



**CODE SPORTIF
BILLARD CARAMBOLE**

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	9
TITRE I - MATÉRIEL ET TRACÉS	
CHAPITRE 1 - BILLARDS	10
Article 1.1.01 - Dimensions de la surface de jeu	
Article 1.1.02 - Bandes	
Article 1.1.03 - Cadre de bandes et repères	
Article 1.1.04 - Hauteur du billard	
Article 1.1.05 - Ardoises	
Article 1.1.06 - Châssis	
Article 1.1.07 - Chauffage	
Article 1.1.08 - Éclairage	
CHAPITRE 2 - AUTRES MATÉRIELS	12
Article 1.2.01 - Billes	
Article 1.2.02 - Quilles	
Article 1.2.03 - Queue de billard	
Article 1.2.04 - Rallonges et râteaux	
Article 1.2.05 - Socle de surélévation	
CHAPITRE 3 - TRACÉS	13
Article 1.3.01 - Mouches	
Article 1.3.02 - Petits coins	
Article 1.3.03 - Grands coins	
Article 1.3.04 - Cadres	
Article 1.3.05 - Ancres	
Article 1.3.06 - Tracé pour les jeux avec quilles	
Article 1.3.07 - Tracé des positions à l'Artistique	
TITRE II - RÈGLES DE JEU	
CHAPITRE 1 - RÈGLES COMMUNES	20
Section 1 - Détermination du joueur qui commence le match.....	20
Section 2 - Déroulement du match.....	21
Article 2.1.04 - Bille du joueur et billes-objets	
Article 2.1.05 - Distance et sets	
Article 2.1.06 - Queues de billard et accessoires autorisés	
Article 2.1.07 - Emplacement du joueur passif	
Article 2.1.08 - Reprises	
Article 2.1.09 - Reprise égalisatrice	
Article 2.1.10 - Détermination du vainqueur, limitation des reprises	
Section 3 - Fautes	22
Article 2.1.11 - Queutage	
Article 2.1.12 - Bille touchée	
Article 2.1.13 - Trajectoires hors du billard	
Article 2.1.14 - Fautes de position du corps	
Article 2.1.15 - Abandon de l'aire de jeu	
Article 2.1.16 - Fautes diverses	
Article 2.1.17 - Fautes non constatées	
CHAPITRE 2 - JEUX DE SÉRIES, 3-BANDES	24
Section 1 - Règles communes.....	24
Article 2.2.01 - But du jeu	
Article 2.2.02 - Reprise	
Article 2.2.03 - Position de départ	
Article 2.2.04 - Zones réglementées	
Article 2.2.05 - Jeux par bandes	
Article 2.2.06 - Nettoyage	
Article 2.2.07 - Remplacement des billes	
Article 2.2.08 - Sanction des fautes	
Section 2 - Dispositions spécifiques.....	26
Article 2.2.09 - Remplacements en cours de match selon les spécialités	
Article 2.2.10 - Autres particularités selon les spécialités	

CHAPITRE 3 - JEUX AVEC QUILLES	27
Section 1 - Règles générales	27
Article 2.3.01 - But du jeu	
Article 2.3.02 - Position de départ	
Article 2.3.03 - Les Quilles	
Article 2.3.04 - Billes en contact	
Article 2.3.05 - Bille sortie du billard	
Article 2.3.06 - Indication de la bille	
Article 2.3.07 - Place du joueur	
Article 2.3.08 - Repères sur le billard	
Article 2.3.09 - Fautes set pénalités	
Article 2.3.10 - Faute non imputable au joueur	
Article 2.3.11 - Tir « Bille Libre »	
Section 2 - Le 5 Quilles	31
Article 2.3.12 - Valeur des points	
Section 3 - Le 9-Quilles	31
Article 2.3.13 - Règles particulières	
Article 2.3.14 - Valeur des points	
Section 4 - Le double et le relai	32
Article 2.3.15 - Le double	
Article 2.3.16 - Le relais	
CHAPITRE 4 - ARTISTIQUE	33
Article 2.4.01 - Description du programme	
Article 2.4.02 - Placement des billes	
Article 2.4.03 - Carambolage	
Article 2.4.04 - Essai du matériel	
Article 2.4.05 - Présence des joueurs	
TITRE III - CLASSIFICATION	
CHAPITRE 1 - DISPOSITIONS COMMUNES	355
Article 3.1.01 - Joueurs pouvant être classifiés	
Article 3.1.02 - Périodicité du calcul	
Article 3.1.03 - Catégories internationales	
CHAPITRE 2 - CLASSIFICATION PAR LA MOYENNE ANNUELLE	36
Section 1 - Définitions	36
Article 3.2.01 - Moyennes	
Article 3.2.02 - Catégorisation par la moyenne annuelle	
Section 2 - Méthode de classification	37
Article 3.2.03 - Spécialités et modes de jeu concernés	
Article 3.2.04 - Calcul de classification	
Article 3.2.05 - Étoile	
Article 3.2.06 - Descente de catégorie	
CHAPITRE 3 - CLASSIFICATION PAR L'ÂGE	38
Article 3.3.01 - Spécialités et modes de jeu concernés	
Article 3.3.02 - Catégories d'âges	
Article 3.3.03 - Calcul de classification	
CHAPITRE 4 - CLASSIFICATION POUR LES DAMES	39
Article 3.4.01 - Spécialités et modes de jeu concernés	
Article 3.4.02 - Calcul de classification	
CHAPITRE 5 - CLASSIFICATION PAR <i>NUMERUS CLAUSUS</i>	40
Article 3.5.01 - Spécialités et modes de jeu concernés	
Article 3.5.02 - Catégories par numerus clausus	
Article 3.5.03 - Calcul de classification	
TITRE IV - CLASSEMENT NATIONAL	
CHAPITRE 1 - CONDITIONS D'ÉLIGIBILITÉ AU CLASSEMENT	41
Article 4.1.01 - Joueurs pouvant être classés	
Article 4.1.02 - Matches valides pour le classement	
Article 4.1.03 - Spécialités et modes de jeu concernés	
CHAPITRE 2 - CALCUL DU CLASSEMENT	42
Article 4.2.01 - Périodicité du calcul	
Article 4.2.02 - Fonction de répartition des taux de victoires	

- Article 4.2.03 - Calcul du classement national
- Article 4.2.04 - Classement national de référence

TITRE V - ORGANISATION DES COMPÉTITIONS

CHAPITRE 1 - COMMISSIONS ET RESPONSABLES SPORTIFS COMPÉTENTS	43
Section 1 - Commission nationale carambole	43
Article 5.1.01 - Composition et fonctionnement	
Article 5.1.02 - Rôle	
Section 2 - Commission sportive carambole de ligue	43
Article 5.1.03 - Composition et fonctionnement	
Article 5.1.04 - Circonscriptions territoriales	
Article 5.1.05 - Rôle	
Section 3 - Responsables sportifs	44
Article 5.1.06 - Rôle des responsables sportifs	
CHAPITRE 2 - COMPÉTITIONS HOMOLOGUÉES PAR LA FFB	46
Article 5.2.01 - Compétitions homologuées	
Article 5.2.02 - Effets de l'homologation	
Article 5.2.03 - Demande d'attribution d'une compétition homologuée	
Article 5.2.04 - Demande d'attribution d'une compétition homologuée au palier national	
Article 5.2.05 - Demande d'attribution d'une compétition homologuée au palier international	

TITRE VI - RÈGLES COMMUNES À TOUTES LES COMPÉTITIONS

CHAPITRE 1 - ARBITRAGE ET DISCIPLINE.....	48
Article 6.1.01 - Arbitrage des matchs	
Article 6.1.02 - Règles d'arbitrage	
Article 6.1.03 - Rôle de l'arbitre	
Article 6.1.04 - Forfait et abandon	
Article 6.1.05 - Tenue sportive	
Article 6.1.06 - Directeur de jeu	
Article 6.1.07 - Début fin des compétitions	
Article 6.1.08 - Lutte contre l'abus d'alcool	
CHAPITRE 2 - FORMULES SPORTIVES	51
Section 1 - Définitions.....	51
Article 6.2.01 - Participant	
Article 6.2.02 - Match et rencontre	
Article 6.2.03 - Phase	
Article 6.2.04 - Tour de jeu et séance	
Article 6.2.05 - Points de rencontre, de match et de set	
Article 6.2.06 - Répartition des participants par la méthode du serpent	
Section 2 - Phase par poules	52
Article 6.2.07 - Principe	
Article 6.2.08 - Répartition des participants entre les poules	
Article 6.2.09 - Mécanisme des tours de jeu et séances dans chaque poule	
Article 6.2.10 - Classement dans une phase disputée par poules pour les jeux à séries ininterrompues	
Article 6.2.11 - Classement dans une phase disputée par poules pour les jeux avec quilles	
Article 6.2.12 - Classement dans une phase disputée par poules pour l'Artistique	
Section 3 - Phase par élimination directe	58
Article 6.2.13 - Principe	
Article 6.2.14 - Répartition des participants entre les tableaux	
Article 6.2.15 - Prolongations	
Article 6.2.16 - Mécanisme des tours de jeu et séances dans chaque phase successive	
Article 6.2.17 - Classement dans une phase disputée par élimination directe pour les jeux à séries ininterrompues	
Article 6.2.18 - Classement dans une phase disputée par élimination directe pour les jeux avec quilles	
Article 6.2.19 - Classement dans une phase disputée par élimination directe pour l'Artistique	
Section 4 - Double KO.....	61
Article 6.2.20 - Double KO à 8 joueurs	
Article 6.2.21 - Double KO double à 16 joueurs	
Section 5 - Plusieurs phases successives	64
Article 6.2.22 - 8 joueurs en deux poules de 4	
Article 6.2.23 - 16 joueurs en quatre poules de 4	
Article 6.2.24 - 32 joueurs en huit poules de 4	
Article 6.2.25 - Classements dans une compétition comportant plusieurs phases successives	

Section 6 - Dispositions diverses	66
Article 6.2.26 - Limitation de temps	
Article 6.2.27 - Pauses en cours de match	
Article 6.2.28 - Essai des billards	
Article 6.2.29 - Échauffement	
Article 6.2.30 - Conditions financières	

TITRE VII - CHAMPIONNATS INDIVIDUELS DE CATÉGORIES, JEUX DE SÉRIES ET 3-BANDES

CHAPITRE 1 - COMPÉTITIONS PAR PALIERS GÉOGRAPHIQUES 68

Article 7.1.01 - Composition et finalité	
Article 7.1.02 - Catégories concernées	
Article 7.1.03 - Joueurs participants	
Article 7.1.04 - Nouveaux joueurs	
Article 7.1.05 - Formules sportives	

CHAPITRE 2 - SÉLECTION PAR CIRCUITS NATIONAUX 70

Section 1 - Circuit	70
Article 7.2.01 - Composition et finalité	
Article 7.2.02 - Catégories concernées, nombre de tournois et dates	
Article 7.2.03 - Points de circuit	
Article 7.2.04 - Classement du circuit	
Section 2 - Formule sportive des tournois	71
Article 7.2.05 - Phases constitutives	
Article 7.2.06 - Phases par poules	
Article 7.2.07 - Phases par élimination directe	
Article 7.2.08 - Classement dans un tournoi	
Article 7.2.09 - Nombre de joueurs, de phases qualificatives et de séances selon les billards	
Article 7.2.10 - Chronométrage	
Article 7.2.11 - Distances	
Article 7.2.12 - Dames	
Section 3 - Participants et rang d'arrivée	75
Article 7.2.13 - Participants	
Article 7.2.14 - Rang d'arrivée	
Section 4 - Dispositions diverses	76
Article 7.2.15 - Engagement	
Article 7.2.16 - Forfait et abandon	
Article 7.2.17 - Intendance	

CHAPITRE 3 - FINALES NATIONALES 78

Section 1 - Principes.....	78
Article 7.3.01 - Composition et finalité	
Article 7.3.02 - Catégories concernées et dates	
Section 2 - Participants et rang d'arrivée	78
Article 7.3.03 - Joueurs qualifiés d'office et joueurs invités	
Article 7.3.04 - Joueurs issus des sélections	
Article 7.3.05 - Liste des joueurs qualifiés	
Article 7.3.06 - Qualifications multiples	
Article 7.3.07 - Rang d'arrivée	
Section 3 - Dispositions diverses	80
Article 7.3.08 - Engagement	
Article 7.3.09 - Convocation	
Article 7.3.10 - Distances	
Article 7.3.11 - Le délégué fédéral	

TITRE VIII - CHAMPIONNATS INDIVIDUELS DE CATÉGORIES, JEUX AVEC QUILLES

CHAPITRE 1 - COMPÉTITIONS PAR PALIERS GÉOGRAPHIQUES 81

Article 8.1.01 - Composition et finalité	
Article 8.1.02 - Catégories concernées	
Article 8.1.03 - Joueurs participants	
Article 8.1.04 - Formules sportives	

CHAPITRE 2 - SÉLECTION PAR CIRCUITS NATIONAUX 82

Section 1 - Circuit	82
Article 8.2.01 - Composition et finalité	
Article 8.2.02 - Catégories concernées, nombre de tournois et dates	
Article 8.2.03 - Points de circuit	

Article 8.2.04 - Classement du circuit	
Section 2 - Formule sportive des tournois.....	83
Article 8.2.05 - Phases constitutives	
Article 8.2.06 - Phase qualificative	
Article 8.2.07 - Phases « Masters », « National » et « Classement"	
Article 8.2.08 - Distances	
Article 8.2.09 - Attribution des billards	
Article 8.2.10 - Participants et rang d'arrivée	
Section 3 - Dispositions diverses	85
CHAPITRE 3 - FINALES NATIONALES	86
Section 1 - Principes.....	86
Article 8.3.01 - Composition et finalité	
Article 8.3.02 - Catégories concernées et dates	
Section 2 - Formule sportive.....	86
Article 8.3.03 - Nationale 1	
Section 3 - Participants et rang d'arrivée	86
Article 8.3.04 - Joueurs qualifiés d'office et joueurs invités	
Article 8.3.05 - Joueurs issus des sélections	
Article 8.3.06 - Rang d'arrivée	
Section 4 - Dispositions diverses	87
Article 8.3.07 - Engagement	
TITRE IX - CHAMPIONNATS INDIVIDUELS DE CATÉGORIES, ARTISTIQUE	
CHAPITRE 1 - SÉLECTION PAR CIRCUITS NATIONAUX	88
Section 1 - Circuit	88
Article 9.1.01 - Composition et finalité	
Article 9.1.02 - Catégories concernées, nombre de tournois et dates	
Article 9.1.03 - Classement du circuit	
Section 2 - Formule sportive des tournois.....	88
Article 9.1.04 - Phase constitutive	
Article 9.1.05 - La formule sportive	
Article 9.1.06 - Classement dans un tournoi	
Article 9.1.07 - Horaires	
Section 3 - Participants et rang d'arrivée	89
Article 9.1.08 - Participants	
Article 9.1.09 - Rang d'arrivée	
Section 4 - Dispositions diverses	90
CHAPITRE 2 - CIRCUIT PAR TOURNIS RÉGIONAUX.....	91
Section 1 - Circuit	91
Article 9.2.01 - Composition et finalité	
Article 9.2.02 - Catégories concernées, nombre de tournois et dates	
Article 9.2.03 - Joueurs participants	
Article 9.2.04 - Critères d'homologation	
Article 9.2.05 - Classement du circuit	
Section 2 - Formule sportive des tournois.....	91
Article 9.2.06 - Classement dans un tournoi	
Article 9.2.07 - Participants et rang d'arrivée	
Section 3 - Dispositions diverses	92
CHAPITRE 3 - FINALES NATIONALES	93
Section 1 - Principes.....	93
Article 9.3.01 - Composition et finalité	
Article 9.3.02 - Catégories concernées et dates	
Section 2 - Formules sportives.....	93
Article 9.3.03 - Masters	
Article 9.3.04 - « Challenge Coyret »	
Section 3 - Participants et rang d'arrivée	94
Article 9.3.05 - Joueur qualifié d'office	
Article 9.3.06 - Liste des joueurs qualifiés	
Article 9.3.07 - Rang d'arrivée	
Section 4 - Dispositions diverses	94
TITRE X - CATÉGORIES	
Article 10.0.01 - Catégories par la moyenne annuelle	
Article 10.0.02 - Catégories par l'âge	

TITRE XI - CHAMPIONNATS PAR ÉQUIPES DE DIVISIONS

CHAPITRE 1 - DISPOSITIONS COMMUNES À TOUS LES CHAMPIONNATS	97
Article 11.1.01 - Présentation des différents championnats	
Article 11.1.02 - Indices et plafond divisionnaire	
Article 11.1.03 - Inscription d'une équipe	
Article 11.1.04 - Composition d'une équipe	
Article 11.1.05 - Déroulement d'une rencontre	
Article 11.1.06 - Incidents lors d'une rencontre	
Article 11.1.07 - Déroulement d'un championnat	
Article 11.1.08 - Dispositions spécifiques aux Divisions 1 et 2 JDS et 3B	
Article 11.1.09 - Montées et descentes de division	
Article 11.1.10 - Nombre et format de billards	
Article 11.1.11 - Conditions financières	
CHAPITRE 2 - JEUX DE SÉRIES	105
Article 11.2.01 - Engagement	
Article 11.2.02 - Indice individuel	
Article 11.2.03 - Indice d'équipe	
Article 11.2.04 - Spécificités par division	
Article 11.2.05 - Dispositions spécifiques à la Division 1	
CHAPITRE 3 - 3-BANDES.....	107
Article 11.3.01 - Indice individuel	
Article 11.3.02 - Spécificités par division	
Article 11.3.03 - Dispositions spécifiques à la Division 1	
Article 11.3.04 - Dispositions spécifiques à la Division 2	
CHAPITRE 4 - 5-QUILLES	109
Article 11.4.01 - Dispositions spécifiques aux qualifications nationales	
Article 11.4.02 - Déroulement d'une rencontre	
Article 11.4.03 - Division 1	
Article 11.4.04 - Composition des équipes	
TITRE XII - COUPES PAR ÉQUIPES	
CHAPITRE 1 - COUPE DES PROVINCES	111
Article 12.1.01 - Présentation du championnat	
Article 12.1.02 - Engagement d'une équipe	
Article 12.1.03 - Composition d'une équipe	
Article 12.1.04 - Déroulement d'un championnat	
Article 12.1.05 - Dispositions diverses	
CHAPITRE 2 - CHAMPIONNAT DE FRANCE DES JEUNES PAR ÉQUIPES DE CLUBS.....	114
Article 12.2.01 - Présentation du championnat	
Article 12.2.02 - Engagement d'une équipe	
Article 12.2.03 - Composition d'une équipe	
Article 12.2.04 - Rang d'arrivée	
Article 12.2.05 - Qualification nationale	
Article 12.2.06 - Finale nationale	
Article 12.2.07 - Déroulement d'une rencontre	
Article 12.2.08 - Dispositions diverses	
CHAPITRE 3 - COUPE DE FRANCE PAR ÉQUIPES DE JOUEURS.....	117
Article 12.3.01 - Présentation du championnat	
Article 12.3.02 - Déroulement de la compétition	
Article 12.3.03 - Phases par élimination directe	
Article 12.3.04 - Classement	
Article 12.3.05 - Participants et rang d'arrivée	
Article 12.3.06 - Dispositions diverses	

TITRE XIII - SÉLECTION POUR LES COMPÉTITIONS INTERNATIONALES

Article 13.0.01 - Principes

Article 13.0.02 - Tournois de la Coupe du Monde UMB (3-Bandes)

ANNEXES

I – LE QUEUTAGE	117
Annexe 1.01 - Évitez de commettre des fautes !	
Annexe 1.02 - Sur quels types de coups constate-t-on des fautes ?	
Annexe 1.03 - Mais qu'est-ce que « queuter » ?	
Annexe 1.04 - Alors, la manière de jouer peut-elle augmenter ou diminuer le risque de queuter ?	
Annexe 1.05 - D'autres exemples	
Annexe 1.06 - Comportement du joueur et de l'arbitre	
II – LE CLASSEMENT NATIONAL	117
Annexe 2.01 - Espérance de gain	
Annexe 2.02 - Espérance théorique globale de gain	
Annexe 2.03 - Moyenne estimée de l'adversaire global	
Annexe 2.04 - Gain réel	
Annexe 2.05 - Ranking	
Annexe 2.06 - Modèle statistique	
III – AIDE A L'ORGANISATION	117

INTRODUCTION

Les principes de rédaction suivants ont été retenus :

Principe de hiérarchisation

Établir 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 de fois 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 trois séquences :

- 1^{er} chiffre : titre
- 2^{ème} chiffre : chapitre
- 3^{ème} chiffre : numéro d'ordre.

D'une saison sportive à l'autre, les articles modifiés apparaissent en surbrillance jaune et les articles supprimés apparaissent en surbrillance rouge et sont barrés.

Tous les cas qui ne sont pas prévus dans ce règlement seront tranchés par la Commission Nationale Carambole.

Les résultats des différentes compétitions de la FFB sont publics et diffusés sur les sites de saisies des résultats.

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 « 3,10 m », surface de jeu = 2,84 m x 1,42 m \pm 5 mm ;
2. Les billards dits « 2,80 m », surface de jeu = 2,52 m x 1,26 m \pm 5 mm ;
3. Les billards dits « 2,60 m », surface de jeu = 2,30 m x 1,15 m \pm 5 mm.

Article 1.1.02 - Bandes

La surface de jeu est encadrée de bandes de caoutchouc, 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, qui doit s'inscrire dans une certaine enveloppe 66°, \pm 2°. La qualité optimum d'une bande se situe entre zéro et dix 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 1mm, 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 repère 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 :

- 45 mm pour les billards de 3,10 m et 2,80 m ;
- 40 mm pour les billards de 2,60 m.

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 doit être compris entre 400 et 520 lux sur toute la surface de jeu.

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

CHAPITRE 2 - AUTRES MATÉRIELS

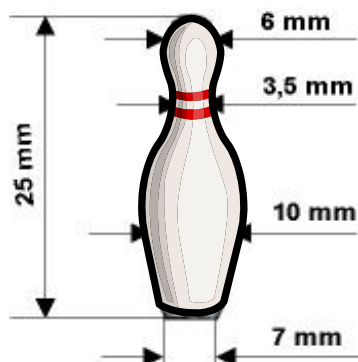
Article 1.2.01 - Billes

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 - Queue de billard

La queue de billard est utilisée pour propulser la bille du joueur. Elle comporte obligatoirement un embout de cuir, le procédé, fixé à l'extrémité destinée à entrer en contact avec la bille.

Elle ne peut pas être pourvue 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 de billard 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

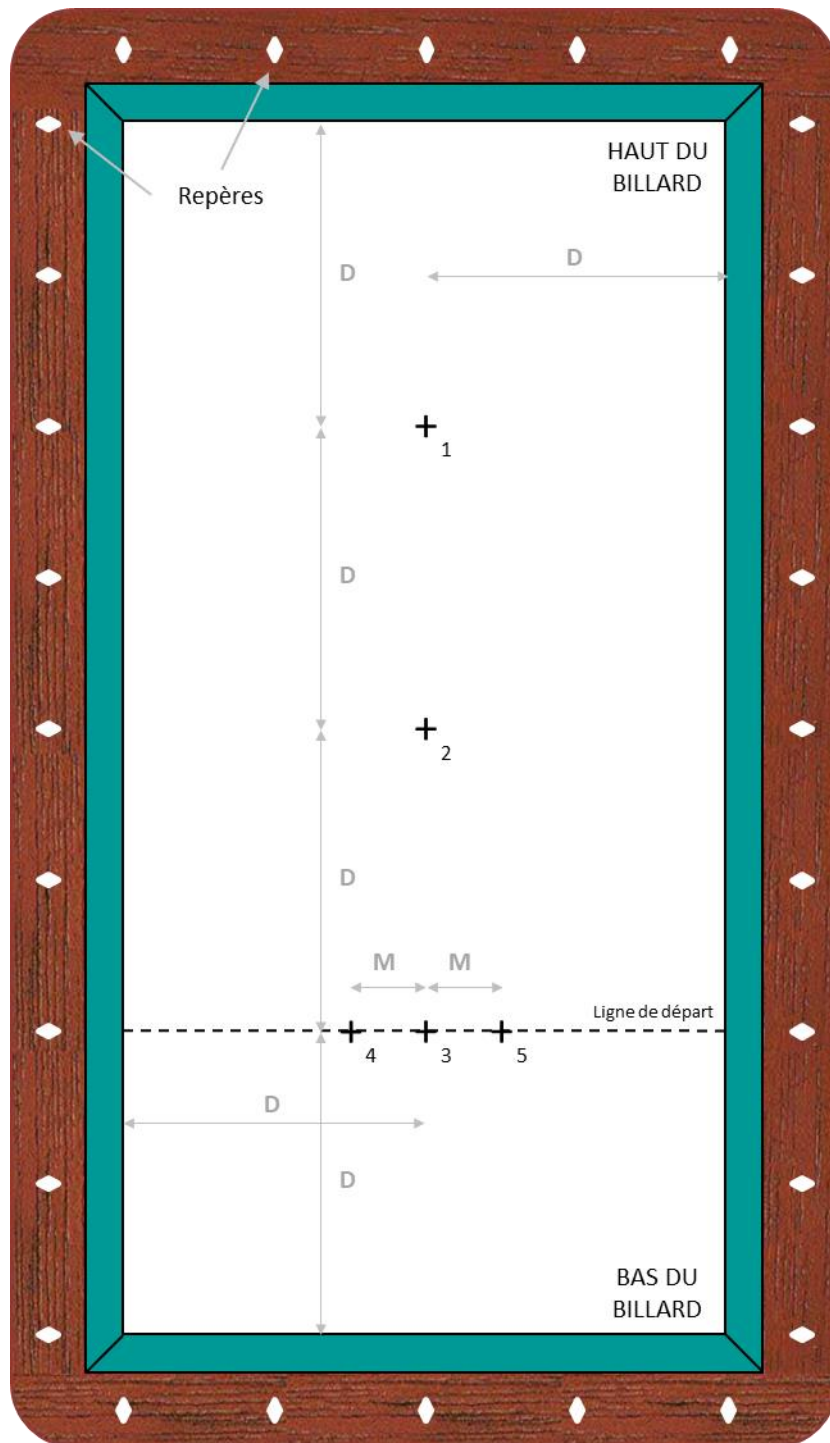
Le socle pouvant être utilisé par les joueurs pour se surélever est d'une hauteur maximum de 20 cm.

CHAPITRE 3 - TRACÉS

Article 1.3.01 - Mouches

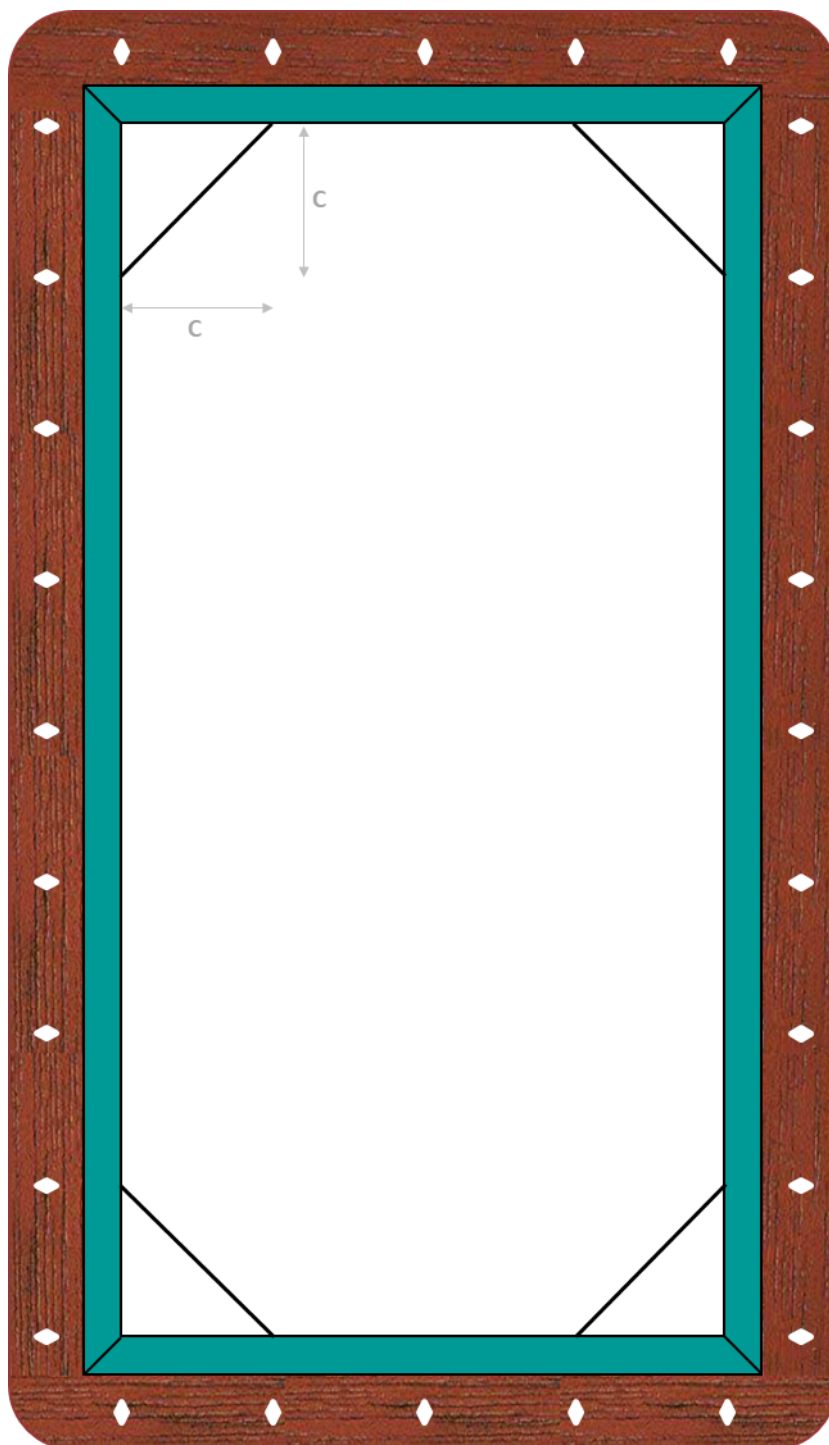
Les mouches pouvant être tracées sur un billard sont au nombre de 5, numérotées comme sur le graphique ci-dessous. Elles sont matérialisées par des croix de 5 mm.
Les distances indiquées sur le graphique sont fixées selon le type de billard :

	3,10 m	2,80 m	2,60 m
D	71 cm	63 cm	57,5 cm
M	18,25 cm	16,2 cm	14,8 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 (C), représentés par le bord intérieur des bandes, mesurent 21,00 cm.



