moyenne générale sur les deux rencontres

### **B. Critères de classement des participants**

1. S'il y a lieu points de rencontre acquis dans cette phase
2. Points de match acquis dans cette phase sans tenir compte des victoires par forfait
3. Moyenne générale
4. Moyenne particulière

## **Article 6.2.19 – Classement dans une phase disputée par poules pour l'Artistique**

### **A. Critère d'attribution des points de rencontre pour une compétition par équipes**

#### **1. Cas de match ou rencontre unique**

1. Nombre de points de match
2. Pourcentage de réussite
3. Plus petit nombre d'essais réalisés
4. Nombre de figures réussies
5. Nombre de figures réussies affectées du coefficient 10, puis du coefficient 9, et ainsi de suite
6. Nombre de réussites au 1<sup>er</sup> essai, puis au 2<sup>ème</sup> essai pour les figures dans l'ordre du critère précédent

#### **2. Cas de matchs ou rencontres aller et retour**

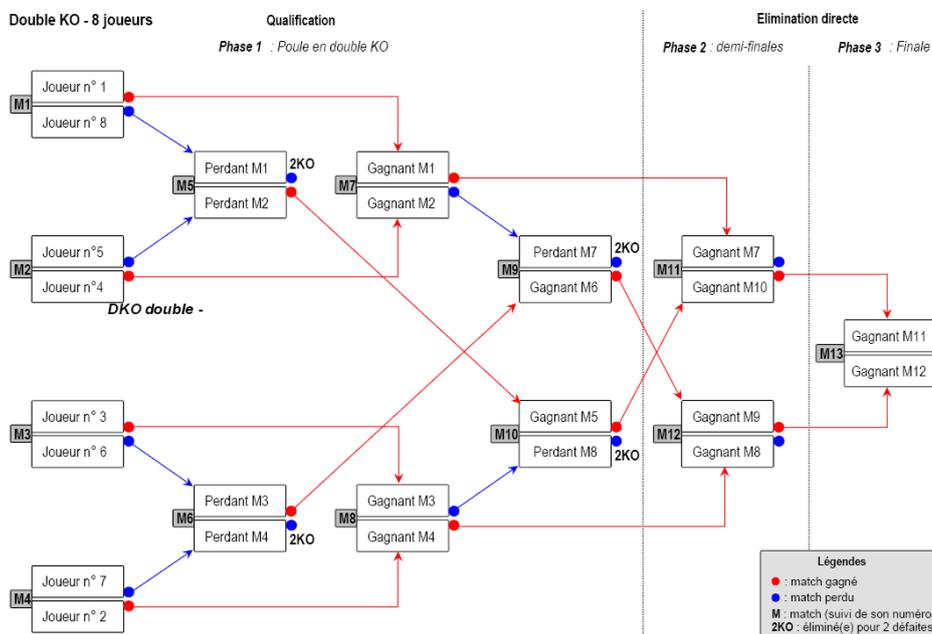
1. Nombre de points de rencontre, attribués pour chaque rencontre selon les critères A-1 du présent article
2. Nombre de points de matchs
3. Critères A-1 du présent article

### **B. Critères de classement des participants d'une poule**

1. S'il y a lieu points de rencontre acquis dans cette phase
2. Points de match acquis dans cette phase sans tenir compte des victoires par forfait
3. Critères A-1 du présent article

## Section 4 – Double KO

### Article 6.2.20 – Double KO à 8 joueurs



Le classement général est établi selon les critères suivants :

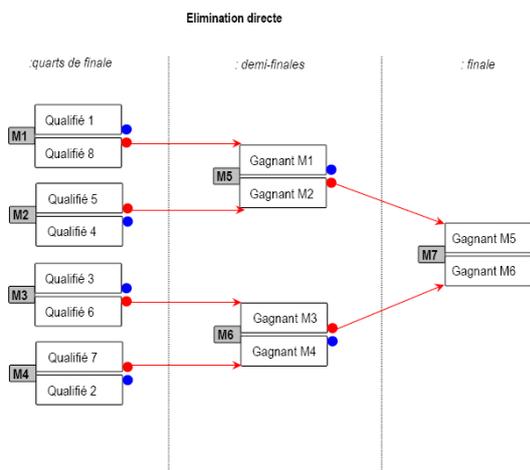
1. Phase la plus élevée atteinte
2. Pourcentage points de match dans cette phase
3. Moyenne générale puis meilleure série le cas échéant

### Article 6.2.21 – Double KO double à 16 joueurs

Le double KO double est disputé à 16 joueurs, répartis en 2 groupes selon la méthode du serpent.

Chaque groupe dispute une phase qualification selon les dispositions de l'[article 6.2.20](#).

Le classement général à l'issue des phases qualification est établi pour les 16 joueurs selon les critères énumérés à l'[article 6.2.17](#), [6.2.18](#) ou [6.2.19](#) selon les modes de jeux.



Les 8 premiers dans l'ordre de ce classement disputent ensuite les phases par élimination directe à partir des 1/4 de finale dans les conditions définies à la [section 3 du présent chapitre](#).

Le rang d'arrivée pris en compte, pour application de l'[article 6.2.17](#), [6.2.18](#) ou [6.2.19](#) selon les modes de jeux, est le classement général à l'issue des phases qualification.

## Section 5 – Plusieurs phases successives

### **Article 6.2.22 – 8 joueurs par 2 poules de 4**

Ces finales sont jouées sur 2 billards selon les formules sportives définies pour les tournois nationaux à partir de la phase principale à la [section 2 du titre VII chapitre 2](#) du présent code.

Par dérogation aux dispositions pré citées la phase principale se déroule en 2 poules de 4 joueurs.

Le rang d'arrivée pris en compte pour application de l'[article 6.2.17](#), [6.2.18](#) ou [6.2.19](#) selon les modes de jeux, est le classement final de la phase principale.

### **Article 6.2.23 – 24 joueurs par 8 poules de 3**

Les joueurs sont répartis en 8 poules de 3 joueurs. Dans chaque poule, les joueurs disputent 4 matchs. Les matchs entre les joueurs 1-6, 2-5 et 3-4 ne sont pas joués. Si une poule est inférieure à 6 joueurs, la poule se joue selon les dispositions de l'[article 6.2.09](#).

Les deux premiers de chaque poule sont qualifiés en phase par élimination directe. Ces phases sont disputées selon les modalités décrites à la [section 3 du titre VI chapitre 2](#).

Le rang d'arrivée pris en compte pour application de l'[article 6.2.17](#), [6.2.18](#) ou [6.2.19](#) selon les modes de jeux, est le classement final de la phase principale.

### **Article 6.2.24 – 32 joueurs par 8 poules de 4**

Les joueurs sont répartis en 8 poules de 4 joueurs selon les dispositions de l'[article 6.2.08](#).

Les deux premiers de chaque poule sont qualifiés en phase par élimination directe. Ces phases sont disputées selon les modalités décrites à la [section 3 du titre VI chapitre 2](#).

### **Article 6.2.25 – Classements dans une compétition comportant plusieurs phases successives**

Les critères de classements sont les suivants :

1. Phase la plus élevée atteinte
2. Rang dans cette phase

## Section 6 – Dispositions diverses

### **Article 6.2.26 – Limitation de temps**

#### **A. Délai maximum d'exécution de chaque point**

- 40 secondes pour le 3-Bandes
- 40 secondes pour les Jeux avec Quilles. Passé ce délai, 20 secondes lui sont accordées.
- Pour les Jeux de Séries, il n'y a pas de limitation de temps. Un délai de 15 secondes peut être signifié au joueur actif pour l'exécution du point.

Il est décompté à partir de l'arrêt ou du remplacement des billes ou de quilles et, lorsqu'il y a changement de joueur, à partir du moment où l'adversaire a regagné sa place.

## **B. Chronométrage, extension de temps**

Lorsque le règlement de la compétition ou l'organisateur le prévoit, un matériel de chronométrage homologué par la FFB est utilisé.

Chaque extension de temps autorise à doubler le délai maximum d'exécution fixé au paragraphe A précédent. Elle doit être demandée par le joueur avant la fin du délai initial, une seule fois par point au maximum.

## **C. Nombre d'extension de temps**

Pour un match avec set, les joueurs disposent d'une unique extension de temps par set.

Pour un match de 50 points et plus, les joueurs disposent de trois extensions de temps sinon deux.

### ***Article 6.2.27 – Pauses en cours de match***

Les joueurs peuvent prendre une pause de 5 minutes :

- A la moitié de la distance (points, reprises si limitation) atteinte ou dépassée pour la première fois
- Par set, à la fin de chaque set pair joué et si un autre set se joue
- Avant le début des prolongations

### ***Article 6.2.28 – Essai des billards***

Si l'organisation matérielle et horaire le permet, l'essai des billards par les joueurs est autorisé la veille ou le matin d'une compétition.

Le directeur de jeu établit un planning des séances d'essai défini par les dispositions suivantes :

- Les séances sont facultatives
- Elles commencent dans l'ordre décroissant de qualification des joueurs
- Le temps alloué à chaque séance doit être le même pour tous
- Les séances d'essai sont effectuées sur le billard sur lequel le joueur débutera la compétition.

### ***Article 6.2.29 – Échauffement***

Les essais du point d'entrée compris, les joueurs ont droit à 5 minutes pour s'exercer avant chaque match.

### ***Article 6.2.30 – Conditions financières***

Voir les dispositions particulières diffusées au début de chaque saison.

# TITRE VII – CHAMPIONNATS INDIVIDUELS DE CATÉGORIES, JEUX DE SÉRIE ET 3-BANDES

## CHAPITRE 1 – COMPÉTITIONS PAR PALIERS GÉOGRAPHIQUES

### **Article 7.1.01 – Composition et finalité**

Ces compétitions se déroulent par catégories.

Elles sont qualificatives pour la finale nationale de la catégorie lorsqu'elle est inscrite au calendrier de la CSNC, et dans le cas contraire se terminent par une finale de ligue ou de secteur.

### **Article 7.1.02 – Catégories concernées**

Les compétitions par palier géographique concernent toutes les catégories, modes de jeu et spécialités pour lesquels il n'est pas ouvert de circuit national ou de qualification nationale.

