



CODE SPORTIF BILLARD CARAMBOLE

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION.....	9
TITRE I - MATÉRIEL ET TRACÉS.....	10
CHAPITRE 1 - BILLARDS.....	10
Article 1.1.01 - Dimensions de la surface de jeu.....	10
Article 1.1.02 - Bandes	10
Article 1.1.03 - Cadre de bandes et repères	10
Article 1.1.04 - Hauteur du billard.....	10
Article 1.1.05 - Ardoises	10
Article 1.1.06 - Châssis	10
Article 1.1.07 - Chauffage.....	11
Article 1.1.08 - Éclairage	11
CHAPITRE 2 - AUTRES MATÉRIELS	12
Article 1.2.01 - Billes.....	12
Article 1.2.02 - Quilles	12
Article 1.2.03 - Queue de billard.....	12
Article 1.2.04 - Rallonges et râdeaux	12
Article 1.2.05 - Socle de surélévation.....	12
CHAPITRE 3 - TRACÉS	13
Article 1.3.01 - Mouches.....	13
Article 1.3.02 - Petits coins.....	14
Article 1.3.03 - Grands coins.....	15
Article 1.3.04 - Cadres.....	16
Article 1.3.05 - Ancres	17
Article 1.3.06 - Tracé pour les jeux avec quilles.....	18
Article 1.3.07 - Tracé des positions à l'Artistique	19
TITRE II - RÈGLES DE JEU	20
CHAPITRE 1 - RÈGLES COMMUNES.....	20
Section 1 - Détermination du joueur qui commence le match.....	20
Article 2.1.01 - Placement des billes pour le tirage à la bande.....	20
Article 2.1.02 - Tirage à la bande	20
Article 2.1.03 - Détermination du joueur qui commence	21
Section 2 - Déroulement du match.....	21
Article 2.1.04 - Bille du joueur et billes-objets	21
Article 2.1.05 - Distance et sets	21
Article 2.1.06 - Queues de billard et accessoires autorisés	21
Article 2.1.07 - Emplacement du joueur passif.....	21
Article 2.1.08 - Reprises	21
Article 2.1.09 - Reprise égalisatrice	21
Article 2.1.10 - Détermination du vainqueur, limitation des reprises.....	22
Section 3 - Fautes	22
Article 2.1.11 - « Fausse queue » ou dérapage du procédé sur la bille	22
Article 2.1.12 - Queutage	22
Article 2.1.13 - Bille touchée.....	23
Article 2.1.14 - Trajectoires hors du billard.....	23
Article 2.1.15 - Fautes de position du corps.....	23
Article 2.1.16 - Abandon de l'aire de jeu	23
Article 2.1.17 - Fautes diverses.....	23
Article 2.1.18 - Fautes non constatées.....	23
CHAPITRE 2 - JEUX DE SÉRIES, 3-BANDES.....	24
Section 1 - Règles communes.....	24
Article 2.2.01 - But du jeu	24
Article 2.2.02 - Reprise.....	24
Article 2.2.03 - Position de départ	24
Article 2.2.04 - Zones réglementées	24
Article 2.2.05 - Jeux par bandes	24
Article 2.2.06 - Nettoyage.....	25
Article 2.2.07 - Remplacement des billes	25
Article 2.2.08 - Sanction des fautes	25

Section 2 - Dispositions spécifiques.....	26
Article 2.2.09 - Remplacements en cours de match selon les spécialités	26
Article 2.2.10 - Autres particularités selon les spécialités	26
CHAPITRE 3 - JEUX AVEC QUILLES	27
Section 1 - Règles générales	27
Section 2 - Le 5-Quilles	27
Section 3 - Le 9-Quilles	27
Article 2.3.01 - Règles particulières	27
Article 2.3.02 - Valeur des points	27
Section 4 - Le double et le relais	28
Article 2.3.03 - Le double	28
Article 2.3.04 - Le relais.....	28
CHAPITRE 4 - ARTISTIQUE	29
Article 2.4.01 - Description du programme.....	29
Article 2.4.02 - Placement des billes	29
Article 2.4.03 - Carambolage.....	29
Article 2.4.04 - Essai du matériel	30
Article 2.4.05 - Présence des joueurs	30
TITRE III - CLASSIFICATION	31
CHAPITRE 1 - DISPOSITIONS COMMUNES.....	31
Article 3.1.01 - Joueurs pouvant être classifiés.....	31
Article 3.1.02 - Périodicité du calcul	31
Article 3.1.03 - Catégories internationales	31
CHAPITRE 2 - CLASSIFICATION PAR LA MOYENNE ANNUELLE	32
Section 1 - Définitions.....	32
Article 3.2.01 - Moyennes.....	32
Article 3.2.02 - Catégorisation par la moyenne annuelle	33
Section 2 - Méthode de classification	33
Article 3.2.03 - Spécialités et modes de jeu concernés	33
Article 3.2.04 - Calcul de classification.....	33
Article 3.2.05 - Étoile	33
Article 3.2.06 - Descente de catégorie	33
CHAPITRE 3 - CLASSIFICATION PAR L'ÂGE	34
Article 3.3.01 - Spécialités et modes de jeu concernés	34
Article 3.3.02 - Catégories d'âges	34
Article 3.3.03 - Calcul de classification.....	34
CHAPITRE 4 - CLASSIFICATION POUR LES FEMMES.....	35
Article 3.4.01 - Spécialités et modes de jeu concernés	35
Article 3.4.02 - Calcul de classification.....	35
CHAPITRE 5 - CLASSIFICATION PAR NUMERUS CLAUSUS	36
Article 3.5.01 - Spécialités et modes de jeu concernés	36
Article 3.5.02 - Catégories par numerus clausus	36
Article 3.5.03 - Calcul de classification.....	36
TITRE IV - CLASSEMENT NATIONAL	37
CHAPITRE 1 - CONDITIONS D'ÉLIGIBILITÉ AU CLASSEMENT.....	37
Article 4.1.01 - Joueurs pouvant être classés	37
Article 4.1.02 - Matches valides pour le classement	37
Article 4.1.03 - Spécialités et modes de jeu concernés	37
CHAPITRE 2 - CALCUL DU CLASSEMENT	38
Article 4.2.01 - Périodicité du calcul	38
Article 4.2.02 - Fonction de répartition des taux de victoires	38
Article 4.2.03 - Calcul du classement national	38
Article 4.2.04 - Classement national de référence	38
TITRE V - ORGANISATION DES COMPÉTITIONS.....	39
CHAPITRE 1 - COMMISSIONS ET RESPONSABLES SPORTIFS COMPÉTENTS	39
Section 1 - Commission sportive nationale carambole	39
Article 5.1.01 - Composition et fonctionnement	39
Article 5.1.02 - Rôle	39

Section 2 - Commission sportive carambole de ligue	39
Article 5.1.03 - Composition et fonctionnement	39
Article 5.1.04 - Rôle	39
Section 3 - Commission sportive carambole de secteur	40
Article 5.1.05 - Circonscriptions territoriales.....	40
Article 5.1.06 - Composition et fonctionnement	40
Article 5.1.07 - Rôle.....	40
Section 4 - Responsables sportifs.....	41
Article 5.1.08 - Rôle des responsables sportifs.....	41
CHAPITRE 2 - COMPÉTITIONS HOMOLOGUÉES PAR LA FFB	42
Article 5.2.01 - Compétitions homologuées	42
Article 5.2.02 - Effets de l'homologation.....	42
Article 5.2.03 - Demande d'attribution d'une compétition homologuée	42
Article 5.2.04 - Demande d'attribution d'une compétition homologuée au palier national.....	42
Article 5.2.05 - Demande d'attribution d'une compétition homologuée au palier international	43
TITRE VI - RÈGLES COMMUNES À TOUTES LES COMPÉTITIONS	44
CHAPITRE 1 - ARBITRAGE ET DISCIPLINE.....	44
Article 6.1.01 - Arbitrage des matchs	44
Article 6.1.02 - Règles d'arbitrage.....	44
Article 6.1.03 - Rôle de l'arbitre.....	44
Article 6.1.04 - Forfait et abandon.....	44
Article 6.1.05 - Tenue sportive	45
Article 6.1.06 - Directeur de jeu.....	45
CHAPITRE 2 - FORMULES SPORTIVES	46
Section 1 - Définitions.....	46
Article 6.2.01 - Participant	46
Article 6.2.02 - Match et rencontre	46
Article 6.2.03 - Phase	46
Article 6.2.04 - Tour de jeu et séance	46
Article 6.2.05 - Points de rencontre, de match et de set.....	46
Article 6.2.06 - Répartition des participants par la méthode du serpent	46
Section 2 - Phase par poules	47
Article 6.2.07 - Principe	47
Article 6.2.08 - Répartition des participants entre les poules.....	47
Article 6.2.09 - Mécanisme des tours de jeu et séances dans chaque poule.....	47
Article 6.2.10 - Classement dans une phase disputée par poules pour les jeux à séries ininterrompues.....	48
Article 6.2.11 - Classement dans une phase disputée par poules pour les jeux avec quilles	49
Article 6.2.12 - Classement dans une phase disputée par poules pour l'Artistique.....	50
Section 3 - Phase par élimination directe	50
Article 6.2.13 - Principe	50
Article 6.2.14 - Répartition des participants entre les tableaux.....	50
Article 6.2.15 - Prolongations	50
Article 6.2.16 - Mécanisme des tours de jeu et séances dans chaque phase successive.....	51
Article 6.2.17 - Classement dans une phase disputée par élimination directe pour les jeux à séries ininterrompues.....	51
Article 6.2.18 - Classement dans une phase disputée par élimination directe pour les jeux avec quilles.....	51
Article 6.2.19 - Classement dans une phase disputée par élimination directe pour l'Artistique	52
Section 4 - Double KO	53
Article 6.2.20 - Double KO à 8 joueurs.....	53
Article 6.2.21 - Double KO double à 16 joueurs.....	54
Section 5 - Plusieurs phases successives	56
Article 6.2.22 - 8 joueurs en deux poules de 4.....	56
Article 6.2.23 - 24 joueurs en six poules de 4	57
Article 6.2.24 - 32 joueurs en huit poules de 4.....	57
Article 6.2.25 - Classements dans une compétition comportant plusieurs phases successives	57
Section 6 - Dispositions diverses	57
Article 6.2.26 - Limitation de temps.....	57
Article 6.2.27 - Pauses en cours de match	58
Article 6.2.28 - Essai des billards	58
Article 6.2.29 - Échauffement	58
Article 6.2.30 - Conditions financières.....	58

TITRE VII - CHAMPIONNATS INDIVIDUELS DE CATÉGORIES, JEUX DE SÉRIES ET 3-BANDES...59

CHAPITRE 1 - COMPÉTITIONS PAR PALIERS GÉOGRAPHIQUES	59
Article 7.1.01 - Composition et finalité	59
Article 7.1.02 - Catégories concernées	59
Article 7.1.03 - Joueurs participants	59
Article 7.1.04 - Nouveaux joueurs	59
Article 7.1.05 - Formules sportives	60
CHAPITRE 2 - SÉLECTION PAR CIRCUITS NATIONAUX	61
Section 1 - Circuit	61
Article 7.2.01 - Composition et finalité	61
Article 7.2.02 - Catégories concernées, nombre de tournois et dates	61
Article 7.2.03 - Points de circuit	61
Article 7.2.04 - Classement du circuit	61
Section 2 - Formule sportive des tournois	62
Article 7.2.05 - Phases constitutives	62
Article 7.2.06 - Phases par poules	63
Article 7.2.07 - Phases par élimination directe	64
Article 7.2.08 - Classement dans un tournoi	64
Article 7.2.09 - Nombre de joueurs, de phases qualificatives et de séances selon les billards	65
Article 7.2.10 - Chronométrage	65
Article 7.2.11 - Distances	65
Article 7.2.12 - Femmes	65
Section 3 - Participants et rang d'arrivée	66
Article 7.2.13 - Participants	66
Article 7.2.14 - Rang d'arrivée	67
Section 4 - Dispositions diverses	67
Article 7.2.15 - Engagement	67
Article 7.2.16 - Forfait et abandon	67
Article 7.2.17 - Intendance	68
CHAPITRE 3 - FINALES NATIONALES	69
Section 1 - Principes	69
Article 7.3.01 - Composition et finalité	69
Article 7.3.02 - Catégories concernées et dates	69
Section 2 - Participants et rang d'arrivée	69
Article 7.3.03 - Joueurs qualifiés d'office et joueurs invités	69
Article 7.3.04 - Joueurs issus des sélections	69
Article 7.3.05 - Liste des joueurs qualifiés	70
Article 7.3.06 - Qualifications multiples	70
Article 7.3.07 - Rang d'arrivée	70
Section 3 - Dispositions diverses	70
Article 7.3.08 - Engagement	70
Article 7.3.09 - Convocation	70
Article 7.3.10 - Distances	71
Article 7.3.11 - Le délégué fédéral	71