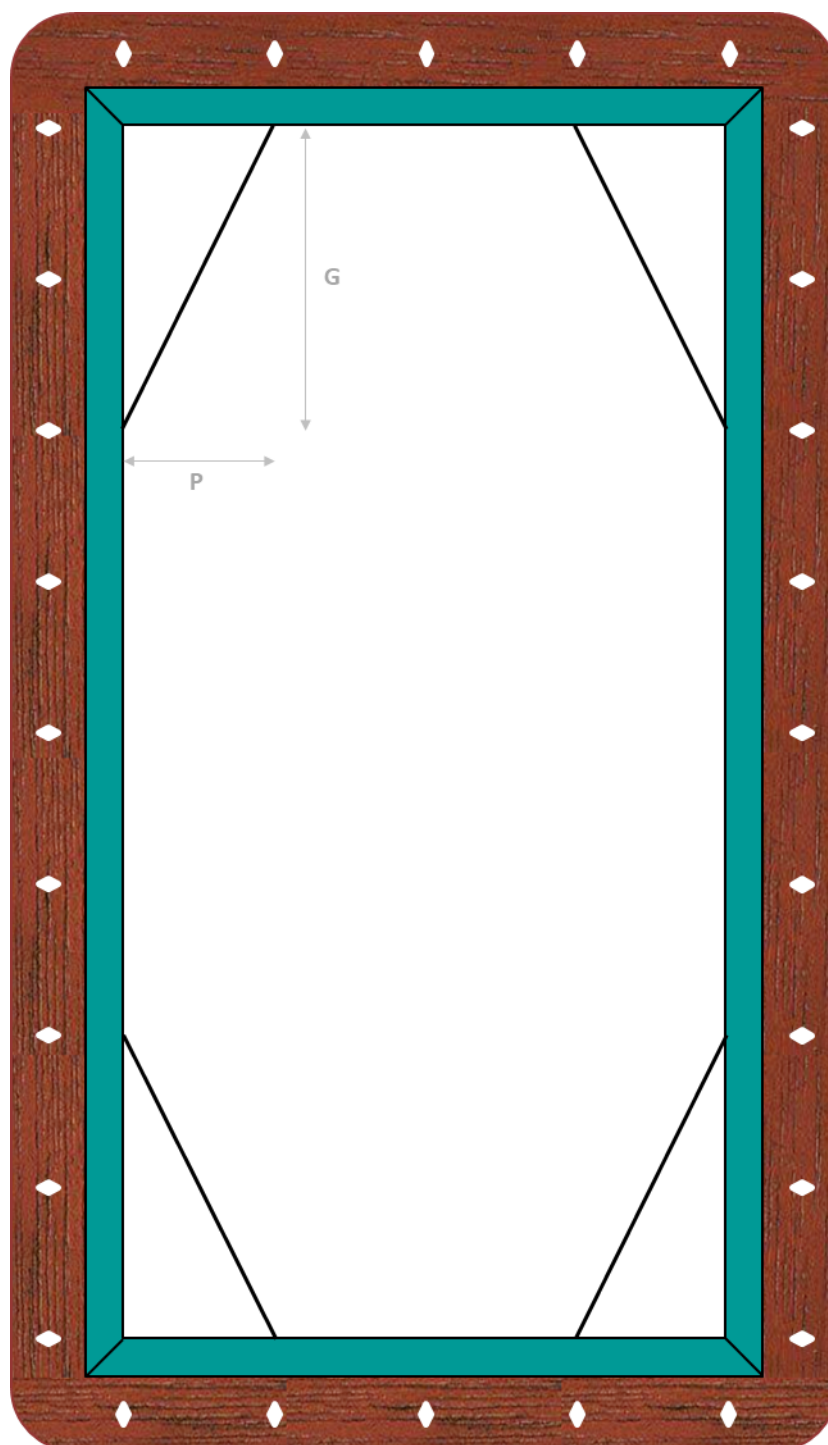
Article 1.3.03 - Grands coins

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.

	3,10 m	2,80 m	2,60 m
G	71 cm	63 cm	57,5 cm
P	35,5 cm	31,5 cm	28,75 cm



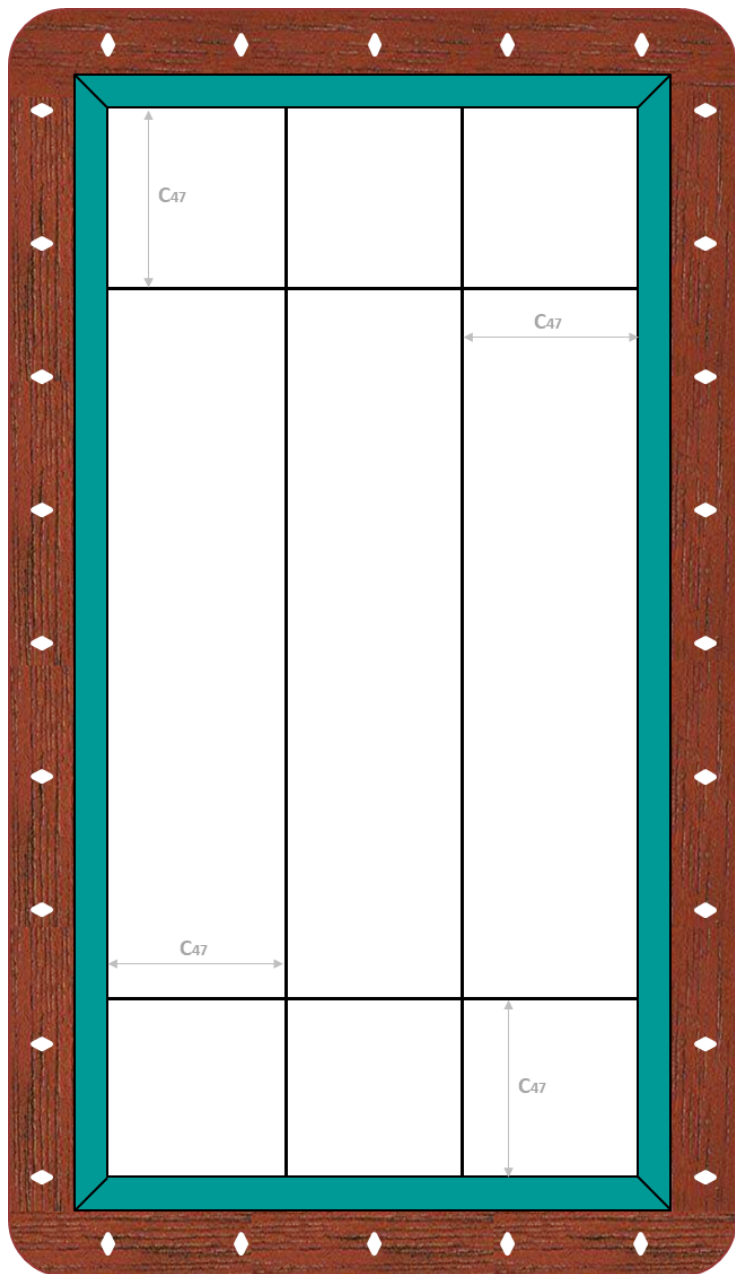
Article 1.3.04 - Cadres

On distingue :

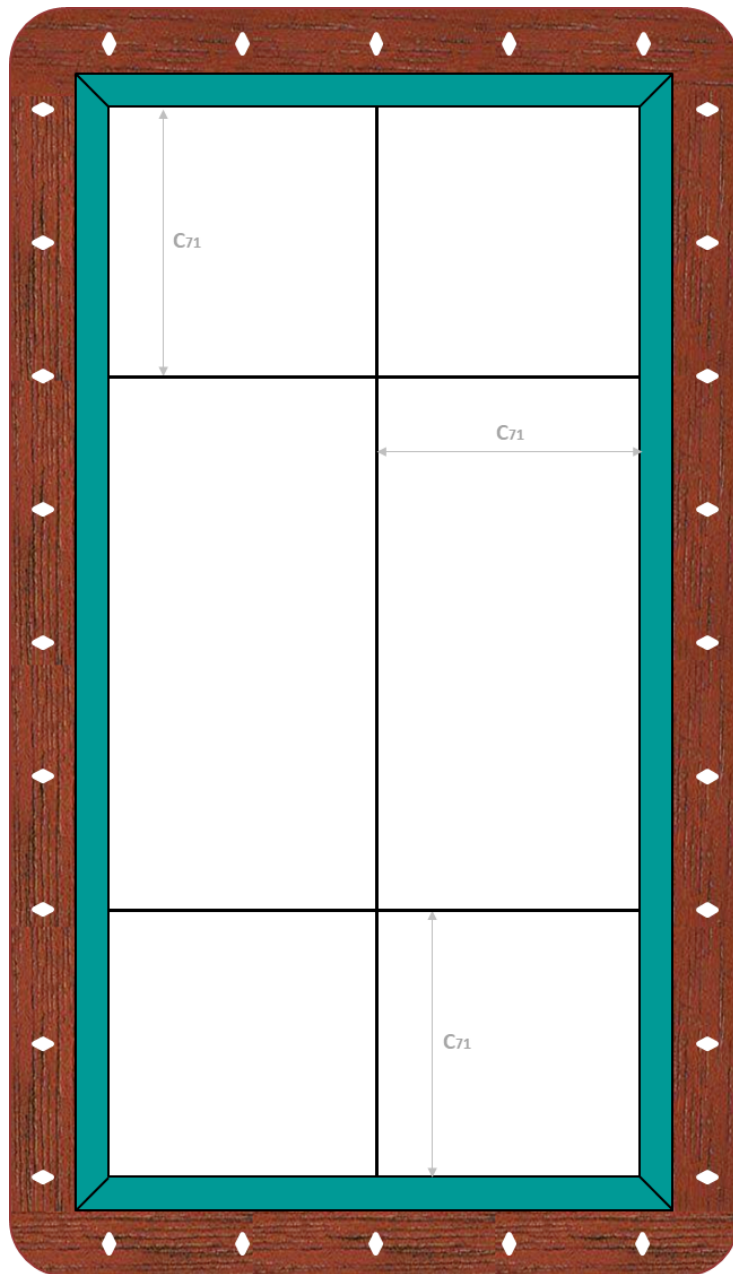
1. Le cadre « 47 »
2. Le cadre « 71 »

		3,10 m	2,80 m	2,60 m
Cadre « 47 »	C₄₇	47,3 cm	42 cm	38,3 cm
Cadre « 71 »	C₇₁	71 cm	-	-

Leurs dimensions sont les suivantes :



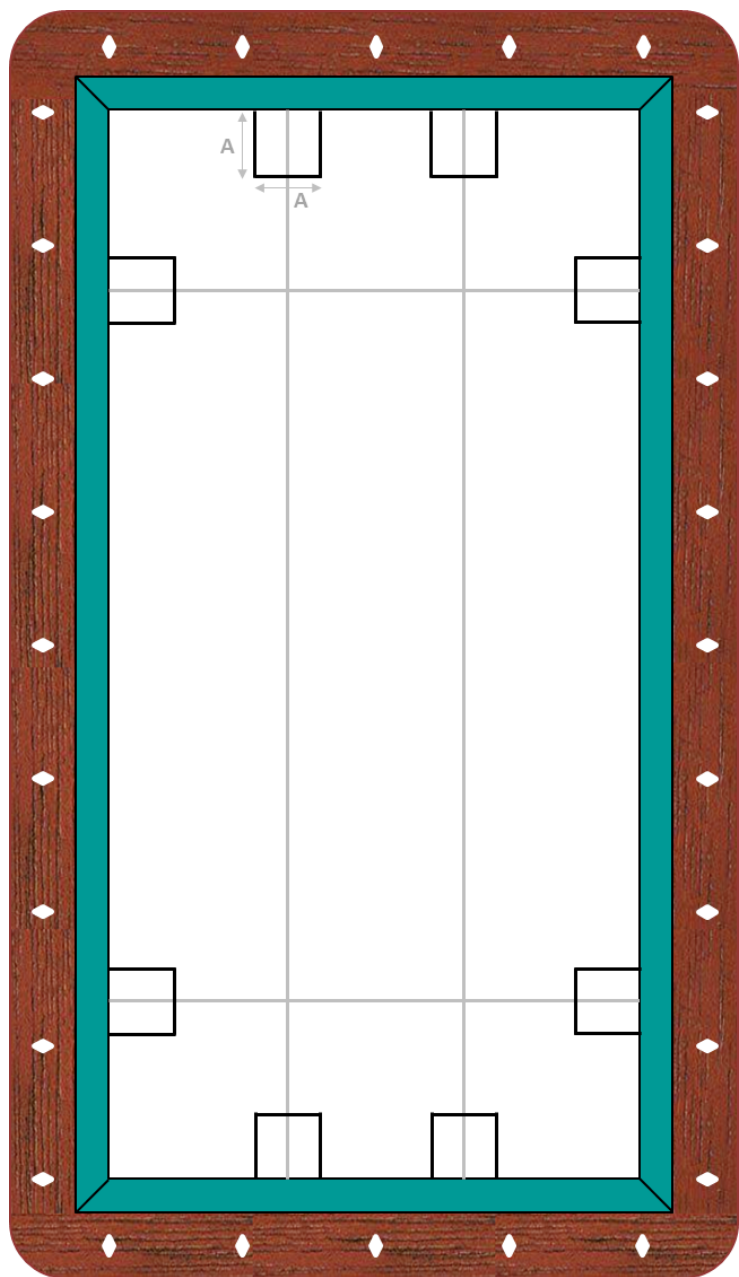
Cadre « 47 »



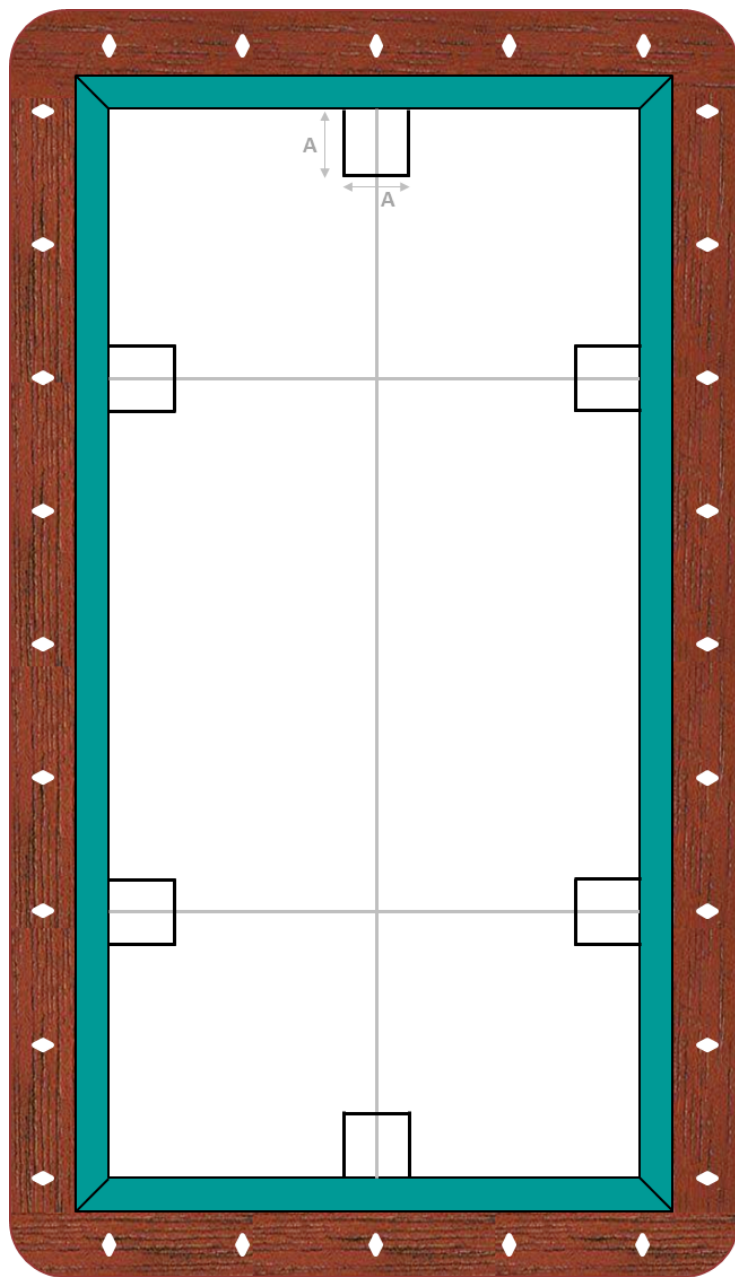
Cadre « 71 »

Article 1.3.05 - Ancres

Les ancrs sont des carrés de 17,80 cm de côté (A) dont un côté se confond avec la bande, tracés aux extrémités de chaque ligne de cadre et centrés sur elles.



Cadre « 47 »

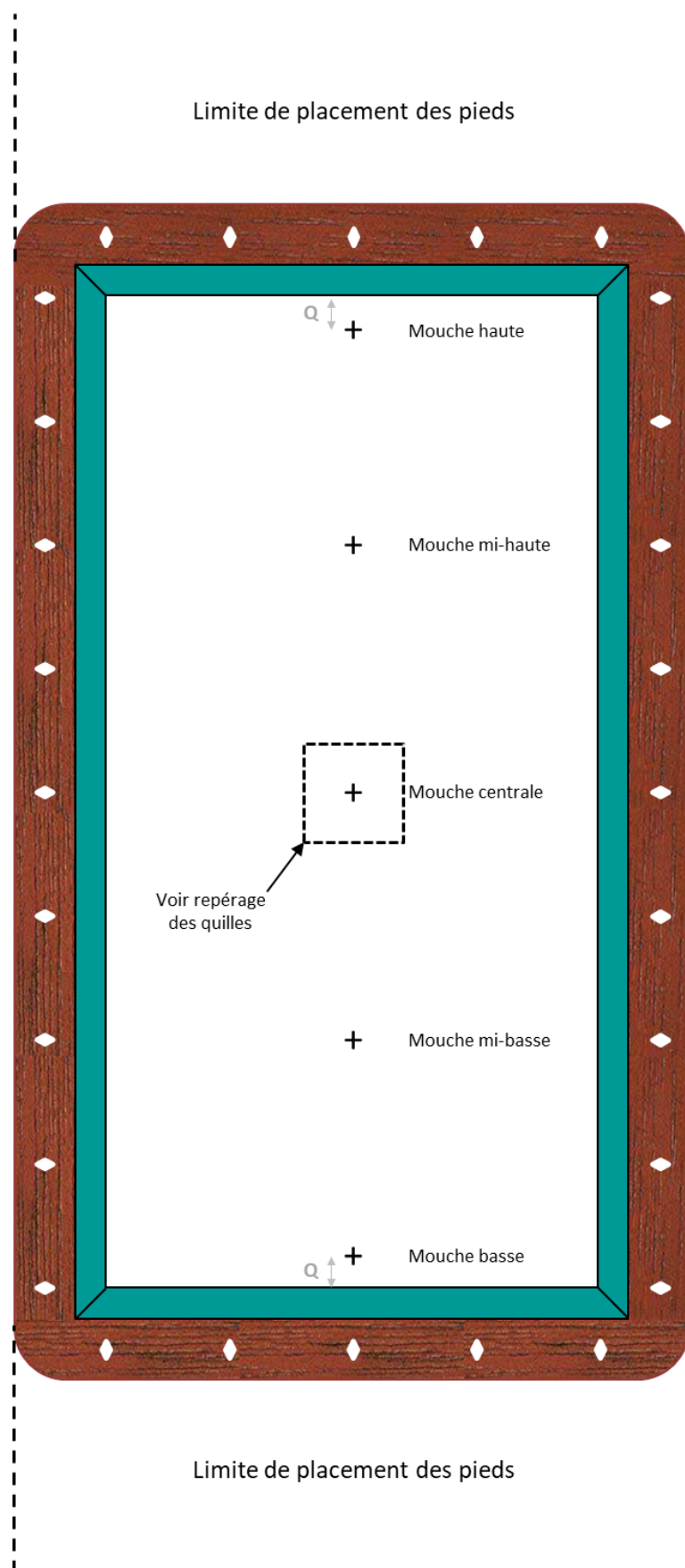


Cadre « 71 »

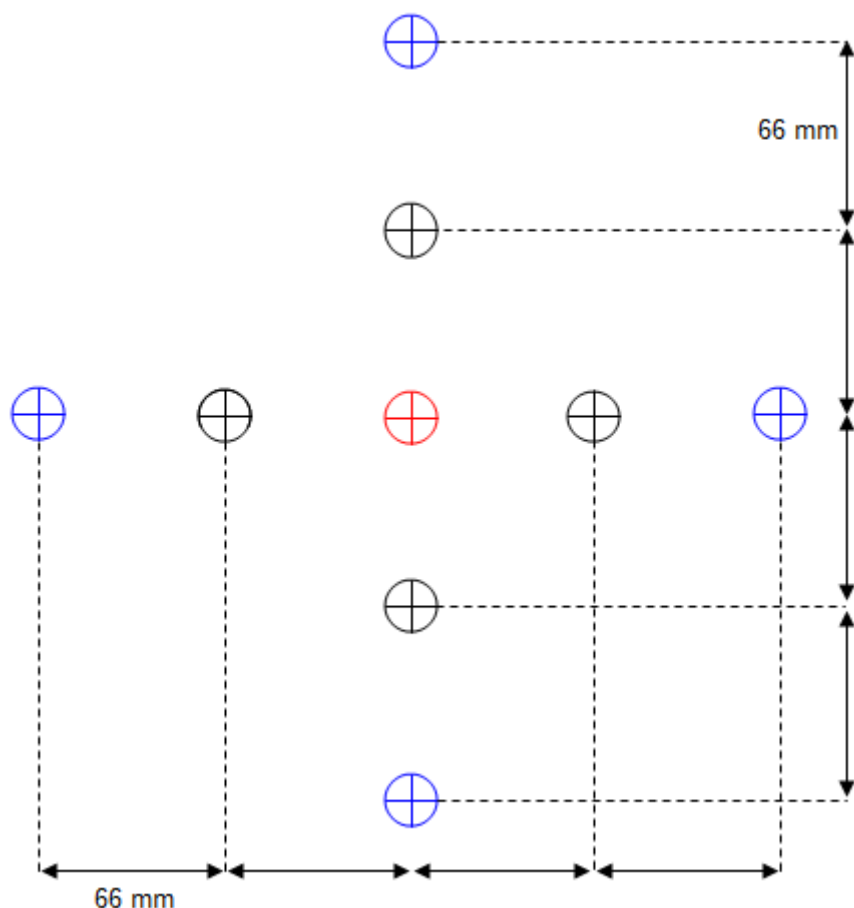
Article 1.3.06 - Tracé pour les jeux avec quilles

A. Mouches et les limites de placement des pieds

Les limites de placement des pieds sont représentées par deux lignes tracées au sol à l'aplomb de l'encadrement extérieur des 2 grandes bandes et dans leur prolongement.



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 noir.

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

Article 1.3.07 - 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 1/8 de la longueur de la surface libre de jeu, soit 0,356 m.
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, qui correspondent au milieu de chaque petit carré, 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 deuxième de 101 à 156 ;
 - b. Les trous satellites, qui sont percés dans les deux sens à mi-distance des trous principaux et 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.

TITRE II - RÈGLES DE JEU

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

	Modes de jeu	Spécialités
Jeux à séries ininterrompues	Jeux de séries	Partie Libre
		Cadres
		1-Bande
	3-Bandes	4-Billes
Jeux à séries interrompues	Jeux avec quilles	5-Quilles
		9-Quilles
	Artistique	

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 autres billes sont mises sur l'emplacement qui leur est défini par les règles de la spécialité ou du 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, le joueur fautif perd le tirage. Si un joueur 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 est fautif ou a gagné le tirage, celui-ci 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 de billard et accessoires autorisés

Les queues de billard 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 râteau et le socle de surélévation sont des accessoires 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 si 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 :

- s'il n'est pas prévu de reprise égalisatrice, 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 atteinte 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 de la même manière que le vainqueur d'un match en distance unique, décrite au point 1 précédent. Il est crédité de deux points de set. 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 de billard lorsque :

- le procédé entre plus d'une fois en contact avec la bille du joueur, ou entre en contact avec une autre 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 n'est pas permis 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, un contact intervient entre une bille et 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 avec 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.

Article 2.1.15 - Abandon de l'aire de jeu

Il y a faute si l'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 ;
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 prévoit une limitation de temps.

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 le 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, caramboler 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, ou 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 l'une d'entre elles 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 prenne contact un nombre minimum de fois avec une ou plusieurs bandes avant 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 remplacées 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. À 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 bille 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 placée sur une mouche déjà occupée par une autre bille, elle est placée sur la mouche correspondant à celle de la bille occupante.
- F. Remplacement 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 2.1.16](#) 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 article 2.1.17-6 : dépassement de temps	le joueur actif a le choix entre : 2.2.07-D : position de départ ou position initiale	2.2.07-D : position de départ
Faute article 2.1.14 : trajectoires hors du billard	2.2.07-D : position de départ	2.2.07-E : billes concernées
Faute article 2.1.13 : Billes touchées et déplacées par le joueur actif si aucune bille n'était en mouvement	2.2.07-F : billes concernées au plus près de la position initiale	
Billes déplacées sans intervention du joueur actif et si aucune bille n'était en mouvement	2.2.07-F : billes concernées au plus près de la position initiale	
Bille du joueur collée à une ou plusieurs billes-objets	2.2.07-C : position de départ (*)	2.2.07-E : billes concernées
2.2.07-C : Nettoyage	2.2.07-F : billes concernées au plus près de la position initiale	

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

Article 2.2.10 - Autres particularités selon les spécialités

	Zones réglementées (nombre de coups)	Divers
Partie Libre	Article 1.3.02 (2) ou 1.3.03 (2)	
Cadre 71/2 (3,10 m)	Article 1.3.04-2 (2) et 1.3.05 (2)	
Cadre 47/1 (3,10 m)	Article 1.3.04-1 (1) et 1.3.05 (1)	
Cadre 47/2 (3,10 m)	Article 1.3.04-1 (2) et 1.3.05 (2)	
Cadres 42/2 (2,80 m), 38/2 (2,60 m)	Article 1.3.04-1 (2)	
4-Billes		Article 2.1.04 : quatre billes
1-Bande		Article 2.2.05 : une bande au minimum
3-Bandes		Article 2.2.05 : trois bandes au minimum

CHAPITRE 3 - JEUX AVEC QUILLES

Avant-propos

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

Section 1 - Règles générales

Article 2.3.01 – But du jeu

- A. Une partie peut se jouer soit en longue distance (100, 150, 200,..... points), soit en sets gagnants (2, 3, ...). (voir article 10.0.03 pour les distances de jeu)
- B. Les joueurs jouent alternativement un seul coup, que des points soient réalisés ou non
- C. Le joueur qui atteint (ou dépasse) la distance prévue gagne la partie. Si la distance est dépassée on notera uniquement la distance prévue la suite d'un nettoyage.
- D. Le coup est régulier lorsque la bille du joueur touche la bille de l'adversaire en premier (directement ou par bande avant). Par la suite la bille du joueur peut toucher la bille rouge ou envoyer la bille adverse toucher la rouge. La bille adverse ou la rouge peuvent faire tomber des quilles
- E. Si le coup est régulier, le joueur est crédité du total des points éventuellement réalisés (quilles, carambole ou casino) et la main passe à son adversaire qui joue la position existante
- F. Si le coup est régulier mais la bille du joueur renverse des quilles, tous les points réalisés sont crédités à l'adversaire
- G. Si le joueur commet une ou plusieurs faute(s), les 2 points de faute plus les éventuels points de quille(s) et de rouge, sont attribués à son adversaire qui prend la main en bénéficiant d'un tir « bille libre »

Article 2.3.02 – Position de départ

Le joueur devant effectuer le premier coup se sert de la bille blanche, qu'il place à son gré (en se servant uniquement de la queue) dans la partie inférieure du billard ; aucune partie de cette bille ne devant dépasser la ligne médiane du billard.

S'il réalise des points, il n'y a pas faute mais les points sont crédités à l'adversaire.