### **Article 7.1.03 – Joueurs participants**

Sont admis à s'inscrire au premier palier des épreuves d'une catégorie :

- Les joueurs classifiés en moyenne annuelle dans la catégorie, ou dont la dernière classification, antérieure à la moyenne annuelle, les plaçait dans une catégorie équivalente.
- Les joueurs n'ayant jamais été classifiés mais dont le président de club atteste un niveau correspondant à la catégorie.
- Les joueurs d'une catégorie inférieure bénéficiant des dispositions dérogatoires ci-dessous :

1. Un joueur de la catégorie immédiatement inférieure ayant disputé au moins trois matchs, qui a dépassé la moyenne plafond de sa catégorie à l'issue de la première compétition de la saison peut être autorisé à participer aux épreuves du championnat de la catégorie supérieure si celui-ci n'est pas commencé.
2. Un joueur classifié pour la première fois sur la base de la moyenne annuelle qui descend de catégorie alors qu'il avait une étoile peut participer valablement aux compétitions de son ancienne catégorie.  
Ce choix, définitif pour l'ensemble de la saison, porte sur la totalité des compétitions auxquelles le joueur participe.
3. Dans la limite des places disponibles, les joueurs d'une catégorie inférieure peuvent être admis à participer notamment pour compléter une poule.  
Ces dérogations ne concernent que l'engagement en compétition. Elles n'ont pas pour effet de modifier la classification des joueurs qui en bénéficient.  
La commission sportive responsable de la compétition est l'instance habilitée à accorder et enregistrer les dérogations.

### **Article 7.1.04 – Nouveaux joueurs**

Lorsqu'un joueur non classifié antérieurement est admis à participer aux compétitions par paliers d'une catégorie, sa moyenne est calculée dès qu'il atteint trois matchs, par équipes ou individuels, depuis le début de la saison.

S'il dépasse la moyenne plafond de la catégorie, il est exclu de celle-ci et intègre la catégorie correspondant à sa moyenne mais il ne peut jouer les championnats déjà commencés.

## **Article 7.1.05 – Formules sportives**

Les commissions sportives de ligues choisissent librement leurs formules sportives en veillant à leur conformité avec le présent code.

Elles en publient le règlement.

En cas de contestation de conformité, la CSNC statue en appel des décisions des CSL.

L'organisation doit permettre à tous les joueurs répondant aux conditions de l'[article 7.1.03](#) de disputer un nombre de matchs au moins égal à celui fixé à l'[article 3.2.01-3](#), permettant d'être classifiés au titre de la saison en cours.

# CHAPITRE 2 – SÉLECTION PAR CIRCUITS NATIONAUX

## Section 1 – Circuits

### Article 7.2.01 – Composition et Finalité

Un circuit est composé d'au moins deux tournois nationaux.

Il est qualificatif pour la finale nationale de la catégorie pour laquelle il est ouvert, dans la limite d'un nombre de places fixé en début de saison par la CSNC.

### Article 7.2.02 – Catégories concernées, nombre de tournois et dates

La CSNC détermine en début de saison pour chaque catégorie et mode de jeu ou spécialité si un circuit est ouvert, en fixe le nombre de tournois et leurs dates par inscription à son calendrier.

### Article 7.2.03 – Points de circuit

Chaque tournoi est attributif de points de circuit qui dépendent du rang obtenu dans le tournoi et du nombre de participants.

Rang	72 part. et +	56 part.	40 part.	24 part.	16 part. et -
1	120	120	120	120	120
2	81	81	81	81	81
3 à 4	57	57	57	57	57
5 à 8	39	39	39	39	39
9 à 16	24	24	24	24	1
17 à 24	14	14	14	1	
25 à 32	12	12	12		
33 à 40	8	8	1		
41 à 48	6	6			
49 à 56	4	1			
57 à 64	3				
65 et +	1				

### Article 7.2.04 – Classement du circuit

Le classement du circuit est établi après chaque tournoi selon les critères suivants :

1. Cumul des points de circuit
2. Moyenne générale sur le circuit ([article 3.2.01-4](#))
3. Meilleure série

Lorsqu'un joueur participe à plus de trois tournois il n'est pas tenu compte des points de circuit du tournoi dans lequel il a obtenu le moins de points de circuit.

Les places en finale nationale de la catégorie sont attribuées dans l'ordre de ce classement après le dernier tournoi.

## Section 2 – Formules sportives des tournois

### Article 7.2.05 – Phases constitutives

Un tournoi est constitué des phases suivantes, jouées dans l'ordre :

- Zéro à trois phases qualificatives, disputées par poules sur 2,80 m ou 3,10 m, et auto arbitrées : barrages, pré-qualifications et qualifications
- Une phase principale, disputée par poules sur des billards au format de la catégorie
- Trois phases disputées par élimination directe sur des billards au format de la catégorie : 1/4 de finales, 1/2 finales et finale

### Article 7.2.06 – Phases par poules

#### 1. Nombre et taille des poules

Chaque phase est constituée de 8 poules de 3.

Si la première phase jouée comprend moins de 24 joueurs, le nombre de poules est réduit de manière à ne constituer que des poules de 3 et un nombre minimum de poules de 2.

#### 2. Répartitions des joueurs entre les phases

Soit « p » le nombre de poules d'une phase.

Les joueurs sont répartis dans l'ordre de leur rang d'arrivée en commençant par la phase principale, à raison de 2x « p » joueurs par phase jusqu'à la première jouée qui reçoit la totalité des joueurs non encore affectés.

#### 3. Répartitions des joueurs entre les poules

Soit « p » le nombre de poules de la phase.

Les « p » joueurs les mieux classés dans l'ordre du rang d'arrivée, dits « têtes de série », sont placés chacun dans une poule différente.

Les « p » joueurs suivants dits « premier chapeau » sont affectés par tirage au sort à la seconde place de chacune des poules.

Les places restant disponibles, dites « deuxième chapeau », sont affectées par tirage au sort aux derniers joueurs si c'est la première phase jouée, ou à une poule de la phase précédente dans le cas contraire.

Si l'affectation est une poule, le gagnant de cette poule viendra occuper cette place.

Les tirages au sort doivent avoir lieu avant le début de la compétition.

#### 4. Tours de jeux

Les tours de jeu dans chaque poule sont établis selon les dispositions de l'[article 6.2.09](#), à l'exception des poules de 2 qui se jouent en matchs aller-retour.

Chaque poule de la phase joue successivement un match, en commençant par la poule dont la tête de série est le moins bien classé puis dans l'ordre des têtes de série.

Si le nombre de poules est multiple du nombre de billards les poules ne changent pas de billard, sinon les matchs sont joués non stop, au fil des billards disponibles.

#### 5. Joueurs qualifiés

Le classement général de chaque phase est établi selon les dispositions de l'[article 6.2.10](#).

Les joueurs sont qualifiés pour la phase suivante dans l'ordre de ce classement, à raison des places disponibles

## Article 7.2.07 – Phases par élimination directe

Ces phases sont disputées selon les modalités décrites à la [section 3 du titre 6 chapitre 2](#).  
Le rang d'arrivée pris en compte pour application de l'[article 6.2.17](#) est le classement final de la phase principale.

## Article 7.2.08 – Classement dans un tournoi

### A. Classement de phase

Le classement dans chaque phase est établi selon les dispositions des [articles 6.2.10](#) et [6.2.17](#).

### B. Classement du tournoi

Le classement général du tournoi est établi selon les critères suivants :

- Phase la plus élevée atteinte
- Rang de classement dans cette phase

## Article 7.2.09 – Nombre de joueurs, de phases qualificatives et séances selon les billards

Billards phase principale	Billards affectés aux phases qualificatives						
	2	3	4	5	6	7	8
2	S(6-0) V(6-0) Ph. Qual.: 0 24J						S(6-0) V(6-3) Ph. qual.: 1 40J
3	S(6-0) V(2-0) Ph. Qual.: 0 24J		S(6-0) V(2-6) Ph. qual.: 1 40J	S(6-0) V(2-5) Ph. qual.: 1 40J	S(6-0) V(2-4) Ph. qual.: 1 40J		S(6-0) V(2-6) Ph. qual.: 2 56J
4	S(6-0) V(0-0) Ph. qual.: 0 24J	S(6-0) V(0-8) Ph. qual.: 1 40J	S(6-0) V(0-6) Ph. qual.: 1 40J	S(6-0) V(0-5) Ph. qual.: 1 40J	S(6-0) V(0-8) Ph. qual.: 2 56J		S(6-0) V(0-9) Ph. qual.: 3 72J
5	S(5-0) V(0-0) Ph. qual.: 0 24J	S(5-1) V(0-7) Ph. qual.: 1 40J	S(5-1) V(0-5) Ph. qual.: 1 40J	S(5-1) V(0-9) Ph. qual.: 2 56J	S(5-1) V(0-7) Ph. qual.: 2 56J		S(5-1) V(0-8) Ph. qual.: 3 72J
6	S(4-0) V(0-0) Ph. qual.: 0 24J	S(4-2) V(0-6) Ph. qual.: 1 40J	S(4-2) V(0-4) Ph. qual.: 1 40J	S(4-2) V(0-8) Ph. qual.: 2 56J	S(4-2) V(0-6) Ph. qual.: 2 56J		S(4-2) V(0-7) Ph. qual.: 3 72J

$S(x,y)$  : nombre de séances le samedi (phase principale, phases qualificatives)

$V(x,y)$  : nombre de séances le vendredi (phase principale, phases qualificatives)

## Article 7.2.10 – Horaires

Horaires le vendredi :

- Si 9 séances : démarrage à 8h30
- Moins de 9 séances : démarrage décalé du complément à 9 x 1h30

Horaires le samedi :

- Si 6 séances : démarrage à 10h
- Moins de 6 séances : démarrage décalé du complément à 6 x 2h

Horaires le dimanche

- Si 4 séances : démarrage à 9h
- 3 séances : démarrage à 11h

### **Article 7.2.11 – Chronométrage**

Par application de [l'article 6.2.26-B](#), un matériel de chronométrage homologué autorisant des extensions de temps est obligatoirement utilisé à partir de la phase principale pour les tournois de 3-Bandes.