TITRE VIII - CHAMPIONNATS INDIVIDUELS DE CATÉGORIES, JEUX AVEC QUILLES..... 72

CHAPITRE 1 - COMPÉTITIONS PAR PALIERS GÉOGRAPHIQUES	72
Article 8.1.01 - Composition et finalité	72
Article 8.1.02 - Catégories concernées	72
Article 8.1.03 - Joueurs participants	72
Article 8.1.04 - Formules sportives	72
CHAPITRE 2 - SÉLECTION PAR CIRCUITS NATIONAUX	73
Section 1 - Circuit	73
Article 8.2.01 - Composition et finalité	73
Article 8.2.02 - Catégories concernées, nombre de tournois et dates	73
Article 8.2.03 - Points de circuit	73
Article 8.2.04 - Classement du circuit	73
Section 2 - Formule sportive des tournois	74
Article 8.2.05 - Phases constitutives	74
Article 8.2.06 - Phase qualificative	74
Article 8.2.07 - Phases Promotion et Masters	75
Article 8.2.08 - Nombre de joueurs, de phases qualificatives et de séances selon les billards	75

Article 8.2.09 - Distances	75
Article 8.2.10 - Attribution des billards	75
Article 8.2.11 - Femmes	75
Article 8.2.12 - Participants et rang d'arrivée	76
Section 3 - Dispositions diverses	76
CHAPITRE 3 - FINALES NATIONALES	77
Section 1 - Principes	77
Article 8.3.01 - Composition et finalité	77
Article 8.3.02 - Catégories concernées et dates	77
Section 2 - Formule sportive	77
Article 8.3.03 - Nationale 1	77
Section 3 - Participants et rang d'arrivée	77
Article 8.3.04 - Joueurs qualifiés d'office et joueurs invités	77
Article 8.3.05 - Joueurs issus des sélections	78
Article 8.3.06 - Rang d'arrivée	78
Section 4 - Dispositions diverses	78
Article 8.3.07 - Engagement	78
TITRE IX - CHAMPIONNATS INDIVIDUELS DE CATÉGORIES, ARTISTIQUE	79
CHAPITRE 1 - SÉLECTION PAR CIRCUITS NATIONAUX	79
Section 1 - Circuit	79
Article 9.1.01 - Composition et finalité	79
Article 9.1.02 - Catégories concernées, nombre de tournois et dates	79
Article 9.1.03 - Classement du circuit	79
Section 2 - Formule sportive des tournois	79
Article 9.1.04 - Phase constitutive	79
Article 9.1.05 - La formule sportive	80
Article 9.1.06 - Classement dans un tournoi	80
Article 9.1.07 - Horaires	80
Section 3 - Participants et rang d'arrivée	80
Article 9.1.08 - Participants	80
Article 9.1.09 - Rang d'arrivée	81
Section 4 - Dispositions diverses	81
CHAPITRE 2 - CIRCUIT PAR TOURNOIS RÉGIONAUX	82
Section 1 - Circuit	82
Article 9.2.01 - Composition et finalité	82
Article 9.2.02 - Catégories concernées, nombre de tournois et dates	82
Article 9.2.03 - Joueurs participants	82
Article 9.2.04 - Critères d'homologation	82
Article 9.2.05 - Classement du circuit	82
Section 2 - Formule sportive des tournois	82
Article 9.2.06 - Classement dans un tournoi	83
Article 9.2.07 - Nombre de joueurs et de figures selon les billards	83
Article 9.2.08 - Participants et rang d'arrivée	83
Section 3 - Dispositions diverses	83
CHAPITRE 3 - FINALES NATIONALES	84
Section 1 - Principes	84
Article 9.3.01 - Composition et finalité	84
Article 9.3.02 - Catégories concernées et dates	84
Section 2 - Formules sportives	84
Article 9.3.03 - Masters	84
Article 9.3.04 - « Challenge Coyret »	84
Section 3 - Participants et rang d'arrivée	85
Article 9.3.05 - Joueur qualifié d'office	85
Article 9.3.06 - Liste des joueurs qualifiés	85
Article 9.3.07 - Rang d'arrivée	85
Section 4 - Dispositions diverses	85
TITRE X - CATÉGORIES	86
Article 10.0.01 - Catégories par la moyenne annuelle	86
Article 10.0.02 - Catégories par l'âge	87
Article 10.0.03 - Catégories par numerus clausus	87
TITRE XI - CHAMPIONNATS PAR ÉQUIPES DE DIVISIONS	88

CHAPITRE 1 - DISPOSITIONS COMMUNES À TOUS LES CHAMPIONNATS	88
Article 11.1.01 - Présentation des différents championnats.....	88
Article 11.1.02 - Indices et plafond divisionnaire.....	88
Article 11.1.03 - Engagement d'une équipe.....	88
Article 11.1.04 - Composition d'une équipe	89
Article 11.1.05 - Déroulement d'une rencontre	90
Article 11.1.06 - Incidents lors d'une rencontre.....	90
Article 11.1.07 - Déroulement d'un championnat.....	90
Article 11.1.08 - Dispositions spécifiques aux Divisions 1 JDS et 3B.....	94
Article 11.1.09 - Montées et descentes de division.....	94
Article 11.1.10 - Nombre et format de billards.....	95
Article 11.1.11 - Conditions financières.....	95
CHAPITRE 2 - JEUX DE SÉRIES	96
Article 11.2.01 - Engagement.....	96
Article 11.2.02 - Indice individuel	96
Article 11.2.03 - Indice d'équipe	96
Article 11.2.04 - Spécificités par division.....	97
Article 11.2.05 - Dispositions spécifiques à la Division 1	97
CHAPITRE 3 - 3-BANDES.....	98
Article 11.3.01 - Indice individuel	98
Article 11.3.02 - Spécificités par division.....	98
Article 11.3.03 - Dispositions spécifiques à la Division 1	98
CHAPITRE 4 - 5-QUILLES	100
Article 11.4.01 - Dispositions spécifiques aux qualifications nationales	100
Article 11.4.02 - Déroulement d'une rencontre	100
Article 11.4.03 - Division 1.....	100
TITRE XII - COUPES PAR ÉQUIPES	101
CHAPITRE 1 - COUPE DES PROVINCES	101
Article 12.1.01 - Présentation du championnat	101
Article 12.1.02 - Engagement d'une équipe	101
Article 12.1.03 - Composition d'une équipe	101
Article 12.1.04 - Déroulement d'un championnat.....	101
Article 12.1.05 - Dispositions diverses	103
CHAPITRE 2 - CHAMPIONNAT DE FRANCE DES JEUNES PAR ÉQUIPES DE CLUBS.....	104
Article 12.2.01 - Présentation du championnat	104
Article 12.2.02 - Engagement d'une équipe	104
Article 12.2.03 - Composition d'une équipe	104
Article 12.2.04 - Rang d'arrivée.....	104
Article 12.2.05 - Qualification nationale.....	104
Article 12.2.06 - Finale nationale.....	104
Article 12.2.07 - Déroulement d'une rencontre	105
Article 12.2.08 - Dispositions diverses	106
CHAPITRE 3 - COUPE DE FRANCE PAR ÉQUIPES DE JOUEURS.....	107
Article 12.3.01 - Présentation du championnat	107
Article 12.3.02 - Déroulement de la compétition.....	107
Article 12.3.03 - Phases par élimination directe.....	108
Article 12.3.04 - Classement.....	108
Article 12.3.05 - Participants et rang d'arrivée	108
Article 12.3.06 - Dispositions diverses.....	108
TITRE XIII - SÉLECTION POUR LES COMPÉTITIONS INTERNATIONALES	109
Article 13.0.01 - Principes généraux	109
Article 13.0.02 - Catégories d'âges	109
Article 13.0.03 - Catégories Femmes et Masters.....	109
Article 13.0.04 - Épreuves par équipes nationales	109
Article 13.0.05 - Tournois de la Coupe du Monde UMB (3-Bandes).....	109
ANNEXE I - LE QUEUTAGE.....	110
Annexe 1.01 - Évitions de commettre des fautes !	110
Annexe 1.02 - Sur quels types de coups constate-t-on des fautes ?.....	110
Annexe 1.03 - Mais qu'est-ce que « queuter » ?	110
Annexe 1.04 - Alors, la manière de jouer peut-elle augmenter ou diminuer le risque de queuter ?.....	110

Annexe 1.05 - D'autres exemples	111
Annexe 1.06 - Comportement du joueur et de l'arbitre	111
ANNEXE II - LE CLASSEMENT NATIONAL	112
Annexe 2.01 - Espérance de gain	112
Annexe 2.02 - Espérance théorique globale de gain	113
Annexe 2.03 - Moyenne estimée de l'adversaire global	113
Annexe 2.04 - Gain réel	114
Annexe 2.05 - Ranking	114
Annexe 2.06 - Modèle statistique	115
ANNEXE III - AIDE À L'ORGANISATION	116

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} nombre : numéro d'ordre.

D'une saison sportive à l'autre, les articles modifiés apparaissent en surbrillance jaune.

Les articles en surbrillance cyan sont en cours de modification pour une version définitive du présent code publiée courant août 2015.

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 = 2845 mm x 1423 mm, tolérance ± 5 mm ;
2. Les billards dits « 2,80 m », surface de jeu = 2540 mm x 1270 mm, ± 5 mm ;
3. Les billards dits « 2,60 m », surface de jeu = 2300 mm x 1150 mm, ± 5 mm.

Article 1.1.02 - Bandes

La surface de jeu est encadrée de bandes de caoutchouc, d'une largeur de 50 mm, ± 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° , $\pm 2^\circ$. 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, ± 3 , et le rebond de la bande de 75 %, ± 5 %. Le caoutchouc est collé sur un tasseau. La hauteur du nez de bande est de 37 mm, ± 1 mm, bande garnie.

Article 1.1.03 - Cadre de bandes et repères

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

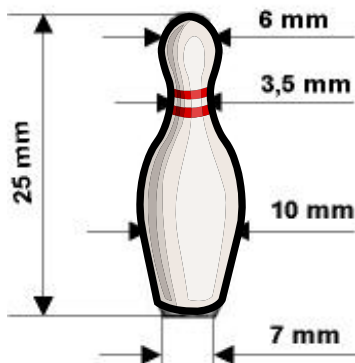
Article 1.2.01 - Billes

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.

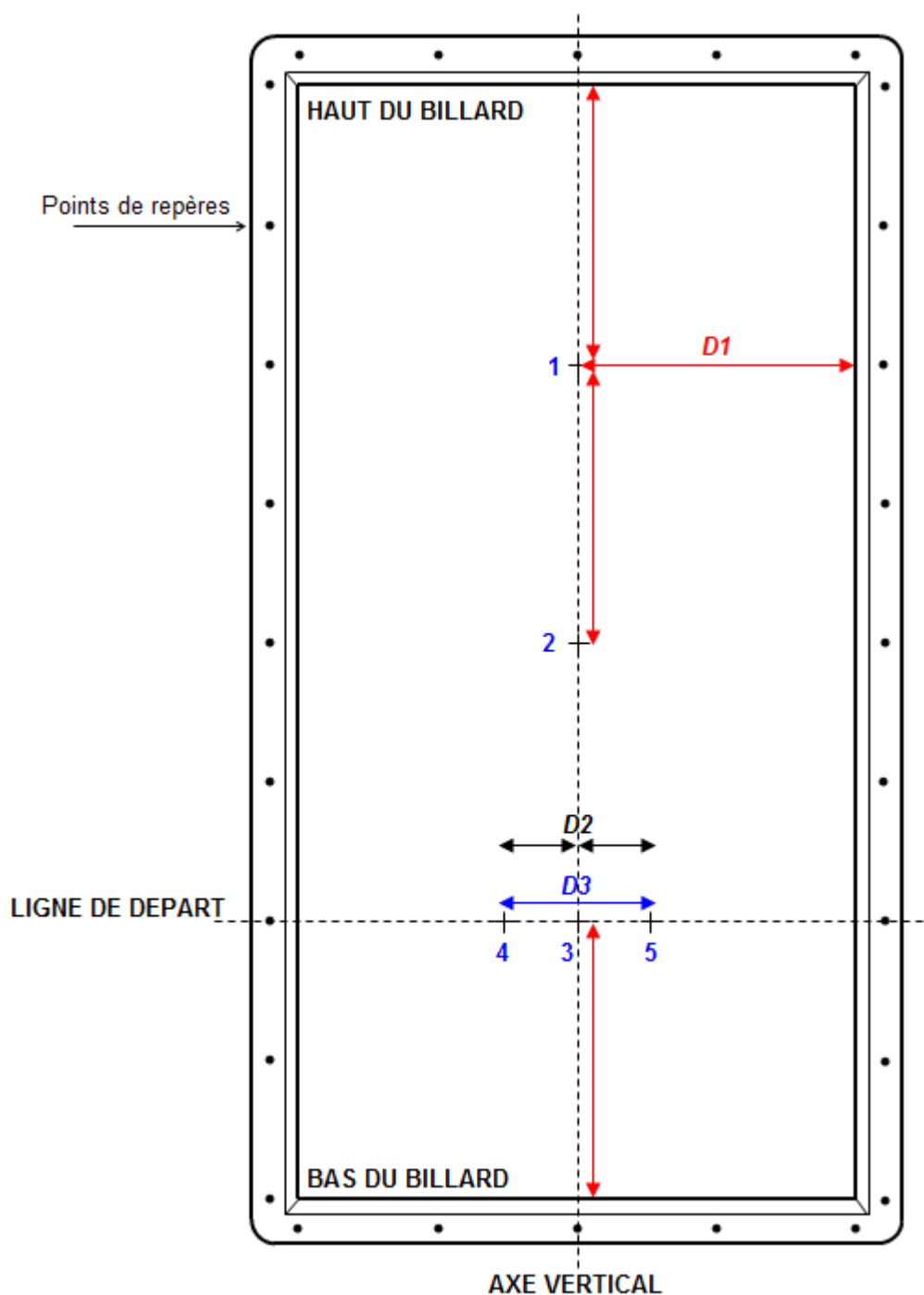
CHAPITRE 3 - TRACÉS

Article 1.3.01 - Mouches

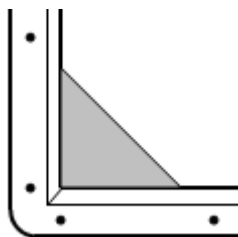
Les mouches pouvant être tracées sur un billard sont au nombre de 5, numérotées comme sur le graphique ci-dessous. Elles sont matérialisées par des croix de 5 mm.