Dans l'exécution du tir de départ il y a faute (2 points pour l'adversaire et tir bille libre) si :

- Lors de l'exécution du tir, sa bille dépasse la ligne médiane
- Lors du placement de sa bille pour l'exécution de son tir, il touche la bille avec le procédé
- Pendant l'exécution du coup le ou les pieds du sportif qui touchent le sol dépassent la zone autorisée (voir article 1.3.06). Si le joueur a un pied en l'air, ce pied peut dépasser la ligne

Article 2.3.03 – Les Quilles

Une quille est considérée comme renversée si :

- A. sa base a perdu complètement le contact avec le tapis
- B. une fois abattue, elle retrouve la position verticale
- C. elle est abattue par une autre quille (sauf exception au point c.3 ci-dessous)
- D. étant en appui contre la bille adverse ou la bille rouge, elle tombe

Une quille n'est pas considérée comme renversée si :

- A. elle est traînée (sans tomber) hors de sa base.
- B. étant en appui contre la bille du joueur, elle tombe suite à un coup effectué dans la direction opposée au point d'appui. Dans ce cas
 - l'arbitre la retire du jeu, si possible
 - si la quille ne peut pas être retirée, et que, projetée par une bille, elle abat d'autres quilles, ces autres quilles ne seront pas comptabilisées
- C. elle tombe pour une raison non imputable au joueur. Si cela est possible la quille est remise en place immédiatement (même pendant l'exécution du coup).
 - Si l'arbitre peut récupérer et replacer la quille, elle comptera comme les autres
 - Si l'arbitre peut récupérer mais pas replacer la quille elle est exclue du jeu jusqu'au coup suivant
 - Si la quille ne peut être enlevée, et que projetée par une bille elle abat d'autres quilles, ces autres quilles ne seront pas comptabilisées

Cas particuliers :

- A. Si l'emplacement d'une ou de plusieurs quilles est occupé totalement ou partiellement par une ou plusieurs billes, ces quilles sont retirées du jeu jusqu'à la libération de leurs emplacements
- B. Si une quille en appui sur la bille adverse ou la bille rouge, tombe perdant son point d'appui, le coup est valable à condition que ce ne soit pas la bille du joueur qui la renverse
- C. Si dans un coup valable la bille adverse renverse des quilles et la bille du joueur en touche une et la projette sur une autre restée debout la faisant tomber, le coup est valable le joueur qui vient de jouer est crédité des points réalisés

Article 2.3.04 – Billes en contact

- A. Bille du joueur en contact avec une autre bille, le joueur n'a pas le droit de jouer directement sur cette bille. Obligation de jouer piqué détaché ou bande avant. Si cette autre bille ayant perdu son point d'appui bouge, le coup est valable
- B. Bille du joueur en contact avec une bande, le joueur n'a pas le droit de jouer directement sur cette bande. Obligation de jouer piqué détaché ou bande avant
- C. S'il y a impossibilité de jouer sans qu'une faute ne soit commise, le joueur peut refuser d'effectuer le tir. Dans tous les cas il y aura 2 points de faute (plus éventuellement 2 points s'il touche la rouge) et tir « bille libre » pour l'adversaire

Article 2.3.05 – Bille sortie du billard

Faire sortir une ou plusieurs billes du billard constitue une faute avec attribution de 2 points à l'adversaire et tir « bille libre ».

Une bille est considérée sortie du billard dès qu'elle touche l'encadrement du billard, seules les billes sorties du billard sont remises sur mouche.

Le fait de rebondir une ou plusieurs fois sur le dessus de la bande ne constitue pas une faute.

Les billes sorties sont replacées pour un tir bille libre comme suit :

- A. Si c'est la bille du joueur qui va jouer, voir 2.3.11
- B. Si c'est la bille adverse, elle est placée dans la partie opposée à la position de la bille du joueur qui doit jouer, sur la mouche près de la petite bande. Si la mouche où doit être placée la bille est occupée ou masquée par la bille rouge, la bille adverse est placée sur la mouche correspondante dans l'autre partie du billard.
- C. Si c'est la bille rouge, elle est placée sur la mouche mi-haute. Si la mouche mi-haute est occupée (partiellement ou totalement) par la bille adverse, la bille rouge sera placée sur la mouche mi-basse.
- D. Si les 3 billes sont dehors, elles sont placées comme pour le coup de départ (voir 2.3.11). Le joueur bénéficiant du tir bille libre peut avoir le droit de faire des points.

Pour les cas « a et b » ci-dessus, le joueur bénéficiant du tir bille libre décide seul soit de jouer la position obtenue, soit de jouer le point de départ.

Article 2.3.06 – Indication de la Bille

Sur demande du joueur, l'arbitre est tenu de lui indiquer quelle est sa bille. Le tableau de marquage devra être équipé d'un dispositif signalant à tout moment quel est le sportif qui joue avec la bille marquée ou de couleur.

Article 2.3.07 – Place du joueur

Le joueur qui ne joue pas doit attendre son tour, debout ou assis, aux emplacements prévus à cet effet ou en tous les cas de façon à ne pas gêner ni déranger son adversaire.

Article 2.3.08 – Repères sur le billard

Il est interdit au joueur de faire sur la surface du jeu, la bande ou l'encadrement, des points de repères visibles.

Article 2.3.09 – Fautes et Pénalités

Dans les cas de faute, la somme des points ci-dessous est créditée à l'adversaire qui aura droit à un tir « bille libre » :

- 2 points indépendamment du nombre de fautes commises
- 2 points supplémentaires si, lors de l'exécution du coup, la bille rouge a bougé de quelque façon que ce soit (sauf si elle perd son point d'appui) **C'est le cas par exemple si le joueur touche la bille rouge avec sa queue, sa main, ses vêtements ou autre chose, avant, pendant ou après l'exécution du coup**
- Les points de quilles

Fautes donnant 2 points à l'adversaire et tir « bille libre » :

- A. « mauvaise bille » : si l'arbitre constate que le joueur ne joue pas avec sa bille. Si un joueur commet une faute de bille sans que la faute ne soit constatée par l'arbitre, et que son adversaire induit en erreur par le coup précédant commet aussi une faute de bille, au moment où l'arbitre constatera la faute avant que le joueur ne joue il inversera la position des deux billes, le joueur jouera, le coup est valable
- B. « bille rouge » : si la bille du joueur touche la bille rouge avant d'avoir touché la bille de l'adversaire
- C. « quille » :
 - Si la bille du joueur renverse une ou plusieurs quilles avant d'avoir touché la bille de l'adversaire.
 - Si, dans l'exécution du coup, la bille du joueur touche une ou plusieurs quilles avant d'avoir touché la bille de l'adversaire sans en faire tomber aucune, le tir est valable
- D. « bille adversaire » : si la bille du joueur n'a pas touché la bille de l'adversaire
- E. « bille dehors » : si, dans l'exécution du coup, une ou plusieurs billes sautent hors du billard. La pénalité de 2 points est applicable sans distinction du nombre de billes sautant hors du billard
- F. « procédé » : si le joueur fait usage, dans l'exécution du coup, d'une partie quelconque de la queue de billard autre que le procédé
- G. « touché » :
 - 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.

- 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 plusieurs quilles avec la queue de billard, sa main ou un objet quelconque. **Si des quilles tombent les points correspondants sont attribués à l'adversaire**
- 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
- Si dans le placement de la bille de jeu pour l'exécution du coup de départ ou d'un coup "bille libre", le joueur touche cette bille avec autre chose que la queue et/ou la touche avant que l'arbitre l'ait placée

H. « pied » : si le joueur, au moment de l'exécution du coup de départ, ou d'un tir bille libre. S'il ne touche pas le sol avec au moins un pied. Si son (ou ses) pied(s) au sol, mord ou déborde les limites de la zone de pieds

I. « saut de bille » si la bille du joueur avant d'avoir touché la bille adverse saute par-dessus, les quilles ou la bille rouge. Remarque: à condition qu'aucune quille ne soit renversée, le passage entre les quilles par roulement normal de la bille de jeu sur le billard n'est pas une faute, mais un coup valable

J. « bille en contact » si le joueur joue directement sur une bille ou une bande en contact direct avec la bille de jeu, sans avoir préalablement détaché cette dernière par un coup détaché

K. « queuté » : si le joueur queute

L. « billes en mouvement » : si le joueur joue avant que les trois billes ne soient immobiles

Points de pénalités crédités à l'adversaire sans tir bille libre.

- A. « quille ». Si la bille du joueur après avoir touchée la bille adverse renverse une ou plusieurs quilles.
- B. Si en début de match ou de set, dans l'exécution du point de départ sans commettre de faute le joueur fait des points

Article 2.3.10 – Faute non imputable au sportif

Toute faute provoquée par une tierce personne, arbitre compris, entraînant un déplacement involontaire des billes ou des quilles, n'est pas imputable au sportif. Dans ce cas, les billes et les quilles sont replacées par l'arbitre aussi exactement que possible dans la position qu'elles occupaient ou auraient occupée. Si cela est impossible à déterminer, alors l'arbitre peut décider de les replacer dans la position initiale du coup de départ.

Article 2.3.11 – Tir « Bille Libre »

L'arbitre place la bille du joueur bénéficiant du tir bille libre dans la partie du billard opposée à celle où se trouve la bille adverse. Si cette bille est à cheval sur la ligne médiane et qu'il est impossible de déterminer dans quelle partie du billard elle se trouve, la bille du joueur bénéficiant du tir bille libre sera placée dans la partie inférieure de billard (comme pour le coup de départ).

Le joueur devant exécuter le coup "bille libre" décide :

- Soit de jouer sur la position obtenue selon la disposition ci-dessus
- Soit de demander à l'arbitre de placer la bille de l'adversaire sur la position de départ. Si la mouche de départ est occupée (partiellement ou totalement) par la bille rouge, alors la bille de l'adversaire est placée sur la mouche basse, la bille de jeu étant placée dans l'autre moitié du billard.

Le joueur doit déplacer sa bille en se servant uniquement du bois de sa flèche.

Il y a faute et tir bille libre pour l'adversaire si :

- Le joueur devant exécuter un coup "bille libre" touche la bille de jeu avant que l'arbitre ne l'ait placée
- Lors du placement de sa bille pour l'exécution de son tir, il touche la bille avec le procédé
- Au moment de l'exécution du coup, la bille du joueur dépasse la ligne médiane. Annonce "dépassement de ligne"
- Pendant l'exécution du coup son ou ses point(s) d'appui(s) en contact avec le sol la zone autorisée (voir article 1.3.06). Si le joueur a un pied en l'air, ce pied peut dépasser la ligne)

Section 2 - Le 5-Quilles

Article 2.3.12 – Valeur des points

- 2 points pour chaque quille blanche abattue
- La quille rouge vaut 10 points si elle est abattue seule (même si le château est incomplet), sinon 4 points
- Le carambolage 4 points
- Le casin (la bille adverse qui touche la bille rouge) 3 points

Section 3 - Le 9-Quilles (« Simples et Doubles » ou « Goriziana »)

Article 2.3.13 - Règles particulières

Un tir indirect, ou « bricole », est le fait que la bille du joueur prend contact avec une ou plusieurs bandes avant le carambolage sur la deuxième bille-objet.

Sur un tir indirect valable, le total des points de bille rouge et de quilles est doublé. Ceci est valable aussi pour les tirs avec « bille libre ».

Article 2.3.14 - Valeur des points

Les points de quilles et de bille rouge sont additionnés pour obtenir le total des points réalisés dans un même tir.

Valeur des points de quilles

- Les quilles latérales extérieures valent chacune 2 points
- Les quilles latérales internes valent chacune 8 points
- La quille rouge centrale vaut 10 points
- La quille rouge centrale abattue seule vaut 30 points, même si le château de quilles est incomplet

Valeur des points de bille rouge

- Lors d'un tir valable, la bille rouge a une valeur unique de 6 points, qu'elle soit carambolée avec la bille de jeu ou la bille adverse

Points de pénalité

- Si la bille du joueur abat des quilles, avant d'éventuellement toucher la bille adverse, le joueur est pénalisé de 2 points plus les points de quilles. Ces derniers seront doublés si une ou plusieurs bandes ont été touchées avant d'abattre des quilles
- Si, dans un tir fautif, on touche la bille rouge on ajoute toujours uniquement 2 points de pénalité
- Si la bille du joueur touche en premier la bille rouge, les éventuels points de quilles ne seront doublés que si la rouge a été touchée après contact avec une ou plusieurs bandes

- Dans le cas d'une faute technique qui intervienne au moment du tir, les points de quilles ne sont pas doublés. C'est le cas si le joueur joue avec la mauvaise bille, touche une bille, touche/abat une quille avec une main, un vêtement ou la queue, etc

Section 4 - Le double et le relais

Article 2.3.15 - Le double

1. Les 2 joueurs de l'équipe qui démarre la partie décident du joueur qui commence.
2. Durant la rencontre, le changement du joueur en jeu intervient dans les cas suivants : (voir annexe IV pour les exemples).
 - a) Si le joueur en jeu marque des points positifs, le joueur de l'équipe adverse cède sa place à son coéquipier
 - b) Si le joueur en jeu donne des points aux adversaires (même dans le cas où ce ne sont que 2 points de faute et bille libre), il cédera sa place à son coéquipier pour le tir suivant indépendamment du résultat du tir des adversaires
3. Le joueur, lors du tir de départ, n'a pas la possibilité de réaliser des points valables. S'il ne commet pas de faute et ne donne pas de points aux adversaires, il ne sera pas échangé même si son adversaire fait des points lors de son premier tir.
4. Les joueurs peuvent se conseiller sur le tir à effectuer, mais il est strictement défendu au sportif qui ne joue pas d'aider, avec ou sans appareil (queue etc.), de montrer la position à prendre pour le tir à effectuer. Le conseil à donner au partenaire doit se limiter à un conseil purement théorique.
5. Dès que le joueur qui doit tirer est en position, son compagnon ne peut plus intervenir.
6. Si une infraction aux points 4 et 5 du présent article est constatée, l'arbitre avertit le sportif et, s'il y a récidive, il peut en référer au directeur du tournoi, qui lui peut décider de disqualifier le double pour tricherie
7. L'inversion de bille, ou de joueur, est considérée comme faute de 2 points auxquels seront ajoutés les points réalisés éventuellement par l'équipe en jeu et avec « bille libre » pour l'adversaire

Article 2.3.16 - Le relais

Dans le match par relais, chaque équipe présente le même nombre de joueurs (de 2 à n).

La distance intermédiaire à atteindre par un joueur est :

1	2	3	...	n
d/n	2 (d/n)	3 (d/n)	...	d

Dès qu'un des deux joueurs 1 a atteint au moins la distance intermédiaire 1, 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 la distance intermédiaire 2, les deux joueurs changent, et ainsi de suite.

Le match est remporté par l'équipe dont le joueur 'n' a atteint au moins la distance.

CHAPITRE 4 - ARTISTIQUE

Avant-propos

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

Article 2.4.01 - Description du programme

Le programme est composé de cent figures définies, schématisées et à chacune desquelles est attribuée une valeur. Les figures font l'objet d'un document spécifique, téléchargeable sur le site fédéral.

Les cent figures sont réparties en deux séries de dix sets de dix figures chacun : une première série (sets A à J) puis une deuxième série, toujours avec les mêmes cent figures réparties différemment (sets K à T).

Les figures des dix sets ont respectivement les mêmes valeurs :

Figure 1 : 5 points	Figure 6 : 9 points
Figure 2 : 8 points	Figure 7 : 5 points
Figure 3 : 7 points	Figure 8 : 8 points
Figure 4 : 10 points	Figure 9 : 7 points
Figure 5 : 6 points	Figure 10 : 10 points

Le total est de 75 points par set.

Article 2.4.02 - Placement des billes

Pour chacune des figures imposées, la position exacte des trois billes est indiquée au moyen du système exposé à l'[article 1.3.07](#). L'emplacement de la bille du joueur est occupé par la bille blanche à points rouges, celui de la bille-objet par la bille blanche et celui de la bille 3 par la bille rouge.

L'indication « SUR LIGNE » signifie que la distance entre les billes 1 et 2 est comprise entre 2 et 5 mm, pour les massés et les fouettés.

Pour les gauchers, la position des billes est repérée symétriquement à celle indiquée au programme, par rapport à l'une des médianes du billard.

Dans le cas d'une figure mal marquée entraînant un mauvais placement des billes, tous les joueurs d'un match ou d'une poule ne l'ayant pas réussie rejouent cette figure après la dernière figure de la séance.

Le constat doit être établi avant le placement des trois billes pour la figure suivante.

Article 2.4.03 - Carambolage

Le carambolage doit être effectué conformément aux données précises stipulées dans la description 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 est 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 du joueur avant le carambolage.

Outre le parcours imposé strict, le coup est 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 est crédité de 0 point et compte pour un essai, sauf pour la figure 91 (sixième figure du set H), le carambolage s'effectuant après trois 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 2.4.04 - Essai du matériel

Les joueurs sont autorisés à s'échauffer pendant trois minutes avant le début de la première séance et de la troisième séance, et pendant une minute avant le début de la deuxième séance.

Les figures piquées et massées ne sont pas autorisées à l'échauffement.

Article 2.4.05 - 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 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 - Joueurs pouvant être classifiés

Ne peuvent être classifiés que les joueurs répondant aux conditions de l'article 1.3.4, 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^{er} septembre de chaque année pour la saison sportive qui s'ouvre.

Article 3.1.03 - Catégories internationales

Les catégories internationales 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 dames.

CHAPITRE 2 - CLASSIFICATION PAR LA MOYENNE ANNUELLE

Section 1 - Définitions

Article 3.2.01 - Moyennes

Si plusieurs formats sont pris en compte, les moyennes sont données d'après le format le plus grand.

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 tronquée après trois décimales pour le 3-Bandes et les jeux avec quilles, et après deux décimales pour les autres spécialités.

En cas de besoin, elle est évaluée avec le nombre nécessaire de décimales pour départager les 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
2,60 m ⇒ 2,80 m	0,80	0,90	0,80	0,91
2,60 m ⇒ 3,10 m	0,64	0,72	0,712	0,7826
2,80 m ⇒ 3,10 m	0,80	0,80	0,89	0,86
Petits coins ⇒ Grands coins	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 **et des compétitions non-homologuées répondant au guide loisir**.

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

Si un joueur dispute moins de trois matchs en compétition officielle durant la saison sportive, 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 équipes, 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 joueur 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 joueur 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 joueur 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 joueur 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 1^{er} septembre 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 joueur est inférieure à celle de sa précédente classification, les dispositions suivantes sont appliquées :

- si le joueur possède une étoile, elle lui est retirée, mais la catégorie **et la moyenne** 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 les modes de jeu et toutes les spécialités.

Article 3.3.02 - Catégories d'âges

Ces catégories sont définies comme des intervalles d'âges. Les seuils de ces intervalles sont présentés à l'[article 10.0.02](#) du présent code.

Article 3.3.03 - Calcul de classification

L'âge de chaque joueur au 1^{er} septembre de la saison est comparé aux seuils de catégories définis à l'[article 10.0.02](#) du présent code.

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

CHAPITRE 4 - CLASSIFICATION POUR LES DAMES

Article 3.4.01 - Spécialités et modes de jeu concernés

Tous les modes de jeu et toutes les spécialités.

Article 3.4.02 - Calcul de classification

Les catégories dames sont subdivisées selon les dispositions figurant au [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 à l'[article 10.0.03](#) du présent code.

Article 3.5.03 - Calcul de classification

Le rang de classement de chaque joueur est comparé aux seuils de catégories définis à l'[article 10.0.03](#) du présent code.

Le joueur 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 - Joueurs pouvant être classés

Ne peuvent être classés que les joueurs répondant aux conditions de l'article 1.3.4, paragraphe « En compétition individuelle », du règlement intérieur de la FFB, et ayant disputé au moins cinq matchs valides pour le classement.

Au 3-Bandes, seuls les joueurs ayant disputé au moins vingt matchs au cours de la période de référence peuvent figurer dans les vingt-quatre joueurs en tête du 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 les 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 victoires

Une table statistique des taux de victoires en fonction de la différence de moyenne générale des adversaires (en valeur 3,10 m) 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 joueur 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 joueur est la moyenne générale, observée pour l'ensemble des joueurs dans la table statistique de l'article 4.2.02 ci-dessus, nécessaire pour 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 victoires avec les paramètres (*Mag*, *Tvs*). Elle ne peut s'écarter de plus de 15 % de la moyenne générale réelle du joueur 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 joueurs sont classés dans l'ordre décroissant de leur ranking.

Article 4.2.04 - Classement national de référence

Le classement de référence est calculé à la fin de chaque mois, de septembre à juin. Le dernier classement publié sur le site fédéral est celui à prendre en compte.

En vertu des articles [5.1.08-5](#) et [6.1.06-10](#), la FFB ne peut être tenue responsable des matchs non saisis au moment du calcul du classement.

TITRE V - ORGANISATION DES COMPÉTITIONS

CHAPITRE 1 - COMMISSIONS ET RESPONSABLES SPORTIFS COMPÉTENTS

Section 1 - Commission nationale carambole

Article 5.1.01 - Composition et fonctionnement

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

Toutes les demandes adressées à la CNC sont transmises au Secrétariat fédéral.

Article 5.1.02 - Rôle

En application de l'article 2.4.10.2 du règlement intérieur de la FFB, la CNC est chargée :

1. D'élaborer et de modifier le code sportif carambole : les modifications relevant d'un important changement d'orientation sont soumises à l'avis des commissions sportives des 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, le calendrier mentionne les dates butoirs de clôture de ces paliers ;
3. D'assurer l'interprétation des règlements sportifs 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 - Commission sportive 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 CNC à chaque renouvellement et publiées sur le site fédéral.

Article 5.1.04 - Circonscriptions territoriales

Les ligues sont des entités géographiques. Elles sont au nombre de quatorze :

1. Auvergne-Rhône-Alpes ;
2. Bourgogne-Franche-Comté ;
3. Bretagne ;

4. Centre ;
5. Corse
6. Grand Est ;
7. Hauts-de-France ;
8. Île-de-France ;
9. Méditerranée ;
10. Normandie ;
11. Nouvelle-Aquitaine ;
12. Occitanie;
13. Pays de la Loire ;
14. DOM-TOM.

Article 5.1.05 - 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 ; la CSCL peut librement y inscrire toute autre compétition qu'elle souhaite organiser, dans la limite des dates disponibles après insertion des compétitions obligatoires ;
2. D'élaborer et de modifier les règlements sportifs internes à la ligue dans les cas prévus par le présent code et en conformité avec lui ;
3. D'assurer l'interprétation des règlements sportifs 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 CNC ; ses décisions sont notifiées par écrit et peuvent faire l'objet d'un appel devant la CNC 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 - Responsables sportifs

Article 5.1.06 - 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 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 séries ou au 3-Bandes, que ces matchs soient publiés sur les sites internet dédiés ;
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 CNC.

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. Envoi de la demande

Le club doit envoyer toute demande au Secrétariat fédéral selon les conditions détaillées sur le bordereau de demande d'organisation.

2. Finales nationales

En cas de désistement du club demandeur, la CSCL ayant approuvé la demande est tenue de se substituer à lui pour en assurer l'organisation. À défaut, la CNC doit faire appel aux autres clubs qui avaient sollicité l'organisation de l'épreuve. Si l'un d'eux accepte cette organisation, il ne peut prétendre à aucune indemnité de la part du club demandeur défaillant.

À l'exception de ceux cités au paragraphe précédent, tout club ou toute ligue se substituant à un club ou à une ligue défaillants peut demander à celui-ci ou 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 31 mai de la saison précédente.

La CNC propose une liste de dates possibles qui sont communiquées aux CSCL au plus tard le 15 avril.

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 CNC.

Si l'attribution du championnat est accordée par la CNC, 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'inter-arbitrage, situation où l'arbitrage est assuré par un adversaire hormis celui du match en cours ;
- l'auto-arbitrage, si l'ensemble des joueurs concernés donnent leur accord, situation où l'arbitrage est assuré par l'adversaire 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 2.4.4 du règlement intérieur de la FFB, la commission des juges et arbitres est chargée, en liaison avec la CNC, 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 joueurs 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. Forfait

Le joueur ou l'équipe dont l'absence est constatée au plus tard 30 minutes après l'heure de convocation est déclaré forfait.

B. Déclaration du forfait

- dans le délai prévu

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 sept jours au moins avant le début des épreuves, ou, si le règlement de la compétition prévoit un délai spécifique, dans le délai prévu.

- hors délai prévu

Si la déclaration n'est pas faite dans le délai prévu, la Commission de discipline nationale sera saisie pour tout forfait sans motif médical ou motif de force majeure

C. Abandon

Seront déclarés en abandon de compétition

- le joueur qui a commencé une compétition et dont l'absence est constatée au plus tard 10 minutes après l'heure de début pour les matchs suivants.

- l'équipe qui a commencé une compétition et dont l'absence est constatée au plus tard 10 minutes après l'heure de début pour les rencontres suivantes.

Dans les compétitions disputées par paliers et par journées, toutes les rencontres de toutes les journées d'un même palier sont considérées comme faisant parties de la même compétition.

Aucun des matchs ou rencontres éventuellement déjà disputés n'est pris en compte pour le classement de la compétition. Ils restent cependant pris en compte pour la classification annuelle des adversaires.

La Commission de discipline nationale sera saisie pour tout abandon sans motif médical ou motif de force majeure.

Article 6.1.05 - Tenue sportive

A. Tenue sportive commune à toutes les disciplines et toutes les phases de jeu.

- polo de couleur unie, bicolore (les motifs bariolés sont interdits), manches courtes ou longues ; celui-ci est rentré dans le pantalon ; un liseré de couleur différente est autorisé ;
- pantalon de ville (sans clous) de couleur noire (les poches apparentes latérales et frontales sont interdites) tombant sur les chaussures ;
- chaussettes ; mi-bas ou bas ;
- chaussures fermées de teinte unie noire (y compris la semelle), aucun marquage ou logo n'est permis s'il est de couleur différente de la chaussure.

B. Autres éléments sur la tenue sportive

L'écusson du club et/ou des armoiries de la ville est brodé ou floqué. Il doit être placé sur la poitrine à gauche, côté cœur. Les nom et prénom(s) du joueur peuvent apparaître à droite. L'inscription dans le dos du nom de la ville du club du joueur est autorisée.

C. Publicité

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

La surface totale de l'ensemble des emplacements publicitaires n'est pas limitée mais est placée sur le haut du corps.

L'organisateur peut imposer la marque de son sponsor ; dans ce cas, cette publicité vient en supplément de la ou des marques personnelles des joueurs.

D. Dispositions diverses

Dans le cas d'une compétition par équipes, la tenue sportive doit être identique pour tous les joueurs de l'équipe y compris pour ce qui concerne la longueur des manches.

Le polo doit être rentré dans le pantalon, sauf dérogation accordée exclusivement par le directeur de jeu. Les manches, si elles sont longues, peuvent être remontées avec soin.

Le directeur de jeu peut refuser la participation à la compétition d'un joueur dont la 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 attributions :

1. D'appliquer et de faire appliquer le présent code ;
2. De faire respecter l'interdiction de fumer et de boire des boissons alcoolisées dans la salle ;
3. De vérifier le bon état et la propreté du matériel ;
4. De vérifier la régularité de la licence des joueurs ;
5. De vérifier la tenue des joueurs ;
6. D'organiser les tours de jeu (joueurs, arbitres, marqueurs) ;
7. De veiller à l'affichage des horaires et des résultats provisoires ;
8. De veiller à la régularité et au bon déroulement des matchs ;
9. De veiller à la signature des joueurs sur la feuille récapitulative des résultats et/ou sur les feuilles de marque (les feuilles doivent être gardées par le club organisateur durant toute la saison sportive en cours) ;
10. De saisir les matchs sur les sites dédiés et d'établir le classement final ;
11. 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.

Article 6.1.07 - Début et fin des compétitions

Les finales des compétitions nationales débutent dès l'heure de convocation des participants et se terminent après la proclamation de clôture du championnat par le Délégué fédéral.

Les participants qui accèdent au podium, ne peuvent pas quitter la compétition avant la proclamation de clôture du Délégué fédéral ou avant d'y avoir été autorisé par le Directeur de Jeu.

Les autres participants sont autorisés à quitter la compétition après leur élimination et en ayant averti le Directeur de jeu.

Article 6.1.08 - Lutte contre l'abus d'alcool

Les compétitions pourront faire l'objet de contrôle d'alcoolémie en direction des joueurs.

La procédure sera décrite dans le Règlement Intérieur de la FFB (à partir de l'AG 2020).

En cas de résultats positifs la personne contrôlée sera exclue de la compétition.

Tout refus de se soumettre au contrôle sera considéré comme un résultat positif.

CHAPITRE 2 - FORMULES SPORTIVES

Section 1 - Définitions

Article 6.2.01 - Participant

Dans ce chapitre, le terme « participant » désigne soit un joueur dans le cas d'une compétition individuelle, soit une équipe dans le cas d'une compétition par équipes.

Article 6.2.02 - Match et rencontre

Un match oppose deux joueurs.

Une rencontre oppose deux équipes.

Article 6.2.03 - Phase

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

Article 6.2.04 - Tour de jeu et séance

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.

Chaque match est affecté à un billard, les participants en sont informés avant la première séance.

Article 6.2.05 - Points de rencontre, de match et de set

0 point en cas de défaite.

1 point en cas d'égalité.

2 points en cas de victoire, ou d'égalité en une seule 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 :

Poule 1	Poule 2	...	Poule c-1	Poule c
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 - Phase 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

Sauf dispositions particulières, les participants sont répartis dans les poules par la méthode du serpentín appliquée à l'ordre d'arrivée.

Les joueurs non classifiés sont départagés en dernier critère par tirage au sort.