### **Article 7.2.12 – Distances**

- Barrages : distance réduite 2 de la catégorie
- Pré-qualifications et qualifications : distance réduite 1 de la catégorie
- A partir de la phase principale : distance de la catégorie

### **Article 7.2.13 – Nombre de billards**

- 2 à 6 billards au format de la catégorie à partir de la phase principale, tapis neufs
- 2 à 8 billards 2m80 ou 3m10 pour les phases de qualification

### **Article 7.2.14 – Féminines**

Le tournoi se joue sur 2,80 m et sur la distance normale.

#### **Entre 5 et 6 participantes**

Le tournoi est selon la formule sportive définie à la [section 2 du titre VI](#).

#### **Entre 7 et 8 participantes**

Le tournoi est selon les formules sportives définies pour les tournois nationaux à partir de la phase principale selon les modalités à la [section 2 du titre VII chapitre 2](#) du présent code.

Par dérogation aux dispositions pré citées la phase principale se déroule en 2 poules de 4 joueurs.

#### **Plus de 8 participantes**

Le tournoi est selon la formule sportive décrite dans le présent chapitre.

## **Section 3 – Participants et rang d'arrivée**

### **Article 7.2.15 – Participants**

Les joueurs participant aux tournois sont déterminés selon l'ordre de priorité suivant :

1. Pour le premier tournoi de la saison : les joueurs du championnat de France de la catégorie pour la saison précédente

Pour les tournois suivants :

- tournois à moins de 40 joueurs : les 16 joueurs les mieux classés dans le circuit de la saison en cours.
- tournois à 40 joueurs ou plus : les 24 joueurs les mieux classés dans le circuit de la saison en cours

2. Joueurs sélectionnés par l'organisateur
  - 4 pour les tournois à 72
  - 3 pour les tournois à 56
  - 2 pour les tournois à 40
3. 2 joueurs sélectionnés par la Direction Technique Nationale
4. Les joueurs de la catégorie, dans l'ordre du classement national de référence pour la spécialité ou mode de jeu concerné, puis dans l'ordre de la dernière moyenne de classification
5. Pour les tournois masters : le champion de France nationale 1
6. Les joueurs des catégories inférieures dans l'ordre de leur ranking au classement national de référence. Les joueurs non classés mais classifiés sont insérés dans cette liste par conversion de leur dernière moyenne de classification en ranking national.
7. Ordre chronologique d'inscription

Les joueurs dont le rang sur cette liste est supérieur au nombre de place disponibles sont remplaçants. En cas de forfait ou d'abandon ils sont admis dans l'ordre de ce rang.

Si des places demeurent disponibles au jour de la compétition, le directeur de jeu peut les attribuer librement à des joueurs présents jusqu'au commencement du premier match.

### **Article 7.2.16 – Rang d'arrivée**

Le rang d'arrivée utilisé pour la répartition des joueurs dans les poules est déterminé de la manière suivante :

A l'exception des sélectionnés par la DTN, les joueurs admis à participer au tournoi sont placés sur une liste ordonnée selon les critères suivants :

1. Pour le premier tournoi de la saison : rang de classement à la finale nationale de la saison précédente  
Pour les tournois suivants : rang de classement au circuit de tournois de la saison en cours.
2. Rang au classement national de référence pour la spécialité ou le mode de jeu concerné
3. Moyenne de dernière classification
4. Ordre chronologique d'inscription

Les éventuels joueurs invités par la DTN sont ensuite insérés aux rangs 24 et 32 de cette liste, dont l'ordre détermine alors le rang d'arrivée de chaque joueur.

Pour chaque forfait ou abandon après la publication de cette liste, les joueurs de fin de liste remontent d'un rang et le remplaçant éventuel est ajouté à la dernière place avec le dernier rang d'arrivée.

## **Section 4 – Dispositions diverses**

### **Article 7.2.17 – Engagements**

- L'engagement doit être effectué obligatoirement en ligne sur le site Fédéral.
- La période d'inscription pour chaque tournoi débute 6 semaines avant le tournoi concerné, le jeudi à 18h00 et se termine 3 semaines avant, le jeudi à 18h00.

- Le paiement des droits d'engagements est à effectuer auprès de l'organisateur le jour même de la compétition.

### **Article 7.2.18 – Forfait et abandon**

Le délai minimal de déclaration de forfait prévu à l'[article 6.1.04-A](#) est fixé au vendredi 18h00 de la semaine qui précède le début du tournoi.

Dans les cas d'abandon prévus à l'[article 6.1.04-B](#) et en l'absence de motifs de force majeure le joueur est suspendu pour le prochain tournoi dans lequel il sera engagé et retenu.

Si l'abandon a lieu avant le commencement d'une phase, le joueur est remplacé dans la mesure du possible par un qualifié supplémentaire issu de la phase précédente.

### **Article 7.2.19 – Convocation des joueurs**

L'organisateur adresse les convocations aux joueurs retenus et un courrier à l'ensemble des remplaçants éventuels leur indiquant leur position sur la liste d'attente, dès que la liste est arrêtée définitivement, en accord avec le responsable fédéral.

### **Article 7.2.20 – Intendance**

L'organisateur est responsable de l'intendance durant toute la compétition.

L'organisateur doit proposer aux joueurs un choix d'hôtels et de restaurants et, dans la mesure du possible, prévoir une restauration rapide et de proximité facilitant le déroulement du non-stop.

## CHAPITRE 3 – SÉLECTION PAR QUALIFICATIONS NATIONALES

### **Article 7.3.01 – Composition et finalité**

Une qualification nationale est constituée d'un tournoi unique dans la saison.

Elle est qualificative pour la finale nationale de la catégorie pour laquelle elle est ouverte, dans la limite d'un nombre de places fixé en début de saison par la CSNC.

### **Article 7.3.02 – Catégories concernées et dates**

La CSNC détermine en début de saison pour chaque catégorie et mode de jeu ou spécialité si une qualification nationale est ouverte, et en fixe la date par inscription à son calendrier.

### **Article 7.3.03 – Formules sportives**

La formule sportive du tournoi de qualification nationale est celle décrite à la [section 2 au titre VII chapitre 2](#).

La dernière phase disputée dans le tournoi est celle à partir de laquelle le nombre de joueurs qualifiés pour la phase suivante est inférieur ou égal au nombre de places disponibles en finale nationale.

### **Article 7.3.04 – Participants**

Tous les joueurs de la catégorie.

Un joueur classifié dans une catégorie haut niveau pour l'une des trois spécialités aux cadres peut participer aux qualifications nationales de chacune de ces des trois spécialités sous réserve de respecter les conditions énumérées au paragraphe précédent.

### **Article 7.3.05 – Rang d'arrivée**

Le rang d'arrivée utilisé pour la répartition des joueurs dans les poules est déterminé selon les critères suivants :

1. Rang au classement national de référence pour la spécialité ou le mode de jeu concerné
2. Moyenne de dernière classification

### **Article 7.3.06 – Dispositions diverses**

Les dispositions à la [section 4 au titre VII chapitre 2](#) du présent code sont applicables aux qualifications nationales.

# CHAPITRE 4 – FINALES NATIONALES

## Section 1 – Principes

### **Article 7.4.01 – Composition et finalité**

Ces compétitions se déroulent par catégories.

Le vainqueur d'une catégorie haut niveau est déclaré champion de France, celui des autres catégories est déclaré champion de France de la catégorie.

### **Article 7.4.02 – Catégories concernées et dates**

La CSNC détermine en début de saison pour chaque catégorie et mode de jeu ou spécialité si une finale nationale est instaurée, et en fixe la date par inscription à son calendrier.

## Section 2 – Participants et rang d'arrivée

### **Article 7.4.03 – Joueurs qualifiés d'office et joueurs invités**

#### **1. Catégories haut niveau**

Pour toutes les catégories haut niveau, le champion de France de la saison précédente est qualifié d'office, sous réserve pour les catégories avec condition d'âge qu'il appartienne toujours à la catégorie.

#### **2. Autres catégories**

Lorsque les DOM-TOM n'a pas de représentant, le club organisateur peut inviter un joueur, et pour les finales à 24, la ligue organisatrice peut inviter un joueur.

Les joueurs invités doivent être classifiés dans la catégorie, et dans le cas de sélection par palier, ils ne doivent pas avoir participé à la finale du dernier palier de sélection.

### **Article 7.4.04 – Joueurs issus des sélections**

#### **1. Quotas par mode de sélection**

La CSNC fixe pour chaque catégorie en début de saison le quota de places affectées à chaque mode de sélection qui peuvent être :

- Par circuit national
- Par qualification nationale
- Par finales de secteurs ou de ligues

En cas de désistement d'un joueur qualifié d'office ou invité, les places correspondantes sont ajoutées au quota des modes de sélection dans l'ordre de priorité de l'énumération ci dessus

#### **2. Sélection des joueurs**

Les joueurs sont sélectionnés en finale nationale selon leur ordre de classement dans les compétitions de sélection à concurrence du quota définitif de chacune.

Lorsque la compétition de sélection est constituée des finales de secteur ou de ligue, le classement général de sélection est établi selon les critères suivants :

1. Rang dans la finale
2. Moyenne générale
3. Meilleure série

Lorsque la compétition de sélection est constituée des finales de ligues, l'Ile de France dispose de trois places. En conséquence, les joueurs de la finale de ligue Ile de France sont considérés de rang 1 pour application du paragraphe précédent.

### **Article 7.4.05 – Liste des joueurs qualifiés**

La liste des joueurs qualifiés à une finale nationale est établie conjointement par le secrétariat fédéral et le responsable fédéral, et est adressée en temps utile à l'organisateur en même temps que, le cas échéant, la feuille récapitulative des frais des joueurs.

### **Article 7.4.06 – Qualification multiples**

Dans un mode de jeu ou une spécialité, un joueur qualifié pour les finales nationales de plusieurs catégories dans un des groupes définis du [chapitre 2 à 5 du titre III](#) du présent code, ne peut participer qu'à la seule finale de la catégorie la plus élevée.