Les distances indiquées sur le graphique sont fixées selon le type de billard :

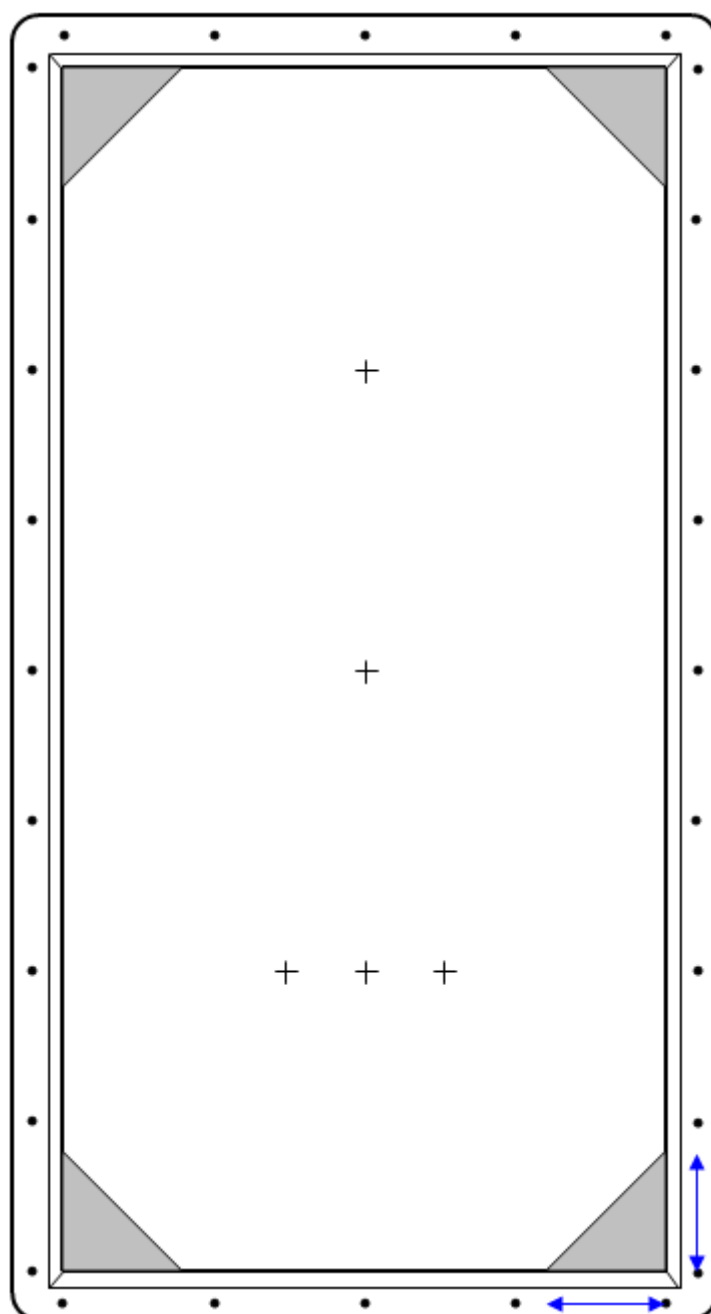
	3,10 m	2,80 m	2,60 m
Distance 1	71,15 cm	63,50 cm	57,50 cm
Distance 2	18,25 cm	16,30 cm	15,10 cm
Distance 3	36,50 cm	32,60 cm	30,20 cm



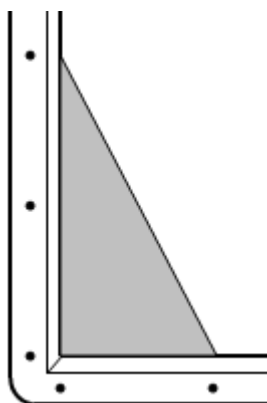
Article 1.3.02 - Petits coins



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



Article 1.3.03 - Grands coins

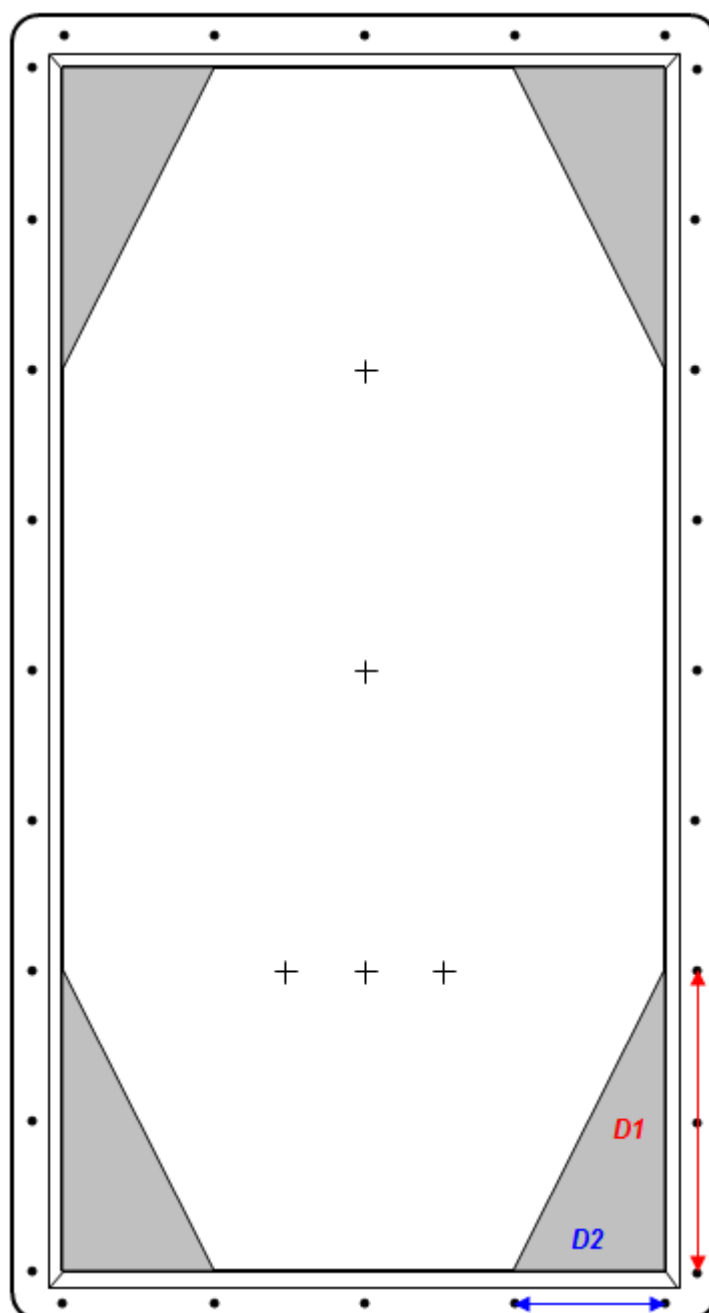


Les grands coins sont des triangles rectangles définis comme suit :

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

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

	3,10 m	2,80 m	2,60 m
Distance 1	71,10 cm	63,50 cm	57,50 cm
Distance 2	35,55 cm	31,75 cm	28,75 cm

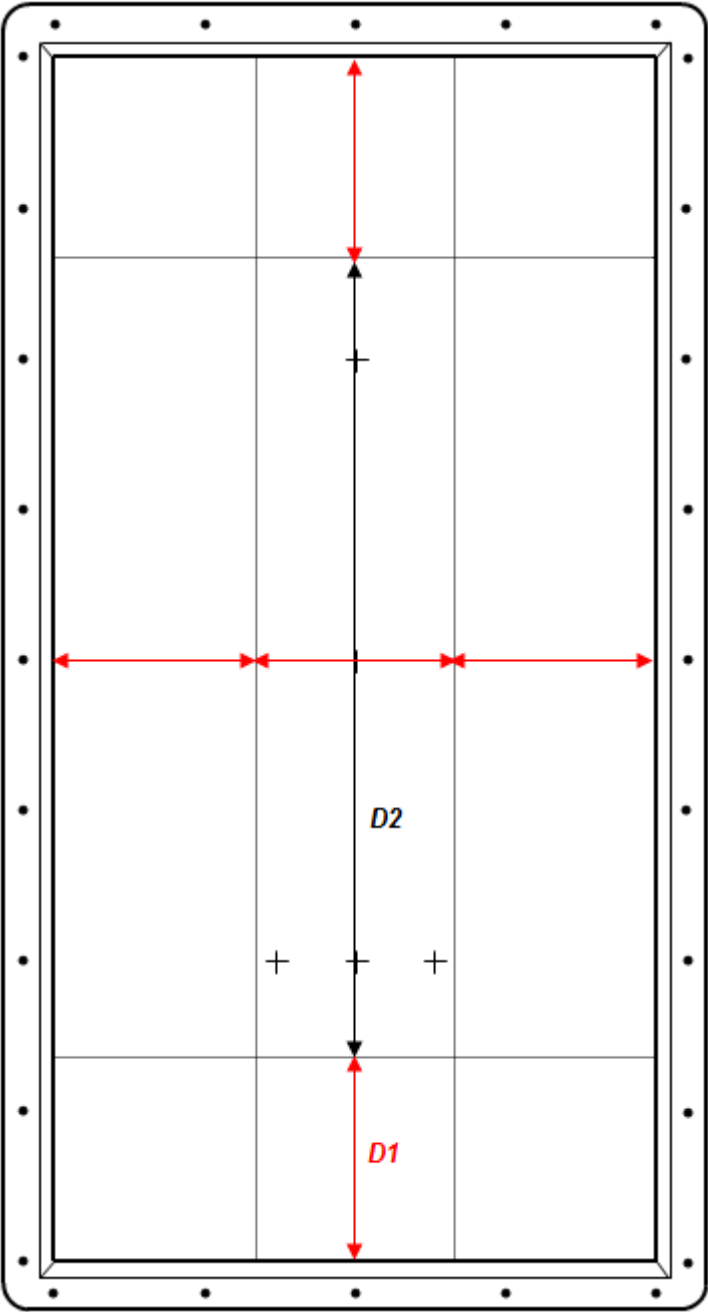


Article 1.3.04 - Cadres

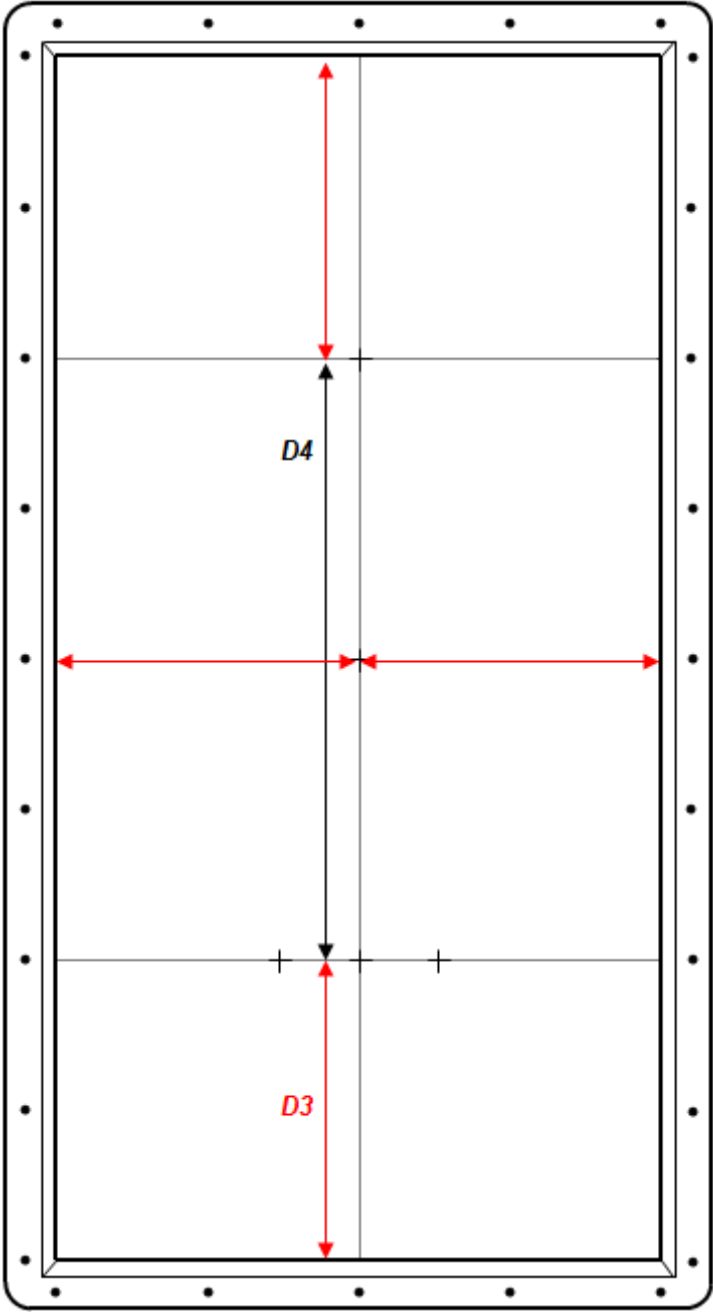
- On distingue :
- 1. Le cadre « 47 »
 - 2. Le cadre « 71 »