Article 6.2.09 - Mécanisme des tours de jeu et séances dans chaque poule

Toutes les combinaisons possibles des tours de jeux et séances pour les phases par poules sont sur : <http://www.ffbsportif.com/docscommuns/divers/toursdejeu.php>

1. Poule de 2

Matches aller et retour

2. Poule de 3

Ordre des matchs

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

Ordre des matchs (avec 2 qualifiés au palier suivant)

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

3. Poule de 4

Ordre des matchs

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

Sur 2 tables

1	2	1	2	1	2
2 / 3	1 / 4	Gagnants (*) matches 1 et 2	Perdants (*) matches 1 et 2	Match restant du participant 1	Match restant du participant 4

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

4. Poule de 5

Ordre des matchs

Match 1	Match 2	Match 3	Match 4	Match 5	Match 6	Match 7	Match 8	Match 9	Match 10
3 / 4	2 / 5	2 / 3	1 / 5	3 / 5	1 / 4	2 / 4	1 / 3	4 / 5	1 / 2

Sur 2 tables

1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
2 / 5	3 / 4	2 / 3	1 / 5	1 / 4	3 / 5	1 / 3	2 / 4	4 / 5	1 / 2

5. Poule de 6

Ordre des matchs

Match 1	Match 2	Match 3	Match 4	Match 5	Match 6	Match 7	Match 8
3 / 4	2 / 5	1 / 6	4 / 6	2 / 3	1 / 5	3 / 5	2 / 6
Match 9	Match 10	Match 11	Match 12	Match 13	Match 14	Match 15	
1 / 4	5 / 6	2 / 4	1 / 3	4 / 5	3 / 6	1 / 2	

Sur 2 tables

1	2	1	2	1	2	1	2
1 / 6	2 / 5	3 / 4	1 / 5	2 / 3	4 / 6	1 / 4	3 / 5
1	2	1	2	1	2	1	
2 / 6	1 / 3	5 / 6	2 / 4	4 / 5	3 / 6	1 / 2	

Sur 3 tables

1	2	3	1	2	3	1	2	3
1 / 6	2 / 5	3 / 4	2 / 3	4 / 6	1 / 5	1 / 4	3 / 5	2 / 6
1	2	3	1	2	3			
5 / 6	1 / 3	2 / 4	4 / 5	1 / 2	3 / 6			

6. Poule de 7

Ordre des matchs

Match 1	Match 2	Match 3	Match 4	Match 5	Match 6	Match 7	Match 8
4 / 5	3 / 6	2 / 7	3 / 4	2 / 5	1 / 7	5 / 7	2 / 3
Match 9	Match 10	Match 11	Match 12	Match 13	Match 14	Match 15	Match 16
1 / 6	4 / 6	3 / 7	1 / 5	3 / 5	2 / 6	1 / 4	6 / 7
Match 17	Match 18	Match 19	Match 20	Match 21			
2 / 4	1 / 3	5 / 6	4 / 7	1 / 2			

Sur 2 tables

1	2	1	2	1	2	1	2
2 / 7	3 / 6	4 / 5	1 / 7	3 / 4	2 / 5	5 / 7	1 / 6
1	2	1	2	1	2	1	2
4 / 6	2 / 3	3 / 7	1 / 5	2 / 6	3 / 5	1 / 4	6 / 7
1	2	1	2	1			
1 / 3	2 / 4	5 / 6	4 / 7	1 / 2			

Sur 3 tables

1	2	3	1	2	3	1	2	3
4 / 5	2 / 7	3 / 6	2 / 5	1 / 7	3 / 4	1 / 6	5 / 7	2 / 3
1	2	3	1	2	3	1	2	3
3 / 7	4 / 6	1 / 5	2 / 6	3 / 5	1 / 4	1 / 3	2 / 4	6 / 7
1	2	3						
4 / 7	1 / 2	5 / 6						

7. Poule de 8

Ordre des matchs

Match 1	Match 2	Match 3	Match 4	Match 5	Match 6	Match 7	Match 8
4 / 5	3 / 6	2 / 7	1 / 8	6 / 8	3 / 4	2 / 5	1 / 7
Match 9	Match 10	Match 11	Match 12	Match 13	Match 14	Match 15	Match 16
5 / 7	4 / 8	2 / 3	1 / 6	4 / 6	3 / 7	2 / 8	1 / 5
Match 17	Match 18	Match 19	Match 20	Match 21	Match 22	Match 23	Match 24
7 / 8	3 / 5	2 / 6	1 / 4	6 / 7	5 / 8	2 / 4	1 / 3
Match 25	Match 26	Match 27	Match 28				
5 / 6	4 / 7	3 / 8	1 / 2				

Sur 2 tables

1	2	1	2	1	2	1	2
3 / 6	4 / 5	1 / 8	2 / 7	6 / 8	3 / 4	2 / 5	1 / 7
1	2	1	2	1	2	1	2
4 / 8	5 / 7	2 / 3	1 / 6	3 / 7	4 / 6	1 / 5	2 / 8
1	2	1	2	1	2	1	2
3 / 5	7 / 8	1 / 4	2 / 6	6 / 7	5 / 8	2 / 4	1 / 3
1	2	1	2				
4 / 7	5 / 6	1 / 2	3 / 8				

Sur 3 tables

1	2	3	1	2	3	1	2	3	
4 / 5	2 / 7	3 / 6	3 / 4	1 / 8	2 / 5	6 / 8	2 / 3	1 / 7	
1	2	3	1	2	3	1	2	3	
5 / 7	1 / 6	4 / 8	2 / 8	4 / 6	3 / 7	1 / 5	7 / 8	2 / 6	
1	2	3	1	2	3	1	2	3	1
6 / 7	3 / 5	1 / 4	1 / 3	2 / 4	5 / 8	4 / 7	5 / 6	3 / 8	1 / 2

Sur 4 tables

1	2	3	4	1	2	3	4
4 / 5	3 / 6	1 / 8	2 / 7	3 / 4	1 / 7	2 / 5	6 / 8
1	2	3	4	1	2	3	4
1 / 6	4 / 8	5 / 7	2 / 3	3 / 7	2 / 8	4 / 6	1 / 5
1	2	3	4	1	2	3	4
2 / 6	3 / 5	1 / 4	7 / 8	5 / 8	1 / 3	6 / 7	2 / 4
1	2	3	4				
1 / 2	5 / 6	3 / 8	4 / 7				

Premier tour de jeu

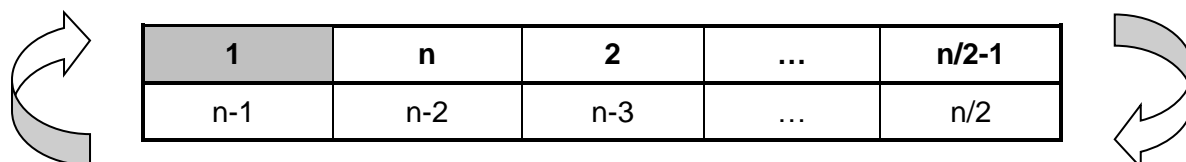
Le premier tour de jeu est déterminé par application de la règle du serpent à l'ensemble des participants selon leur rang d'arrivée :

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 du tableau du tour précédent dans le sens horaire, en maintenant fixe le participant n° 1.



8. Séances

Si le nombre de billards est inférieur au nombre de matchs ou de rencontres d'un tour de jeu, ceux-ci sont disputés dans l'ordre du tableau des tours de jeu.

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

9. 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 rang d'arrivée. S'il reste encore plusieurs joueurs d'un même club après cette répartition, ils doivent 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 matchs.

B. Critères de classement des participants d'une poule

1. Nombre de points de rencontres s'il y a lieu.
2. Nombre de points de matchs.
- 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 moyenne particulière ([article 3.2.01-5](#)).
5. Meilleure série.
6. Résultat de la rencontre ou du match direct.
7. Tirage au sort.

C. Critères de classement des participants de la phase

1. Rang dans la poule d'origine.
2. Si les poules de la phase comportent le même nombre de participants :
 - a. S'il y a lieu, pourcentage des points de rencontres obtenus dans la poule d'origine rapportés au score maximum possible ;
 - b. Pourcentage des points de matchs obtenus dans la poule d'origine rapportés au score maximum possible.
3. 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 de sets maximum possible diminué du nombre de sets perdus. Le perdant d'un match obtient, en points de sets, le nombre de sets gagnés.

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

Nombre de points de matchs.

B. Critères de classement des participants d'une poule

1. Nombre de points de rencontres s'il y a lieu.
2. Nombre de points de matchs.
- 3a. Si égalité entre deux joueurs :
 - i) Résultat de la rencontre ou du match direct
- 3b. Si égalité entre plus de deux joueurs :
 - i) Points de sets (meilleure différence entre sets gagnés et sets perdus)
 - ii) Moyenne générale
 - iii) Ordre d'arrivée des joueurs dans la poule

C. Critères de classement des participants de la phase en compétition individuelle

1. Rang dans la poule d'origine.
2. Points de matchs obtenus dans la poule d'origine
3. Points de sets obtenus dans la poule d'origine
4. Moyenne générale
5. Ordre d'arrivée des joueurs dans la poule

D. Critères de classement des participants de la phase en compétition par équipes

Si toutes les poules de la phase ont le même nombre d'équipes

1. Rang dans la poule d'origine.
2. Points de rencontre obtenus dans la poule d'origine
3. Points de matchs obtenus dans la poule d'origine
4. Moyenne générale
5. Ordre d'arrivée des équipes dans la poule

S'il y a des poules de 3 et des poules de 4 équipes, les poules de 4 sont d'abord classées normalement. On retire ensuite aux 3 premières équipes les points de rencontre, points de matchs, points marqués et subis relatifs à la rencontre contre l'équipe classée en quatrième position. Le rang dans la poule reste inchangé, on ne le recalcule pas.

Le reclassement des équipes de même rang de toutes les poules s'effectue en utilisant les nouvelles valeurs calculées pour les poules de 4

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 sets.

B. Critères de classement des participants d'une poule

1. Nombre de points de rencontres s'il y a lieu.
2. Nombre de points de matchs s'il y a lieu.
3. Nombre de points de sets s'il y a lieu.
4. Pourcentage des points de figures obtenus rapportés au score maximum possible.
5. Tirage au sort.

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 - Phase 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 serpentini appliquée :

- à 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 séries ;
- 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 grâce à une prolongation organisée comme suit :

Aux jeux à séries ininterrompues

- l'ordre des joueurs est le même que celui du match ; le joueur A débute la prolongation sur le point de départ ;
- une seule reprise ;
- le joueur B a la reprise sur le point de départ ;
- la distance est limitée à 10 % de la distance normale de la catégorie aux jeux de séries, et non limitée pour le 3-Bandes ;
- en cas d'égalité, il est procédé à une nouvelle prolongation suivant le même principe, 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.

Au 5 quilles

- un penalty est un tir avec « bille libre » (article 2.3.11) effectué avec la bille de l'adversaire placée sur la mouche de départ. La bille rouge n'est pas placée sur le billard ;
- les quatre joueurs interviennent dans le même ordre que celui du relais ;
- les deux premiers tireurs effectuent un tirage à la bande pour déterminer l'équipe qui tirera la première. Le gagnant du tirage peut choisir de commencer ou laisser la place à l'équipe adverse ;
- tous les tirs sont effectués avec la bille blanche ;
- à chaque tir on comptabilise les points réalisés. Si le tireur abat des quilles avec sa propre bille tous les points sont ajoutés à l'équipe adverse. De même si le tireur commet une faute, les 2 points de faute sont ajoutés à l'équipe adverse ;
- à la fin des 4 tirs, l'équipe qui aura marqué plus de points sera déclarée vainqueur ;
- la séance de penalties s'arrête dès que l'équipe qui doit tirer ne peut plus rattraper son retard ;
- en cas d'égalité, il est procédé à une nouvelle prolongation suivant le même principe, et ainsi de suite jusqu'à détermination du vainqueur.

Article 6.2.16 - Mécanisme des tours de jeu et séances dans chaque phase successive

Si le nombre de billards est inférieur au nombre de matchs ou de rencontres d'une phase, les matchs sont disputés dans l'ordre inverse des rangs de match ou de 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 matchs.
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 rencontres, 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 rencontres acquis dans cette phase.
2. Points de matchs 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 : somme des quotients (points réalisés / distance) de chaque match.
4. Meilleure moyenne particulière ([article 3.2.01-5](#)).
5. Meilleure série.
6. Résultat de la rencontre ou du match direct.
7. Tirage au sort.

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

- a. Nombre de points de matchs.
- b. Prolongations selon les modalités de l'[article 6.2.15](#).

2. Cas de matchs ou rencontres aller et retour

- a. Nombre de points de rencontres, attribués pour chaque rencontre selon les critères A-1-a du présent article.
- b. Nombre de points de matchs.
- c. Prolongations selon les modalités de l'[article 6.2.15](#).

B. Critères de classement des participants

1. S'il y a lieu, points de rencontres acquis dans cette phase.
2. Points de matchs 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 élimination directe pour l'Artistique

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

1. Cas de match ou rencontre unique

- a. Nombre de points de matchs.
- b. Pourcentage des points de figures obtenus rapportés au score maximum possible.
- c. Plus petit nombre d'essais réalisés.
- d. Nombre de figures réussies.
- e. Nombre de figures réussies affectées du coefficient 10, puis du coefficient 9, et ainsi de suite.
- f. Nombre de réussites au 1^{er} essai, puis au 2^{ème} essai pour les figures dans l'ordre du critère précédent.

2. Cas de matchs ou rencontres aller et retour

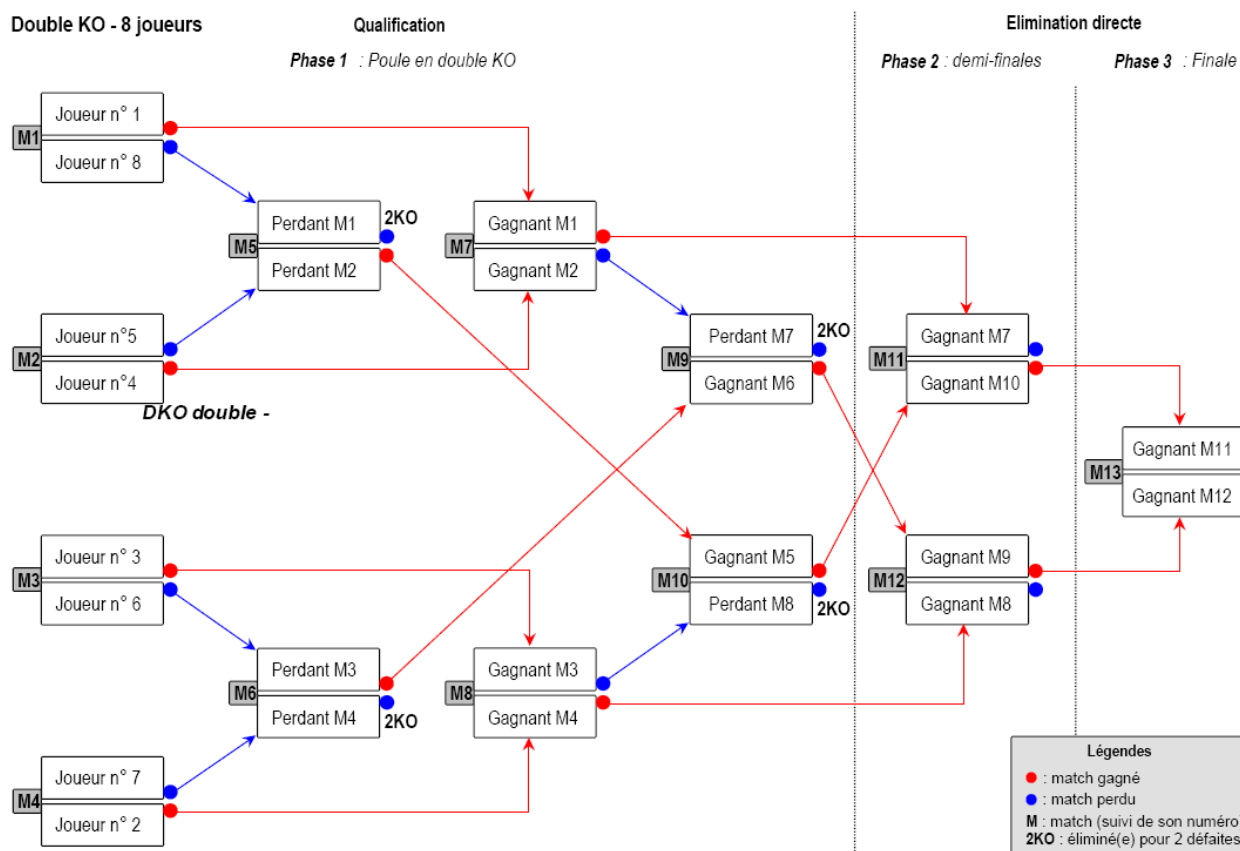
- a. S'il y a lieu, nombre de points de rencontres, attribués pour chaque rencontre selon les critères A-1 du présent article.
- b. Nombre de points de matchs.
- c. Critères A-1 du présent article.

B. Critères de classement des participants

1. S'il y a lieu, points de rencontres acquis dans cette phase.
2. Points de matchs 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



MATCH	JOUEURS		HORAIRE DE DÉBUT DE JEU			
			2 BILLARDS	3 BILLARDS	4 BILLARDS	
1	JOUEUR 1	JOUEUR 8	10 h 00	13 h 30	14 h 00	SAMEDI
2	JOUEUR 5	JOUEUR 4	10 h 00	13 h 30	14 h 00	
3	JOUEUR 3	JOUEUR 5	14 h 00	13 h 30	14 h 00	
4	JOUEUR 7	JOUEUR 2	14 h 00	15 h 30	14 h 00	
5	PERDANT MATCH 1	PERDANT MATCH 2	16 h 00	15 h 30	16 h 00	DIMANCHE
6	PERDANT MATCH 3	PERDANT MATCH 4	16 h 00	17 h 30	16 h 00	
7	VAINQUEUR MATCH 1	VAINQUEUR MATCH 2	18 h 00	17 h 30	16 h 00	
8	VAINQUEUR MATCH 3	VAINQUEUR MATCH 4	18 h 00	17 h 30	16 h 00	
9	VAINQUEUR MATCH 5	PERDANT MATCH 8	20 h 00	19 h 30	18 h 00	
10	VAINQUEUR MATCH 6	PERDANT MATCH 7	20 h 00	19 h 30	18 h 00	
11	VAINQUEUR MATCH 7	VAINQUEUR MATCH 10	10 h 00	10 h 00	10 h 00	
12	VAINQUEUR MATCH 9	VAINQUEUR MATCH 8	10 h 00	10 h 00	10 h 00	
13	VAINQUEUR MATCH 11	VAINQUEUR MATCH 12	14 h 00	14 h 00	14 h 00	

Le classement général est établi selon les critères suivants :

1. Phase la plus élevée atteinte ;
2. Critères énumérés aux articles [6.2.17](#), [6.2.18](#) ou [6.2.19](#) selon le mode de jeu.

Article 6.2.21 - Double KO double à 16 joueurs

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

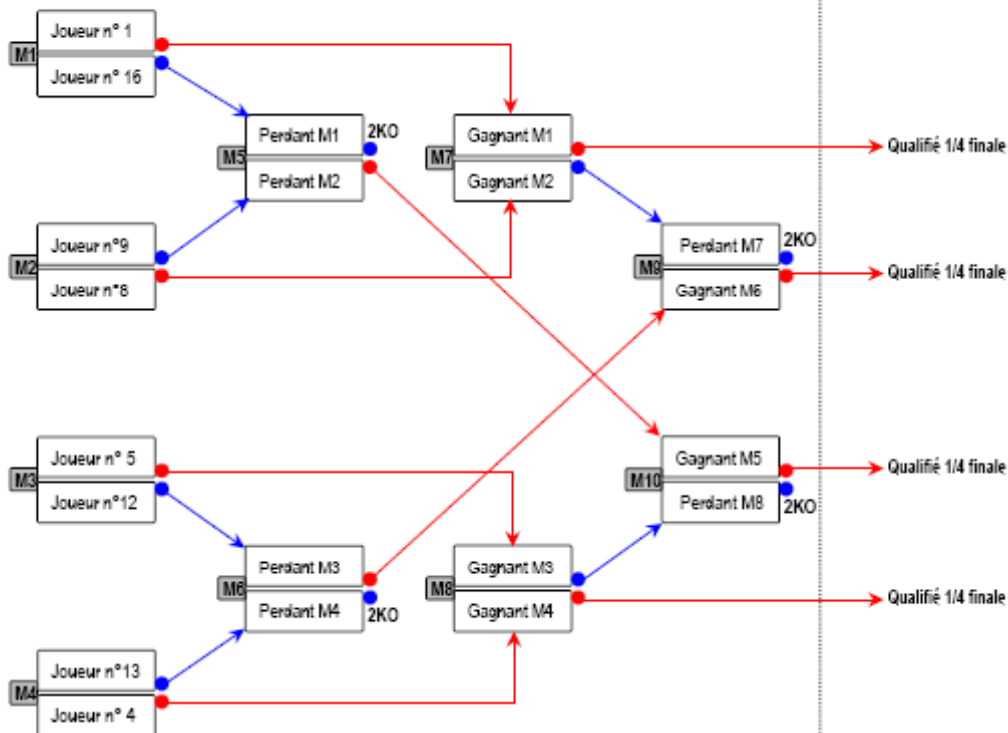
Chaque groupe dispute une phase de qualification selon les dispositions de l'[article 6.2.20](#).

Le classement général à l'issue des phases de qualification est établi pour les 16 joueurs selon les critères énumérés à l'[article 6.2.20](#).

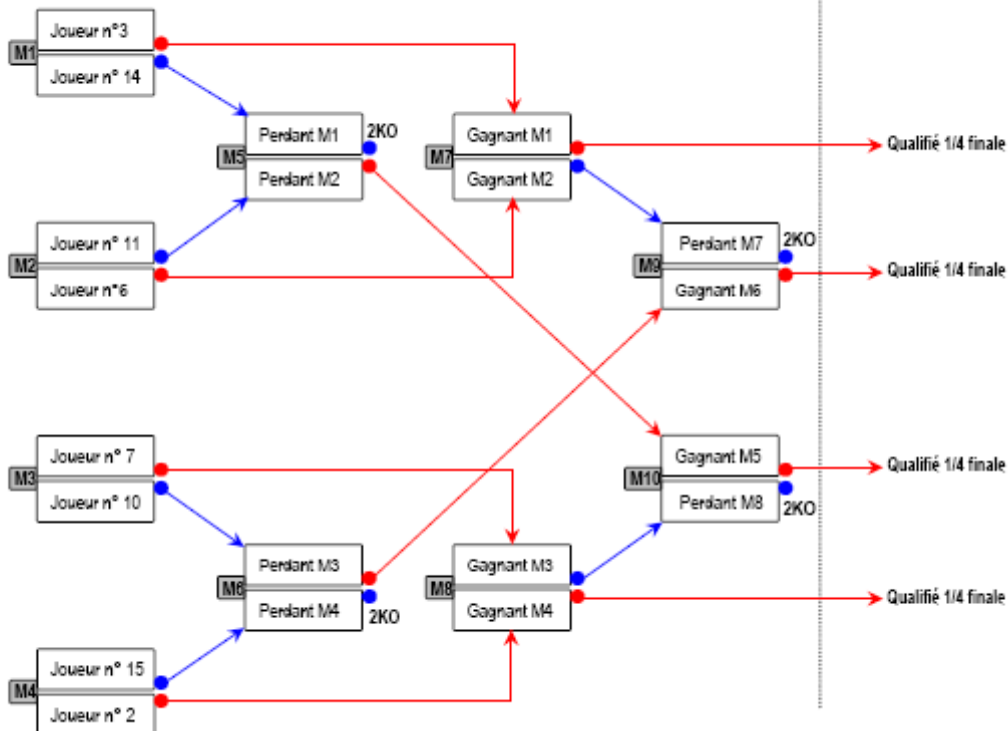
MATCH	JOUEURS		HORAIRES DE DEBUT DE JEU			
			2 BILLARDS	3 BILLARDS	4 BILLARDS	
1	JOUEUR 1	JOUEUR 16	8 h 00	9 h 00	11 h 00	SAMEDI
2	JOUEUR 9	JOUEUR 8	8 h 00	9 h 00	11 h 00	
3	JOUEUR 5	JOUEUR 12	9 h 45	9 h 00	11 h 00	
4	JOUEUR 13	JOUEUR 4	9 h 45	10 h 45	11 h 00	
5	JOUEUR 3	JOUEUR 14	11 h 30	10 h 45	13 h 45	
6	JOUEUR 11	JOUEUR 6	11 h 30	10 h 45	13 h 45	
7	JOUEUR 7	JOUEUR 10	13 h 15	12h30	13 h 45	
8	JOUEUR 15	JOUEUR 2	13 h 15	12h30	13 h 45	
9	PERDANT MATCH 1	PERDANT MATCH 2	15 h 00	12h30	15 h 30	
10	PERDANT MATCH 3	PERDANT MATCH 4	15 h 00	14h15	15 h 30	
11	PERDANT MATCH 5	PERDANT MATCH 6	16 h 45	14h15	15 h 30	
12	PERDANT MATCH 7	PERDANT MATCH 8	16 h 45	14h15	15 h 30	
13	VAINQUEUR MATCH 1	VAINQUEUR MATCH 2	18 h 30	16 h 00	17 h 15	
14	VAINQUEUR MATCH 3	VAINQUEUR MATCH 4	18 h 30	16 h 00	17 h 15	
15	VAINQUEUR MATCH 5	VAINQUEUR MATCH 6	20 h 15	16 h 00	17 h 15	
16	VAINQUEUR MATCH 7	VAINQUEUR MATCH 8	20 h 15	17 h 45	17 h 15	
17	PERDANT MATCH 13	VAINQUEUR MATCH 10	22 h 00	17 h 45	19 h 00	
18	VAINQUEUR MATCH 9	PERDANT MATCH 14	22 h 00	17 h 45	19 h 00	
19	PERDANT MATCH 15	VAINQUEUR MATCH 12	8 h 00	19 h 30	19 h 00	DIMANCHE
20	VAINQUEUR MATCH 11	PERDANT MATCH 16	8 h 00	19 h 30	19 h 00	
21	JOUEUR RECLASSÉ 1	JOUEUR RECLASSÉ 8	10 h 00	9 h 00	10 h 00	
22	JOUEUR RECLASSÉ 5	JOUEUR RECLASSÉ 4	10 h 00	9 h 00	10 h 00	
23	JOUEUR RECLASSÉ 3	JOUEUR RECLASSÉ 6	12 h 00	11 h 00	10 h 00	
24	JOUEUR RECLASSÉ 7	JOUEUR RECLASSÉ 2	12 h 00	11 h 00	10 h 00	
25	VAINQUEUR MATCH 21	VAINQUEUR MATCH 22	14 h 00	13 h 30	13 h 30	
26	VAINQUEUR MATCH 23	VAINQUEUR MATCH 24	14 h 00	13 h 30	13 h 30	
27	VAINQUEUR MATCH 25	VAINQUEUR MATCH 26	16 h 00	15 h 30	15 h 30	
28	VAINQUEUR MATCH 26	VAINQUEUR MATCH 27	16 h 00	15 h 30	15 h 30	

DKO double - 16 joueurs

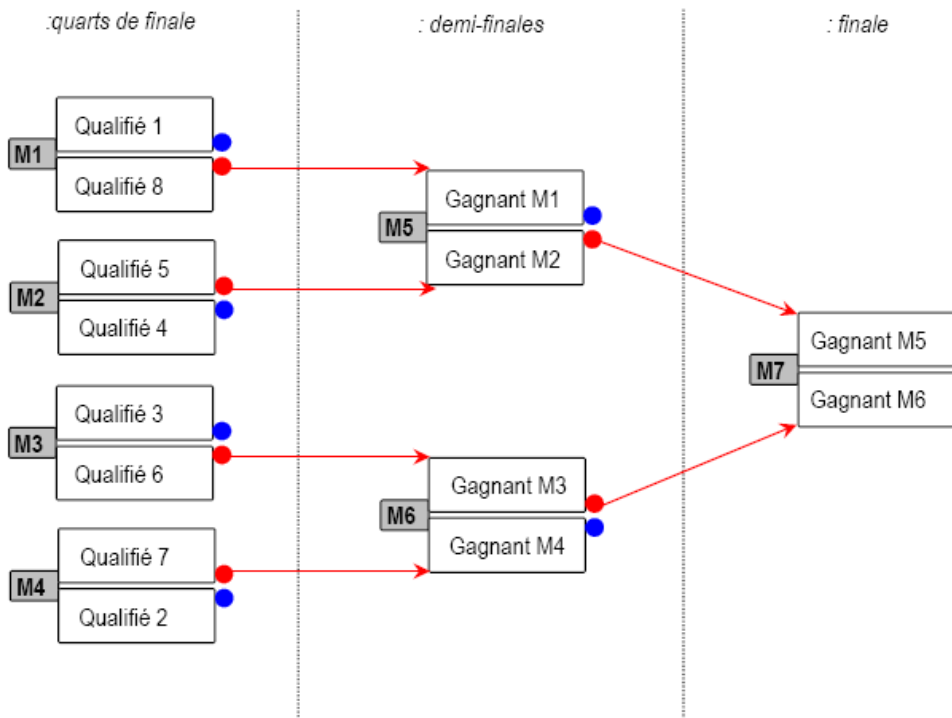
GRUPE A



GRUPE B



Elimination directe



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

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

Section 5 - Plusieurs phases successives

Article 6.2.22 - 8 joueurs en deux poules de 4

Les joueurs sont répartis en deux poules de quatre 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](#).

MATCH	JOUEURS		HORAIRES DE DÉBUT DE JEU			
			2 BILLARDS	3 BILLARDS	4 BILLARDS	
1	JOUEUR A2	JOUEUR A3	Ven : 16 h 00	Sam : 10 h 00	Sam : 14 h 00	VENDREDI et / ou SAMEDI
2	JOUEUR A1	JOUEUR A4	Ven : 16 h 00	Sam : 10 h 00	Sam : 14 h 00	
3	JOUEUR B2	JOUEUR B3	Ven : 18 h 00	Sam : 10 h 00	Sam : 14 h 00	
4	JOUEUR B1	JOUEUR B4	Ven : 18 h 00	Sam : 14 h 00	Sam : 14 h 00	
5	PERDANT MATCH 1	PERDANT MATCH 2	Sam : 10 h 00	Sam : 14 h 00	Sam : 16 h 00	
6	VAINQUEUR MATCH 1	VAINQUEUR MATCH 2	Sam : 10 h 00	Sam : 14 h 00	Sam : 16 h 00	
7	PERDANT MATCH 3	PERDANT MATCH 4	Sam : 14 h 00	Sam : 16 h 00	Sam : 16 h 00	
8	VAINQUEUR MATCH 3	VAINQUEUR MATCH 4	Sam : 14 h 00	Sam : 16 h 00	Sam : 16 h 00	
9	JOUEUR A4	JOUEUR RESTANT	Sam : 16 h 00	Sam : 16 h 00	Sam : 18 h 00	DIMANCHE
10	JOUEUR A1	JOUEUR RESTANT	Sam : 16 h 00	Sam : 18 h 00	Sam : 18 h 00	
11	JOUEUR B4	JOUEUR RESTANT	Sam : 18 h 00	Sam : 18 h 00	Sam : 18 h 00	
12	JOUEUR B1	JOUEUR RESTANT	Sam : 18 h 00	Sam : 18 h 00	Sam : 18 h 00	
13	1 ^{er} A	2 ^{ème} B	10 h 00	10 h 00	10 h 00	
14	2 ^{ème} A	1 ^{er} B	10 h 00	10 h 00	10 h 00	
15	VAINQUEUR MATCH 13	VAINQUEUR MATCH 14	14 h 00	14 h 00	14 h 00	

Article 6.2.23 - 16 joueurs en quatre poules de 4

Les joueurs sont répartis en quatre poules de quatre 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](#).