### **Article 7.4.07 – Rang d'arrivée**

Le rang d'arrivée en finale nationale est déterminé selon les critères suivants :

1. Joueur qualifié d'office
2. Joueurs issus du circuit, dans l'ordre de leur classement
3. Joueurs issus des qualifications nationales, dans l'ordre de leur classement
4. Joueurs issus des sélections par palier, dans l'ordre de leur moyenne générale à la finale de ce palier ou à défaut de leur dernière moyenne de classification
5. Joueurs invités, dans l'ordre de leur dernière moyenne de classification

## **Section 3 – Dispositions diverses**

### **Article 7.4.08 – Engagement**

À partir des résultats saisis sur FFB Sportif, la CSNC publie la liste des engagés sur le site fédéral. Le joueur confirme ou infirme son engagement par courriel afin de mettre à jour la convocation en ligne.

### **Article 7.4.09 – Convocation**

Les convocations sont publiées uniquement sur le site fédéral.

### **Article 7.4.10 – Horaires**

Les horaires sont définis par le club organisateur en accord avec la CSNC.

### **Article 7.4.11 – Distances**

Les distances sont les distances normales de la catégorie.

### **Article 7.4.12 – Le délégué fédéral**

Le délégué fédéral est un membre du comité directeur de la FFB ou nommé par ledit comité et convoqué par le secrétariat fédéral.

1. Il représente le président de la FFB et il est à la disposition du directeur de jeu et de l'organisateur afin de leur apporter toute aide nécessaire.
2. Il s'assure de l'application correcte des statuts et des règlements fédéraux et a toute autorité pour prendre les décisions qui s'imposent.
3. Il déclare l'ouverture et la fermeture du championnat de France.
4. Il proclame le champion de France et remet les médailles aux joueurs.

# **TITRE VIII - CHAMPIONNATS INDIVIDUELS DE CATÉGORIES, JEUX AVEC QUILLES**

## ***Avant-propos***

Le présent titre peut contenir des dispositions particulières qui prévalent sur celles des autres titres.

## **CHAPITRE 1 – COMPÉTITIONS PAR PALIERS GÉOGRAPHIQUES**

### ***Article 8.1.01 – Composition et finalité***

Ces compétitions se déroulent par catégories.

Elles sont qualificatives pour la finale nationale de la catégorie lorsqu'elle est inscrite au calendrier de la CSNC, et dans le cas contraire se terminent par une finale de ligue ou de secteur.

### ***Article 8.1.02 – Catégories concernées***

Les compétitions par palier géographique concernent la catégorie Nationale 1.

### ***Article 8.1.03 – Joueurs participants***

Sont admis à s'inscrire au premier palier des épreuves d'une catégorie, tous les joueurs de la catégorie.

### ***Article 8.1.04 – Formules sportives***

Les commissions sportives de ligues choisissent librement leurs formules sportives en veillant à leur conformité avec le présent code.

Elles en publient le règlement.

En cas de contestation de conformité, la CSNC statue en appel des décisions des CSCL.

## CHAPITRE 2 – SÉLECTION PAR CIRCUITS NATIONAUX

### Section 1 – Circuits

#### **Article 8.2.01 – Composition et Finalité**

Un circuit est composé d'au moins deux tournois nationaux.

Il est qualificatif pour la finale nationale de la catégorie pour laquelle il est ouvert, dans la limite d'un nombre de places fixé en début de saison par la CSNC.

#### **Article 8.2.02 – Catégories concernées, nombre de tournois et dates**

La CSNC détermine en début de saison pour chaque catégorie et mode de jeu ou spécialité si un circuit est ouvert, en fixe le nombre de tournois et leurs dates par inscription à son calendrier.

#### **Article 8.2.03 – Points de circuit**

Chaque tournoi est attributif de points de circuit qui dépendent du rang obtenu dans le tournoi.

Rang	« Promotion »	« Masters »
1	14	30
2	10	23
3 à 4	8	19
5 à 8	6	15
9 à 12	4	11
13 à 16	4	7
17 à 24	2	
25 à 32	1	

#### **Article 8.2.04 – Classement du circuit**

Le classement du circuit est établi après chaque tournoi selon les critères suivants :

1. Cumul des points de circuit
2. Cumul du nombre de points de sets réalisés lors du dernier match de chaque tournoi, exprimé en centièmes

Lorsqu'un joueur participe à plus de trois tournois il n'est pas tenu compte des points de circuit du tournoi dans lequel il a obtenu le moins de points de circuit.

Les places en finale nationale de la catégorie sont attribuées dans l'ordre de ce classement après le dernier tournoi.

## Section 2 – Formule sportive des tournois

### Article 8.2.05 – Phases constitutives

Un tournoi est constitué des phases suivantes, jouées dans l'ordre :

- Une phase qualificative, disputées par poules sur 2,80 m ou 3,10 m, et auto arbitrées
- Une phase de barrage, disputées par poules sur 2,80 m ou 3,10 m, et auto arbitrées
- Une phase « Promotion » et « Masters », épreuve distincte qui se jouent simultanément :
  - Une sous-phase principale, disputée par poules sur des billards au format de la catégorie
  - Quatre sous-phases disputées par élimination directe sur des billards au format de la catégorie : 1/8 de finales, 1/4 de finales, 1/2 finales et finale (les trois dernières sont arbitrées)

### Article 8.2.06 – Phase qualificative

#### 1. Nombre et taille des poules

La phase est constituée de 8 poules de 4.

Si la phase comprend moins de 32 joueurs, le nombre de poules est réduit de manière à ne constituer que des poules de 4 et un nombre minimum de poules de 3.

#### 2. Répartitions des joueurs entre les poules

- Les joueurs présents sont répartis prioritairement dans des poules de 4 puis de 3 selon la méthode du serpent.
- Des blancs sont ajoutés dans les poules de 3 afin qu'elles comportent toutes le même nombre de rencontres.
- Les blancs sont considérés comme perdants 2 sets à 0 contre chacun des joueurs présents sur le score de : la moyenne des points subis dans les deux autres parties, arrondie au chiffre inférieur - 1 à 50 pour chacun des deux sets.

*Exemple de constitution des poules de 4 et 3 joueurs selon le nombre d'inscrits.*

Joueurs inscrits	48	49	50	...	69	72	...	96
Joueurs directement qualifiés « Masters »	8	8	8	8	8	8	8	8
Nombre de joueurs participant aux qualifications	40	41	42		61	64		88
Nombre de poules de 4	10	8	9		13	16		22
Nombre de poules de 3	-	3	2		3	-		-
Nombre joueurs se qualifiant au tournoi « Masters »	8	8	8	8	8	8	8	8

#### 3. Joueurs qualifiés

Le classement général de la phase est établi selon les dispositions de l'[article 6.2.11](#).

Les joueurs sont qualifiés pour la phase suivante dans l'ordre de ce classement, à raison des places disponibles

### Article 8.2.07 – Phase de barrage

Les 16 premiers issus de la phase qualificative disputent un barrage pour accéder au tournoi master selon la formule suivante : 1<sup>er</sup> contre 16<sup>ème</sup>, 2<sup>nd</sup> contre 15<sup>ème</sup>, etc.

Les vainqueurs de chaque match de barrage sont qualifiés pour l'épreuve master selon l'ordre des matchs joués : le vainqueur de 1<sup>er</sup> contre 16<sup>ème</sup> est le premier qualifié, le vainqueur de 2<sup>nd</sup> contre 15<sup>ème</sup> est le second qualifié, etc.

Les perdants de chaque match de barrage sont classés de la même manière, en tête des joueurs participant au tournoi promotion qui sont au total au nombre de 32.

## **Article 8.2.08 – Phase Promotion et Masters**

Pour chacune des deux épreuves, les qualifications se déroulent selon la formule du double KO par groupes de huit joueurs.

### **1. Phase qualificative Promotion**

La phase est disputée à 32 joueurs provenant des qualifications, répartis en 4 groupes selon la méthode du serpent.

Chaque groupe dispute une phase qualification selon les dispositions de l'[article 6.2.20](#) et [6.2.21](#).

### **2. Phase qualificative Masters**

8 joueurs qualifiés d'office sont rejoints par les 8 issus des barrages.

Toutes les rencontres se jouent sur billard de 310 m.

La phase se déroule selon les modalités décrites à l'[article 6.2.21](#).

### **3. Phases par élimination directe Promotion et Masters**

Ces phases sont disputées selon les modalités décrites à la [section 3 du titre VI chapitre 2](#).

Le rang d'arrivée pris en compte pour application de l'[article 6.2.18](#) est le classement final de la phase qualificative.

## **Article 8.2.09 – Durée**

Horaires le vendredi :

- Qualifications : démarrage à 13h
- Barrages : démarrage après les qualifications

Horaires le samedi :

- Phase qualificative Promotion et Masters : démarrage à 9h

Horaires le dimanche :

- Phase par élimination directe Promotion et Masters : démarrage à 9h

## **Article 8.2.10 – Distances**

- Qualifications : distance réduite 1 de la catégorie
- Barrages, épreuves Promotion et Masters : distance de la catégorie

## **Article 8.2.11 – Nombre de billards**

- 2 à 6 billards au format de la catégorie à partir de la phase principale, tapis neufs
- 2 à 8 billards 2m80 ou 3m10 pour les phases de qualification

Tout au long de l'épreuve, on procède systématiquement au tirage au sort pour l'attribution des formats de billards. Une poule de joueurs pourra disputer ses rencontres sur des formats de billard différent selon les instructions du directeur de jeu.

## **Article 8.2.12 – Féminines**

Si le club organisateur le souhaite, un tournoi pour les féminines est organisé dans un but promotionnel, sur 2,80 m et sur la distance réduite 1.

### **Entre 5 et 6 participantes**

Le tournoi est selon la formule sportive définie à la [section 2 du titre VI](#).

### **Entre 7 et 8 participantes**

Le tournoi est selon les formules sportives définies pour les tournois nationaux à partir de la phase principale selon les modalités à la [section 2 du titre VII chapitre 2](#) du présent code.

Par dérogation aux dispositions pré citées la phase principale se déroule en 2 poules de 4 joueurs.

### **Plus de 8 participantes**

Le tournoi est selon la formule sportive décrite dans le présent chapitre.