Leurs dimensions sont les suivantes :

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



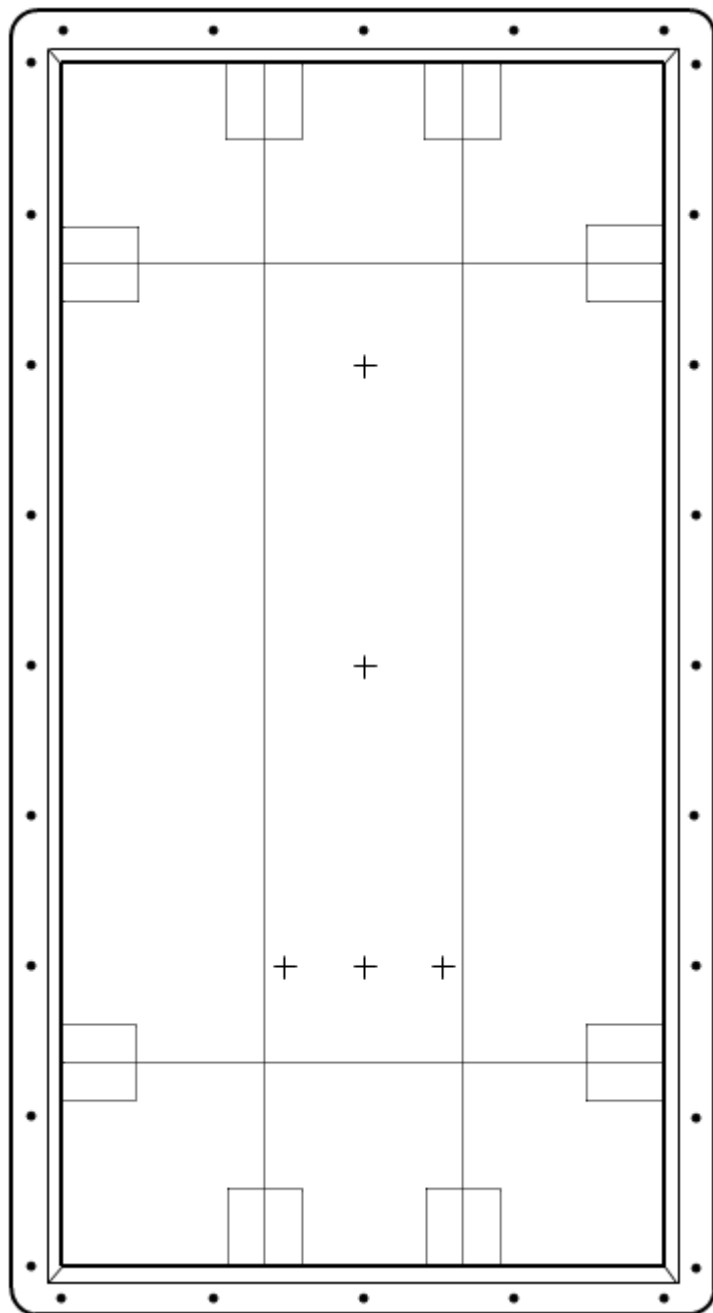
Cadre « 47 »



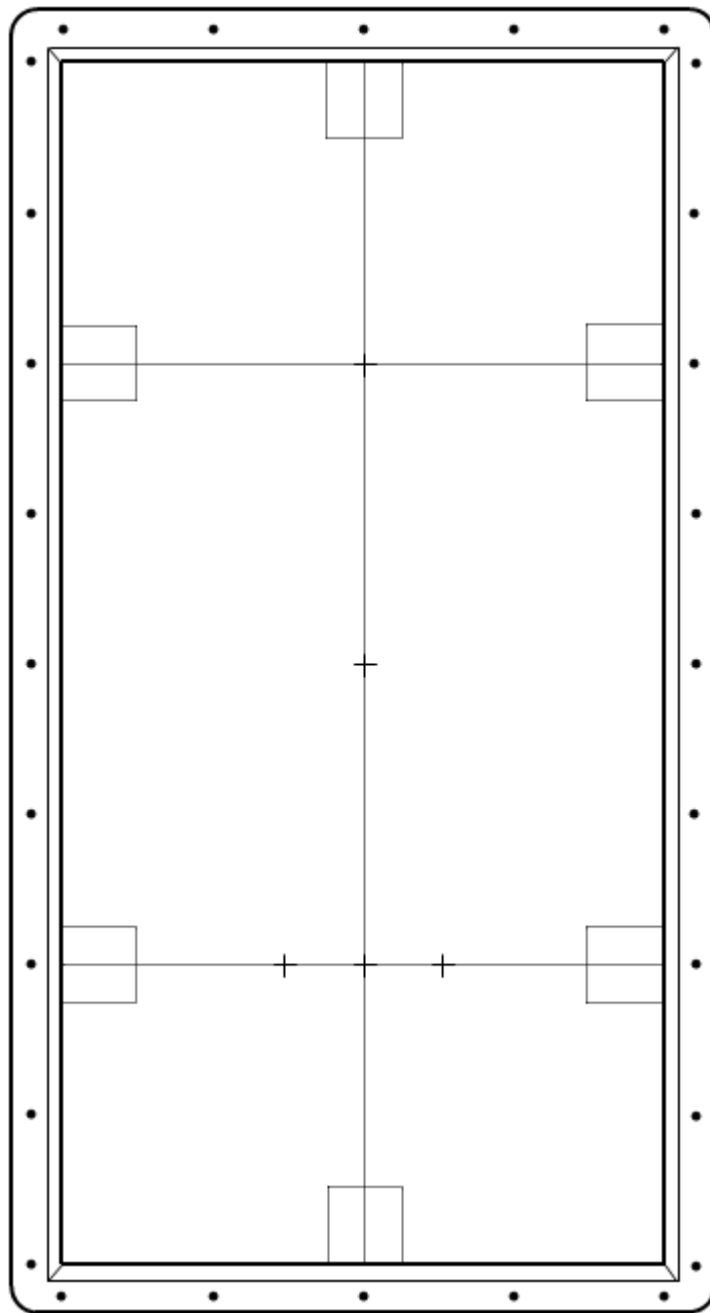
Cadre « 71 »

Article 1.3.05 - Ancres

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



Cadre « 47 »

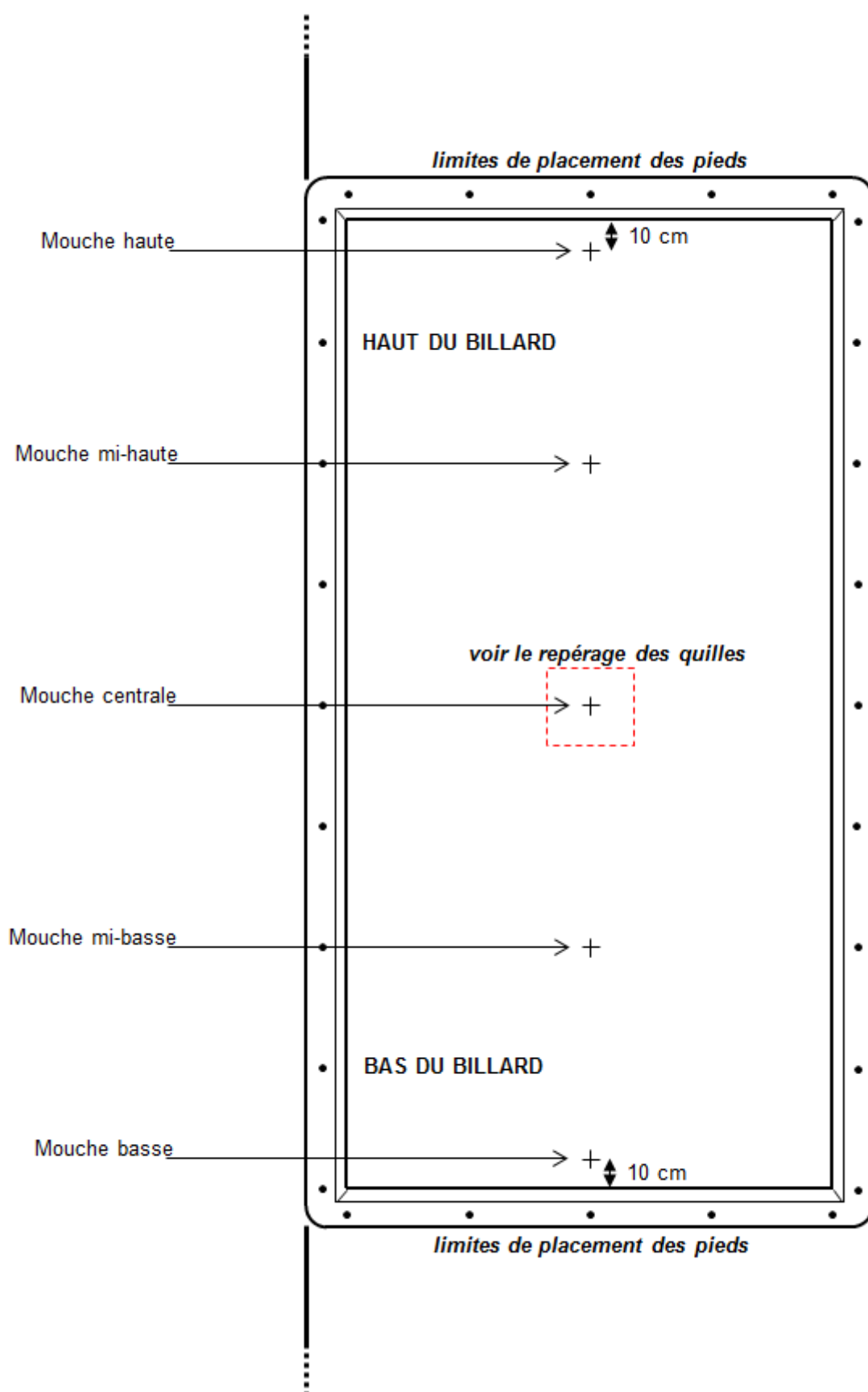


Cadre « 71 »

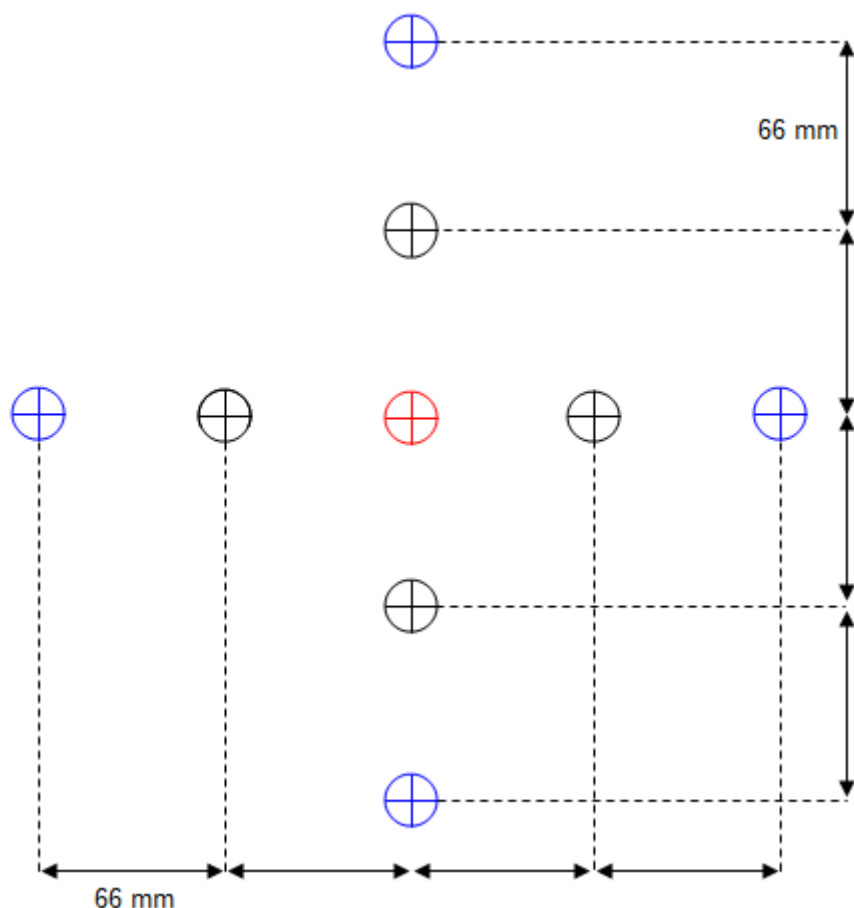
Article 1.3.06 - Tracé pour les jeux avec quilles

A. Mouches et les limites de placement des pieds

Les limites de placement des pieds sont représentées par deux lignes du bord extérieur de l'encadrement des grandes bandes.