MATCH	JOUEURS		HORAIRES DE DÉBUT DE JEU			
			2 BILLARDS	3 BILLARDS	4 BILLARDS	
1	JOUEUR A2	JOUEUR A3	Ven : 09 h 00	Ven : 16 h 00	Sam : 09 h 00	VENDREDI et / ou SAMEDI
2	JOUEUR A1	JOUEUR A4	Ven : 09 h 00	Ven : 16 h 00	Sam : 09 h 00	
3	JOUEUR B2	JOUEUR B3	Ven : 11 h 00	Ven : 16 h 00	Sam : 09 h 00	
4	JOUEUR B1	JOUEUR B4	Ven : 11 h 00	Ven : 18 h 00	Sam : 09 h 00	
5	JOUEUR C2	JOUEUR C3	Ven : 13 h 00	Ven : 18 h 00	Sam : 11 h 00	
6	JOUEUR C1	JOUEUR C4	Ven : 13 h 00	Ven : 18 h 00	Sam : 11 h 00	
7	JOUEUR D2	JOUEUR D3	Ven : 15 h 00	Sam : 09 h 00	Sam : 11 h 00	
8	JOUEUR D1	JOUEUR D4	Ven : 15 h 00	Sam : 09 h 00	Sam : 11 h 00	
9	PERDANT MATCH 1	PERDANT MATCH 2	Ven : 17 h 00	Sam : 09 h 00	Sam : 13 h 00	
10	VAINQUEUR MATCH 1	VAINQUEUR MATCH 2	Ven : 17 h 00	Sam : 11 h 00	Sam : 13 h 00	
11	PERDANT MATCH 3	PERDANT MATCH 4	Ven : 19 h 00	Sam : 11 h 00	Sam : 13 h 00	
12	VAINQUEUR MATCH 3	VAINQUEUR MATCH 4	Ven : 19 h 00	Sam : 11 h 00	Sam : 13 h 00	
13	PERDANT MATCH 5	PERDANT MATCH 6	Sam : 09 h 00	Sam : 13 h 00	Sam : 15 h 00	
14	VAINQUEUR MATCH 5	VAINQUEUR MATCH 6	Sam : 09 h 00	Sam : 13 h 00	Sam : 15 h 00	
15	PERDANT MATCH 7	PERDANT MATCH 8	Sam : 11 h 00	Sam : 13 h 00	Sam : 15 h 00	
16	VAINQUEUR MATCH 7	VAINQUEUR MATCH 8	Sam : 11 h 00	Sam : 15 h 00	Sam : 15 h 00	
17	JOUEUR A4	JOUEUR RESTANT	Sam : 13 h 00	Sam : 15 h 00	Sam : 17 h 00	
18	JOUEUR A1	JOUEUR RESTANT	Sam : 13 h 00	Sam : 15 h 00	Sam : 17 h 00	
19	JOUEUR B4	JOUEUR RESTANT	Sam : 15 h 00	Sam : 17 h 00	Sam : 17 h 00	
20	JOUEUR B1	JOUEUR RESTANT	Sam : 15 h 00	Sam : 17 h 00	Sam : 17 h 00	
21	JOUEUR C4	JOUEUR RESTANT	Sam : 17 h 00	Sam : 17 h 00	Sam : 19 h 00	
22	JOUEUR C1	JOUEUR RESTANT	Sam : 17 h 00	Sam : 19 h 00	Sam : 19 h 00	
23	JOUEUR D4	JOUEUR RESTANT	Sam : 19 h 00	Sam : 19 h 00	Sam : 19 h 00	
24	JOUEUR D1	JOUEUR RESTANT	Sam : 19 h 00	Sam : 19 h 00	Sam : 19 h 00	
25	QUALIFIE 2	QUALIFIE 7	09 h 00	09 h 00	10 h 00	DIMANCHE
26	QUALIFIE 3	QUALIFIE 6	09 h 00	09 h 00	10 h 00	
27	QUALIFIE 1	QUALIFIE 8	11 h 00	11 h 00	10 h 00	
28	QUALIFIE 4	QUALIFIE 5	11 h 00	11 h 00	10 h 00	
29	VAINQUEUR MATCH 25	VAINQUEUR MATCH 26	13 h 30	13 h 30	13 h 30	
30	VAINQUEUR MATCH 27	VAINQUEUR MATCH 28	13 h 30	13 h 30	13 h 30	
31	VAINQUEUR MATCH 29	VAINQUEUR MATCH 30	15 h 30	15 h 30	15 h 30	

Article 6.2.24 - 32 joueurs en huit poules de 4

Les joueurs sont répartis en huit poules de quatre 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 classement 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 toutes les compétitions de 3 Bandes
 - Le délai est décompté à partir de l'arrêt ou du remplacement des billes et, lorsqu'il y a changement de joueur, à partir du moment où l'adversaire a regagné sa place.
- Pas de limitation de temps.
 - Pour toutes les autres compétitions (JDS, 5Q et Artistique)
 - Un délai de 15 secondes peut être signifié au joueur actif pour l'exécution du point.

B. Chronométrage, extension de temps

Un matériel de chronométrage homologué par la FFB est utilisé pour les compétitions de 3 Bandes suivantes :

- En Finale du Championnat de France Masters
- A partir de la phase principale dans les tournois du circuit national
- Dans toutes les rencontres comptant pour le Championnat de France par équipes de Division 1
- Lorsque que le matériel est disponible pour les compétitions U17 et U21

L'extension de temps (ou *timeout*) 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.

C. Nombre d'extensions de temps

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

Pour un match avec distance unique, les joueurs disposent de trois extensions de temps (ou *timeouts*).

Article 6.2.27 - Pauses en cours de match

Les joueurs peuvent prendre une pause de cinq minutes

Quilles :

- uniquement dans les matchs en 3 sets gagnants à la fin du 3ème set si la partie n'est pas terminée

Autres modes de jeu :

- à la moitié de la distance (en points, ou en 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 selon les dispositions suivantes :

- les séances sont facultatives ;
- elles commencent dans l'ordre décroissant de qualification des joueurs ;
- le temps alloué à chaque séance est 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 cinq 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 SÉRIES 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 lorsque celle-ci est inscrite au calendrier de la CNC. Dans le cas contraire, elles se terminent par une finale de ligue

Article 7.1.02 - Catégories concernées

Les compétitions par paliers géographiques 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, par équipes ou individuels, depuis le début de la saison et dépassé la moyenne plafond de sa catégorie peut être autorisé à participer aux épreuves du championnat de la catégorie supérieure ;
 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

Un joueur non classifié à un mode de jeu peut participer aux compétitions officielles de la FFB. Il y est donc considéré comme nouveau joueur.

Il s'inscrit dans la catégorie qui correspond à sa valeur sous le contrôle et avec la validation de son président de club.

Lorsque le joueur est déjà classifié dans d'autres modes de jeu, il ne peut pas y avoir + de 2 catégories d'écart entre le mode de jeu où il est le mieux classé et celui où il veut participer comme nouveau joueur.

Lorsqu'un joueur non classifié est admis à participer aux compétitions officielles de la FFB, sa moyenne générale est calculée :

- après le palier à l'issue duquel il atteint 3 matchs, par équipes ou en individuels, depuis le début de la saison.
- puis à chaque palier de compétitions par équipes ou en individuels auxquelles il participe et sur la totalité des matchs disputés depuis le début de la saison

Si la moyenne ainsi calculée dépasse le plafond de sa catégorie, il est exclu du classement de celle-ci et, pour les compétitions suivantes, il intègre la catégorie lui correspondant.

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 CNC statue en appel des décisions des CSCL.

CHAPITRE 2 - SÉLECTION PAR CIRCUITS NATIONAUX

Section 1 - Circuit

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 CNC.

Article 7.2.02 - Catégories concernées, nombre de tournois et dates

Pour chaque catégorie et mode de jeu ou spécialité, la CNC détermine en début de saison si un circuit est ouvert et 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.

Rang	Points
1	80
2	54
3 à 4	38
5 à 8	26
2 ^e de poules Tournoi Principal	16
3 et 4 ^e de poules Tournoi Principal	9
2 ^e de poules Qualification	4
3 et 4 ^e de poules Qualification	1

Article 7.2.04 - Classement du circuit

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

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

Le classement est dit « glissant ».

En début de saison,

- il est composé des points de tournois des saisons précédentes (convertis au besoin au barème de la saison en cours) affectés d'un coefficient $\frac{1}{2}$; du plus récent au plus ancien.
- le circuit comporte autant de tournois antérieurs que la nouvelle saison compte de tournois.

Ensuite, après chaque tournoi de la saison en cours, les points marqués viendront remplacer ceux du tournoi le plus ancien dans le classement glissant.

Le classement final de la saison ne sera composé que par les résultats de tournois de ladite saison.

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

Si le circuit est composé de plus de trois tournois et si un joueur participe à tous les tournois, le total de ses points de circuit, qui détermine son classement final, est diminué du nombre de points de circuit du tournoi dans lequel il en a obtenu le moins.

Section 2 - Formule sportive des tournois

Article 7.2.05 - Phases constitutives

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

- zéro à une phase qualificative, disputée par poules sur 2,80 m ou 3,10 m, auto ou inter-arbitrées. Pour le 3 bandes, les qualifications se jouent uniquement sur 3.10m.
- 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 : quarts de finale, demi-finales et finale.

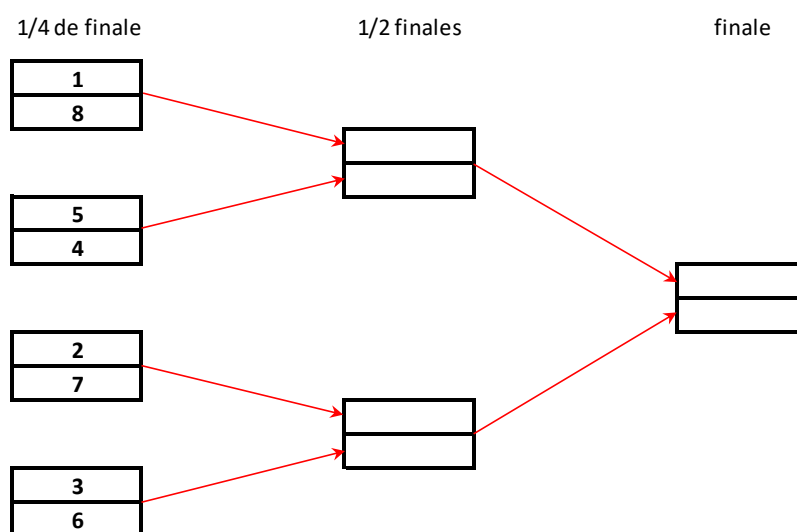
Qualifications

Poule A	Poule B	Poule C	Poule D	Poule E	Poule F	Poule G	Poule H
TS 17	TS 18	TS 19	TS 20	TS 21	TS 22	TS 23	TS 24
25 à 32	25 à 32	25 à 32	25 à 32	25 à 32	25 à 32	25 à 32	25 à 32
33 à 40	33 à 40	33 à 40	33 à 40	33 à 40	33 à 40	33 à 40	33 à 40

Tournoi Principal

Poule 1	Poule 2	Poule 3	Poule 4	Poule 5	Poule 6	Poule 7	Poule 8
TS 1	TS 2	TS 3	TS 4	TS 5	TS 6	TS 7	TS 8
9 à 16	9 à 16	9 à 16	9 à 16	9 à 16	9 à 16	9 à 16	9 à 16
Qual 1 à 8	Qual 1 à 8	Qual 1 à 8	Qual 1 à 8	Qual 1 à 8	Qual 1 à 8	Qual 1 à 8	Qual 1 à 8

Les huit premiers sont reclassés de 1 à 8 et qualifiés pour la phase KO direct



Dès que la liste est arrêtée définitivement et en accord avec le chargé de gestion sportive, 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.

		3 bandes 40 joueurs		JDS				
				24 joueurs			40 joueurs	
		3 billards de 3,10 m	4 billards de 3,10 m	2 billards de 3,10 m	3 billards de 3,10 m	4 billards de 3,10 m	3 billards de 3,10 m	4 billards de 3,10 m
				et x de 2,80 m				
Q u a l i f i c a t i o n s	V E N D R E D I	08h30	10h00	10h00	16h00		à partir de 08h30 qualifications	à partir de 10h00 qualifications
		8 poules de 3 joueurs	8 poules de 3 joueurs	8 poules de 3 joueurs	8 poules de 3 joueurs		16h00	
		24 matchs 8 tours de jeu	24 matchs 6 tours de jeu	12 matchs 6 tours de jeu	6 matchs 2 tours de jeu		8 poules de 3 joueurs	6 matchs 2 tours
P r o i u n c i o p i a l	S A M E D I	08h30	10h00	09h00	09h00	10h00	09h00	10h00
		8 poules de 3 joueurs	8 poules de 3 joueurs	8 poules de 3 joueurs (suite)	8 poules de 3 joueurs (suite)	8 poules de 3 joueurs	8 poules de 3 joueurs (suite)	8 poules de 3 joueurs
		24 matchs 8 tours de jeu	24 matchs 6 tours de jeu	12 matchs 6 tours de jeu	18 matchs 6 tours de jeu	24 matchs 6 tours de jeu	18 matchs 6 tours de jeu	24 matchs 6 tours de jeu
D i K r O e c t	D I M A N C H E	09h00	10h00	09h00	09h00	10h00	09h00	10h00
		1/4 de finale 2 tours	1/4 de finale 1 tour	1/4 de finale 2 tours	1/4 de finale 2 tours	1/4 de finale 1 tour	1/4 de finale 2 tours	1/4 de finale 1 tour
		14h00	14h00	14h00	14h00	14h00	14h00	14h00
		1/2 finales 1 tour	1/2 finales 1 tour	1/2 finales 1 tour	1/2 finales 1 tour	1/2 finales 1 tour	1/2 finales 1 tour	1/2 finales 1 tour
		16h00	16h00	16h00	16h00	16h00	16h00	16h00
		finale 1 tour	finale 1 tour	finale 1 tour	finale 1 tour	finale 1 tour	finale 1 tour	

Les horaires indiqués sont les horaires de début des matchs, les joueurs sont convoqués 30 minutes avant. Les matchs ne peuvent pas démarrer avant les horaires indiqués.

Si le nombre de billards est inférieur au nombre de poules d'une phase, les poules devant jouer en premier sont déterminées selon l'ordre de priorité suivant : de la poule avec la tête de série la moins bien classée vers celle avec la tête de série la mieux classée.

Si les quarts de finale se jouent en deux séances, on joue d'abord les matchs 2-7 et 3-6, puis 1-8 et 4-5.

Article 7.2.06 - Phases par poules

1. Nombre et taille des poules

Chaque phase est constituée de huit poules de 3.

Si la première phase jouée comprend moins de 24 joueurs, l'ordre de priorité des poules est le nombre de poules à 3 joueurs, puis à 2 joueurs (faire une poule de 4 joueurs s'il y a deux poules de 2 joueurs).

2. Répartition 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 $2 \times p$ joueurs par phase jusqu'à la première jouée, qui reçoit la totalité des joueurs non encore affectés.

3. Répartition 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 sont dits « têtes de séries » et placés chacun dans une poule différente.

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

Les places restant disponibles sont dites « deuxième chapeau » et attribuées 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.

L'horaire des tirages au sort est indiqué sur la convocation, ils doivent avoir lieu dans les 48 heures qui précèdent le début de la compétition.

4. Tours de jeu

Les tours de jeu dans chaque poule sont établis selon les dispositions de l'[article 6.2.09](#) sans tenir compte des joueurs d'un même club, et à l'exception des poules de deux, qui se jouent en matchs aller et retour.

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

Si le nombre de poules est un multiple du nombre de billards, les poules ne changent pas de billard ; sinon, les matchs sont joués en 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 en 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 de 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						
3		S(6-0) V(2-0) Ph. Qual. : 0 24J					
		S(8-0) V(0-8) Ph. Qual. : 1 40J	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(2-3) Ph. qual. : 1 40J
4			S(6-0) V(0-0) Ph. qual. : 0 24J				
			S(6-0) V(0-6) Ph. qual. : 1 40J	S(6-0) V(0-5) Ph. qual. : 1 40J	S(6-0) V(0-4) Ph. qual. : 1 40J		S(6-0) V(0-3) Ph. qual. : 1 40J

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 - Chronométrage

En application de [l'article 6.2.26](#), 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 7.2.11 - Distances

Phases	3 bandes	1 bande	Cadre 47/2	Cadre 71/2
Qualification	Réduite 2	Réduite 2	Réduite 2	-
Tournoi principal	Réduite 1	Réduite 1	Réduite 1	Réduite 1
Elimination directe	Normale	Normale	Normale	Normale

Si aucun des deux joueurs d'une rencontre n'est classifié en Masters ou en Nationale 1, la distance du match est la distance réduite 1 de la catégorie Nationale 3.

Article 7.2.12 - Dames

Entre 5 et 6 participantes

Le tournoi est organisé suivant la formule sportive définie à la [section 2 du titre VI chapitre 2](#). Par dérogation aux dispositions précitées, une phase unique se déroule en une poule.

Entre 7 et 8 participantes

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

Par dérogation aux dispositions précitées, la phase principale se déroule en deux poules de quatre joueuses.

Plus de 8 participantes

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

Section 3 - Participants et rang d'arrivée

Article 7.2.13 - Participants

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

1. Joueurs invités :
 - 2 pour l'organisateur
 - 2 pour la Direction Technique Nationale
2. Les joueurs de la catégorie, dans l'ordre du classement national de référence pour la spécialité ou le mode de jeu concerné à la date de début de la période d'inscription, puis dans l'ordre de la dernière moyenne de classification.
3. Les 24 premiers joueurs dans le circuit national de la saison en cours.
4. Pour les tournois Masters : le champion de France de Nationale 1.
5. Les joueurs des catégories inférieures dans l'ordre de leur rang au classement national de référence pour la spécialité ou le mode de jeu concerné à la date de début de la période d'inscription. Les joueurs non classés mais classifiés sont insérés dans cette liste par conversion de leur dernière moyenne de classification en ranking national.
6. L'ordre chronologique d'inscription.

Les joueurs dont le rang sur cette liste est supérieur au nombre de places disponibles sont remplaçants. En cas de forfaits ou d'abandons, 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 le 71/2, le circuit est ouvert aux joueurs classifiés Masters aux Cadres. Le circuit est ouvert aux joueurs classifiés N1 au 47/2 pour compléter le tournoi à 12, 18 ou à 24 participants. Les critères du présent article sont appliqués avec pour ordre d'application : 71/2, 47/1 et 47/2.

Article 7.2.14 - Rang d'arrivée

À l'exception des joueurs retenus après la clôture des inscriptions, le rang d'arrivée utilisé pour la répartition des joueurs dans les poules est déterminé de la manière suivante :

1. 16 joueurs les mieux classés au circuit national de la saison en cours.
2. Rang au classement national de référence pour la spécialité ou le mode de jeu concerné à la date de début de la période d'inscription. Les joueurs non classés mais classifiés sont insérés dans cette liste par conversion de leur dernière moyenne de classification en ranking national.
3. Ordre chronologique d'inscription.

Les joueurs retenus après la clôture des inscriptions sont insérés dans cette liste selon le critère 3 du présent article.

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.

Pour le 71/2, les critères du présent article sont appliqués avec pour ordre d'application : 71/2, 47/1 et 47/2.

Section 4 - Dispositions diverses

Article 7.2.15 - Engagement

- L'engagement doit être effectué obligatoirement en ligne sur le site fédéral.
- La période d'inscription pour chaque tournoi débute six semaines avant le tournoi concerné, le jeudi à 18 heures, et se termine trois semaines avant, le jeudi à 18 heures.
- ~~Si des places demeurent disponibles après la clôture des inscriptions, le joueur s'engage en envoyant une inscription par courriel au directeur de jeu et au chargé de la gestion sportive.~~
- Le paiement des droits d'engagement est à effectuer auprès de l'organisateur le jour même de la compétition.

Article 7.2.16 - Forfait et abandon

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

Dans les cas de forfait prévus à l'[article 6.1.04-B](#) et en l'absence de motif médical, le joueur est suspendu pour le tournoi suivant de la même spécialité dans lequel il sera engagé et retenu.

Les droits d'engagement restent dus au club organisateur. Le non-paiement interdit de participer au tournoi suivant de la même spécialité.

Si l'abandon a lieu avant la fin de la phase précédente, le joueur est remplacé à son rang d'arrivée dans le tournoi par le meilleur joueur non qualifié de cette phase. Dans le cas contraire, le joueur n'est pas remplacé.

Article 7.2.17 - 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 jeu en non-stop.

CHAPITRE 3 - FINALES NATIONALES

Section 1 - Principes

Article 7.3.01 - Composition et finalité

Ces compétitions se déroulent par catégories.

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

Article 7.3.02 - Catégories concernées et dates

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

Section 2 - Participants et rang d'arrivée

Article 7.3.03 - Joueurs qualifiés d'office et joueurs invités

1. Catégories internationales

Pour toutes les catégories internationales, 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.

La DTN dispose d'une place pour inviter un joueur.

2. Autres catégories

Les joueurs invités doivent être classifiés dans la catégorie.

Les DOM-TOM disposent de 2 places.

Le club organisateur dispose d'une place.

Article 7.3.04 - Joueurs issus des sélections

1. Quotas par mode de sélection

En début de saison, la CNC fixe pour chaque catégorie le quota de places affectées à chaque mode de sélection, qui peuvent être :

- par circuit national ;
- par classement national de référence ;
- par qualification nationale ;
- par finales de ligues.

Places vacantes :

Si, après les joueurs invités et les joueurs issus des sélections, toutes les places d'une finale ne sont pas pourvues, elles seront attribuées comme suit :

A. Pour les catégories internationales : elles seront ajoutées au quota des modes de sélection.

B. Pour les autres catégories :

- 1 revient à la ligue organisatrice
- les autres reviennent aux seconds des finales de ligue dans l'ordre du classement national de référence à la date d'ouverture des inscriptions.

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 de finales de ligues, le classement général de sélection est établi selon les critères suivants :

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

Article 7.3.05 - Liste des joueurs qualifiés

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

La Partie Libre et le Cadre 47/1 Masters se disputent en finale directe ; elles sont ouvertes à tous les joueurs de la catégorie.

- Pour la partie Libre : être classifié Master à la Libre au 01/09 de la saison en cours
- Pour le cadre 47/1 : être classifié Master à l'un des 3 modes de jeu cadre 47/2, 71/2 ou 47/1 au 01/09 de la saison en cours

Article 7.3.06 - Qualifications 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 7.3.07 - Rang d'arrivée

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

1. Joueurs qualifiés 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 paliers et invités, dans l'ordre du classement national de référence à la date d'ouverture des inscriptions ; les joueurs non classés mais classifiés sont insérés dans cette liste par conversion de leur dernière moyenne de classification.

B. Pour la Libre et le Cadre 47/1 Masters le rang d'arrivée en finale nationale est déterminé selon les critères suivants :

1. Rang de la finale nationale de la saison précédente ;
2. Rang au classement national de référence pour la spécialité ou le mode de jeu concerné à la date de début de la période d'inscription ;
3. Moyenne de dernière classification.

Pour le 47/1, les critères du présent article sont appliqués avec pour ordre d'application : 47/1, 71/2 et 47/2.

Section 3 - Dispositions diverses

Article 7.3.08 - Engagement

- L'engagement doit être effectué obligatoirement en ligne sur le site fédéral.
- La période d'inscription pour chaque finale nationale débute six semaines avant la finale concernée, le jeudi à 18 heures, et se termine trois semaines avant, le jeudi à 18 heures.
- À partir des résultats saisis sur FFB Sportif, la CNC contrôle la liste des engagés sur le site fédéral.

Article 7.3.09 - Convocation

Les convocations sont publiées uniquement sur le site fédéral.

Article 7.3.10 - Distances

Les distances sont les distances normales de la catégorie.

Article 7.3.11 - 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.

Il est présent à la cérémonie de clôture et y représente le président de la FFB.

TITRE VIII - CHAMPIONNATS INDIVIDUELS DE CATÉGORIES, JEUX AVEC QUILLES

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 lorsque celle-ci est inscrite au calendrier de la CNC. Dans le cas contraire, elles se terminent par une finale de ligue ou de secteur.

Article 8.1.02 - Catégories concernées

Les compétitions par paliers géographiques 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 CNC statue en appel des décisions des CSCL.

CHAPITRE 2 - SÉLECTION PAR CIRCUITS NATIONAUX

Section 1 - Circuit

Article 8.2.01 - Composition et finalité

Un circuit est composé d'au moins deux tournois nationaux.
Il est qualificatif pour la finale nationale des catégories Masters et Nationale 1, dans la limite d'un nombre de places fixé en début de saison par la CNC.

Article 8.2.02 - Catégories concernées, nombre de tournois et dates

Pour chaque catégorie et mode de jeu ou spécialité, la CNC détermine en début de saison si un circuit est ouvert et 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	« National »	« Masters »
1	25	80
2	15	54
3 à 4	10	38
5 à 8	8	26
9 à 12	6	16
13 à 16	6	9
17 à 24	4	
25 à 32	3	
3èmes de poules en qualif	2	
4èmes de poules en qualif	1	

Article 8.2.04 - Classement du circuit

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

1. Nombre total de points de circuit plus le nombre total de points de sets réalisés divisé par le nombre de matchs disputés lors de chaque tournoi, exprimé en centièmes;
2. Moyenne générale sur le circuit

Le classement est dit « glissant ».

En début de saison,

- il est composé des points de tournois des saisons précédentes (convertis au besoin au barème de la saison en cours) affectés d'un coefficient $\frac{1}{2}$; du plus récent au plus ancien.
- le circuit comporte autant de tournois antérieurs que la nouvelle saison compte de tournois.

Ensuite, après chaque tournoi de la saison en cours, les points marqués viendront remplacer ceux du tournoi le plus ancien dans le classement glissant.

A tout instant le classement d'un joueur est déterminé en additionnant tous les points sauf ceux obtenus lors du tournoi dans lequel il en a obtenu le moins.

Le classement final de la saison ne sera composé que par les résultats de tournois de ladite saison.

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

~~Si le circuit est composé de plus de trois tournois et si un joueur participe à tous les tournois, le total de ses points de circuit, qui détermine son classement final est diminué du nombre de points de circuit et des points de sets (au centièmes) obtenus lors du tournoi dans lequel il en a obtenu le moins.~~

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, disputée le vendredi avec poules de 4 sur distance réduite sur 2,80 m ou 3,10 m, auto ou inter-arbitrées suivi d'un barrage toujours sur distance réduite entre les 16 mieux classés à l'issue des poules. Les 8 gagnants des barrages rejoignent les 8 Masters tête de série tandis que les 8 perdants intègrent le tournoi National à 32 joueurs où ils rejoignent les 24 joueurs classés entre la place 17 et 40 à l'issue des poules. Les joueurs au-delà de la place 40 disputeront la phase de Classement à élimination directe sur distance réduite
- une phase « Masters », « National » et « Classement », épreuves distinctes qui se jouent simultanément le samedi et le dimanche

~~Dès que la liste est arrêtée définitivement et en accord avec le chargé de gestion sportive, 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.~~

~~Si le nombre de billards est inférieur au nombre de poules d'une phase, les poules devant jouer en premier sont déterminées selon l'ordre de priorité suivant : de la poule avec la tête de série la moins bien classée vers celle avec la tête de série la mieux classée.~~

~~Si les quarts de finale se jouent en deux séances, on joue d'abord les matchs 2-7 et 3-6, puis 1-8 et 4-5.~~

S'il y a des forfaits/abandons entre une phase et une autre, les matches contre le joueur absent seront considérés comme étant gagnés **N** sets à 0 (**N** étant le nombre de sets à gagner dans la phase) et le nombre de points subis par set est fixé à la moyenne des points subis (ramenée à la distance de la phase), arrondie au chiffre inférieur -1, par le joueur dans la phase précédente comme pour les qualifications.

Article 8.2.06 - Phase qualificative

1. Nombre et taille des poules

En fonction du nombre de joueurs, l'ordre de priorité des poules est le nombre de poules à quatre joueurs, puis trois.

Le nombre de joueurs retenus pour un tournoi sera déterminé en fonction du nombre de billards disponibles pour le tournoi : $\text{nb de joueurs} = 8 \times (\text{nb de billards} + 1)$

2. Répartition des joueurs entre les poules

– Les joueurs présents sont répartis prioritairement dans des poules de quatre puis de trois selon la méthode du serpent.

– Des une poule de trois on procède comme suit pour rendre le classement comparable à celui d'une poule de 4

- 2 points de match sont ajoutés à tous les joueurs
- 1 point de set est ajouté à tous les joueurs
- La moyenne reste inchangée

- 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 60 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 de 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 seize premiers joueurs disputent un match de barrage sur distance réduite et les gagnants sont qualifiés pour la phase Masters.

Les perdants des barrages et les joueurs classés de la 17^{ème} à la 40^{ème} place des qualifications disputeront la Phase « National ». Tous les autres participeront à la phase de « Classement ».

Article 8.2.07 - Phases « National » et « Masters » et « Classement »

Pour chacune de ces deux épreuves, les qualifications se déroulent selon la formule du double KO par groupes de 8 joueurs.

1. Phase « Masters »

Les huit premiers joueurs sur la liste du rang d'arrivée sont rejoints par les huit gagnants des barrages de la phase qualificative et répartis en deux groupes selon la méthode du serpent.

Tous les matchs se jouent sur billard de 3,10 m

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

Les matchs sont auto ou inter-arbitrés

Le dimanche les 8 qualifiés disputent la phase finale à élimination directe.

Le rang d'arrivée pris en compte en application de l'[article 6.2.18](#) est le classement final du double-KO. Cette phase est disputée selon les modalités décrites à la [section 3 du titre VI chapitre 2](#) et l'organisateur doit en assurer l'arbitrage

2. Phase « National »

La phase est disputée avec 32 joueurs provenant des qualifications, répartis en huit poules de 4 selon la méthode du serpent. Les matchs sont auto ou inter-arbitrés.