## **Section 3 – Participants et rang d'arrivée**

### **Article 8.2.13 – Participants et rang d'arrivée**

Les joueurs participant aux tournois et le rang d'arrivée utilisé pour la répartition des joueurs dans les poules sont déterminés selon l'ordre de priorité suivant :

1. Pour le premier tournoi de la saison : les joueurs du championnat de France de la catégorie pour la saison précédente  
Pour les tournois suivants : rang de classement au circuit de tournois de la saison en cours.
2. 3 joueurs sélectionnés par l'organisateur
3. Les joueurs les mieux classés au circuit de tournois de la saison précédente
4. Ordre chronologique d'inscription avec priorité aux joueurs ayant participé aux circuits des saisons antérieures à la précédente.

Les joueurs dont le rang sur cette liste est supérieur au nombre de place disponibles sont remplaçants. En cas de forfait ou d'abandon ils sont admis dans l'ordre de ce rang.

Si des places demeurent disponibles au jour de la compétition, le directeur de jeu peut les attribuer librement à des joueurs présents jusqu'au commencement du premier match.

Pour chaque forfait ou abandon après la publication de cette liste, les joueurs de fin de liste remontent d'un rang et le remplaçant éventuel est ajouté à la dernière place avec le dernier rang d'arrivée.

## **Section 4 – Dispositions diverses**

Les dispositions à la [section 4 du titre VII chapitre 2](#) du présent code sont applicables.

## CHAPITRE 3 – SÉLECTION PAR QUALIFICATIONS NATIONALES

### **Article 8.3.01 – Composition et finalité**

Une qualification nationale est constituée d'un tournoi unique dans la saison.  
Elle est qualificative pour la finale nationale de la catégorie pour laquelle elle est ouverte, dans la limite d'un nombre de places fixé en début de saison par la CSNC.

### **Article 8.3.02 – Catégories concernées et dates**

La CSNC détermine en début de saison pour chaque catégorie et mode de jeu ou spécialité si une qualification nationale est ouverte, et en fixe la date par inscription à son calendrier.

### **Article 8.3.03 – Formules sportives**

La formule sportive du tournoi de qualification nationale est celle décrite au à la [section 2 du titre VIII chapitre 2](#).

La dernière phase disputée dans le tournoi est celle à partir de laquelle le nombre de joueurs qualifiés pour la phase suivante est inférieur ou égal au nombre de places disponibles en finale nationale

### **Article 8.3.04 – Participants**

Tous les joueurs de la catégorie.

### **Article 8.3.05 – Rang d'arrivée**

Le rang d'arrivée utilisé pour la répartition des joueurs dans les poules est déterminé selon les critères suivants :

1. Rang de la finale nationale de la saison précédente
2. Rang de la qualification nationale de la saison précédente
3. Tirage au sort

### **Article 8.3.06 – Dispositions diverses**

Les dispositions à la [section 4 au titre VII chapitre 2](#) du présent code sont applicables aux qualifications nationales.

# CHAPITRE 4 – FINALES NATIONALES

## Section 1 – Principes

### **Article 8.4.01 – Composition et finalité**

Ces compétitions se déroulent par catégories.

Le vainqueur d'une catégorie haut niveau est déclaré champion de France, celui des autres catégories est déclaré champion de France de la catégorie.

### **Article 8.4.02 – Catégories concernées et dates**

La CSNC détermine en début de saison pour chaque catégorie et mode de jeu ou spécialité si une finale nationale est instaurée, et en fixe la date par inscription à son calendrier.

## Section 2 – Formules sportives

### **Article 8.4.03 – Nationale 1**

#### **Composition des poules et têtes de série**

Les 8 têtes de série sont les 8 joueurs qualifiés par le circuit national, les autres joueurs sont répartis dans les poules par tirage au sort intégral.

Les billards sont tirés au sort par poule constituée.

#### **Arbitrage**

Pendant les poules qualificatives, les matchs sont arbitrés par les joueurs exempts.

Pour les phases à élimination directe, les matchs sont arbitrés par un panel d'arbitre officiel.

## Section 3 – Participants et rang d'arrivée

### **Article 8.4.04 – Joueurs qualifiés d'office et joueurs invités**

#### **1. Catégories haut niveau**

Pour toutes les catégories haut niveau, le champion de France de la saison précédente est qualifié d'office, sous réserve pour les catégories avec condition d'âge qu'il appartienne toujours à la catégorie.

#### **2. Autres catégories**

Lorsque les DOM-TOM n'a pas de représentant, le club organisateur peut inviter un joueur, et pour les finales à 32, la ligue organisatrice peut inviter un joueur.

Les joueurs invités doivent être classifiés dans la catégorie, et dans le cas de sélection par palier, ils ne doivent pas avoir participé à la finale du dernier palier de sélection.

## **Article 8.4.05 – Joueurs issus des sélections**

### **1. Quotas par mode de sélection**

La CSNC fixe pour chaque catégorie en début de saison le quota de places affectées à chaque mode de sélection qui peuvent être :

- Par circuit national
- Par finales de ligues

En cas de désistement d'un joueur qualifié d'office ou invité, les places correspondantes sont ajoutées au quota des modes de sélection dans l'ordre de priorité de l'énumération ci dessus

### **2. Sélection des joueurs**

Les joueurs sont sélectionnés en finale nationale selon leur ordre de classement dans les compétitions de sélection à concurrence du quota définitif de chacune.

Lorsque la compétition de sélection est constituée des finales de secteur ou de ligue, le classement général de sélection est établi selon les critères suivants :

1. Rang dans la finale
2. Moyenne générale

Lorsque la compétition de sélection est constituée des finales de ligues, l'Ile de France dispose de trois places. En conséquence, les joueurs de la finale de ligue Ile de France sont considérés de rang 1 pour application du paragraphe précédent.

## **Article 8.4.06 – Liste des joueurs qualifiés**

La liste des joueurs qualifiés à une finale nationale est établie conjointement par le secrétariat fédéral et le responsable fédéral, et est adressée en temps utile à l'organisateur en même temps que, le cas échéant, la feuille récapitulative des frais des joueurs.

## **Article 8.4.07 – Rang d'arrivée**

Le rang d'arrivée en finale nationale est déterminé selon les critères suivants :

1. Joueur qualifié d'office
2. Joueurs issus du circuit, dans l'ordre de leur classement
3. Joueurs issus des sélections par palier, dans l'ordre de leur moyenne générale à la finale de ce palier
4. Joueurs invités par ordre alphabétique

## **Section 3 – Dispositions diverses**

Les dispositions des [articles 7.4.09 à 7.4.12 à la section 3 du titre VII chapitre 4](#) du présent code sont applicables.

## **Article 8.4.08 – Engagement**

### **Qualifiés à l'issu du circuit national**

A partir du classement du circuit national, la CSNC publie la liste des engagés sur le site fédéral. Le joueur confirme ou infirme son engagement par courriel afin de mettre à jour la convocation en ligne.

### **Qualifiés à l'issu des finales de ligue**

La CSCL envoie l'engagement du qualifié au secrétariat fédéral en indiquant sa moyenne générale de la finale de ligue.

# TITRE IX - CHAMPIONNATS INDIVIDUELS DE CATÉGORIES, ARTISTIQUE

## Avant-propos

Le présent titre peut contenir des dispositions particulières qui prévalent sur celles des autres titres.

## CHAPITRE 1 – SELECTION PAR CIRCUITS NATIONAUX

### Section 1 – Circuits

#### Article 9.1.01 – Composition et Finalité

Un circuit est composé d'au moins deux tournois nationaux.

Il est qualificatif pour la finale nationale de la catégorie pour laquelle il est ouvert, dans la limite d'un nombre de places fixé en début de saison par la CSNC.

#### Article 9.1.02 – Catégories concernées, nombre de tournois et dates

La CSNC détermine en début de saison pour chaque catégorie et mode de jeu ou spécialité si un circuit est ouvert, en fixe le nombre de tournois et leurs dates par inscription à son calendrier.

#### Article 9.1.03 – Points de circuit

Chaque tournoi est attributif de points de circuit qui dépendent du rang obtenu dans le tournoi :

Rang	Points
1	30
2	25
3 à 4	20
5 à 6	17
7 à 8	14
9	12
10	11
11	10
12	9

Rang	Points
13	8
14	7
15	6
16	5
17	4
18	3
19	2
20	1

## **Article 9.1.04 – Classement du circuit**

Le classement du circuit est établi après chaque tournoi selon les critères suivants :

1. Cumul des points de circuit
2. Pourcentage de réussite
3. Plus petit nombre d'essais réalisés
4. Nombre de figures réussies

Lorsqu'un joueur participe à plus de trois tournois il n'est pas tenu compte des points de circuit du tournoi dans lequel il a obtenu le moins de points de circuit.

Les places en finale nationale de la catégorie sont attribuées dans l'ordre de ce classement après le dernier tournoi.

## **Section 2 – Formules sportives des tournois**

### **Article 9.1.05 – Phases constitutives**

Un tournoi est constitué des phases suivantes, jouées dans l'ordre :

- Une phase qualificative, disputées par poules sur 3,10 m
- Trois phases disputées par élimination directe sur des billards au format de la catégorie : 1/4 de finales, 1/2 finales et finale

### **Article 9.1.06 – Phases par poules**

#### **1. Parcours**

Tous les joueurs réalisent 60 des 100 figures du programme (tirage au sort des sets à chaque tournoi).

#### **2. Nombre et taille des poules**

Le nombre de poules est pair. Elles sont composées de trois joueurs au minimum. Les poules des joueurs les mieux classés sont augmentées en priorité, si nécessaire, jusqu'à quatre, voire cinq joueurs. Cependant, un joueur supplémentaire ne peut être rattaché à la meilleure poule que lorsque toutes les autres ont été constituées par le même nombre de joueurs.

#### **3. Tours de jeux**

- Première séance                    les 2 premiers sets tirés au sort
- Deuxième séance                    les 2 sets suivants ceux joués lors de la première séance
- Troisième séance                    les 2 sets suivants ceux joués lors de la deuxième séance

A chaque séance, les poules changent de table de jeu quelle que soit leur composition.