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 1/8ème 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	<i>Jeux de séries</i>	Partie Libre
		Cadres
		1-Bande
		4-Billes
	<i>3-Bandes</i>	
Jeux à séries interrompues	<i>Jeux avec quilles</i>	5-Quilles
		9-Quilles
	<i>Artistique</i>	

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 râtelier est le seul accessoire mis à disposition par l'organisateur.

Article 2.1.07 - Emplacement du joueur passif

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

Article 2.1.08 - Reprises

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

Article 2.1.09 - Reprise égalisatrice

Si une reprise égalisatrice est prévue par le règlement de la compétition, les deux joueurs doivent toujours totaliser le même nombre de reprises à la fin du match.

Si le premier joueur termine sa dernière reprise et 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 :

- si aucune reprise égalisatrice n'est prévue, dès qu'un joueur atteint la distance fixée ;
- si une reprise égalisatrice est prévue, dès qu'un joueur atteint la distance fixée et que les deux joueurs totalisent le même nombre de reprises ;
- si une limitation de reprises est prévue et si le premier joueur l'a 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 - « Fausse queue » ou dérapage du procédé sur la bille

Il y a faute si, lors de la propulsion de la bille par le joueur, avant de toucher une bille objet et/ou une bande, la bille du joueur :

- prend une direction autre que celle indiquée par l'axe initial de la queue de billard ;
- décolle de la surface du jeu malgré un coup de queue de billard à l'horizontale.

Article 2.1.12 - 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 est impossible de jouer en direction d'une bille ou d'une bande collée à la bille du joueur : la bille du joueur doit s'être écartée de l'élément collé avant de pouvoir revenir le toucher.

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

Article 2.1.13 - 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 2.1.14 - 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 2.1.15 - 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 2.1.16 - 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 2.1.17 - 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 2.1.18 - Fautes non constatées

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

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

CHAPITRE 2 - JEUX DE SÉRIES, 3-BANDES

Section 1 - Règles communes

Article 2.2.01 - But du jeu

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

Article 2.2.02 - Reprise

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

La reprise du joueur actif se termine lorsqu'il manque le carambolage, 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 - Jeux par bande : une bande au minimum
3-Bandes		Article 2.2.05 - Jeux par bande : 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

Section 2 - Le 5-Quilles

Les règles sportives de la Confédération Européenne de Billard s'appliquent et sont téléchargeables ci-après : [ici](#).

Section 3 - Le 9-Quilles

Article 2.3.01 - Règles particulières

1. Un tir indirect, ou « bricole », est le fait que la bille du joueur prenne contact avec une ou plusieurs bandes avant le carambolage sur la deuxième bille-objet.
Sur un tir indirect, le total des points de bille rouge et de quilles est doublé.
2. Sur bille libre, si la bille du joueur prend contact avec une ou plusieurs bandes dans la moitié inférieure du billard puis touche la bille adverse et si des points sont réalisés, alors le tir n'est pas considéré comme indirect et les points ne sont pas doublés.

Article 2.3.02 - Valeur des points

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

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

La bille rouge a une valeur unique de 6 points, qu'elle soit carambolée avec la bille de jeu ou la bille adverse.
3. Points de pénalité
 - Si la bille de tir touche la bille rouge avant la bille adverse, le joueur est pénalisé de 2 points, auxquels s'ajoutent les 2 points de faute et les éventuels points de quilles.
 - Lors d'un tir fautif, si la bille du joueur a au préalable touché plusieurs bandes, le total des points de quilles ou de bille rouge n'est pas doublé.

Section 4 - Le double et le relais

Article 2.3.03 - Le double

1. L'équipe désigne librement le joueur qui va commencer le match.
2. Durant la partie, le changement de joueur dans une équipe intervient uniquement lorsque l'équipe adverse réalise des points pour sa propre équipe. Il est précisé que si des points sont attribués à une équipe suite à une faute de l'équipe adverse, il n'y a pas de changement de joueur dans l'équipe fautive.
3. Après l'exécution du tir de départ, l'équipe adverse fait jouer le joueur de son choix.
4. Les joueurs peuvent se concerter sur le tir à effectuer uniquement de manière verbale. Dès que le joueur est en position, son partenaire ne peut plus intervenir sous peine d'avertissement.
5. L'inversion de joueur constitue une faute donnant lieu à une pénalité de 2 points avec bille libre pour l'équipe adverse.

Article 2.3.04 - 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 emporté 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 femmes.

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 $\Rightarrow$ 2,80 m	0,80	0,90	0,80	0,91
2,60 m $\Rightarrow$ 3,10 m	0,64	0,72	0,71	0,78
2,80 m $\Rightarrow$ 3,10 m	0,80	0,80	0,89	0,86
Petits coins $\Rightarrow$ 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.

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 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 FEMMES

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 **femmes** 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](#) nécessaire à obtenir le taux de victoire *Tvs* contre des adversaires dont la moyenne est *Mag*.

Elle est obtenue par application de la fonction de répartition des taux de 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 sportive nationale carambole

Article 5.1.01 - Composition et fonctionnement

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

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

Article 5.1.02 - Rôle

En application de l'article 2.4.10.2 du règlement intérieur de la FFB, la CSNC 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 ou secteur, 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 CSNC à chaque renouvellement et publiées sur le site fédéral.

Article 5.1.04 - Rôle

La CSCL est chargée :

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

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 CSNC ; ses décisions sont notifiées par écrit et peuvent faire l'objet d'un appel devant la CSNC dans les quinze jours suivant la notification ;
4. De superviser le déroulement des compétitions inscrites à son calendrier ; en particulier, pour chaque compétition, elle désigne le responsable sportif et les organisateurs.

Section 3 - Commission sportive carambole de secteur

Article 5.1.05 - Circonscriptions territoriales

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

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

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

Article 5.1.06 - Composition et fonctionnement

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

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

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

Article 5.1.07 - Rôle

La CSCS est chargée :

1. D'établir le calendrier des compétitions du secteur ; ce calendrier comporte obligatoirement toutes les compétitions inscrites au calendrier fédéral pour lesquelles un palier secteur est prévu ; la CSCS peut librement y inscrire toute autre compétition qu'elle souhaite organiser, dans la limite des dates disponibles après insertion des compétitions obligatoires ;
2. Avec les CSCL, d'élaborer et de modifier les règlements sportifs internes au secteur 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 ; ses décisions sont notifiées par écrit et peuvent faire l'objet d'un appel devant la CSNC dans les quinze jours suivant la notification ;
4. De superviser le déroulement des compétitions inscrites à son calendrier ; en particulier, pour chaque compétition, elle désigne le responsable sportif et les organisateurs.

Section 4 - Responsables sportifs

Article 5.1.08 - Rôle des responsables sportifs

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

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

CHAPITRE 2 - COMPÉTITIONS HOMOLOGUÉES PAR LA FFB

Article 5.2.01 - Compétitions homologuées

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

Article 5.2.02 - Effets de l'homologation

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

Article 5.2.03 - Demande d'attribution d'une compétition homologuée

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

Article 5.2.04 - Demande d'attribution d'une compétition homologuée au palier national

1. 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 CSNC doit faire appel aux autres clubs qui avaient sollicité l'organisation de l'épreuve. Si l'un d'eux accepte cette organisation, il ne 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 CSNC 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 CSNC.

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

TITRE VI - RÈGLES COMMUNES À TOUTES LES COMPÉTITIONS

CHAPITRE 1 - ARBITRAGE ET DISCIPLINE

Article 6.1.01 - Arbitrage des matchs

Les matchs des compétitions décrites au présent code sont arbitrés.

Le règlement particulier de chaque compétition peut autoriser :

- l'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 CSNC, de rédiger ces règles et de les insérer dans le code de l'arbitrage.

Article 6.1.03 - Rôle de l'arbitre

Le rôle de l'arbitre est de valider les points réalisés par les 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. Déclaration de 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 quatre jours au moins avant le début des épreuves, ou, si le règlement de la compétition prévoit un délai spécifique, dans le délai prévu.

B. Déclaration de forfait hors du 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.

C. Abandon

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

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 de force majeure.

Article 6.1.05 - Tenue sportive

A. En Masters, pour les phases principales des tournois nationaux et les finales nationales, le championnat de France par équipes de clubs en Division 1 aux 3-Bandes et jeux de séries :

- chemise monochrome à manches longues ;
- gilet de costume ;
- nœud papillon ;
- pantalon de ville (sans clous) de couleur noire ;
- chaussures de ville et chaussettes de couleur noire.

B. Pour les autres compétitions : tenue décrite à l'article 6.1.05-A ci-dessus, ou :

- chemise ou polo (les motifs bariolés sont interdits) ;
- accessoirement : gilet de costume avec ou sans nœud papillon ;
- pantalon de ville (sans clous) de couleur noire ;
- chaussures de ville et chaussettes de couleur noire.

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

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

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

C. Publicité

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

La marque d'origine du vêtement n'est pas considérée comme une publicité à condition que sa surface n'excède pas 6 cm².

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

Pour la surface publicitaire :

- la surface totale d'un emplacement publicitaire ne doit pas excéder 80 cm² ; la surface d'ensemble de tous les emplacements publicitaires ne doit pas excéder 300 cm² ;
- l'organisateur peut imposer la marque de son sponsor ; dans ce cas, cette publicité vient en supplément de la ou des marques personnelles des joueurs.

Le directeur de jeu peut refuser 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 aux signatures 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.

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

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

3. Poule de 4

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

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

4. Poule de 5

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

5. Poule de 6

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

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

6. Poule de 7 et plus

Premier tour de jeu

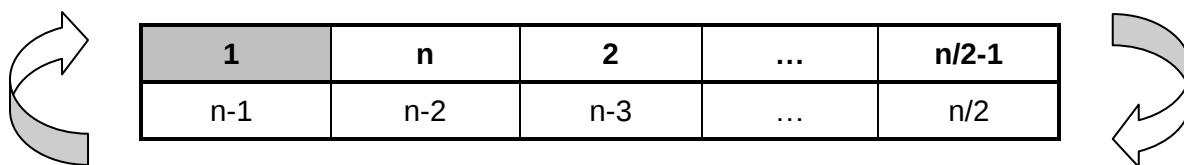
Le premier tour de jeu est déterminé par application de la règle du serpent à l'ensemble des participants selon leur rang d'arrivée :

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.



7. 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.

8. 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, 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.
4. Tirage au sort.

C. Critères de classement des participants de la phase

1. Rang dans la poule d'origine.
2. S'il y a lieu, pourcentage des points de rencontres obtenus dans la poule d'origine rapportés au score maximum possible.
3. Pourcentage des points de matchs obtenus dans la poule d'origine rapportés au score maximum possible.
4. Pourcentage des points de sets obtenus dans la poule d'origine rapportés au score maximum possible.
5. Moyenne générale.

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 serpent 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 :

- 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.

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. Moyenne générale.

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 et A-1-b du présent article.
- b. Nombre de points de matchs.
- c. Moyenne générale sur les deux rencontres.

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.