Les 2 premiers de chaque poule disputeront, le dimanche, la phase finale à élimination directe (sans reclassement intermédiaire).

Le rang d'arrivée pris en compte en application de l'[article 6.2.18](#) est le classement final des 8 poules de 4. Cette phase est disputée selon les modalités décrites à la [section 3 du titre VI chapitre 2](#) et l'organisateur doit en assurer l'arbitrage.

3. Phases « Classement »

La phase, facultative, est disputée par tableau à élimination directe entre les joueurs au-delà de la 40^{ème} place des qualifications. Les matchs sont auto ou inter-arbitrés. Cette phase ne donne pas de points supplémentaires par rapport à ceux prévus à l'article 8.2.03

Article 8.2.08 - Distances

- Qualifications du vendredi : distance réduite 2
- Barrages du vendredi : distance réduite 2
- Samedi du National: distance réduite 1
- Dimanche du National: distance de la catégorie
- Épreuve Masters : distance de la catégorie
- Classement : distance réduite 2

Article 8.2.09 - Attribution des billards

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

Article 8.2.10 - 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 :

- Les joueurs sont placés dans l'ordre de leur classement en cours ; par défaut, ceux qui n'ont pas de classement dans la saison en cours sont mis à la fin dans l'ordre d'inscription.
- Si un joueur n'a pas de classement dans la saison en cours mais en a un dans une saison antérieure, on utilise ce dernier pour le placer dans le classement
 - o Si le joueur était classé dans les 8 premiers, il sera placé à la neuvième place c'est-à-dire comme première tête de série des poules des préqualifications
 - o Si le joueur était classé en position **P** ($P > 8$), il sera placé en position **P+1**, décalant ainsi les autres joueurs d'une place
- Les **8 premiers** de la liste intègrent directement le double-ko Masters du samedi
- Les **N** joueurs suivants disputent les préqualifications du vendredi.
- Les **N** joueurs sont placés dans les poules selon la méthode du serpentín basée sur le classement décrit ci-dessus.

Si des places demeurent disponibles au jour de la compétition, le directeur de jeu peut les attribuer librement à des joueurs présents.

Les poules sont arrêtées à l'heure de convocation. Tout forfait constaté ultérieurement ne donnera pas lieu à une nouvelle redistribution des joueurs mais le joueur forfait verra tous ses matchs considérés comme gagnés par ses adversaires et les points seront attribués comme indiqué dans l'article 8.2.05.

~~Les joueurs dont le rang dans la liste est supérieur au nombre de places disponibles sont remplaçants. En cas de forfait ou d'abandon de joueurs de la liste, 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 3 - Dispositions diverses

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

CHAPITRE 3 - FINALES NATIONALES

Section 1 - Principes

Article 8.3.01 - Composition et finalité

Ces compétitions se déroulent par catégories.

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

Article 8.3.02 - Catégories concernées et dates

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

Section 2 - Formule sportive

Article 8.3.03 - Nationale 1

Composition des poules et têtes de séries

Les 32 joueurs sont placés dans 4 chapeaux de 8 joueurs. Les joueurs ayant un classement en cours sont placés en fonction de ce dernier : les 8 premiers dans le premier chapeau et ainsi de suite. Les joueurs n'ayant pas de classement sont placés dans un des chapeaux restants par tirage au sort.

Les 8 poules de 4 seront alors constituées par tirage au sort en prenant un joueur depuis chacun des 4 chapeaux.

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 des arbitres officiels.

Section 3 - Participants et rang d'arrivée

Article 8.3.04 - Joueurs qualifiés d'office et joueurs invités

1. Catégories internationales

Pour toutes les catégories internationales, 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.

La DTN dispose d'une place pour inviter un joueur.

2. Autres catégories

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

Les DOM-TOM disposent de 2 places.
Le club organisateur dispose d'une place.

Article 8.3.05 - Joueurs issus des sélections

En début de saison, la CNC fixe pour chaque catégorie le quota de places affectées à chaque mode de sélection, qui peuvent être :

- par circuit national ;
- par finales de ligues.

Places vacantes :

Si, après les joueurs invités et les joueurs issus des sélections, toutes les places d'une finale ne sont pas pourvues, elles seront attribuées comme suit :

A. Pour les catégories internationales : elles seront ajoutées au quota des modes de sélection.

B. Pour les autres catégories :

- 1 revient à la ligue organisatrice
- les autres sont ajoutées au quota du circuit national

Article 8.3.06 - Rang d'arrivée

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

1. Joueurs qualifiés d'office ;
2. Joueurs issus du circuit, dans l'ordre de leur classement ;
3. Joueurs issus des sélections par paliers et invités par tirage au sort.

Section 4 - Dispositions diverses

Les dispositions de la [section 3 du titre VII chapitre 3](#) du présent code sont applicables.

Article 8.3.07 - Engagement

Pour les qualifiés à l'issue des finales de ligues, la CSCS envoie au secrétariat fédéral le classement général de la ligue avec au plus les huit premiers.

TITRE IX - CHAMPIONNATS INDIVIDUELS DE CATÉGORIES, ARTISTIQUE

CHAPITRE 1 - SÉLECTION PAR CIRCUITS NATIONAUX

Section 1 - Circuit

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 CNC.

Article 9.1.02 - Catégories concernées, nombre de tournois et dates

Pour chaque catégorie, la CNC détermine en début de saison si un circuit est ouvert et fixe le nombre et les dates des tournois par inscription à son calendrier.

Article 9.1.03 - Classement du circuit

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

1. Pourcentage des points de figures obtenus rapportés au score maximum possible ;
2. Plus petit nombre d'essais réalisés ;
3. Nombre de figures réussies.

À compter du deuxième tournoi de la saison, seuls les joueurs ayant participé à deux tournois figurent dans le classement.

Le classement final prend en compte les deux tournois dans lesquels le joueur a obtenu le meilleur pourcentage.

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

Section 2 - Formule sportive des tournois

Article 9.1.04 - Phase constitutive

Un tournoi national est constitué d'une phase unique sur deux billards au format de la catégorie : le parcours est auto-arbitré ou inter-arbitré suivant les consignes données en début de tournoi par l'organisateur.

Un tournoi régional peut être disputé sur un seul billard.

Dès que la liste est arrêtée définitivement, et en accord avec le chargé de gestion sportive, 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.

Le chargé de gestion sportive peut, en accord avec l'organisateur et en expliquant les raisons aux

joueurs, répartir différemment le groupement des figures et le nombre de séances dans une journée.

Un reclassement est effectué à l'issue des deux premières séances afin de redéfinir les poules pour la troisième séance.

Article 9.1.05 - La formule sportive

1. Définition

Le parcours est composé de 70 des 100 figures du programme.

Le tirage au sort des sets doit avoir lieu 1 heure avant le début de la compétition.

2. Nombre et taille des poules

La phase est constituée d'un nombre pair de poules.

L'ordre de priorité des poules est le nombre de poules à 3 joueurs, puis 4 voire 5.

3. Répartition des joueurs entre les poules

En fonction du nombre des joueurs, les poules sont ordonnées selon leur nombre de joueurs par ordre croissant.

Les joueurs sont répartis dans les poules dans l'ordre du ranking valide avant le tournoi, ou saison n-1.

4. Séances

La première séance comporte 2 sets, les séances suivantes 3 sets.

À chaque séance, les poules changent de billard, quelle que soit leur composition.

Après la deuxième séance les poules sont recomposées suivant les résultats (reclassement).

Lors du dernier set et pour chaque nouvelle figure, les joueurs opèrent dans l'ordre inverse du classement général intermédiaire de la poule.

Article 9.1.06 - Classement dans un tournoi

Le classement général du tournoi est établi selon les dispositions de l'[article 6.2.12](#).

Article 9.1.07 - Horaires

Le samedi : première séance, démarrage à 9 h 00 ; deuxième séance à 13 h 30 ;

Le dimanche : troisième séance, démarrage à 9 h 00.

Section 3 - Participants et rang d'arrivée

Article 9.1.08 - Participants

Le nombre de participants aux tournois est limité à 20. L'ordre d'arrivée des joueurs est déterminé selon les critères suivants :

1. Les 16 premiers joueurs du ranking national ;
2. 4 places pour les anciens joueurs de la catégorie (Masters de moins de 3 saisons en arrière) ;

3. Les joueurs dans l'ordre du ranking national ;
4. L'ordre chronologique d'inscription.

Les joueurs dont le rang sur cette liste est supérieur au nombre de places 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 9.1.09 - Rang d'arrivée

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

1. Pour le premier tournoi de la saison : rang de classement des finales nationales Master et N1 de la saison précédente.
Pour le deuxième tournoi : rang de classement du premier tournoi ;
Pour le classement de départ du troisième et dernier tournoi il sera pris en compte la meilleure performance des deux premiers tournois
2. Rang au circuit national de la saison précédente ;
3. Rang au circuit régional de la saison en cours, ou par défaut de la saison précédente ;
4. Ordre chronologique d'inscription.

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

Section 4 - Dispositions diverses

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

Les performances des nouveaux joueurs de TR ne sont pas prises en compte pour le ranking national unique, mais ils ne pourront entrer dans la liste des 16 premiers qu'après le 2e TN afin de permettre aux joueurs classés de jouer aussi un minimum de 2 tournois.

CHAPITRE 2 - CIRCUIT PAR TOURNOIS RÉGIONAUX

Section 1 - Circuit

Article 9.2.01 - Composition et finalité

Un circuit est composé d'au moins trois tournois régionaux.
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 CNC.

Article 9.2.02 - Catégories concernées, nombre de tournois et dates

Les compétitions par tournois régionaux concernent la catégorie Nationale 1.
La CNC détermine en début de saison si un circuit est ouvert et fixe le nombre et les dates des tournois par inscription à son calendrier.

Article 9.2.03 - Joueurs participants

Tous les joueurs sont admis à s'inscrire au premier palier des épreuves d'une catégorie.
Les résultats des joueurs de la catégorie internationale ne sont pas pris en compte.

Article 9.2.04 - Critères d'homologation

Les résultats sont pris en compte s'il y a au moins 4 participants de deux clubs différents. Le directeur de jeu, nommé par l'organisateur et validé par la CNC, transmet les résultats au chargé de gestion sportive mettant à jour le classement du circuit.

Article 9.2.05 - Classement du circuit

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

1. Pourcentage des points de figures obtenus rapportés au score maximum possible ;
2. Plus petit nombre d'essais réalisés ;
3. Nombre de figures réussies.

À compter du deuxième tournoi de la saison, seuls les joueurs ayant participé à deux tournois figurent dans le classement.

Le classement final prend en compte les deux tournois dans lesquels le joueur a obtenu le meilleur pourcentage.

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

Section 2 - Formule sportive des tournois

La phase constitutive et la formule sportive figurant aux [articles 9.1.04 et 9.1.05](#) du présent code sont applicables.

Article 9.2.06 - Classement dans un tournoi

Le classement général du tournoi est établi selon les dispositions de l'[article 6.2.12](#).

Article 9.2.07 - 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 : 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 circuit régional de la saison en cours, ou par défaut de la saison précédente ;
3. Ordre chronologique d'inscription.

Les résultats des joueurs de la catégorie internationale ne sont pas pris en compte.

Les joueurs dont le rang sur cette liste est supérieur au nombre de places disponibles sont remplaçants. En cas de forfaits 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 un remplaçant éventuel est ajouté à la dernière place avec le dernier rang d'arrivée.

Section 3 - Dispositions diverses

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

CHAPITRE 3 - FINALES NATIONALES

Section 1 - Principes

Article 9.3.01 - Composition et finalité

Ces compétitions se déroulent par catégories.

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

Article 9.3.02 - Catégories concernées et dates

Pour chaque catégorie, la CNC détermine en début de saison si une finale nationale est instaurée et en fixe la date par inscription à son calendrier.

Section 2 - Formules sportives

Article 9.3.03 - Masters

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

- La phase de poules se déroule en trois sets gagnants ;
- La phase par élimination directe se déroule en trois sets gagnants ;
- Avec tirage au sort des sets à chaque début de séance.

Critères de classement dans une poule :

- 1 : points de matchs
- 2 : set average
- 3 : pourcentage en fin de poule
- 4 : nombre de figures réussies au coeff 10

En cas d'égalité à l'issue d'un set, les participants sont départagés grâce à une prolongation organisée comme suit :

- l'ordre des joueurs est le même que celui du match ; les joueurs débutent la prolongation par la première figure du set suivant ;
- en cas d'égalité, il est procédé à une nouvelle prolongation suivant le même principe en commençant par la figure suivante, et ainsi de suite jusqu'à détermination du vainqueur.

Si un joueur ne peut plus être rejoint par son adversaire dans un set, le set est terminé.

Article 9.3.04 - « Challenge Coyret »

Joueurs qualifiés

Les huit joueurs ordonnés par un classement comptabilisant le circuit par tournois nationaux et régionaux, en retirant les qualifiés de la catégorie internationale, selon les critères suivants :

1. Pourcentage des points de figures obtenus rapportés au score maximum possible ;
2. Plus petit nombre d'essais réalisés ;
3. Nombre de figures réussies.

Le classement final est arrêté au dernier tournoi national. Il prend en compte les deux tournois dans lesquels le joueur a obtenu le meilleur pourcentage.

Composition des poules

La poule A est composée des joueurs classés de 1 à 4, la poule B des joueurs classés de 5 à 8. Les billards sont tirés au sort par poule constituée.

Formule sportive

La compétition se joue dans l'ordre du programme des 100 figures.

Cinq séances sont prévues par regroupement de 20 figures. Pour la dernière séance, les figures sont exécutées par poules.

Pour chaque 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. Ensuite, pour chaque figure suivante, on effectue une 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 de l'[article 6.2.12](#).

Section 3 - Participants et rang d'arrivée

Article 9.3.05 - Joueur qualifié d'office

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

Article 9.3.06 - Liste des joueurs qualifiés

La liste des joueurs qualifiés à une finale nationale est établie conjointement par le Secrétariat fédéral et le chargé de gestion sportive et adressée en temps utile à l'organisateur.

Article 9.3.07 - 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 de la [section 3 du titre VII chapitre 3](#) du présent code sont applicables.

TITRE X - CATÉGORIES

Article 10.0.01 - Catégories par la moyenne annuelle

	CATÉGORIE	DISTANCE			MOYENNE			FORMULE SPORTIVE (MODE DE SÉLECTION)	
			Normale	Réduite 1	Réduite 2	3,10 m	2,80 m		2,60 m
PARTIE LIBRE	MASTERS	GC	400			≥ 30,00			n joueurs - titre VII chapitre 3 section 2
	NATIONALE 1	GC	300	200	150	≥ 10,00 et < 30,00			Poules - 16 joueurs - article 6.2.23 (ligue : 13)
	NATIONALE 3	GC	200	150	120		≥ 6,00 et < 12,50	≥ 7,50 et < 15,62 ^(*)	Poules - 16 joueurs - article 6.2.23 (ligue : 13)
	RÉGIONALE 1	PC	150	120	100		≥ 4,00 et < 6,00	≥ 5,00 et < 7,50	
	RÉGIONALE 2	PC	100	80	70		≥ 2,30 et < 4,00	≥ 2,87 ^(*) et < 5,00	
	RÉGIONALE 3	PC	70	60	50		≥ 1,20 et < 2,30	≥ 1,50 et < 2,87 ^(*)	
	RÉGIONALE 4	PC	50	40			≥ 0,00 et < 1,20	≥ 0,00 et < 1,50	
	DAMES	PC	150 (30 rp)	120 (30 rp)			≥ 1,20	≥ 1,50	8 joueuses - poules ou DKO (multi) article 6.2.22 ou 20 (circuit : 6)
CADRE 47/2	MASTERS		250	200	150	≥ 20,00			16 joueurs - poules ou DKOD (multi) article 6.2.23 ou 21 (circuit : 14)
	NATIONALE 1		200	150	120	≥ 10,00 et < 20,00			Poules - 16 joueurs - article 6.2.23 (ligue : 13)
	NATIONALE 2		120	100	80	≥ 5,00 et < 10,00			Poules - 16 joueurs - article 6.2.23 (ligue : 13)
CADRE 42/2	NATIONALE 3		120	100	80		≥ 3,50 et < 6,25	≥ 3,88 ^(*) et < 6,94 ^(*)	Poules - 16 joueurs - article 6.2.23 (ligue : 13)
	RÉGIONALE 1		80	60			≥ 0,00 et < 3,50	≥ 0,00 et < 3,88 ^(*)	
CADRE 71/2	MASTERS		200	150	100	≥ 18,00			8 joueurs - poules ou DKO (multi) article 6.2.22 ou 20 (circuit : 6)
CADRE 47/1	MASTERS		200			≥ 12,00			n joueurs - titre VII chapitre 3 section 2
1-BANDE	MASTERS		120	100	80	≥ 5,00			16 joueurs - poules ou DKOD (multi) article 6.2.23 ou 21 (circuit : 14)
	NATIONALE 1		100	80	60	≥ 2,30 et < 5,00			Poules - 16 joueurs - article 6.2.23 (ligue : 13)
	NATIONALE 3		80	60	50		≥ 1,75 et < 2,58 ^(*)	≥ 2,18 ^(*) et < 3,23 ^(*)	Poules - 16 joueurs - article 6.2.23 (ligue : 13)
	RÉGIONALE 1		60	50	40		≥ 1,00 et < 1,75	≥ 1,25 et < 2,18 ^(*)	
	RÉGIONALE 2		40	30			≥ 0,00 et < 1,00	≥ 0,00 et < 1,25	
3-BANDES	MASTERS		40	35	30	≥ 0,950			16 joueurs - poules ou DKOD (multi) article 6.2.23 ou 21 (circuit : 14)
	NATIONALE 1		35	30	25	≥ 0,600 et < 0,950			Poules - 16 joueurs - article 6.2.23 (ligue : 13)
	NATIONALE 2		30	25	20	≥ 0,450 et < 0,600			Poules - 16 joueurs - article 6.2.23 (ligue : 13)
	NATIONALE 3		25 (60 rep)	20	15		≥ 0,360 et < 0,523 ^(*)	≥ 0,395 ^(*) et < 0,575 ^(*)	Poules - 16 joueurs - article 6.2.23 (ligue : 13)
	DAMES		25 (60 rep)	20 (60 rep)			≥ 0,250	≥ 0,274 ^(*)	8 joueuses - poules ou DKO (multi) article 6.2.22 ou 20 (circuit : 6)
	RÉGIONALE 1		20 (60 rep)	15 (60 rep)			≥ 0,250 et < 0,360	≥ 0,274 ^(*) et < 0,395 ^(*)	
	RÉGIONALE 2		15 (60 rep)				≥ 0,000 et < 0,250	≥ 0,000 et < 0,274 ^(*)	

^(*) Ces valeurs sont arrondies : pour connaître précisément les décimales, il faut appliquer les coefficients de correspondance entre formats (art 3.2.01) aux moyennes dont elles sont issues.

Article 10.0.02 - Catégories par l'âge

	CATÉGORIE	DISTANCE			FORMULE SPORTIVE (MODE DE SÉLECTION)	
			Normale	Réduite 1		Réduite 2
PARTIE LIBRE	JUNIORS (U21)	GC	300 (20 rep)	250 (20 rep)	200 (20 rep)	Poules - 8 joueurs - article 6.2.22 (classement national de référence : 5)
	CADETS (U17)	GC	200 (20 rep)	150 (20 rep)	100 (20 rep)	Poules - 8 joueurs - article 6.2.22 (classement national de référence : 5)
CADRE 47/2	JUNIORS (U21)		150 (15 rep)	100 (15 rep)		Poules - 8 joueurs - article 6.2.22 (classement national de référence : 5)
3-BANDES	JUNIORS (U21)		30 (50 rep)	25 (50 rep)		12 joueurs - titre VII, section 2 du chapitre 2 (classement national de référence : 8)
	CADETS (U17)		25 (50 rep)	20 (50 rep)		12 joueurs - titre VII, section 2 du chapitre 2 (classement national de référence : 8)
5-QUILLES	JUNIORS (U21)		3 x 60	2 x 60		12 joueurs - article 6.2.24

Un cadet est un joueur âgé de moins de 17 ans au 1^{er} septembre ouvrant la saison sportive.

Un junior est un joueur âgé de moins de 21 ans au 1^{er} septembre ouvrant la saison sportive.

Article 10.0.03 - Catégories par numerus clausus

	CATÉGORIE	DISTANCE			INTERVALLE article 3.5.02	FORMULE SPORTIVE (MODE DE SÉLECTION)
		Normale	Réduite 1	Réduite 2		
5-QUILLES	MASTERS	3 x 60			1 à 16	16 joueurs - poules ou DKOD (multi) article 6.2.23 ou 21 (circuit : 14)
	NATIONALE 1	3 x 60	2 x 60	1 x 100	> 16 et autres	Poules - 32 joueurs - article 6.2.24 (circuit : 16, ligue : 13)
ARTISTIQUE	MASTERS ⁽¹⁾	-		-	1 à 16	8 joueurs - poules ou DKO (multi) article 6.2.22 ou 20 (circuit : 6)
	NATIONALE 1	-		-	> 16 et autres	Poules - 8 joueurs - article 6.2.22 (circuit : 8)

⁽¹⁾ À partir de la saison 2016-2017, après trois années sans jouer, le joueur perdra la classification Masters.

TITRE XI - CHAMPIONNATS PAR ÉQUIPES DE DIVISIONS

CHAPITRE 1 - DISPOSITIONS COMMUNES À 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 premier 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, tronquée 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 - Inscription d'une équipe

L'inscription d'une équipe se fait obligatoirement sur le site FFB Sportif, accessible via le site fédéral. Le portail pour inscrire une équipe est ouvert du 1^{er} septembre au 30 septembre. Au moment de l'inscription, chaque membre de l'équipe doit être licencié.

La ligue valide et confirme son inscription avant le 5 octobre.

Le nom d'une équipe peut être composé au maximum de deux éléments parmi les suivants :

- nom du club ;
- nom de la ville ;
- sponsors ;

Le chèque de règlement du droit d'inscription est à envoyer à la ligue d'appartenance pour le 5 octobre. Puis le Secrétariat fédéral envoie à chaque ligue une facture globale récapitulative de tous les droits d'inscriptions à régler.

Le chargé de gestion sportive et le responsable de la ligue vérifient la conformité des équipes au présent règlement et suivent la publication faite sur FFB Sportif.
Peuvent s'inscrire 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'équipes, les équipes non classées dans la division mais dont l'indice est supérieur ou égal 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 ou égal 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 peuvent pas bénéficier des dispositions 1 ou 2 ci-dessus doivent 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 trois matchs, entre 6 et 8 joueurs pour quatre matchs.

Pour les joueurs non classifiés, le président du club propose l'indice le plus proche de la valeur du joueur et le responsable du premier palier valide cette proposition.

Un nouvel indice individuel lui est attribué :

- Dès qu'il a atteint 3 matchs dans une spécialité par équipes ou en individuel.
- Puis à chaque palier de compétitions par équipes ou en individuels auxquelles il participe et sur la totalité des matchs disputés dans cette spécialité depuis le début de la saison

L'indice d'équipe est ensuite recalculé et s'il dépasse le plafond divisionnaire, le joueur ne peut plus participer aux rencontres ultérieures de son équipe.

Si les joueurs non classés et non classifiés ont au moins réalisé cinq matchs dans un championnat la saison précédente, l'indice renseigné est déterminé par rapport à leur moyenne annuelle.

Tout club peut inclure dans chacune de ses équipes un joueur d'un autre club, à condition que ce club n'engage pas d'équipe dans le même championnat.

Dans les divisions 3 et 4, au moins la moitié 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 peut disputer plusieurs rencontres dans chaque division, sans limitation de nombre.

À partir du deuxième palier, il ne peut continuer que dans une seule équipe. En fonction du choix du joueur, le chargé de gestion sportive entérine alors la composition des équipes publiées dans les conditions de l'[article 11.1.03](#).

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. Le club organisateur choisit le nombre et les billards mis à disposition.

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, l'ordre des joueurs, le choix des billards et de leur format ; le responsable de l'équipe adverse en prend connaissance et présente sa liste dans un délai maximum de cinq 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. Les billards et leur format sont déterminés au début de la compétition par le club organisateur.

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 se joue à la date prévue au calendrier fédéral. En aucun cas la rencontre ne peut se jouer après cette date fixe.

Si le club organisateur prévoit au plus quatre séances pour une rencontre, l'heure de convocation est fixée à 10 heures au plus tard ; sinon, elle est fixée à 14 heures au plus tard.

L'équipe qui reçoit est chargée de saisir les résultats de la rencontre dans les 24 heures sur le ou les sites FFB Sportif concernés. 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 zéro 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.

Dans tous les cas, l'équipe fautive est sanctionnée par une amende. Le non-paiement interdit au club de l'équipe de participer à tous les championnats de France par équipes de clubs la saison suivante.

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.

ÉCHELON 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 chargé de gestion sportive.

Le chargé de gestion sportive 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 10 octobre.

ÉCHELON NATIONAL

Cette compétition qualificative se déroule par poules, en une seule phase.

Le chargé de gestion sportive 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. s'ils ne sont pas montés, les finalistes de la saison précédente, dans l'ordre du classement ;
2. les équipes non reléguées ayant participé au championnat la saison précédente dans l'ordre du classement général de la division
3. les équipes montant de la division inférieure dans l'ordre du classement général de la division
4. les autres équipes, dans l'ordre de l'indice d'équipe.

En cas d'égalité, un tirage au sort est effectué.

Suivant la division concernée, la répartition des équipes dans les poules est déterminée :

- soit sur des critères géographiques ;
- soit selon la méthode du serpent, en utilisant le rang d'arrivée.

Déroulement des journées

- Une journée avec deux équipes se déroule en rencontres aller et 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
Poule de 3	1 - 2 - <u>3</u>	1 - <u>2</u> - 3	<u>1</u> - 2 - 3		
Poule de 4	2 - 3 - <u>4</u>	1 - <u>3</u> - 4	1 - <u>2</u> - 4	<u>1</u> - 2 - 3	
Poule de 5	<u>2</u> - 5 3 - <u>4</u>	1 - <u>5</u> 2 - <u>3</u>	<u>1</u> - 4 3 - <u>5</u>	1 - <u>3</u> <u>2</u> - 4	<u>1</u> - 2 <u>4</u> - 5
Poule de 6	<u>1</u> - 6 <u>2</u> - 4 <u>3</u> - 5	1 - <u>5</u> 2 - <u>3</u> <u>4</u> - 6	1 - <u>4</u> <u>2</u> - 5 3 - <u>6</u>	<u>1</u> - 3 <u>2</u> - 6 4 - <u>5</u>	<u>1</u> - 2 <u>3</u> - 4 <u>5</u> - <u>6</u>

Nota : l'équipe en gras et soulignée reçoit la journée.

Déroulement des journées pour le 3 Bandes D1

- Une journée se déroule en rencontres aller simple.

	Journées					
	Aller			Retour		
	1	2	3	4	5	6
Poule de 4	<u>2</u> - 4 <u>3</u> - 1	<u>1</u> - 2 <u>4</u> - 3	<u>3</u> - 2 <u>4</u> - 1	<u>1</u> - 4 <u>2</u> - 3	<u>1</u> - 3 <u>4</u> - 2	<u>2</u> - 1 <u>3</u> - 4

Si toutes les équipes d'une poule sont d'accord et si le chargé de gestion sportive 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 chargé de gestion sportive établit un classement de toutes les équipes participantes selon les critères de l'[article 6.2.10](#).

B. ÉLIMINATOIRES NATIONALES

En fonction de la division et selon le nombre d'équipes engagées en début de saison, elles se déroulent par poules ou par élimination directe.

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 CNC.

PAR POULES

Lorsque l'éliminatoire se déroule par poules, l'équipe qui reçoit dans la poule est celle qui est située la plus proche des autres équipes.

		Trois équipes	
		Rencontres en 1 tour de jeu <i>(3 joueurs sur 3 billards ou 4 joueurs sur 4 billards)</i>	
SAMEDI	14 h 00	Aller 2 / 3	
	15 h 30	Aller 1 / perdant 2/3	
	17 h 00	Aller 1 / vainqueur 2/3	
	18 h 30	Retour 2 / 3	
DIMANCHE	9 h 00	Retour 1 / perdant 2/3	
	11 h 00	Retour 1 / vainqueur 2/3	

PAR KO DIRECT

Lorsque l'éliminatoire se déroule en KO direct, l'équipe qui reçoit est la mieux classée de la phase précédente.

		Deux équipes	
		Rencontres en 1 tour de jeu <i>(3 joueurs sur 3 billards ou 4 joueurs sur 4 billards)</i>	Rencontres en 2 tours de jeu <i>(3 joueurs sur 2 billards ou 4 joueurs sur 2 billards)</i>
SAMEDI	14 h 00	Aller A / B	Aller A / B
	15 h 30	Retour A / B	Aller A / B
	17 h 00	-	Retour A / B
	18 h 30	-	Retour A / B

La compétition est terminée après la phase des qualifications : les équipes restantes sont qualifiées pour la finale. Le chargé de gestion sportive établit alors un classement de la compétition incluant toutes les équipes participantes selon les critères de l'[article 6.2.17](#).

C. FINALE

Une finale se déroule soit :

- avec quatre équipes, en deux phases à élimination directe : demi-finales et finale ;
- avec six équipes, en trois phases : deux poules de trois, demi-finales et finale.

L'organisation de la finale est proposée aux clubs qualifiés disposant du nombre minimum de billards, 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.

Les demi-finales opposent l'équipe la mieux classée d'une poule à celle la moins bien classée de l'autre poule.

Le classement de la compétition finale est réalisé par le chargé de gestion sportive selon les critères des articles [6.2.10](#) ou [6.2.17](#).

Puis il établit 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 6.2.25](#).