La troisième séance est exécutée par poule, et pour chaque nouvelle figure, les joueurs opèrent dans l'ordre inverse du classement ponctuel de chacun dans sa poule.

Le joueur numéro 1 de la poule est celui qui joue la 1ère figure. Il y a ensuite, pour chaque figure suivante, la permutation circulaire habituelle : le premier devient dernier, le deuxième devient premier, le troisième devient second, et le quatrième devient troisième.

### **Article 9.1.07 – Phases par élimination directe**

Ces phases sont disputées selon les modalités décrites à la [section 3 du titre 6 chapitre 2](#).

Le rang d'arrivée pris en compte pour application de l'[article 6.2.19](#) est le classement final de la phase principale.

Les phases finales se déroulent en 3 sets gagnants avec tirage au sort des sets à chaque début de séance.

Les 8 joueurs sélectionnés sont répartis en deux chapeaux :

- Premier chapeau : Joueur 1, 2, 3 et 4
- Deuxième chapeau : Joueur 5, 6, 7 et 8

Un tirage au sort détermine les matchs des quarts de finale en tirant un joueur du premier chapeau puis un joueur du deuxième chapeau.

### **Article 9.1.08 – Classement dans un tournoi**

#### **A. Classement de phase**

Le classement dans chaque phase est établi selon les dispositions des [articles 6.2.12](#) et [6.2.19](#).

#### **B. Classement du tournoi**

Le classement général du tournoi est établi selon les critères suivants :

- Phase la plus élevée atteinte
- Rang de classement dans cette phase

### **Article 9.1.09 – Horaires**

Horaires le vendredi : deux séances, démarrage à 14h

Horaires le samedi : une séance, démarrage à 10h

- Une séance : démarrage à 10h
- 1/4 de finale : démarrage à 16h

Horaires le dimanche : 1/2 finale et finale, démarrage à 10h

## **Section 3 – Participants et rang d'arrivée**

### **Article 9.1.10 – Participants et rang d'arrivée**

Les joueurs participant aux tournois sont déterminés selon l'ordre de priorité suivant :

- Pour le premier tournoi de la saison : les joueurs les mieux classés dans le circuit de la saison précédente
- Pour les tournois suivants : les joueurs les mieux classés dans le circuit de la saison en cours.

## **Section 4 – Dispositions diverses**

Les dispositions à la [section 4 du titre VII chapitre 2](#) du présent code sont applicables.

## CHAPITRE 2 – FINALES NATIONALES

### Section 1 – Principes

#### **Article 9.4.01 – Composition et finalité**

Ces compétitions se déroulent par catégories.

Le vainqueur d'une catégorie haut niveau est déclaré champion de France, celui des autres catégories est déclaré champion de France de la catégorie.

#### **Article 9.4.02 – Catégories concernées et dates**

La CSNC détermine en début de saison pour chaque catégorie et mode de jeu ou spécialité si une finale nationale est instaurée, et en fixe la date par inscription à son calendrier.

### Section 2 – Formules sportives

#### **Article 9.4.03 – Masters**

Ces phases sont disputées selon les modalités décrites à l'[article 6.2.20](#).

Les phases finales se déroulent en 3 sets gagnants avec tirage au sort des sets à chaque début de séance.

#### **Article 9.4.04 – Nationale « Challenge Coyret »**

##### **Joueurs qualifiés**

Les 8 joueurs ordonnés par le classement final de la saison en cours en retirant les qualifiés de la catégorie haut niveau.

##### **Composition des poules et têtes de série**

Les 8 têtes de série sont les 8 joueurs qualifiés par le circuit national, les autres joueurs sont répartis dans les poules par tirage au sort intégral.

Les billards sont tirés au sort par poule constituée.

##### **Arbitrage**

Pendant les poules qualificatives, les matchs sont arbitrés par les joueurs exempts.

Pour les phases à élimination directe, les matchs sont arbitrés par un panel d'arbitre officiel.

##### **Formule sportive**

La compétition se joue sur le programme des 100 figures, dans l'ordre des 10 sets.

La poule A est composée des joueurs classés 9, 10, 11 et 12ème, auxquels sont attribués respectivement les numéros de 1 à 4, les joueurs composant la poule B étant affectés des numéros 5 à 8, pour leurs places de 13ème à 16ème au dernier classement annuel.

Cinq séances sont prévues par regroupement de deux sets dans l'ordre alphabétique. Pour la dernière séance, les figures sont exécutées par poule. Et pour chaque nouvelle figure, les joueurs opèrent dans l'ordre inverse du classement ponctuel de chacun dans sa poule.

Celui qui joue la première figure est tiré au sort. Il y a ensuite, pour chaque figure suivante, la permutation circulaire : le premier devient dernier, le deuxième devient premier, le troisième devient second, et le quatrième devient troisième.

Le classement est établi selon les dispositions des [articles 6.2.12](#).

## Section 3 – Participants et rang d'arrivée

### **Article 9.4.05 – Joueurs qualifiés d'office et joueurs invités**

Pour la catégorie haut niveau, le champion de France de la saison précédente est qualifié d'office.

### **Article 9.4.06 – Liste des joueurs qualifiés**

La liste des joueurs qualifiés à une finale nationale est établie conjointement par le secrétariat fédéral et le responsable fédéral, et est adressée en temps utile à l'organisateur en même temps que, le cas échéant, la feuille récapitulative des frais des joueurs.

### **Article 9.4.07 – Rang d'arrivée**

Le rang d'arrivée en finale nationale est déterminé selon les critères suivants :

1. Joueur qualifié d'office
2. Joueurs issus du circuit, dans l'ordre de leur classement

## Section 4 – Dispositions diverses

Les dispositions des [articles 7.4.09 à 7.4.12 à la section 3 du titre VII chapitre 4](#) du présent code sont applicables.

### **Article 9.4.08 – Engagement**

A partir du classement du circuit national, la CSNC publie la liste des engagés sur le site fédéral. Le joueur confirme ou infirme son engagement par courriel afin de mettre à jour la convocation en ligne.

# TITRE X - CATÉGORIES

## Article 10.0.01 – Catégorie par la moyenne annuelle

	CATEGORIE	DISTANCE			MOYENNE			FORMULE SPORTIVE (MODE DE SELECTION)	
			Normale	Réduite 1	Réduite 2	3m10	2m80		2m60
<b>PARTIE LIBRE</b>	MASTERS	GC	400			30,00 et +			DKO - 8 joueurs – <a href="#">article 6.2.20</a> (qualifications nationales : 7)
	NATIONALE 1	GC	300	200		10,00 à 29,99			Poules - 8 joueurs – <a href="#">article 6.2.22</a> (secteur : 8)
	NATIONALE 3	GC	200	150			6,00 à 12,49	7,50 à 15,61	Poules - 24 joueurs – <a href="#">article 6.2.23</a> (ligue : 23)
	REGIONALE 1	PC	150	120			4,00 à 5,99	5,00 à 7,49	
	REGIONALE 2	PC	100	80			2,30 à 3,99	2,87 à 4,99	
	REGIONALE 3	PC	70	60			1,20 à 2,29	1,50 à 2,86	
	REGIONALE 4	PC	50	40			0,00 à 1,19	0,00 à 1,49	
	FEMININES	PC	150 (20 rp)	120 (30 rp)			1,20 et +	1,50 et +	DKO - 8 joueuses – <a href="#">article 6.2.20</a> (circuit : 7)
<b>CADRE 47/2</b>	MASTERS		300	250	200	20,00 et +			DKO - 16 joueurs – <a href="#">article 6.2.21</a> (circuit : 15)
	NATIONALE 1		200	150		10,00 à 19,99			Poules - 8 joueurs – <a href="#">article 6.2.22</a> (secteur : 8)
	NATIONALE 2		120	100		5,00 à 9,99			Poules – 8 joueurs – <a href="#">article 6.2.22</a> (secteur : 8)
<b>CADRE 42/2</b>	NATIONALE 3		120	100			3,50 à 6,24	3,89 à 6,93	Poules - 24 joueurs – <a href="#">article 6.2.23</a> (ligue : 23)
	REGIONALE 1		80	60			0,00 à 3,49	0,00 à 3,88	
<b>CADRE 71/2</b>	MASTERS		250	200	150	18,00 et +			DKO - 8 joueurs – <a href="#">article 6.2.20</a> (circuit : 7)
<b>CADRE 47/1</b>	MASTERS		200			12,00 et +			DKO - 8 joueurs – <a href="#">article 6.2.20</a> (qualifications nationales : 7)
<b>1-BANDE</b>	MASTERS		150	120	100	5,00 et +			DKO - 16 joueurs – <a href="#">article 6.2.21</a> (circuit : 15)
	NATIONALE 1		100	80		2,30 à 4,99			Poules - 8 joueurs – <a href="#">article 6.2.22</a> (secteur : 8)
	NATIONALE 3		80	60			1,75 à 2,57	2,19 à 3,21	24 joueurs par poules – <a href="#">article 6.2.23</a> (ligue : 23)
	REGIONALE 1		60	50			1,00 à 1,74	1,25 à 2,18	
	REGIONALE 2		40	30			0,00 à 0,99	0,00 à 1,24	
<b>3-BANDES</b>	MASTERS		50	40	35	0,950 et +			DKO - 16 joueurs – <a href="#">article 6.2.21</a> (circuit : 15)
	NATIONALE 1		35	30		0,600 à 0,949			Poules - 8 joueurs – <a href="#">article 6.2.22</a> (secteur : 8)
	NATIONALE 2		30	25		0,450 à 0,599			Poules - 8 joueurs – <a href="#">article 6.2.22</a> (secteur : 8)
	NATIONALE 3		25 (60 rep)	20			0,360 à 0,522	0,396 à 0,574	Poules - 24 joueurs – <a href="#">article 6.2.23</a> (ligue : 23)
	FEMININES		25 (50 rep)				0,250 et +	0,275 et +	DKO - 8 joueuses – <a href="#">article 6.2.20</a> (circuit : 7)
	REGIONALE 1		20 (60 rep)	15			0,250 à 0,359	0,275 à 0,395	
	REGIONALE 2		15 (60 rep)				0,000 à 0,249	0,000 à 0,274	