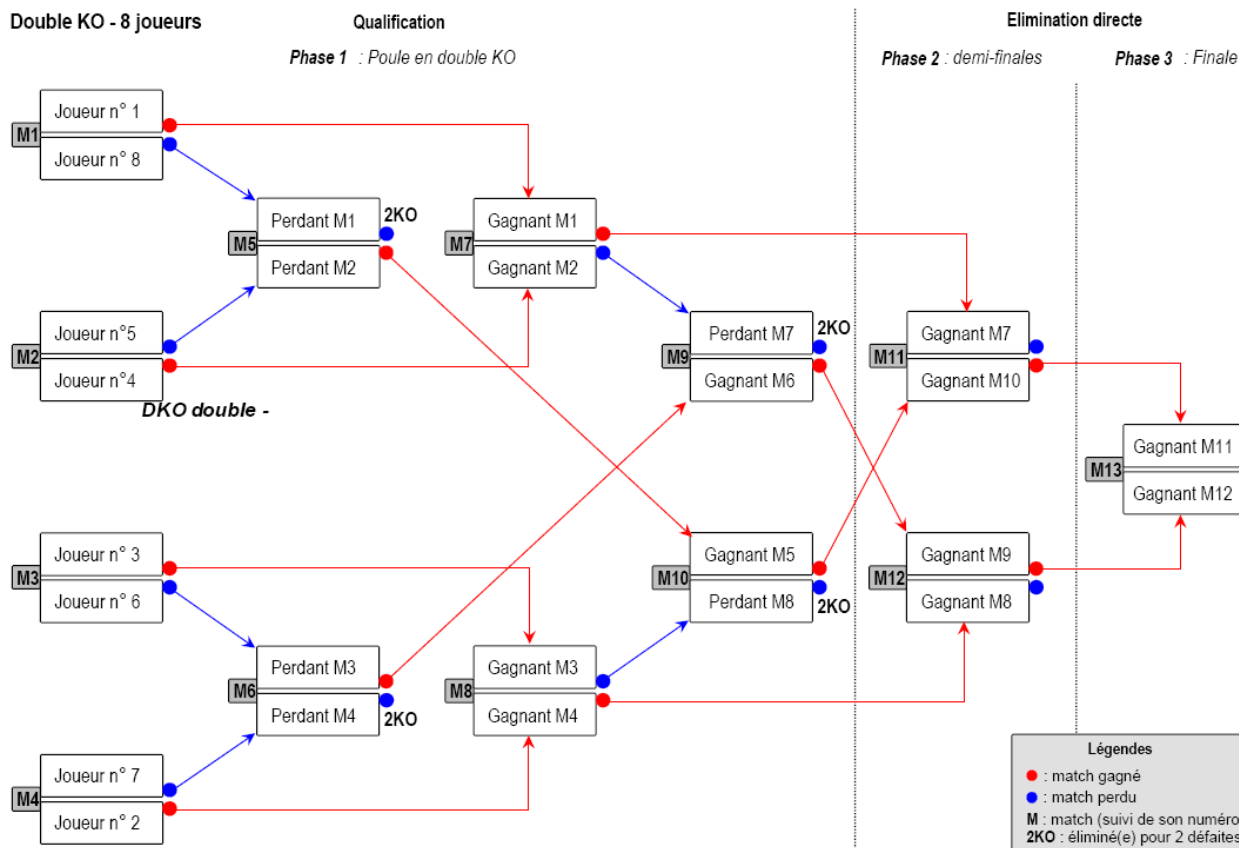
B. Critères de classement des participants

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

Double KO - 8 joueurs



MATCH	JOUEURS		HORAIRES 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	
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	DIMANCHE
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.

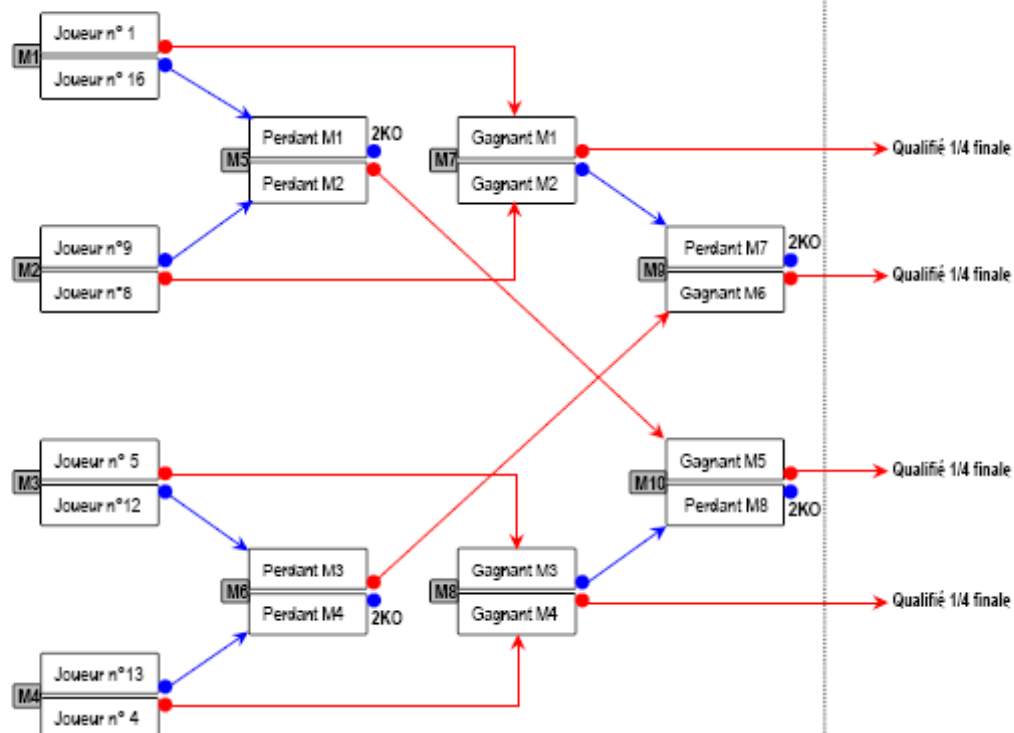
Chaque groupe dispute une phase de qualification selon les dispositions de l'[article 6.2.20](#).

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](#).

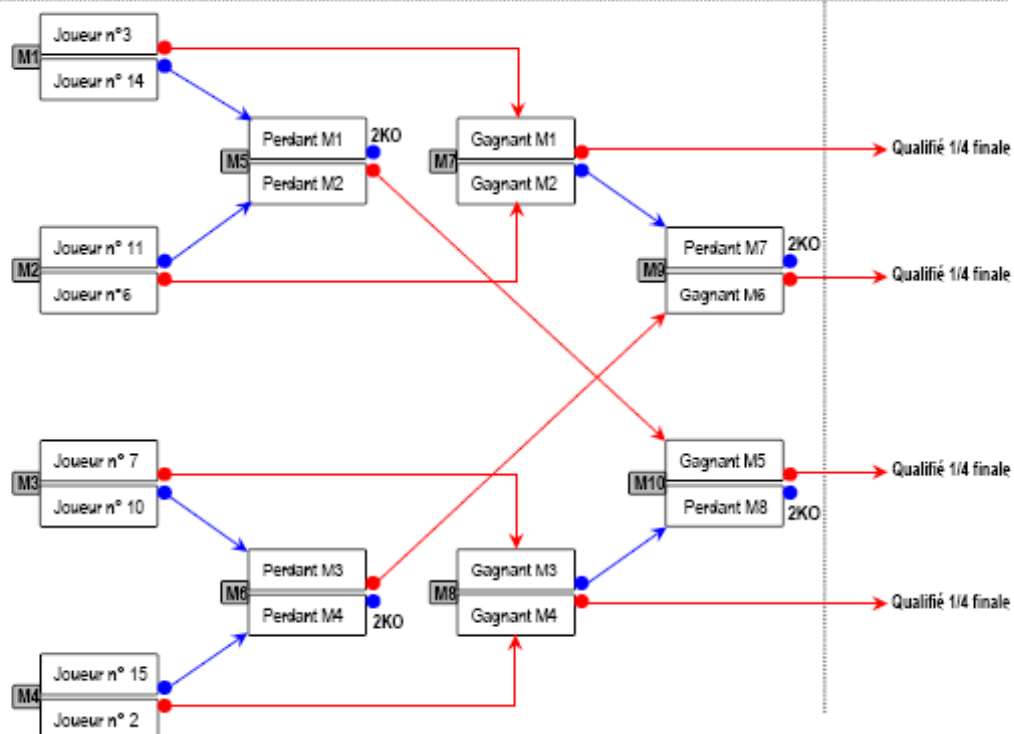
MATCH	JOUEURS		HORAIRES DE DEBUT DE JEU			
			2 BILLARDS	3 BILLARDS	4 BILLARDS	
1	JOUEUR 1	JOUEUR 16	8 h 00	9 h 00	11 h 00	SAMEDI
2	JOUEUR 9	JOUEUR 8	8 h 00	9 h 00	11 h 00	
3	JOUEUR 5	JOUEUR 12	9 h 45	9 h 00	11 h 00	
4	JOUEUR 13	JOUEUR 4	9 h 45	10 h 45	11 h 00	
5	JOUEUR 3	JOUEUR 14	11 h 30	10 h 45	13 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 27	VAINQUEUR MATCH 28	16 h 00	15 h 30	15 h 30	

DKO double - 16 joueurs

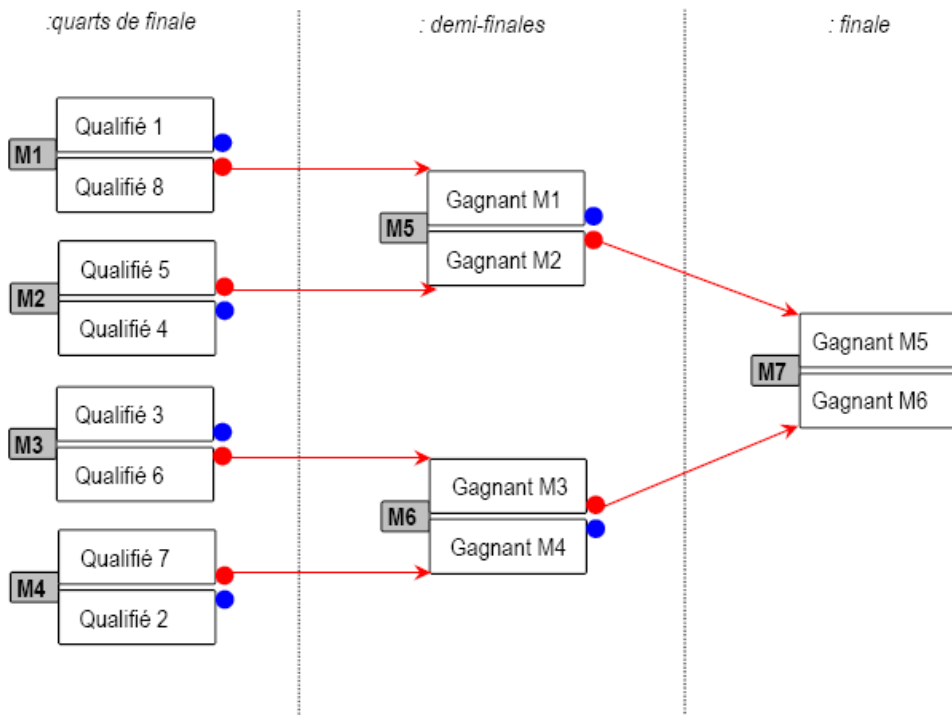
GRUPE A



GRUPE B



Elimination directe



Les huit premiers dans l'ordre de ce classement disputent ensuite les phases par élimination directe à partir des 1/4 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

Ces finales sont jouées sur au moins deux billards selon les formules sportives définies pour les tournois nationaux à partir de la phase principale à la [section 2 du titre VII chapitre 2](#) du présent code. Par dérogation aux dispositions précitées, la phase principale se déroule en deux poules de quatre joueurs. 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 final de la phase principale.

MATCH	JOUEURS		HORAIRES DE DÉBUT DE JEU			
			2 BILLARDS	3 BILLARDS	4 BILLARDS	
1	JOUEUR A2	JOUEUR A3	10 h 00	13 h 30	14 h 00	SAMEDI
2	JOUEUR A1	JOUEUR A4	10 h 00	13 h 30	14 h 00	
3	JOUEUR B2	JOUEUR B3	13 h 30	13 h 30	14 h 00	
4	JOUEUR B1	JOUEUR B4	13 h 30	15 h 00	14 h 00	
5	PERDANT MATCH 1	PERDANT MATCH 2	15 h 00	15 h 00	16 h 00	
6	VAINQUEUR MATCH 1	VAINQUEUR MATCH 2	15 h 00	16 h 30	16 h 00	
7	PERDANT MATCH 3	PERDANT MATCH 4	16 h 30	16 h 30	16 h 00	
8	VAINQUEUR MATCH 3	VAINQUEUR MATCH 4	16 h 30	16 h 30	16 h 00	
9	JOUEUR A4	JOUEUR RESTANT	18 h 00	18 h 00	18 h 00	
10	JOUEUR A1	JOUEUR RESTANT	18 h 00	18 h 00	18 h 00	
11	JOUEUR B4	JOUEUR RESTANT	19 h 30	19 h 30	18 h 00	
12	JOUEUR B1	JOUEUR RESTANT	19 h 30	19 h 30	18 h 00	
13	PREMIER POULE A	DEUXIÈME POULE B	10 h 00	10 h 00	10 h 00	DIMANCHE
14	PREMIER POULE B	DEUXIÈME POULE A	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 - 24 joueurs en six poules de 4

Les joueurs sont répartis en six poules de quatre joueurs selon les dispositions de l'[article 6.2.08](#). Le premier de chaque poule et les deux meilleurs deuxièmes sont qualifiés pour la phase par élimination directe. Ces phases sont disputées selon les modalités décrites à la [section 3 du titre VI chapitre 2](#). Le rang d'arrivée pris en compte en application des articles [6.2.17](#), [6.2.18](#) ou [6.2.19](#), selon le mode de jeu, est le classement final de la phase principale.