	Quatre équipes				Six équipes	
	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 1 tour de jeu (3 joueurs sur 3 billards ou 4 joueurs sur 4 billards)	
VENDREDI	14 h 00	Aller A1 / B2 T1				
	16 h 00	Aller A1 / B2 T2				
	18 h 00	Aller B1 / A2 T1				
	20 h 00	Aller B1 / A2 T2				
SAMEDI	9 h 00	Retour A1 / B2 T1	14 h 00	Aller A1 / B2	9 h 00	A2 / A3
	11 h 00	Retour A1 / B2 T2	16 h 00	Aller B1 / A2	11 h 00	B2 / B3
	15 h 00	Retour B1 / A2 T1	18 h 00	Retour A1 / B2	13 h 00	A1 / gagnant A2/A3
	17 h 00	Retour B1 / A2 T2	20 h 00	Retour B1 / A2	15 h 00	B1 / gagnant B2/B3
					17 h 00	A1 / perdant A2/A3
				19 h 00	B1 / perdant B2/B3	
DIMANCHE	9 h 00	Places 3 et 4 T1				
	11 h 00	Places 3 et 4 T2	10 h 00	Places 3 et 4	9 h 00	1 ^{er} A / 2 ^e B
	13 h 30	Finale T1	14 h 30	Finale	11 h 00	1 ^{er} B / 2 ^e A
	15 h 30	Finale T2			15 h 30	Finale

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.

Article 11.1.08 - Dispositions spécifiques aux Divisions 1 et 2 JDS et 3B

ENGAGEMENT D'UNE ÉQUIPE

- Au 3-Bandes et aux JDS :
 - le club de l'équipe qui refuse de se maintenir en division 1 ne peut pas engager une équipe dans les divisions 1 et 2 ;
 - le club de l'équipe qui refuse de monter de division 2 en division 1 ne peut pas engager une équipe dans les divisions 1 et 2 ;

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 ;
- Aux jeux de séries, les responsables d'équipes communiquent simultanément et par écrit la composition de leur équipe et la spécialité pour chaque joueur.

Après les critères de l'article [11.1.03](#), si le nombre d'équipes engagées n'atteint pas le minimum, une équipe est repêchée dans l'ordre du classement général de la division puis celle inférieure.

JOUEUR FORMÉ LOCALEMENT

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

ZONES EUROPÉENNES

Les deux premières équipes de la phase finale de la division 1 (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**.

Article 11.1.09 - Montées et descentes de division

A. MONTÉES

Pour la division 2, les deux premières équipes au classement général de la division montent dans la division supérieure.

B. DESCENTES

Pour la division 1

- les deux dernières équipes au classement général de la division descendent dans la division inférieure.

Article 11.1.10 - Nombre et format de billards

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 spécifié par courriel au chargé de gestion sportive et du responsable de la ligue.

Article 11.1.11 - Conditions financières

Voir les dispositions particulières diffusées au début de chaque saison.

CHAPITRE 2 - JEUX DE SÉRIES

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	1-Bande
Masters - Internationaux	1 400	1 400	1 400	1 400
Nationale 1	900	900		900
Nationale 2		750		
Nationale 3	600	600		600
Régionale 1	400	400		400
Régionale 2	300			300
Régionale 3	200			
Régionale 4	100			

Article 11.2.03 - Indice d'équipe

En 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 lors d'une rencontre.

Article 11.2.04 - Spécificités par division

		DIVISION 1	DIVISION 2	DIVISION 3	DIVISION 4	DIVISION 5
Plafond divisionnaire (article 11.1.02)		article 11.1.08	article 11.1.08	701	534	267
Matches d'une rencontre (article 11.1.05)		Trois matchs : 1- 250 pts au C47/2 2- 200 pts au C71/2 3- 120 pts au 1-Bande	Trois matchs : 1- 200 pts GC à la Partie Libre 2- 150 pts au C47/2 3- 80 pts au 1-Bande	Trois matchs : 1- 150 pts à la Partie Libre 2- 100 pts au C42/2 3- 60 pts au 1-Bande	Trois matchs : 1- 100 pts à la Partie Libre 2- 80 pts à la Partie Libre 3- 50 pts au 1-Bande	Trois matchs à la Partie Libre, limités à 40 reprises : 1- 60 points 2- 60 points 3- 60 points
Billards (nombre et format minimums)		2 x 3,10 m	3 billards, dont au moins un 3,10 m pour le joueur 2	2 x 2,80 m ou 2,60 m	2 x 2,80 m ou 2,60 m	2 x 2,80 m ou 2,60 m
Paliers (article 11.1.07)	Qualifications ligue	NON	NON	OUI	OUI	OUI
	Qualifications nationales (ordre de priorité des poules)	Poules par serpent à 8 équipes (2 poules de 4)	Poules géographiques ou par niveau 32 équipes maximum (qualification du même nombre d'équipes par poule)	NON	NON	NON
	Éliminatoires nationales	NON	NON si moins de 13 équipes en qualifications À partir de 13 équipes en qualifications : 8 équipes (KO direct)	OUI 18 équipes (6 poules de 3)		
	Finale	OUI - 4 équipes	OUI - 4 équipes	OUI - 6 équipes	OUI - 6 équipes	OUI - 6 équipes

Article 11.2.05 - Dispositions spécifiques à la Division 1

SYSTÈME SPORTIF

Les équipes classées aux deux premières places de chaque poule sont qualifiées pour la finale. S'il y a deux équipes du même club dans une poule, l'équipe la moins bien classée est intervertie avec l'équipe du même rang de l'autre poule.

CALENDRIER

Par dérogation aux dispositions de [l'article 11.1.05](#), en cas de désaccord entre les équipes, la date est fixée au samedi de la semaine spécifiée au calendrier fédéral.

COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE

Par dérogation aux dispositions de [l'article 11.1.04](#), un club peut engager deux joueurs d'un autre club, à condition que ce club n'engage pas d'équipe dans le même championnat et que ces deux joueurs ne soient pas du même club.

INSCRIPTION

Les équipes qui se sont maintenues en D1 et les 2 équipes de D2 qui accèdent à la D1 doivent effectuer une pré-inscription auprès du secrétariat fédéral et de de la CNC avant le 31 août.

Lorsqu'un club engage au moins une équipe en D1 et en D2, l'indice(s) de(s) l'équipe(s) de D1 doit(vent) être supérieur(s) à celui(ceux) de(s) l'équipe(s) de D2.

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 national de référence au 30 juin.

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 3,10 m et multipliée par 1 000.

Article 11.3.02 - Spécificités par division

		DIVISION 1	DIVISION 2	DIVISION 3	DIVISION 4	DIVISION 5
Plafond divisionnaire (article 11.1.02)		article 11.1.08	article 11.1.08	700	500	300
Matches d'une rencontre (article 11.1.05)		Quatre matchs en 40 points	Quatre matchs en 35 points	Trois matchs en 30 points	Trois matchs en 25 points	Trois matchs en 20 points, limités à 60 reprises
Billards (nombre et format minimums)		2 x 3,10 m	2 x 3,10 m	1 x 3,10 m pour les joueurs 1 et 2 1 x 3,10 m ou inférieur pour le joueur 3	1 x 3,10 m ou inférieur pour les joueurs 1 et 2 1 x 2,80 m ou 2,60 m	2 x 2,80 m ou 2,60 m
Paliers (article 11.1.07)	Qualifications ligue	NON	NON	OUI	OUI	OUI
	Qualifications nationales (ordre de priorité des poules)	Poules par serpent à 8 équipes (2 poules de 4)	Poules géographiques ou par niveau 32 équipes maximum (qualification du même nombre d'équipes par poule)	NON	NON	NON
	Éliminatoires nationales	NON	NON si moins de 13 équipes en qualifications À partir de 13 équipes en qualifications : 8 équipes (KO direct)	OUI 18 équipes (6 poules de 3)		
	Finale	OUI - 4 équipes	OUI - 4 équipes	OUI - 6 équipes	OUI - 6 équipes	OUI - 6 équipes

Article 11.3.03 - Dispositions spécifiques à la Division 1

SYSTÈME SPORTIF

Les qualifications nationales se jouent en deux poules de quatre équipes par rencontres aller et retour. Les équipes classées aux deux premières places de chaque poule sont qualifiées pour la finale par rencontres aller simple.

S'il y a deux équipes du même club dans une poule, l'équipe la moins bien classée est intervertie avec l'équipe du même rang de l'autre poule.

CALENDRIER

Les rencontres se disputent le jeudi ou le vendredi (à partir de 15h00) qui précède les week-ends fixés au calendrier fédéral.

Toutes les rencontres de la dernière journée de la saison se jouent obligatoirement le vendredi. Avant la date butoir des inscriptions des équipes sur le site fédéral, les capitaines d'équipes avertissent le responsable national du jour auquel ils recevront les rencontres dans leur club. Par défaut, c'est le vendredi qui sera retenu.

COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE

Le club inscrit les joueurs sur le bordereau d'engagement dans l'ordre des catégories suivantes :

1. Joueurs classés dans les 24 premiers du classement UMB ⁽¹⁾ ;
2. Joueurs classés entre les 25^e et 50^e rangs du classement UMB ⁽¹⁾ ;
3. Joueurs non classés et non classifiés au classement national au 30 juin ⁽²⁾ ;
4. Joueurs classés dans les 24 premiers du classement au 30 juin ;
5. Joueurs classés entre les 25^e et 100^e rangs du classement au 30 juin ;
6. Autres

⁽¹⁾ dernier classement UMB au 1^{er} septembre de la saison

⁽²⁾ en fonction des cas, la CNC et la DTN peuvent reconsidérer l'ordre de ces joueurs

L'ordre des joueurs est valable pour l'ensemble des rencontres.

INSCRIPTION

Les équipes qui se sont maintenues en D1 et les 2 équipes de D2 qui accèdent à la D1 doivent effectuer une pré-inscription auprès du secrétariat fédéral et de la CNC avant le 31 août.

Lorsqu'un club engage au moins une équipe en D1 et en D2, l'indice(s) de(s) l'équipe(s) de D1 doit(vent) être supérieur(s) à celui(ceux) de(s) l'équipe(s) de D2.

Article 11.3.04 - Dispositions spécifiques à la Division 2

COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE

Le club inscrit les joueurs sur le bordereau d'engagement dans l'ordre des catégories suivantes :

1. Joueurs classés dans les 24 premiers du classement UMB ⁽¹⁾ ;
2. Joueurs classés entre les 25^e et 50^e rangs du classement UMB ⁽¹⁾ ;
3. Joueurs non classés et non classifiés au classement national de référence au 30 juin ⁽²⁾ ;
4. Joueurs classés dans les 24 premiers du classement national de référence au 30 juin ;
5. Joueurs classés entre les 25^e et 100^e rangs du classement national de référence au 30 juin ;
6. Autres

⁽¹⁾ dernier classement UMB au 1^{er} septembre de la saison

⁽²⁾ en fonction des cas, la CNC et la DTN peuvent reconsidérer l'ordre de ces joueurs

L'ordre des joueurs est valable pour l'ensemble des rencontres.

CHAPITRE 4 - 5-QUILLES

Article 11.4.01 - Dispositions spécifiques aux qualifications nationales

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. Les autres équipes, dans l'ordre du classement de la saison précédente ;
3. Les équipes non classées, selon un critère géographique qui minimise les distances à parcourir par les équipes qui se déplacent
4. Conformément aux articles 11.2.05 et 11.3.03, s'il y a deux équipes du même club dans une poule, l'équipe la moins bien classée est intervertie avec l'équipe du même rang de la poule suivante (ou précédente si la poule concernée est la dernière).

Le nombre de tours de jeu est défini en début de saison sportive en fonction du nombre d'équipes engagées.

Les têtes de séries reçoivent les équipes de leur poule.

La finale aura lieu dans le club champion en titre si celui-ci est qualifié. Dans le cas contraire, la finale aura lieu chez l'équipe la mieux classée à l'issue des éliminatoires nationales.

Elle se déroulera de la façon suivante :

Jour	Horaire	Rencontres	
Samedi	14 h 00	Equipe 1 - Equipe 4 Aller	Equipe 2 - Equipe 3 Aller
	16 h 30	Equipe 1 - Equipe 4 Retour	Equipe 2 - Equipe 3 Retour
Dimanche	10 h 00	Finale 3ème /4ème	Finale 1er/2ème
	12 h 30	Clôture	

Article 11.4.02 - Déroulement d'une rencontre

En application de l'[article 11.1.05](#), les matchs d'une rencontre sont considérés comme plusieurs spécialités : deux matchs en simple, un match en double et un match par relais.

Les simples et le double se jouent simultanément.

L'enchaînement des rencontres ainsi que l'attribution des groupes de billards dans une poule s'effectue conformément à l'article 6.2.09.

Les équipes du même club se rencontrent au 1^{er} tour.

Article 11.4.03 - Division 1

Matches d'une rencontre (article 11.1.05)		Quatre matchs disputés dans cet ordre : 1 : 100 points 2 : 100 points 3 et 4 : 100 points en double Relais : 160 points (4 x 40 points), la victoire de ce match vaut 4 points
Billards (nombre minimum et format)		Les matchs en relais et les doubles se jouent sur billard 3,10 m ; les simples peuvent se jouer sur billard 2,80 m. Un minimum de six billards, dont deux 3,10 m, est nécessaire.
Paliers (article 11.1.07)	Qualifications ligue	NON
	Qualifications nationales	Poules de 3, 4 ou 5 équipes
	Éliminatoires nationales	4 poules de 4 équipes au maximum
	Finale	Poule unique

Article 11.4.04 – Composition des équipes

Le nombre de joueurs inscrits sur le bordereau d'engagement se situe entre 6 et 8 joueurs.

JOUEUR FORMÉ LOCALEMENT

- Un joueur formé localement est un joueur qui a été titulaire d'une licence FFB pendant quatre années, consécutives ou non, avant son trentième anniversaire.
- Au moins la moitié des joueurs inscrits sur le bordereau d'engagement et présentés par une équipe pour disputer une rencontre doivent être des joueurs formés localement. Les autres joueurs doivent être licenciés dans le club mais peuvent résider ailleurs qu'en France
- Tout club peut inclure dans chacune de ses équipes un joueur d'un autre club, à condition que ce club n'engage pas d'équipe dans le même championnat

ZONES EUROPÉENNES

L'Euroleague est une compétition européenne par équipes de club qui a lieu tous les deux ans. Les deux premières équipes de la phase finale de la saison qui précède l'Euroleague pourront être inscrites par la fédération à cette compétition. En leur absence, les équipes suivantes dans le classement peuvent demander à la fédération de les inscrire. Une équipe qui ne soit pas dans les cas précédemment cités peut s'inscrire à ses frais.

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. Un joueur ne peut pas être inscrit dans plusieurs des équipes engagées.

Article 12.1.03 - Composition d'une équipe

L'équipe est composée de quatre joueurs licenciés dans la même ligue :

1. Partie Libre : un joueur classifié en Régionale 1
2. Partie Libre : un joueur classifié en Régionale 2
3. 1-Bande : un joueur classifié en Régionale 1
4. 3-Bandes : un joueur classifié en Régionale 1

Chaque 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.

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.

A l'échelon national, la compétition se dispute en finale directe :

- 1 équipe par ligue est qualifiée pour la finale nationale.
- Elle se déroule selon les formules sportives : 4 poules de 3.
- Les 2 premières équipes de chaque poule se rencontrent en ¼ de finale après reclassement (2-7 3-6 1-8 et 4-5).

En cas d'égalité de points de match lors d'une rencontre en KO direct, il sera procédé à une prolongation (des 4 matchs) pour déterminer le vainqueur selon l'article [6.2.15](#).

Le classement général de cette compétition finale est réalisé par le chargé de gestion sportive selon les critères des articles [6.2.10](#) (poule) ou [6.2.17](#) (phases à élimination directe).

RENCONTRES	MATCH	JOUEURS		4 BILLARDS	6 BILLARDS		
1	1	JOUEUR PL R1 A2	JOUEUR PL R1 A3	08 h 30	14 h 30	VENDREDI	
	2	JOUEUR PL R2 A2	JOUEUR PL R2 A3	08 h 30	14 h 30		
	3	JOUEUR 1B R1 A2	JOUEUR 1B R1 A3	08 h 30	14 h 30		
	4	JOUEUR 3B R1 A2	JOUEUR 3B R1 A3	08 h 30	14 h 30		
2	5	JOUEUR PL R1 B2	JOUEUR PL R1 B3	10 h 00	14 h 30		
	6	JOUEUR PL R2 B2	JOUEUR PL R2 B3	10 h 00	14 h 30		
	7	JOUEUR 1B R1 B2	JOUEUR 1B R1 B3	10 h 00	16 h 00		
	8	JOUEUR 3B R1 B2	JOUEUR 3B R1 B3	10 h 00	16 h 00		
3	9	JOUEUR PL R1 C2	JOUEUR PL R1 C3	11 h 30	16 h 00		
	10	JOUEUR PL R2 C2	JOUEUR PL R2 C3	11 h 30	16 h 00		
	11	JOUEUR 1B R1 C2	JOUEUR 1B R1 C3	11 h 30	16 h 00		
	12	JOUEUR 3B R1 C2	JOUEUR 3B R1 C3	11 h 30	16 h 00		
4	13	JOUEUR PL R1 D2	JOUEUR PL R1 D3	13 h 00	17 h 30		
	14	JOUEUR PL R2 D2	JOUEUR PL R2 D3	13 h 00	17 h 30		
	15	JOUEUR 1B R1 D2	JOUEUR 1B R1 D3	13 h 00	17 h 30		
	16	JOUEUR 3B R1 D2	JOUEUR 3B R1 D3	13 h 00	17 h 30		
5	17	JOUEUR PL R1 A1	PERDANT RENC. 1 PL R1	14 h 30	17 h 30		
	18	JOUEUR PL R2 A1	PERDANT RENC. 1 PL R2	14 h 30	17 h 30		
	19	JOUEUR 1B R1 A1	PERDANT RENC. 1 1B R1	14 h 30	19 h 00		
	20	JOUEUR 3B R1 A1	PERDANT RENC. 1 3B R1	14 h 30	19 h 00		
6	21	JOUEUR PL R1 B1	PERDANT RENC. 2 PL R1	16 h 00	19 h 00		
	22	JOUEUR PL R2 B1	PERDANT RENC. 2 PL R2	16 h 00	19 h 00		
	23	JOUEUR 1B R1 B1	PERDANT RENC. 2 1B R1	16 h 00	19 h 00		
	24	JOUEUR 3B R1 B1	PERDANT RENC. 2 3B R1	16 h 00	19 h 00		
7	25	JOUEUR PL R1 C1	PERDANT RENC. 3 PL R1	17 h 30	08 h 30		
	26	JOUEUR PL R2 C1	PERDANT RENC. 3 PL R2	17 h 30	08 h 30		
	27	JOUEUR 1B R1 C1	PERDANT RENC. 3 1B R1	17 h 30	08 h 30		
	28	JOUEUR 3B R1 C1	PERDANT RENC. 3 3B R1	17 h 30	08 h 30		
8	29	JOUEUR PL R1 D1	PERDANT RENC. 4 PL R1	19 h 00	08 h 30		
	30	JOUEUR PL R2 D1	PERDANT RENC. 4 PL R2	19 h 00	08 h 30		
	31	JOUEUR 1B R1 D1	PERDANT RENC. 4 1B R1	19 h 00	10 h 00		
	32	JOUEUR 3B R1 D1	PERDANT RENC. 4 3B R1	19 h 00	10 h 00		
9	33	JOUEUR PL R1 A1	VAINQUEUR RENC. 1 PL R1	08 h 30	10 h 00		SAMEDI
	34	JOUEUR PL R2 A1	VAINQUEUR RENC. 1 PL R2	08 h 30	10 h 00		
	35	JOUEUR 1B R1 A1	VAINQUEUR RENC. 1 1B R1	08 h 30	10 h 00		
	36	JOUEUR 3B R1 A1	VAINQUEUR RENC. 1 3B R1	08 h 30	10 h 00		
10	37	JOUEUR PL R1 B1	VAINQUEUR RENC. 2 PL R1	10 h 00	11 h 30		
	38	JOUEUR PL R2 B1	VAINQUEUR RENC. 2 PL R2	10 h 00	11 h 30		
	39	JOUEUR 1B R1 B1	VAINQUEUR RENC. 2 1B R1	10 h 00	11 h 30		
	40	JOUEUR 3B R1 B1	VAINQUEUR RENC. 2 3B R1	10 h 00	11 h 30		
11	41	JOUEUR PL R1 C1	VAINQUEUR RENC. 3 PL R1	11 h 30	11 h 30		
	42	JOUEUR PL R2 C1	VAINQUEUR RENC. 3 PL R2	11 h 30	11 h 30		
	43	JOUEUR 1B R1 C1	VAINQUEUR RENC. 3 1B R1	11 h 30	13 h 00		
	44	JOUEUR 3B R1 C1	VAINQUEUR RENC. 3 3B R1	11 h 30	13 h 00		
12	45	JOUEUR PL R1 D1	VAINQUEUR RENC. 4 PL R1	13 h 00	13 h 00		
	46	JOUEUR PL R2 D1	VAINQUEUR RENC. 4 PL R2	13 h 00	13 h 00		
	47	JOUEUR 1B R1 D1	VAINQUEUR RENC. 4 1B R1	13 h 00	13 h 00		
	48	JOUEUR 3B R1 D1	VAINQUEUR RENC. 4 3B R1	13 h 00	13 h 00		
13	49	QUALIFIEE 2 JOUEUR PL R1	QUALIFIEE 7 JOUEUR PL R1	14 h 30	14 h 30		
	50	QUALIFIEE 2 JOUEUR PL R2	QUALIFIEE 7 JOUEUR PL R2	14 h 30	14 h 30		
	51	QUALIFIEE 2 JOUEUR 1B R1	QUALIFIEE 7 JOUEUR 1B R1	14 h 30	14 h 30		
	52	QUALIFIEE 2 JOUEUR 3B R1	QUALIFIEE 7 JOUEUR 3B R1	14 h 30	14 h 30		
14	53	QUALIFIEE 3 JOUEUR PL R1	QUALIFIEE 6 JOUEUR PL R1	16 h 00	16 h 00		
	54	QUALIFIEE 3 JOUEUR PL R2	QUALIFIEE 6 JOUEUR PL R2	16 h 00	16 h 00		
	55	QUALIFIEE 3 JOUEUR 1B R1	QUALIFIEE 6 JOUEUR 1B R1	16 h 00	16 h 00		
	56	QUALIFIEE 3 JOUEUR 3B R1	QUALIFIEE 6 JOUEUR 3B R1	16 h 00	16 h 00		
15	57	QUALIFIEE 1 JOUEUR PL R1	QUALIFIEE 8 JOUEUR PL R1	17 h 30	17 h 30		
	58	QUALIFIEE 1 JOUEUR PL R2	QUALIFIEE 8 JOUEUR PL R2	17 h 30	17 h 30		
	59	QUALIFIEE 1 JOUEUR 1B R1	QUALIFIEE 8 JOUEUR 1B R1	17 h 30	17 h 30		
	60	QUALIFIEE 1 JOUEUR 3B R1	QUALIFIEE 8 JOUEUR 3B R1	17 h 30	17 h 30		
16	61	QUALIFIEE 4 JOUEUR PL R1	QUALIFIEE 5 JOUEUR PL R1	19 h 00	19 h 00		
	62	QUALIFIEE 4 JOUEUR PL R2	QUALIFIEE 5 JOUEUR PL R2	19 h 00	19 h 00		
	63	QUALIFIEE 4 JOUEUR 1B R1	QUALIFIEE 5 JOUEUR 1B R1	19 h 00	19 h 00		
	64	QUALIFIEE 4 JOUEUR 3B R1	QUALIFIEE 5 JOUEUR 3B R1	19 h 00	19 h 00		
17	65	VAINQUEUR RENC 13 PL R1	VAINQUEUR RENC 14 PL R1	8 h 30	8 h 30	DIMANCHE	
	66	VAINQUEUR RENC 13 PL R2	VAINQUEUR RENC 14 PL R2	8 h 30	8 h 30		
	67	VAINQUEUR RENC 13 1B R1	VAINQUEUR RENC 14 1B R1	8 h 30	8 h 30		

	68	VAINQUEUR RENC 13 3B R1	VAINQUEUR RENC 14 3B R1	8 h 30	8 h 30
18	69	VAINQUEUR RENC 15 PL R1	VAINQUEUR RENC 16 PL R1	10 h 30	10 h 30
	70	VAINQUEUR RENC 15 PL R2	VAINQUEUR RENC 16 PL R2	10 h 30	10 h 30
	71	VAINQUEUR RENC 15 1B R1	VAINQUEUR RENC 16 1B R1	10 h 30	10 h 30
	72	VAINQUEUR RENC 15 3B R1	VAINQUEUR RENC 16 3B R1	10 h 30	10 h 30
19	73	VAINQUEUR RENC 17 PL R1	VAINQUEUR RENC 18 PL R1	14 h 30	14 h 30
	74	VAINQUEUR RENC 17 PL R2	VAINQUEUR RENC 18 PL R2	14 h 30	14 h 30
	75	VAINQUEUR RENC 17 1B R1	VAINQUEUR RENC 18 1B R1	14 h 30	14 h 30
	76	VAINQUEUR RENC 17 3B R1	VAINQUEUR RENC 18 3B R1	14 h 30	14 h 30

Article 12.1.05 - Dispositions diverses

La répartition des équipes dans la poule est faite par tirage au sort.

Les distances sont :

- Réduite 1 pour la phase de poules ;
- Normales pour la phase à élimination directe.

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 grands coins, avec limitation à 20 reprises sur les distances fixées à l'[article 12.2.07](#) ci-après.

Article 12.2.02 - Engagement d'une équipe

La CSCL envoie le bordereau d'engagement dûment rempli avant le 30 septembre de la saison en cours.

Peuvent inscrire une équipe :

- Tous les clubs
- Toutes les Ligues (1 équipe par Ligue), à condition qu'aucun club n'ait engagé d'équipe dans cette Ligue

Article 12.2.03 - Composition d'une équipe

Une équipe de Ligue est composée de trois joueurs qui appartiennent tous les trois à cette Ligue. Elle porte le nom du club d'un des trois joueurs.

Une équipe de club est composée de trois joueurs.

Tout club peut inclure dans chacune de ses équipes un joueur d'un autre club à condition que :

- ce club n'engage pas d'équipe dans le même championnat
- ce club n'appartienne pas à une Ligue qui engage une équipe de Ligue

Les joueurs doivent être âgés de moins de 19 ans au 1^{er} septembre de la saison sportive concernée.

A l'ouverture de la période des inscriptions, la CNC déterminera pour chaque joueur un indice dans l'ordre de priorité ci-dessous :

- points ranking du classement national de référence
- moyenne de classification de la saison précédente transformée en point ranking (x 100)

Pour les joueurs non classifiés, le président du club propose une moyenne de classification la plus proche de la valeur du joueur convertie sur billard 2,80 m, et le chargé de gestion sportive valide cette proposition. Elle est ensuite transformée en points ranking (x100).

Lorsqu'un joueur non classifié a atteint trois matchs, y compris au cours de cette compétition, une nouvelle moyenne lui est attribuée 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 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 meilleurs points ranking de l'équipe.

Article 12.2.05 - Qualification nationale

Selon le nombre d'engagés en qualification nationale, la CNC aménage une formule sportive.
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 se déroule 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 précitées, la phase principale se déroule en deux poules de quatre joueurs.

Si le nombre d'équipes engagées à la date limite est inférieur au nombre de places en phase finale, la CNC aménage une formule sportive.

Le rang d'arrivée des équipes est fixé dans l'ordre décroissant de la somme des trois meilleurs indices de joueurs d'une équipe.

Le classement de cette compétition finale est fait par le chargé de gestion sportive selon les critères des articles [6.2.10](#) (poule) ou [6.2.17](#) (phases à élimination directe).

REN-CONTRE	MATCH	JOUEURS		HORAIRES DE DÉBUT DE JEU		
				3 BILLARDS	4 BILLARDS	
1	1	JOUEUR 1 A2	JOUEUR 1 A3	14 h 00	14 h 00	VENDREDI
	2	JOUEUR 2 A2	JOUEUR 2 A3	14 h 00	14 h 00	
	3	JOUEUR 3 A2	JOUEUR 3 A3	14 h 00	15 h 30	
2	4	JOUEUR 1 B2	JOUEUR 1 B3	15 h 30	14 h 00	
	5	JOUEUR 2 B2	JOUEUR 2 B3	15 h 30	14 h 00	
	6	JOUEUR 3 B2	JOUEUR 3 B3	15 h 30	15 h 30	
3	7	JOUEUR 1 A1	JOUEUR 1 A4	17 h 00	15 h 30	
	8	JOUEUR 2 A1	JOUEUR 2 A4	17 h 00	15 h 30	
	9	JOUEUR 3 A1	JOUEUR 3 A4	17 h 00	17 h 00	
4	10	JOUEUR 1 B1	JOUEUR 1 B4	18 h 30	17 h 00	
	11	JOUEUR 2 B1	JOUEUR 2 B4	18 h 30	17 h 00	
	12	JOUEUR 3 B1	JOUEUR 3 B4	18 h 30	17 h 00	
5	13	PERDANT RENC. 1 J1	PERDANT RENC. 3 J1	20 h 00	18 h 30	
	14	PERDANT RENC. 1 J2	PERDANT RENC. 3 J2	20 h 00	18 h 30	
	15	PERDANT RENC. 1 J3	PERDANT RENC. 3 J3	20 h 00	10 h 30	
6	16	PERDANT RENC. 2 J1	PERDANT RENC. 4 J1	9 h 00	18 h 30	
	17	PERDANT RENC. 2 J2	PERDANT RENC. 4 J2	9 h 00	18 h 30	
	18	PERDANT RENC. 2 J3	PERDANT RENC. 4 J3	9 h 00	10 h 30	SAMEDI
7	19	VAINQUEUR RENC. 1 J1	VAINQUEUR RENC. 3 J1	10 h 30	10 h 30	
	20	VAINQUEUR RENC. 1 J2	VAINQUEUR RENC. 3 J2	10 h 30	10 h 30	
	21	VAINQUEUR RENC. 1 J3	VAINQUEUR RENC. 3 J3	10 h 30	14 h 00	
8	22	VAINQUEUR RENC. 2 J1	VAINQUEUR RENC. 4 J1	13 h 00	14 h 00	
	23	VAINQUEUR RENC. 2 J2	VAINQUEUR RENC. 4 J2	13 h 00	14 h 00	
	24	VAINQUEUR RENC. 2 J3	VAINQUEUR RENC. 4 J3	13 h 00	14 h 00	
9	25	JOUEUR 1 A4	JOUEUR RESTANT 1 A	14 h 30	15 h 30	
	26	JOUEUR 2 A4	JOUEUR RESTANT 2 A	14 h 30	15 h 30	
	27	JOUEUR 3 A4	JOUEUR RESTANT 3 A	14 h 30	17 h 00	
10	28	JOUEUR 1 B4	JOUEUR RESTANT 1 B	16 h 00	15 h 30	
	29	JOUEUR 2 B4	JOUEUR RESTANT 2 B	16 h 00	15 h 30	
	30	JOUEUR 3 B4	JOUEUR RESTANT 3 B	16 h 00	17 h 00	
11	31	JOUEUR 1 A1	JOUEUR RESTANT 1 A	17 h 30	17 h 00	
	32	JOUEUR 2 A1	JOUEUR RESTANT 2 A	17 h 30	17 h 00	
	33	JOUEUR 3 A1	JOUEUR RESTANT 3 A	17 h 30	18 h 30	
12	34	JOUEUR 1 B1	JOUEUR RESTANT 1 B	19 h 00	18 h 30	
	35	JOUEUR 2 B1	JOUEUR RESTANT 2 B	19 h 00	18 h 30	

	36	JOUEUR 3 B1	JOUEUR RESTANT 3 B	19 h 00	18 h 30	
13	37	PREMIÈR POULE A J1	DEUXIÈME POULE B J1	9 h 00	9 h 00	DIMANCHE
	38	PREMIÈR POULE A J2	DEUXIÈME POULE B J2	9 h 00	9 h 00	
	39	PREMIÈR POULE A J3	DEUXIÈME POULE B J3	9 h 00	9 h 00	
14	40	PREMIÈR POULE B J1	DEUXIÈME POULE A J1	10 h 30	10 h 30	
	41	PREMIÈR POULE B J2	DEUXIÈME POULE A J2	10 h 30	10 h 30	
	42	PREMIÈR POULE B J3	DEUXIÈME POULE A J3	10 h 30	10 h 30	
15	43	VAINQUEUR RENC. 1 J1	VAINQUEUR RENC. 3 J1	14 h 00	14 h 00	
	44	VAINQUEUR RENC. 2 J2	VAINQUEUR RENC. 4 J2	14 h 00	14 h 00	
	45	VAINQUEUR RENC. 2 J3	VAINQUEUR RENC. 4 J3	14 h 00	14 h 00	

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.