## Article 10.0.02 – Catégorie par l'âge

	CATEGORIE	DISTANCE			MOYENNE			FORMULE SPORTIVE (MODE DE SELECTION)	
			Normale	Réduite 1	Réduite 2	3m10	2m80		2m60
<b>PARTIE LIBRE</b>	JUNIORS	GC	250 (15 rp)			10.00 et +			DKO - 8 joueurs – <a href="#">article 6.2.20</a> (qualifications nationales : 7)
	JUNIORS Régionaux	PC	120 (20 rp)				4,00 à 12.49	5,00 à 15.61	
	CADETS Nationaux	GC	200 (20 rp)	150 (20 rp)			2,30 et +	2,87 et +	DKO - 8 joueurs – <a href="#">article 6.2.20</a> (qualifications nationales : 7)
	CADETS Régionaux	PC	100 (20 rp)				0,00 à 2,29	0,50 à 2,86	
<b>CADRE 47/2</b>	JUNIORS		150 (15 rp)			5.00 et +			DKO - 8 joueurs – <a href="#">article 6.2.20</a> (qualifications nationales : 7)
<b>3-BANDES</b>	JUNIORS		30 (50 rep)			0.450 et +			DKO - 8 joueurs – <a href="#">article 6.2.20</a> (qualifications nationales : 7)
	CADETS		25 (50 rep)				0.250 et +	0.275 et +	DKO - 8 joueurs – <a href="#">article 6.2.20</a> (qualifications nationales : 7)
<b>5-QUILLES</b>	JUNIORS		3X50	2x50					DKO - 8 joueurs – <a href="#">article 6.2.20</a> (qualifications nationales : 7)

Un cadet est un joueur moins de 17 ans au 1<sup>er</sup> septembre ouvrant la saison sportive.

Un junior est un joueur de moins de 21 ans au 1<sup>er</sup> septembre ouvrant la saison sportive.

## Article 10.0.03 – Catégorie par numerus clausus

	CATEGORIE	DISTANCE			FORMULE SPORTIVE (MODE DE SELECTION)	
			Normale	Réduite 1		Réduite 2
<b>5-QUILLES</b>	MASTERS		3x50			DKO - 16 joueurs – <a href="#">article 6.2.21</a> (circuit : 15)
	NATIONALE 1		3X50	2x50		Poules - 32 joueurs – <a href="#">article 6.2.24</a> (circuit : 8, ligue : 23)
<b>ARTISTIQUE</b>	MASTERS					DKO - 8 joueurs – <a href="#">article 9.4.03</a> (circuit : 7)
	NATIONALE					8 joueurs - <a href="#">article 9.4.04</a> (circuit : 8)

# TITRE XI – CHAMPIONNATS PAR ÉQUIPES DE DIVISIONS

## CHAPITRE 1 – 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 11.1.01 – 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 11.1.02 – 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 11.1.03 – Engagement d'une équipe**

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<sup>er</sup> juillet au 31 août. La ligue valide et confirme son engagement avant le 15 septembre.

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 20 septembre. Puis, le secrétariat fédéral envoie à chaque ligue une facture globale récapitulative de tous les droits d'engagement à régler.

Le responsable fédéral et celui de la ligue vérifient 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 11.1.04 – 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 dans chaque spécialité où ils sont inscrits.

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.

À 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 11.1.03-1](#), en fonction du choix du joueur.

### **Article 11.1.05 – Déroulement d'une rencontre**

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 deux 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.

**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 11.1.06 – 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 11.1.07 – 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.

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 6.2.10-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 1<sup>er</sup> 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 6.02.9](#) et l'ordre établi ci-dessous.

	Journées				
	1	2	3	4	5
<b>Poule de 3</b>	1 – 2 – 3	1 – 2 – 3	1 – 2 – 3		
<b>Poule de 4</b>	2 – 3 – 4	1 – 3 – 4	1 – 2 – 4	1 – 2 – 3	
<b>Poule de 5</b>	1 – 5 2 – 3 – 4	1 – 3 – 4 2 – 5	1 – 2 – 4 3 – 5	1 – 2 – 3 4 – 5	
<b>Poule de 6</b>	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
<b>Poules de 3</b>	3 – 2	1 – 3	2 – 1	2 – 3	3 – 1	1 – 2
<b>Poules de 4</b>	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
<b>Poules de 5</b>	2 – 5 4 – 3	5 – 1 3 – 2	1 – 4 5 – 3	3 – 1 2 – 4	1 – 2 4 – 5
<b>Poules de 6</b>	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

<sup>(1)</sup> 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 11.1.05](#), la date butoir est alors celle de la dernière journée prévue au calendrier pour la plus tardive des rencontres regroupées.

À la fin de cette compétition, le responsable fédéral établit un classement de toutes les équipes participantes selon les critères de l'[article 6.2.10](#).

## B. ELIMINATOIRES NATIONALES

Elles se déroulent 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 premier tour est supérieur à 500 kilomètres aller ou si deux opposant du premier tour sont de la même ligue.

Le lieu de la rencontre est :

- Pour la première phase, si le palier de qualification s'est joué à l'échelon national : la meilleure équipe classée ;
- Pour la première phase, si le palier de qualification s'est joué à l'échelon ligue : la première équipe tirée au sort ;
- Pour les phases suivantes : l'équipe n'ayant pas reçu la phase précédente sinon par tirage au sort.

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 6.2.17](#).

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 6.2.10](#) ou [6.2.17](#).

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 6.2.22](#).

## **Article 11.1.08 – Dispositions spécifiques aux divisions 1 JDS-3B**

### ENGAGEMENT D'UNE EQUIPE

Par dérogation aux dispositions de l'[article 11.1.05](#) :

- 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 joueurs, 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<sup>ème</sup> 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 11.1.09 – 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 6.2.10-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 11.1.10 – Organisation de la finale

	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				
	16h00	B/C T2 <sup>(2)</sup>				
	18h00	A/D T1				
	20h00	A/D T2				
SAMEDI	9h00	Vainqueurs <sup>(3)</sup> T1	14h00	B/C	9h00	A1/B2 T1
	11h00	vainqueurs T2	16h00	A/D	11h00	A1/B2 T2
	15h00	perdants T1	18h00	vainqueurs <sup>(3)</sup>	15h00	B1/A2 T1
	17h00	perdants T2	20h00	perdants	17h00	B1/A2 T2
DIMANCHE	9h00	Restants 1 <sup>(4)</sup> T1			9h00	Place 3 et 4 T1
	11h00	restants 1 T2			11h00	Place 3 et 4 T2
	13h30	restants 2 T1	13h30	restants 1 <sup>(4)</sup>	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.

<sup>(2)</sup> Les matchs des joueurs 1 et 2 sont au second tour T2

<sup>(3)</sup> 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 6.2.10-B3](#)

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

### **Article 11.1.11 – 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.

## CHAPITRE 2 – JEUX DE SERIES

### Article 11.2.01 – 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 11.2.02 – Indice individuel

L'indice individuel de chaque joueur prévu à l'[article 11.1.02](#) est fixé par référence à sa classification individuelle (en points) :

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

<sup>(5)</sup> joueurs non classifiés

### Article 11.2.03 – Indice d'équipe

Pour application des dispositions de l'[article 11.1.02](#), 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 11.2.04 – Communication des résultats

De la division 1 à 4, en complément de leur saisie sur le site « FFB Sportif », il est **impératif** de transmettre les résultats au secrétariat sportif compétent par courriel dans les 48 heures, et en copie au responsable sportif compétent.

## Article 11.2.05 – Spécificités par division

		DIVISION 1	DIVISION 2	DIVISION 3	DIVISION 4	DIVISION 5
<b>Plafond divisionnaire (article 11.1.02)</b>		article 11.1.08	901	601	401	201
<b>Matches d'une rencontre (article 11.1.05)</b>		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
<b>Billards (nombre et format minimums)</b>		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
<b>Paliers (article 11.1.07)</b>	<b>Qualifications ligue</b>	<b>NON</b>	<b>NON</b>	<b>OUI</b>	<b>OUI</b>	<b>OUI</b>
	<b>Qualifications nationales</b> (ordre de priorité des poules)	Poules par serpentins 8 équipes maximum  (4, 5, 3)	Poules géographiques 64 équipes maximum  (4, 5, 6, 3)	<b>NON</b>	<b>NON</b>	<b>NON</b>
	<b>Éliminatoires</b>	<b>NON</b>	Moins de 36 équipes en qualification : 8 équipes  A partir de 36 équipes en qualifications : 16 équipes	32 équipes	32 équipes	32 équipes
	<b>Finale</b>	Elimination directe	Elimination directe	Poule unique	Poule unique	Poule unique

## CHAPITRE 3 – 3-BANDES

### Article 11.3.01 – Indice individuel

L'indice individuel de chaque joueur prévu à l'[article 11.1.02](#) est égal à son ranking au classement fédéral du 30 juin 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 11.3.02 – Spécificités par division

		DIVISION 1	DIVISION 2	DIVISION 3	DIVISION 4	DIVISION 5
<b>Plafond divisionnaire (article 11.1.02)</b>		article 11.1.08	1 000	675	451	301
<b>Matches d'une rencontre (article 11.1.05)</b>		Quatre matchs en 50 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
<b>Billards (nombre et format minimums)</b>		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
<b>Paliers (article 11.1.07)</b>	<b>Qualifications ligue</b>	<b>NON</b>	<b>NON</b>	<b>OUI</b>	<b>OUI</b>	<b>OUI</b>
	<b>Qualifications nationales</b> <small>(ordre de priorité des poules)</small>	Poules par serpentins Jusqu'à 10 équipes  (4, 5, 6, 7)	Poules géographiques 64 équipes maximum  (4, 6, 5, 3)	<b>NON</b>	<b>NON</b>	<b>NON</b>
	<b>Éliminatoires</b>	<b>NON</b>	Moins de 35 équipes en qualification : 8 équipes  A partir de 35 équipes en qualifications : 16 équipes	32 équipes	32 équipes	32 équipes
	<b>Finale</b>	Elimination directe	Elimination directe	Poule unique	Poule unique	Poule unique

### Article 11.3.03 – 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 six ou sept équipes par rencontre aller simple. Les quatre premières équipes de chaque poule sont qualifiées pour la finale.