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 le 3-Bandes.
- Pour les jeux de séries, il n'y a pas de limitation de temps. Un délai de 15 secondes peut être signifié au joueur actif pour l'exécution du point.

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.

B. Chronométrage, extension de temps

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

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, une seule fois par point au maximum.

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 en 50 points et plus, les joueurs disposent de trois *timeouts* ; sinon deux.

Article 6.2.27 - Pauses en cours de match

Les joueurs peuvent prendre une pause de cinq minutes :

- 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 CSNC. Dans le cas contraire, elles se terminent par une finale de ligue ou de secteur.

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

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

S'il dépasse la moyenne plafond de la catégorie, il est exclu **du classement de celle-ci et**, pour les compétitions suivantes, il intègre la catégorie correspondant à sa moyenne.

Article 7.1.05 - Formules sportives

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

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

Article 7.2.02 - Catégories concernées, nombre de tournois et dates

Pour chaque catégorie et mode de jeu ou spécialité, la CSNC 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	120
2	81
3 à 4	57
5 à 8	39
9 à 16	24
17 à 24	14
25 à 32	12
33 à 40	8
41 à 48	6
49 à 56	4
57 à 64	3
65 et +	1

Article 7.2.04 - Classement du circuit

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

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

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 trois phases qualificatives, disputées par poules sur 2,80 m ou 3,10 m, auto- ou inter-arbitrées : barrages, pré-qualifications et qualifications ;
- une phase principale, disputée par poules sur des billards au format de la catégorie ;
- trois phases disputées par élimination directe sur des billards au format de la catégorie : quarts de finale, demi-finales et finale.

Barrage

Poule A	Poule B	Poule C	Poule D	Poule E	Poule F	Poule G	Poule H
TS 49	TS 50	TS 51	TS 52	TS 53	TS 54	TS 55	TS 56
57 à 64	57 à 64	57 à 64	57 à 64	57 à 64	57 à 64	57 à 64	57 à 64
65 à 72	65 à 72	65 à 72	65 à 72	65 à 72	65 à 72	65 à 72	65 à 72

Selon le tirage au sort effectué avant le tournoi, les *p* premiers sont affectés dans une poule de la phase suivante.

Pré-qualification

Poule I	Poule J	Poule K	Poule L	Poule M	Poule N	Poule O	Poule P
TS 33	TS 34	TS 35	TS 36	TS 37	TS 38	TS 39	TS 40
41 à 48	41 à 48	41 à 48	41 à 48	41 à 48	41 à 48	41 à 48	41 à 48
1 à <i>p</i>	1 à <i>p</i>	1 à <i>p</i>	1 à <i>p</i>	1 à <i>p</i>	1 à <i>p</i>	1 à <i>p</i>	1 à <i>p</i>

Selon le tirage au sort effectué avant le tournoi, les *p* premiers sont affectés dans une poule de la phase suivante.

Qualification

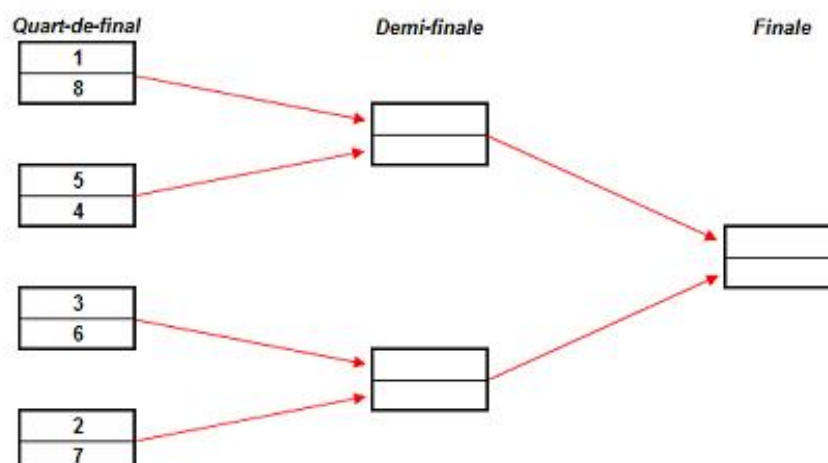
Poule Q	Poule R	Poule S	Poule T	Poule U	Poule V	Poule W	Poule X
TS 17	TS 18	TS 19	TS 20	TS 21	TS 22	TS 23	TS 24
25 à 32	25 à 32	25 à 32	25 à 32	25 à 32	25 à 32	25 à 32	25 à 32
1 à <i>p</i>	1 à <i>p</i>	1 à <i>p</i>	1 à <i>p</i>	1 à <i>p</i>	1 à <i>p</i>	1 à <i>p</i>	1 à <i>p</i>

Selon le tirage au sort effectué avant le tournoi, les huit premiers sont affectés dans une poule de la phase suivante.

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
1 à 8	1 à 8	1 à 8	1 à 8	1 à 8	1 à 8	1 à 8	1 à 8

Les huit premiers sont reclassés de 1 à 8 pour le tableau final.



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.

	40 joueurs			56 joueurs		72 joueurs
	6 billards dont 2 de 3,10 m	6 billards dont 3 de 3,10 m	6 billards dont 4 de 3,10 m	8 billards dont 4 de 3,10 m	6 billards dont 3 de 3,10 m	8 billards dont 4 de 3,10 m
VENDREDI	<u>8 h 30</u> 8 poules de qualifications soit 24 matchs sur 4 séances				<u>8 h 30</u> 8 poules de pré- qualifications soit 24 matchs sur 4 séances	<u>8 h 30</u> 8 poules de barrages soit 24 matchs sur 3 séances
	<u>15 h 00</u> 8 poules principales soit 24 matchs sur 12 séances	<u>10 h 00</u> 8 poules de qualifications soit 24 matchs sur 4 séances	<u>10 h 00</u> 8 poules de pré- qualifications soit 24 matchs sur 4 séances	<u>13 h 00</u> 8 poules de pré- qualifications soit 24 matchs sur 3 séances	<u>16 h 00</u> 8 poules de qualifications soit 24 matchs sur 4 séances	<u>13 h 30</u> 8 poules de pré- qualifications soit 24 matchs sur 3 séances
		<u>17 h 00</u> 8 poules principales soit 24 matchs sur 8 séances	<u>17 h 00</u> 8 poules de pré- qualifications soit 24 matchs sur 4 séances	<u>18 h 00</u> 8 poules de qualifications soit 24 matchs sur 3 séances		<u>18 h 30</u> 8 poules de qualifications soit 24 matchs sur 3 séances
SAMEDI	Reprise à <u>8 h 30</u> 8 séances restantes	Reprise à 24 matchs sur 8 séances Reprise à <u>10 h 00</u> 6 séances restantes	Reprise à <u>8 h 30</u> <u>10 h 00</u> 8 poules principales soit 24 matchs sur 6 séances	<u>10 h 00</u> 8 poules principales soit 24 matchs sur 6 séances	<u>8 h 30</u> 8 poules principales soit 24 matchs sur 8 séances	<u>10 h 00</u> 8 poules principales soit 24 matchs sur 6 séances
DIMANCHE	<u>9 h 00</u> QUARTS DE FINALES	<u>9 h 00</u> QUARTS DE FINALES	<u>10 h 00</u> QUARTS DE FINALES	<u>10 h 00</u> QUARTS DE FINALES	<u>9 h 00</u> QUARTS DE FINALES	<u>10 h 00</u> QUARTS DE FINALES
	<u>14 h 00</u> DEMI-FINALES	<u>14 h 00</u> DEMI-FINALES	<u>14 h 00</u> DEMI-FINALES	<u>14 h 00</u> DEMI-FINALES	<u>14 h 00</u> DEMI-FINALES	<u>14 h 00</u> DEMI-FINALES
	<u>16 h 00</u> FINALE	<u>16 h 00</u> FINALE	<u>16 h 00</u> FINALE	<u>16 h 00</u> FINALE	<u>16 h 00</u> FINALE	<u>16 h 00</u> FINALE

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 1/4 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 affectées par tirage au sort aux derniers joueurs si c'est la première phase jouée, ou à une poule de la phase précédente dans le cas contraire.

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

L'horaire des tirages au sort est indiqué sur la convocation, ils doivent avoir lieu dans les 48 heures avant 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-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						S(6-0) V(6-3) Ph. qual. : 1 40J
3	S(6-0) V(2-0) Ph. Qual. : 0 24J		S(6-0) V(2-6) Ph. qual. : 1 40J	S(6-0) V(2-5) Ph. qual. : 1 40J	S(6-0) V(2-4) Ph. qual. : 1 40J S(8-0) V(0-8) Ph. qual. : 2 56J		S(6-0) V(2-6) Ph. qual. : 2 56J
4	S(6-0) V(0-0) Ph. qual. : 0 24J	S(6-0) V(0-8) Ph. qual. : 1 40J	S(6-0) V(0-6) Ph. qual. : 1 40J	S(6-0) V(0-5) Ph. qual. : 1 40J	S(6-0) V(0-8) Ph. qual. : 2 56J		S(6-0) V(0-9) Ph. qual. : 3 72J
5	S(5-0) V(0-0) Ph. qual. : 0 24J	S(5-1) V(0-7) Ph. qual. : 1 40J	S(5-1) V(0-5) Ph. qual. : 1 40J	S(5-1) V(0-9) Ph. qual. : 2 56J	S(5-1) V(0-7) Ph. qual. : 2 56J		S(5-1) V(0-8) Ph. qual. : 3 72J
6	S(4-0) V(0-0) Ph. qual. : 0 24J	S(4-2) V(0-6) Ph. qual. : 1 40J	S(4-2) V(0-4) Ph. qual. : 1 40J	S(4-2) V(0-8) Ph. qual. : 2 56J	S(4-2) V(0-6) Ph. qual. : 2 56J		S(4-2) V(0-7) Ph. qual. : 3 72J

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

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

Article 7.2.10 - Chronométrage

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

Article 7.2.11 - Distances

- Barrages et pré-qualifications : distance réduite 2 de la catégorie.
- Qualifications : distance réduite 1 de la catégorie.
- À partir de la phase principale : distance normale et format de la catégorie.

Au cadre 47/2 et au 1-Bande, 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 - Femmes

Entre 5 et 6 participantes

Le tournoi est organisé suivant la formule sportive définie à la [section 2 du titre VI](#). 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. Pour le premier tournoi de la saison, les joueurs du championnat de France de la catégorie pour la saison précédente.

Pour les tournois suivants :

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

2. Joueurs sélectionnés par l'organisateur :

- 4 pour les tournois à 72 ;
- 3 pour les tournois à 56 ;
- 2 pour les tournois à 40.

3. Joueurs sélectionnés par la Direction Technique Nationale :

- 4 pour les tournois à 72 ;
- 3 pour les tournois à 56 ;
- 2 pour les tournois à 40.

4. 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.

5. Pour les tournois Masters : le champion de France de Nationale 1.

6. Les joueurs des catégories inférieures dans l'ordre de leur rang au classement national de référence 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.

7. 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 sélectionnés par la DTN **et 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. Pour le premier tournoi de la saison : rang de classement à la finale nationale de la saison précédente ;
pour les tournois suivants : rang de classement au circuit de tournois de la saison en cours ;
2. Rang au classement national de référence pour la spécialité ou le mode de jeu concerné à la date de début de la période d'inscription ;
3. Moyenne de dernière classification ;
4. Ordre chronologique d'inscription.

Les éventuels joueurs invités par la DTN sont ensuite insérés dans cette liste, dont l'ordre détermine alors le rang d'arrivée de chaque joueur :

- dernière tête de série des qualifications ;
- dernier deuxième chapeau des qualifications ;
- dernière tête de série des pré-qualifications ;
- dernier deuxième chapeau des pré-qualifications.

Les joueurs retenus après la clôture des inscriptions sont insérés dans cette liste selon le critère 4 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 CSNC 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.

2. Autres catégories

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

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

Article 7.3.04 - Joueurs issus des sélections

1. Quotas par mode de sélection

En début de saison, la CSNC 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 secteurs ou de ligues.