Selon son indice (article 12.2.03), chaque joueur doit jouer la distance indiquée ci-dessous :

Indice	Distance
indice <160	35
160 ≤ indice < 240	45
240 ≤ indice < 400	60
400 ≤ indice < 560	80
560 ≤ indice < 800	110
800 ≤ indice < 1 600	140
1 600 ≤ indice	200

Pour l'attribution des points de matchs, 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.

Le club qui a remporté la finale du dernier championnat est 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.

CHAPITRE 3 - COUPE DE FRANCE PAR ÉQUIPES DE JOUEURS

Article 12.3.01 - Présentation du championnat

La Coupe de France est une compétition par équipes de deux joueurs à l'Artistique ouverte de 10 à 16 joueurs.

Article 12.3.02 - Déroulement de la compétition

Une rencontre entre deux équipes est un match où chacun des deux joueurs d'une équipe choisit et joue cinq figures par set.

		5 équipes	6 équipes	7 équipes	8 équipes
SAMEDI	8 h 00	2 / 5 3 / 4	A2 / A3 B2 / B3	A2 / A3 B2 / B3	A2 / A3 A1 / A4
	10 h 00			A1 / perdant A2/A3 B1 / B4	B2 / B3 B1 / B4
	12 h 00		A1 / perdant A2/A3 B1 / perdant B2/B3	A1 / vainqueur A2/A3 Perdants B2/B3 / B1/B4	Perdants A2/A3 / A1/A4 Vainqueurs A2/A3 / A1/A4
	14 h 00	1 / 5 2 / 3	A1 / vainqueur A2/A3 B1 / vainqueur B2/B3	A2 / A3 Vainqueurs B2/B3 / B1/B4	Perdants B2/B3 / B1/B4 Vainqueurs B2/B3 / B1/B4
	16 h 00	1 / 4 5 / 3	Match de classement 3è A / 3è B	A1 / perdant A2/A3 Restant B4	Restant A4 Restant A1
	18 h 00		Demi-finale 1er A / 2è B Demi-finale 1er B / 2è A	A1 / vainqueur A2/A3 Restant B1	Restant B4 Restant B1
DIMANCHE	8 h 00	1 / 3 4 / 2		Demi-finale 1er A / 2è B Demi-finale 1er B / 2è A	Demi-finale 1er A / 2è B Demi-finale 1er B / 2è A
	13 h 30	1 / 2 4 / 5	Match de classement 3-4 Finale	Match de classement 3-4 Finale	Match de classement 3-4 Finale

Le tirage au sort des sets est effectué à chaque début de séance ; le cas échéant, il est identique pour les poules.

En cas d'égalité à l'issue d'un set, les participants sont départagés grâce à une prolongation organisée comme suit :

- l'ordre des joueurs est le même que celui du match ; les joueurs débutent la prolongation par la première figure du set suivant ;
- en cas d'égalité, il est procédé à une nouvelle prolongation suivant le même principe par la figure suivante, et ainsi de suite jusqu'à détermination du vainqueur.

Si une équipe ne peut plus être rejointe par l'équipe adverse dans un set, le set est terminé.

La finale se déroule selon les formules sportives définies pour les tournois nationaux à partir de la phase principale, [titre VII, chapitre 2, section 2](#) du présent code. La distance est de trois sets gagnants pour 5 et 6 équipes et de deux sets gagnants pour 7 et 8 équipes.

Le classement de cette compétition finale est réalisé par le chargé de gestion sportive selon les critères des articles [6.2.12](#) (poule) ou [6.2.19](#) (phases à élimination directe).

Article 12.3.03 - Phases par élimination directe

Le classement général de la phase antérieure est établi selon les dispositions de l'[article 6.2.12](#).

Ces phases sont disputées selon les modalités décrites à la [section 3 du titre VI chapitre 2](#). Par dérogation aux dispositions précitées, la phase par élimination directe débute par les demi-finales. La distance est de trois sets gagnants.

Les joueurs éliminés de la phase précédente effectuent un arbitrage.

Article 12.3.04 - Classement

Le classement général est établi selon les dispositions de l'[article 6.2.12](#).

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

Le classement général est établi selon les critères suivants :

- phase la plus élevée atteinte ;
- rang de classement dans cette phase.

Article 12.3.05 - Participants et rang d'arrivée

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

1. Les équipes les mieux classées (somme des pourcentages de réussite de référence) ;
2. Ordre chronologique d'inscription.

Article 12.3.06 - Dispositions diverses

Les joueurs participants sont déterminés par ordre chronologique d'inscription.

Les joueurs s'engagent selon les dispositions de l'[article 7.2.15](#) et constituent une équipe en informant par courriel le chargé de gestion sportive.

La répartition des équipes dans la poule est faite par tirage au sort.

En poule, le joueur de l'équipe place les billes pour son coéquipier.

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

TITRE XIII - SÉLECTION POUR LES COMPÉTITIONS INTERNATIONALES

Article 13.0.01 - Principes

Sont Les sélections internationales sont placées sous la responsabilité du Directeur technique national (DTN).

Le DTN s'appuie sur les propositions d'un Sélectionneur national nommé par le Comité directeur fédéral pour la durée de l'olympiade.

Le périmètre confié au Sélectionneur national est préalablement défini : discipline, spécialités, catégories concernées.

Le Sélectionneur national établira ses propositions en prenant en compte :

- L'étude des résultats des joueurs
- Les analyses des vidéos disponibles des matchs
- L'observation des joueurs en compétitions
- L'avis des entraîneurs nationaux (collectifs concernés)
- L'avis de la Commission nationale de la discipline

Les propositions du Sélectionneur national concernent :

- Une sélection de joueurs ou d'équipes
- Un encadrement pour chaque épreuve (coach, kiné, préparateur mental, ...)

En cas de vacance d'un poste de Sélectionneur national :

- Un appel à candidature est lancé chaque saison par la FFB pour pourvoir le poste
- Le DTN établit lui-même les sélections dans le périmètre concerné en s'appuyant sur les mêmes supports que le Sélectionneur national.

Article 13.0.02 - Tournois de la Coupe du Monde UMB (3-Bandes)

Sont retenus en priorité pour participer aux tournois de la Coupe du Monde :

- les joueurs inscrits sur les listes « sportifs de haut niveau » ou « espoirs de haut niveau » du ministère des Sports ;
- les joueurs classés parmi les 50 premiers du classement mondial UMB ;
- les joueurs qui figurent parmi les meilleurs potentiels de la spécialité (résultats dans les championnats Juniors - U21 -, rapport entre le niveau de performance et l'âge, etc.)

ANNEXE I - LE QUEUTAGE

Annexe 1.01 - Évitions de commettre des fautes !

Que de polémiques, que de discussions passionnées sur l'épineux problème de l'arbitrage des fautes dites « queuté », « pousse-tout » ou encore « charrette ».
Ci-dessous sont proposés quelques éléments permettant, espérons-le, d'éclairer le débat.

Annexe 1.02 - Sur quels types de coups constate-t-on des fautes ?

Une faute peut survenir sur la plupart des coups (coups techniques) : rétro, coulé, piqué, massé, etc. Les fautes ne sont donc pas liées à un type de coup particulier.

En revanche, on peut constater que la proximité bille 1 - bille 2 engendre un risque potentiel de faute. En effet, plus cette distance est faible, plus la possibilité de « queuter » est réelle.

Annexe 1.03 - Mais qu'est-ce que « queuter » ?

Est-ce le fait de garder, avec le procédé, le contact avec la bille 1 lors du choc sur la bille 2 ?
Si tel est le cas, on ne peut pas, au 3-Bandes, jouer le coup proposé sur la figure 1.
Une tolérance s'impose donc à ce niveau car on ne peut plus faire face à ce type de situation.
(Alors, que conviendrait-il de faire ?)

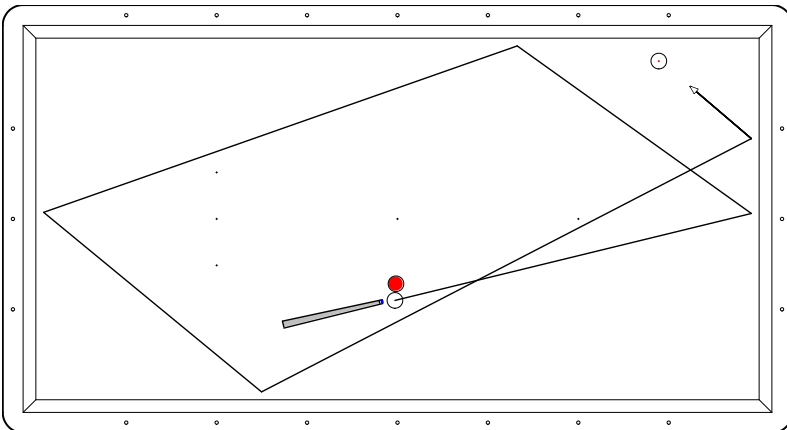


Figure 1 : La distance bille 1 - bille 2 est égale à 0,5 mm. On peut penser que, compte tenu de la puissance nécessaire pour réaliser le trajet, le procédé sera encore en contact avec la bille 1 lors du choc sur la bille 2. Alors, le joueur a-t-il le droit de réaliser ce « 5 bandes » ?

N'est-ce pas plutôt le fait de propulser, avec la queue de billard, la bille 2 par l'intermédiaire de la bille 1 ?

Annexe 1.04 - Alors, la manière de jouer peut-elle augmenter ou diminuer le risque de queuter ?

La quantité de bille

Dans le cas de la figure 1, si le joueur choisit une quantité de bille trop importante, la bille 2 ne sera pas seulement propulsée par l'énergie de la bille 1 mais aussi par la queue de billard (par l'intermédiaire de la bille 1) : il y aurait donc « queuté ».

En revanche, si la quantité de bille jouée est infime, la bille 2 ne sera pas déplacée (ou extrêmement peu).

Raisonnablement, on peut estimer que si le joueur choisit une quantité de bille en fonction de la proximité, il élimine les risques de « queuter ». Par conséquent, dans la situation de la figure 1, une seule quantité de bille est acceptable : « l'extrême finesse ».

L'effet

Peut-on, lorsque les billes 1 et 2 sont peu distantes, jouer avec de l'effet (de côté) ?

Constats mécaniques :

- si on joue doucement avec de l'effet, la bille 1 ne dévie pas (ne se déporte pas) au contact du procédé dans la direction opposée à l'effet ;
- en revanche, si on joue fort, la bille 1 dévie (ou se déporte) au contact du procédé dans la direction opposée à l'effet, et ce plus ou moins en fonction de la puissance du coup et de la quantité d'effet.

Ceci est important dans la mesure où cette déviation (ou ce déport) de la bille 1 peut générer une prise de quantité de bille supérieure à celle choisie par le joueur.

Donc, si les billes 1 et 2 sont peu distantes et si on joue fort, on ne peut pas jouer avec le bon effet (*), c'est-à-dire l'effet à droite sur la figure 1.

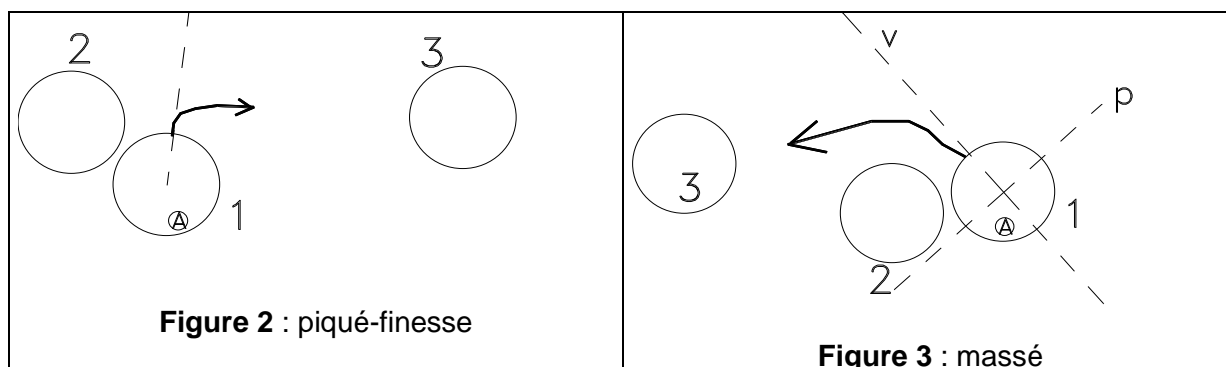
(*) Bon effet : effet à droite si la bille 2 est à gauche de l'axe de visée, et inversement.

Annexe 1.05 - D'autres exemples

Il s'agit d'appliquer les mêmes règles quel que soit le type de coup joué lorsque les billes 1 et 2 sont peu distantes.

Ainsi, dans certaines situations de piqué, le « piqué-finesse » s'imposera du fait de la proximité des billes (figure 2). On peut jouer avec un peu d'effet à droite (« bon effet ») parce qu'on joue doucement : la quantité de bille est impérativement « fine ».

Même chose sur certains massés (figure 3).



On conçoit aisément l'impossibilité de réaliser sans « queuter » un rétro ou un coulé lorsque les billes 1 et 2 sont peu espacées car ces deux types de coups imposent habituellement une quantité de bille substantielle.

Annexe 1.06 - Comportement du joueur et de l'arbitre

Pour ne pas être « arrêté » par l'arbitre, le joueur doit s'imposer une grande rigueur dans le choix de réalisation des coups pour jouer « proprement ». La règle d'or reste le choix d'une quantité de bille relative à la proximité des billes 1 et 2 (très près : très fin).

L'arbitre ne doit sanctionner la faute que si elle est constatée, notamment par un déplacement de la bille 2 qui ne serait pas seulement généré par l'énergie que possède la bille 1 lors du choc. L'annonce de la faute ne devant pas être préméditée, c'est-à-dire décidée par le choix du joueur de tenter tel ou tel coup, avec tel ou tel effet, etc.

ANNEXE II - LE CLASSEMENT NATIONAL

Annexe 2.01 - Espérance de gain

Soient :

m_{gj} la moyenne générale du joueur à classer J ,

m_{ga} la moyenne générale de son adversaire A .

La différence de niveau d entre J et A se calcule à partir de leurs moyennes générales respectives :

$$d = 2 \times \frac{m_{gj} - m_{ga}}{m_{gj} + m_{ga}} \quad (1)$$

L'espérance e qu'a J de battre A est estimée en fonction de la différence de niveau entre J et A :

$$e = 1 - \frac{1}{1 + 10^{\frac{d}{0,37}}} \quad (2)$$

Exemple :

Adversaire	Moyenne générale de l'adversaire	Points de match du joueur J
A1	0,869	0
A2	0,654	2
A3	0,752	0
A4	0,587	2
A5	0,902	0
A6	0,634	2
A7	0,687	1
A8	0,721	0
A9	0,739	2
A10	0,687	2

Moyenne générale du joueur J : 0,774

On voit dans ce tableau que la moyenne générale de J ($m_{gJ} = 0,774$) est inférieure à celle de A1 ($m_{gA1} = 0,869$).

La différence de niveau entre J et A1 se calcule par :

$$d_1 = 2 \times \frac{m_{gJ} - m_{gA1}}{m_{gJ} + m_{gA1}}$$

$$\text{soit } d_1 = 2 \times \frac{0,774 - 0,869}{0,774 + 0,869} \text{ ce qui donne } d_1 \simeq -0,116.$$

Le signe « - » de la valeur d_1 signifie que le niveau de J est inférieur à celui de A1, et la valeur 0,116 quantifie la différence de niveau.

Annexe 2.02 - Espérance théorique globale de gain

Soient :

$\{A_1 \dots A_n\}$ l'ensemble des n adversaires de J rencontrés lors des n matchs de la période de référence,

m_{gj} la moyenne générale de l'adversaire A_i ,

d_i la différence de niveau entre J et A_i calculée par (1),

e_i l'espérance de gain de J contre A_i , calculée par (2).

L'espérance théorique globale de gain e_{th} pour J sur toute la période de référence est :

$$e_{th} = \frac{1}{n} \times \sum_{i=1}^n e_i \quad (3)$$

Exemple :

Connaissant la différence de niveau d_1 entre J et A1, le modèle statistique ⁽¹⁾ permet de calculer l'espérance de gain qu'avait J dans son match contre A1.

Les mêmes calculs de différence de niveau et d'espérance de gain peuvent être faits pour chacun des adversaires de J, ce qui donne le tableau suivant :

Adversaire	Moyenne générale de l'adversaire	Espérance de gain du joueur J
A1	0,869	32,7 %
A2	0,654	74,0 %
A3	0,752	54,5 %
A4	0,587	84,7 %
A5	0,902	27,9 %
A6	0,634	77,5 %
A7	0,687	67,7 %
A8	0,721	60,9 %
A9	0,739	57,1 %
A10	0,687	67,7 %

⁽¹⁾ Dans la formule donnant l'espérance de gain en fonction de la différence de niveau, on utilise un coefficient d'ajustement de 0,37 entre la courbe du modèle statistique et les points expérimentaux.

Annexe 2.03 - Moyenne estimée de l'adversaire global

La différence de niveau d_{th} entre le joueur et l'adversaire global se calcule par :

$$d_{th} = 0,37 \times \log \frac{e_{th}}{1 - e_{th}} \quad (4)$$

La moyenne estimée m_{ag} de l'adversaire global est alors définie comme suit :

$$m_{ag} = m_{gj} \times \frac{2 - d_{th}}{2 + d_{th}} \quad (5)$$

Exemple :

La moyenne des espérances de gain figurant dans la troisième colonne du tableau ci-dessus est de 60,5 % (ou 0,605). C'est le gain théorique g_{th} de J contre l'ensemble de ses adversaires, qu'on peut fondre en un adversaire fictif unique : l'adversaire global.

Le gain théorique $g_{th} = 0,605$ correspond à une différence de niveau théorique calculable par :

$$d_{th} \simeq 0,37 \times \log \frac{g_{th}}{1 - g_{th}}$$

soit $d_{th} \simeq 0,37 \times \log \frac{0,605}{1 - 0,605}$ dont le résultat est $d_{th} \simeq 0,068$.

La moyenne générale de l'adversaire global de J est donc de 0,723.

Annexe 2.04 - Gain réel

Pour chaque match de la période de référence, il est attribué deux points par victoire (y compris en cas de prolongation) et un point par match nul. Le gain réel pour n matchs est la moitié de la moyenne des points obtenus :

$$e_r = \frac{1}{2n} \times \sum (\text{points obtenus}) \quad (6)$$

Exemple :

Les points de matchs (dernière colonne du premier tableau) donnent les gains réellement obtenus par J. Sur 20 points de matchs possibles, il en a marqué 11, ce qui correspond à un taux de victoires de 11/20, soit un gain réel $gr = 55\%$.

Le gain réel de J étant inférieur au gain théorique, son niveau réel est donc inférieur à celui indiqué par sa moyenne générale (0,774).

Ce gain réel dépassant cependant 50 %, le niveau de J est donc supérieur à celui qu'indique la moyenne générale de son adversaire global (0,723).

Annexe 2.05 - Ranking

La moyenne générale du joueur est ajustée en fonction du gain réel et de la différence réelle de niveau avec la moyenne de l'adversaire global.

Soit d_r la différence de niveau réelle entre le joueur et son adversaire global, calculée par :

$$d_r = 0,37 \times \log \frac{e_r}{1 - e_r} \quad (7)$$

Le ranking R_k est alors calculé comme suit :

$$R_k = 1000 \times m_{ag} \times \frac{2 + d_r}{2 - d_r} \quad (8)$$

$$R_k = 100 \times m_{ag} \times \frac{2 + d_r}{2 - d_r}$$

Le calcul est effectué par voie informatique, aucun arrondi n'est appliqué au résultat.

Pour éviter les anomalies, si R_k présente un écart de plus de 15 % avec, pour le 3-Bandes, $1000 m_{gj}$ et pour les jeux de séries, $100 m_{gj}$, il est ramené à celle des deux valeurs $1000 (m_{gj} \pm 0,15 \times m_{gj})$ qui en est la plus proche pour le 3-Bandes, et $100 (m_{gj} \pm 0,15 \times m_{gj})$ pour les jeux de séries.

Exemple :

Au gain réel de J, le modèle statistique fait correspondre une différence de niveau d_r avec l'adversaire global, donnée par :

$$d_r \simeq 0,37 \times \log \frac{g_r}{1 - g_r}$$

soit $d_r \simeq 0,37 \times \log \frac{0,55}{1 - 0,55}$ dont le résultat est $d_r \simeq 0,032$.

Cette différence de niveau réelle avec l'adversaire global correspond à une moyenne générale de J, donnée par :

$$m_{gT} \simeq m_{gAG} \times \frac{2 + d_r}{2 - d_r}$$

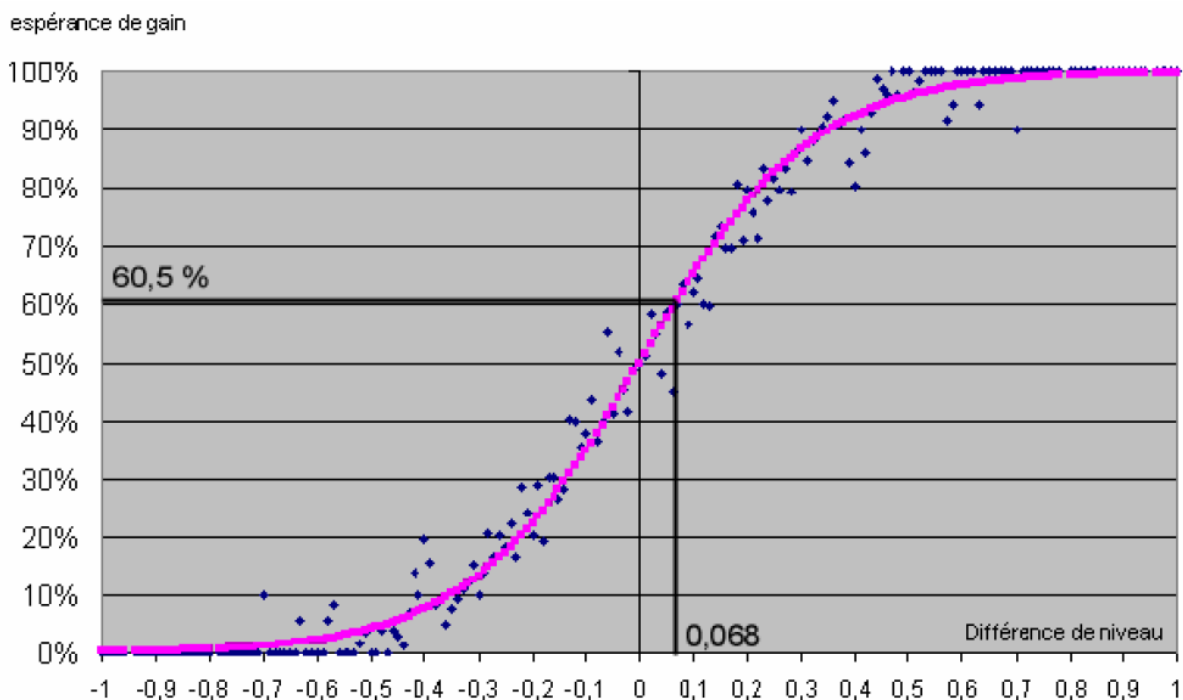
soit $m_{gT} \simeq 0,723 \times \frac{2 + 0,032}{2 - 0,032}$, ce qui donne $m_{gT} \simeq 0,747$.

C'est cette moyenne générale qui mesure le véritable niveau de J. En la multipliant par 1000, on obtient son ranking : $R_T = 747$.

Annexe 2.06 - Modèle statistique

Sur le graphique ci-dessous, qui associe l'espérance de gain e à la différence de niveau d , les points correspondent aux données provenant d'une base qui répertorie les résultats de près de 5 000 matchs.

La courbe résulte du traitement statistique de ces données et représente la fonction dont l'équation est la formule (2) de l'[annexe 2.01](#). Elle modélise graphiquement le comportement du « joueur moyen ».



ANNEXE III - AIDE À L'ORGANISATION

La présente annexe a pour objectifs de :

- lister les différentes démarches administratives, sportives et de communication entre le club organisateur, le chargé de gestion sportive et la Fédération Française de Billard ;
- clarifier les rôles et ventiler les tâches de chacun de ces trois acteurs.

	CLUB	CHARGÉ DE GESTION SPORTIVE prenom.nom@ffbillard.com	FÉDÉRATION ffb@ffbillard.com
Demande d'organisation de compétition fédérale	<p>Jusqu'au 31 mai inclus</p> <p>Envoi au secrétariat fédéral du bordereau (téléchargeable sur le site fédéral) dûment complété avec l'avis de la ligue d'appartenance.</p> <p>Ne pas oublier d'indiquer sur la demande le nombre et le format des billards mis à disposition.</p> <p>Les compétitions fédérales non pourvues pourront être demandées tout au long de la saison sportive.</p>		<p>15 avril Envoi aux ligues et diffusion sur le site fédéral du calendrier carambole.</p> <p>1^{er} juin Envoi des demandes au président de la CNC.</p> <p>15 juin Envoi d'une nouvelle édition du calendrier avec l'indication des compétitions fédérales attribuées aux clubs organisateurs.</p>
La liste des participants, la formule sportive, les horaires et le tirage au sort	<p>24 heures avant la compétition</p> <p>Le cas échéant, envoi du tirage au sort au chargé de gestion sportive.</p>	<p>3 semaines avant Envoi au club de la liste des joueurs (avec les adresses électroniques utilisées par les joueurs lors de leur inscription), de la formule sportive et des horaires. Publication sur le site fédéral des informations ci-dessus.</p> <p>1 semaine avant Le cas échéant, vérification de la compétition et des phases dans Match Explorer et envoi au club du fichier des participants pour Match Explorer.</p> <p>24 heures avant la compétition Le cas échéant, publication du tirage au sort sur le site fédéral.</p>	

	CLUB	CHARGÉ DE GESTION SPORTIVE prenom.nom@ffbillard.com	FÉDÉRATION ffb@ffbillard.com
Communication	<p>2 semaines avant Envoi au secrétariat de la rédaction (site@ffbillard.com) de tous les supports de communication : affiche(s), site internet (lien d'un live scoring et/ou live streaming), flyer(s), horaires, etc.</p> <p>Sous 48 heures après Envoi d'un compte rendu exhaustif avec une ou des photos au secrétariat de la rédaction.</p>		<p>1 semaine avant Publication des supports de communication.</p> <p>Sous 72 heures après Diffusion d'un article avec le compte rendu et une ou des photos.</p>
Forfait	<p>Jusqu'à la fin de la compétition Mise en relation permanente avec le chargé de gestion sportive pour actualiser liste et formule. Le club propose au chargé de gestion sportive et diffuse les nouveaux documents.</p>	<p>Jusqu'à la fin compétition Mise en relation permanente avec le club organisateur pour actualiser liste et formule.</p> <p>Sous 48 heures après Mise à jour du suivi des forfaits au président de la CNC.</p>	<p>Jusqu'à la fin de la compétition Affichage des noms dans l'annonce de l'événement.</p>
Gestion sportive	<p>Pendant la compétition Saisie des matchs sur Match Explorer. Respect des consignes données par le chargé de gestion sportive.</p> <p>Après la compétition Envoi des résultats hors FFB Sportif au chargé de gestion sportive.</p>	<p>Pendant la compétition Se rend disponible en cas de problèmes majeurs dans le club organisateur.</p> <p>Après la compétition Valide les résultats et les envoie, le cas échéant, avec le classement du circuit au secrétariat fédéral et de rédaction. Mise à jour du classement glissant des sélections internationales, le cas échéant.</p>	<p>Sous 48 heures Publication des résultats, et le cas échéant, du classement du circuit.</p>