Par dérogation à l'[article 11.1.07](#), 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 11.1.04](#), 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 UMB<sup>1</sup>
2. Joueurs entre le 25<sup>ème</sup> et le 50<sup>ème</sup> rang inclus au classement UMB<sup>1</sup>
3. Joueurs non classés et non classifiés au classement fédéral<sup>2</sup>
4. Joueurs dans les 24 premiers au classement fédéral<sup>2</sup>
5. Joueurs entre le 25<sup>ème</sup> et le 100<sup>ème</sup> rang inclus du classement fédéral<sup>2</sup>
6. Autres

<sup>1</sup> **Dernier classement UMB au 1<sup>er</sup> juillet de la saison**

<sup>2</sup> **Classement fédéral au 1<sup>er</sup> juillet de la saison**

L'ordre est valable pour l'ensemble des rencontres. S'il y a des rencontres retour, le club peut modifier cet ordre à l'intérieur de ces catégories à partir des rencontres retour. 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 4 – 5-QUILLES

### Article 11.4.01 – Dispositions spécifiques des qualifications nationales

Par dérogation à l'[article 11.1.07](#), 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 11.4.02 – Déroulement d'une rencontre

Pour application de l'[article 11.1.05](#), 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.

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. L'ordre des joueurs est libre et ne dépend pas de l'ordre défini par les simples et le double.

### Article 11.4.03 – Division 1

<b>Matchs d'une rencontre</b> (article 7.1.05)		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
<b>Billards (nombre minimum et format)</b>		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.
<b>Paliers (article 7.1.07)</b>	<b>Qualifications ligue</b>	<b>NON</b>
	<b>Qualifications nationales</b>	Poules de 3, 4 ou 5 équipes
	<b>Éliminatoires</b>	4 poules de 4 équipes au maximum
	<b>Finale</b>	Poule unique

# TITRE XII – COUPES PAR ÉQUIPES

## CHAPITRE 1 – COUPE DES PROVINCES

### **Article 12.1.01 – Présentation du championnat**

La coupe des provinces est une compétition par équipes de ligues de quatre joueurs où trois spécialités sont jouées.

### **Article 12.1.02 – Engagement d'une équipe**

La CSCL envoie le bordereau d'engagement dûment rempli. Les joueurs ne peuvent jouer dans une autre équipe même comme remplaçants.

### **Article 12.1.03 – Composition d'une équipe**

L'équipe est composée de quatre joueurs licenciés dans la même ligue :

1. Partie Libre 1 joueur classifié en Régionale 1
2. Partie Libre 1 joueur classifié en Régionale 2
3. 1-Bande 1 joueur classifié en Régionale 1
4. 3-Bandes 1 joueur classifié en Régionale 1

La ligue choisit librement le mode de sélection de ses joueurs selon les modalités de l'article 7.1.05.

Un joueur de l'équipe est désigné capitaine. Il est le seul interlocuteur auprès du directeur de jeu et du délégué fédéral pour toutes les questions d'ordre sportif.

### **Article 12.1.04 – Déroulement d'un championnat**

Une rencontre est composée des matchs opposant une seule fois tous les joueurs de même rang de deux équipes.

La finale est selon les formules sportives définies pour les tournois nationaux à partir de la phase principale, [titre VII, chapitre 2, section 2](#) du présent code.

Par dérogation aux dispositions pré citées la phase principale se déroule en 2 poules de 4 équipes.

Le classement de cette compétition finale est réalisé par le responsable fédéral selon les critères de l'[article 6.2.10](#) (poule) ou [6.2.17](#) (phases à élimination directe).

### **Article 12.1.05 – Dispositions diverses**

La ligue organisatrice peut avoir une équipe invitée.

La répartition des équipes dans la poule est par tirage au sort.

Les horaires sont définis par le club organisateur en accord avec la CSNC.

Les distances sont les distances normales de la catégorie.

## CHAPITRE 2 – CHAMPIONNAT DE FRANCE DES JEUNES PAR ÉQUIPES DE CLUBS

### **Article 12.2.01 – Présentation du championnat**

Le championnat est une compétition par équipes de clubs de trois joueurs à la Partie Libre avec grands coins avec limitation à 20 reprises sur les distances fixées à l'article 12.2.05.

### **Article 12.2.02 – Engagements d'une équipe**

La CSCL envoie le bordereau d'engagement dûment rempli avant le 30 novembre de la saison en cours.

### **Article 12.2.03 – Composition d'une équipe**

Une équipe est composée de trois joueurs. Tout club peut inclure dans chacune de ses équipes un joueur d'un autre club.

Les joueurs doivent être âgés de moins de 19 ans au 1<sup>er</sup> septembre de la saison sportive concernée.

Pour les joueurs non classifiés, le président du club propose une moyenne de classification la plus proche de la valeur du joueur convertie sur le billard demi-match, et le responsable fédéral valide cette proposition.

Lorsqu'il atteint trois matchs, une nouvelle moyenne de classification lui est attribuée d'après le site de saisie concerné et l'ordre des joueurs est refait.

La composition d'une équipe ne peut en aucun cas être modifiée à l'issue des qualifications, sauf cas de force majeure.

Pendant le championnat, le capitaine doit veiller à la bonne tenue des joueurs. Il est le seul interlocuteur reconnu auprès des organisateurs et du délégué fédéral. En aucun cas, le capitaine ne peut être l'un des joueurs de l'équipe.

### **Article 12.2.04 – Rang d'arrivée**

Le rang d'arrivée des équipes est fixé dans l'ordre décroissant de la somme des trois meilleures moyennes de classification d'une équipe, convertie en valeur billard demi-match.

### **Article 12.2.05 – Qualification nationale**

La formule sportive du tournoi de qualification nationale est celle décrite au [chapitre 3 du titre VII](#).

La dernière phase disputée dans le tournoi est celle à partir de laquelle le nombre de participants qualifiés pour la phase suivante est inférieur ou égal au nombre de places disponibles en finale nationale.

### **Article 12.2.06 – Finale nationale**

La finale est selon les formules sportives définies pour les tournois nationaux à partir de la phase principale selon les modalités à la [section 2 du titre VII chapitre 2](#) du présent code.

Par dérogation aux dispositions pré citées la phase principale se déroule en 2 poules de 4 joueurs.

Le rang d'arrivée des équipes est fixé dans l'ordre décroissant de la somme des trois meilleures moyennes d'une équipe.

Le classement de cette compétition finale est réalisé par le responsable fédéral selon les critères de l'[article 6.2.10](#) (poule) ou [6.2.17](#) (phases à élimination directe).

### **Article 12.2.07 – Déroulement d'une rencontre**

Une rencontre est composée des matchs opposant une seule fois tous les joueurs de même rang de deux équipes.

Chaque joueur doit, selon sa moyenne de classification, jouer la distance indiquée ci-dessous :

<b>Moyenne de classification</b>	<b>Distance</b>
0,00 à 1,59	50
1,60 à 2,39	70
2,40 à 3,99	90
4,00 à 6,99	120
7,00 à 9,99	160
10,00 à 19,99	200
20,00 et +	250

Pour l'attribution des points de match, le critère principal est le pourcentage, calculé avec deux décimales, des points réalisés par rapport à la distance que le joueur doit atteindre.

### **Article 12.2.08 – Dispositions diverses**

Si la bille du joueur est en contact avec une autre bille, la remise sur mouches de départ est obligatoire.

Les horaires sont définis par le club organisateur en accord avec la CSNC.

Le club qui a remporté la finale du dernier championnat sera chargé de l'organisation de la finale du championnat suivant.

Dans tous les cas, le club organisateur a droit à une équipe invitée, qualifiée d'office pour la phase finale.

# TITRE XIII - SÉLECTION POUR LES COMPÉTITIONS INTERNATIONALES

## **Article 13.0.01 – Principes généraux**

1. Pour toutes les compétitions internationales, le directeur technique national sélectionne les joueurs en fonction des dispositions circonstancielles propres à chaque épreuve après avis de la CSNC.
2. Pour la sélection de chaque joueur, sont pris en compte les résultats obtenus dans les dernières épreuves internationales et nationales de la spécialité correspondante, ainsi que le niveau de performance atteint.

## **Article 13.0.02 – Catégories d'âge**

La sélection sera établie au regard du résultat de la dernière finale des championnats de France joué au plus tard deux mois avant l'épreuve internationale.

## **Article 13.0.03 – Catégories Féminines et Masters**

La sélection sera établie au regard :

- Des résultats de la dernière finale des championnats de France jouée au plus tard deux mois avant la date de l'épreuve internationale concernée,
- Des résultats des tournois nationaux,
- Et éventuellement, des résultats des dernières compétitions internationales (si elles ont été disputées dans la même saison que la date de la sélection, ou dans la saison précédente) dans la spécialité et la catégorie concernées.

Un classement de référence des joueurs pour les sélections internationales est établi pour chaque épreuve sur la base de ces résultats. Ce classement est publié sur le site internet fédéral.

## **Article 13.0.04 – Epreuves par équipes nationales**

Les modalités de sélection sont les mêmes que pour les épreuves individuelles mais une attention particulière est observée quant à la cohésion possible entre les joueurs qui composent l'équipe de France.

## **Article 13.0.05 – Tournois de la Coupe du Monde UMB (3-Bandes)**

Les joueurs inscrits sur les listes « sportifs de haut niveau » ou « espoirs de haut niveau » du Ministère chargé des Sports sont retenus en priorité pour participer aux tournois de la Coupe du Monde.

Les joueurs qui figurent parmi les 50 premiers du classement mondial UMB sont retenus en priorité pour participer aux tournois de la Coupe du Monde.

Les joueurs qui figurent parmi les meilleurs potentiels de la spécialité (résultats dans les championnats Juniors, rapport entre le niveau de performance et l'âge,...) sont retenus en priorité pour participer aux tournois de la Coupe du Monde.

Les modalités de l'[article 13.0.03](#) du présent code sont également prises en compte dans les sélections pour les tournois de la Coupe du Monde.