En cas de désistement de joueurs qualifiés d'office ou invités, les places correspondantes sont ajoutées au quota des modes de sélection dans l'ordre de priorité de l'énumération ci-dessus.

2. Sélection des joueurs

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

Lorsque la compétition de sélection est constituée de finales de secteurs ou de ligues, le classement général de sélection est établi selon les critères suivants :

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

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

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.

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

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 quinze jours de la date de début de la compétition ; les joueurs non classés mais classifiés sont insérés dans cette liste par conversion de leur dernière moyenne de classification.

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 deux semaines avant, le jeudi à 18 heures.
- À partir des résultats saisis sur FFB Sportif, la CSNC 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 CSNC. 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 CSNC 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 CSNC.

Article 8.2.02 - Catégories concernées, nombre de tournois et dates

Pour chaque catégorie et mode de jeu ou spécialité, la CSNC 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	« Promotion »	« Masters »
1	39	120
2	24	81
3 à 4	12	57
5 à 8	8	39
9 à 16	6	24
17 à 24	4	
25 à 32	3	
33 et +	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 ;
2. Nombre total de points de sets réalisés lors du dernier match de chaque tournoi, exprimé en centièmes.

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 8.2.05 - Phases constitutives

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

- une phase qualificative, disputée par poules sur 2,80 m ou 3,10 m, auto ou inter-arbitrées ;
- une phase « Promotion » ou « Masters », épreuves distinctes qui se jouent simultanément :
 - une sous-phase principale, disputée par poules sur des billards au format de la catégorie,
 - quatre sous-phases disputées par élimination directe sur des billards au format de la catégorie : 1/8 de finale, 1/4 de finale, 1/2 finales et finale, ces trois dernières étant arbitrées.

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 1/4 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 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.

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 blancs sont ajoutés dans les poules de trois afin qu'elles comportent toutes le même nombre de matchs.
- Les blancs sont considérés comme perdants 2 sets à 0 contre chacun des joueurs présents sur le score de la moyenne des points subis dans les deux autres parties, arrondie au chiffre inférieur - 1, à 50 pour chacun des deux sets.

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

Joueurs inscrits	48	49	50	...	69	72	...	96
Joueurs directement qualifiés « Masters »	8	8	8	8	8	8	8	8
Nombre de joueurs participant aux qualifications	40	41	42		61	64		88
Nombre de poules de 4	10	8	9		13	16		22
Nombre de poules de 3	-	3	2		3	-		-
Nombre 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 huit premiers joueurs sont qualifiés pour la phase Masters dans l'ordre de ce classement.

Article 8.2.07 - Phases Promotion et Masters

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

1. Phase Promotion

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

Chaque groupe dispute une phase qualification selon les dispositions des articles [6.2.20](#) et [6.2.21](#).

2. Phase Masters

Les huit premiers joueurs sur la liste du rang d'arrivée sont rejoints par les huit premiers de la phase qualificative.

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](#).

3. Phases par élimination directe Promotion et Masters

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

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

Article 8.2.08 - Nombre de joueurs, de phases qualificatives et de séances selon les billards

Article 8.2.09 - Distances

- Qualifications : distance réduite 1 de la catégorie.
- Épreuves Promotion et Masters : distance de la catégorie.

Article 8.2.10 - 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 8.2.11 - Femmes

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

Entre 5 et 6 participantes

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

Entre 7 et 8 participantes

Le tournoi est organisé selon les formules sportives définies pour les 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 participants

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

Article 8.2.12 - Participants et rang d'arrivée

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

1. Pour le premier tournoi de la saison, les joueurs du championnat de France de la catégorie de la saison précédente ;
pour les tournois suivants, rang de classement au circuit de tournois de la saison en cours ;
2. Trois joueurs sélectionnés par l'organisateur ;
3. Pour les tournois Masters : le champion de France de Nationale 1 ;
4. Les joueurs les mieux classés au circuit de tournois de la saison précédente ;
5. L'ordre chronologique d'inscription.

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 CSNC 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 huit têtes de séries sont les huit premiers joueurs qualifiés par le circuit national ; les autres joueurs sont répartis dans les poules par tirage au sort intégral.
Les billards sont tirés au sort par poule constituée.

Arbitrage

Pendant les poules qualificatives, les matchs sont arbitrés par les joueurs exempts.
Pour les phases à élimination directe, les matchs sont arbitrés par 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.

2. Autres catégories

Lorsque les DOM-TOM n'ont pas de représentant, le club organisateur peut inviter un joueur, et pour les finales à 32, la ligue organisatrice peut inviter un joueur.
Les joueurs invités doivent être classifiés dans la catégorie. Dans le cas de sélection par paliers, ils ne doivent pas avoir participé à la finale du dernier palier de sélection.

Article 8.3.05 - Joueurs issus des sélections

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

- par circuit national ;
- par finales de ligues.

En cas de désistements de joueurs qualifiés par finale de ligue ou invités, les places correspondantes sont ajoutées au quota des modes de sélection par circuit national. Le cas échéant, le joueur qualifié par circuit national ne peut pas être qualifié par la finale de ligue ou invité.

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 CSCL 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 CSNC.

Article 9.1.02 - Catégories concernées, nombre de tournois et dates

Pour chaque catégorie, la CSNC 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 est constitué d'une phase unique sur deux billards au format de la catégorie : le parcours est auto- ou inter-arbitré.

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 24 heures 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 rang d'arrivée.

4. Séances

Les deux premières séances comportent deux sets, la troisième en comporte trois. À chaque séance, les poules changent de table de jeu quelle que soit leur composition.

Lors de la dernière séance et pour chaque nouvelle figure, les joueurs opèrent dans l'ordre inverse du classement général intermédiaire de chacun dans sa 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 heures ; deuxième séance à 16 heures ;

Le dimanche : troisième séance, démarrage à 9 heures.

Section 3 - Participants et rang d'arrivée

Article 9.1.08 - Participants

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

1. Les joueurs de la catégorie, dans l'ordre du championnat de France de la saison précédente ;

2. Les joueurs de la catégorie, dans l'ordre du circuit national de la saison précédente ;

3. Les joueurs de la catégorie inférieure dans l'ordre du circuit régional de la saison en cours, ou par défaut de la saison précédente ;

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 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.

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 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 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.

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 CSNC.

Article 9.2.02 - Catégories concernées, nombre de tournois et dates

Les compétitions par tournois régionaux concernent la catégorie Nationale 1.

La CSNC 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 quatre participants de deux clubs différents. Le directeur de jeu, nommé par l'organisateur et validé par la CSNC, 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 - Nombre de joueurs et de figures selon les billards

Article 9.2.08 - 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'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 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 et mode de jeu ou spécialité, la CSNC 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

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

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

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 poule.

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, section 2 du chapitre 2
	NATIONALE 1	GC	300	200	150	≥ 10,00 et < 30,00			Poules - 8 joueurs - article 6.2.22 (secteur : 8)
	NATIONALE 3	GC	200	150	120		≥ 6,00 et < 12,50	≥ 7,50 et < 15,62	Poules - 24 joueurs - article 6.2.23 (ligue : 23)
	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 < 4,99	
	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	
	FEMMES	PC	150 (30 rp)	120 (30 rp)			≥ 1,20	≥ 1,50	DKO - 8 joueuses - article 6.2.20 (circuit : 7)
CADRE 47/2	MASTERS		250	200	150	≥ 20,00			DKO - 16 joueurs - article 6.2.21 (circuit : 15)
	NATIONALE 1		200	150	120	≥ 10,00 et < 20,00			Poules - 8 joueurs - article 6.2.22 (secteur : 8)
	NATIONALE 2		120	100	80	≥ 5,00 et < 10,00			Poules - 8 joueurs - article 6.2.22 (secteur : 8)
CADRE 42/2	NATIONALE 3		120	100	80		≥ 3,50 et < 6,25	≥ 3,89 et < 6,94	Poules - 24 joueurs - article 6.2.23 (ligue : 23)
	RÉGIONALE 1		80	60			≥ 0,00 et < 3,50	≥ 0,00 et < 3,89	
CADRE 71/2	MASTERS		200	150		≥ 18,00			DKO - 8 joueurs - article 6.2.20 (circuit : 7)
CADRE 47/1	MASTERS		200			≥ 12,00			n joueurs - titre VII, section 2 du chapitre 2
1-BANDE	MASTERS		120	100	80	≥ 5,00			DKO - 16 joueurs - article 6.2.21 (circuit : 15)
	NATIONALE 1		100	80	60	≥ 2,30 et < 5,00			Poules - 8 joueurs - article 6.2.22 (secteur : 8)
	NATIONALE 3		80	60	50		≥ 1,75 et < 2,58	≥ 2,19 et < 3,22	Poules - 24 joueurs - article 6.2.23 (ligue : 23)
	RÉGIONALE 1		60	50	40		≥ 1,00 et < 1,75	≥ 1,25 et < 2,19	
	RÉGIONALE 2		40	30			≥ 0,00 et < 1,00	≥ 0,00 et < 1,25	
3-BANDES	MASTERS		40	35	30	≥ 0,950			DKO - 16 joueurs - article 6.2.21 (circuit : 15)
	NATIONALE 1		35	30	25	≥ 0,600 et < 0,950			Poules - 8 joueurs - article 6.2.22 (secteur : 8)
	NATIONALE 2		30	25	20	≥ 0,450 et < 0,600			Poules - 8 joueurs - article 6.2.22 (secteur : 8)
	NATIONALE 3		25 (60 rep)	20	15		≥ 0,360 et < 0,523	≥ 0,396 et < 0,575	Poules - 24 joueurs - article 6.2.23 (ligue : 23)
	FEMMES		25 (60 rep)	20 (60 rep)			≥ 0,250	≥ 0,275	DKO - 8 joueuses - article 6.2.20 (circuit : 7)
	RÉGIONALE 1		20 (60 rep)	15			≥ 0,250 et < 0,360	≥ 0,275 et < 0,395	
	RÉGIONALE 2		15 (60 rep)				≥ 0,000 et < 0,250	≥ 0,000 et < 0,275	

Un joueur classifié dans une catégorie internationale pour l'une des trois spécialités aux cadres peut participer aux compétitions de ces trois spécialités.

Article 10.0.02 - Catégories par l'âge

	CATÉGORIE	DISTANCE				FORMULE SPORTIVE (MODE DE SÉLECTION)
			Normale	Réduite 1	Réduite 2	
PARTIE LIBRE	JUNIORS	GC	300 (20 rp)	250 (20 rp)	200 (20 rp)	DKO - 8 joueurs - article 6.2.20 (classement national de référence : 5)
	CADETS	GC	200 (20 rp)	150 (20 rp)	100 (20 rp)	DKO - 8 joueurs - article 6.2.20 (classement national de référence : 5)
CADRE 47/2	JUNIORS		150 (15 rp)	100 (15 rp)		DKO - 8 joueurs - article 6.2.20 (classement national de référence : 5)
3-BANDES	JUNIORS		30 (50 rp)	25 (50 rp)		12 joueurs - titre VII, section 2 du chapitre 2 (classement national de référence : 8)
	CADETS		25 (50 rp)	20 (50 rp)		12 joueurs - titre VII, section 2 du chapitre 2 (classement national de référence : 8)
5-QUILLES	JUNIORS		3X60	2x60		n 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		
5-QUILLES	MASTERS	3 x 60		1 à 8	DKO - 16 joueurs - article 6.2.21 (circuit : 15)
	NATIONALE 1	3 x 60	2 x 60	> 8 et autres	Poules - 32 joueurs - article 6.2.24 (circuit : 8, ligue : 23)
ARTISTIQUE	MASTERS	-	-	1 à 16	DKO - 8 joueurs - article 6.2.20 (circuit : 7)
	NATIONALE 1	-	-	> 16 et autres	Poules - 8 joueurs - article 6.2.22 (circuit : 8)

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, arrondie à l'unité ; le nombre d'indices individuels pris en compte pour le calcul est égal au nombre de matchs dans une rencontre pour le championnat concerné ;
- le plafond divisionnaire, spécifique à chaque division ; lorsqu'un plafond divisionnaire est fixé, les indices des équipes engagées dans la division doivent être inférieurs à ce plafond.

Article 11.1.03 - Engagement d'une équipe

L'engagement d'une équipe se fait obligatoirement sur le site FFB Sportif, accessible via le site fédéral. Le portail pour engager une équipe est ouvert du 1^{er} septembre au **30 septembre**. La ligue valide et confirme son engagement avant le **5 octobre**.

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

Le chèque de règlement du droit d'engagement 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'engagements 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'engager dans une division :

- A. Suivant l'ordre du classement de la saison précédente et sous réserve que l'indice d'équipe soit inférieur au plafond divisionnaire :
- les équipes non reléguées ayant évolué dans cette division ;
 - la ou les équipes qui montent de la division immédiatement inférieure ;
 - la ou les équipes qui descendent de la division immédiatement supérieure ;

B. Dans la limite des places disponibles :

1. Suivant l'ordre des indices d'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. Chaque membre de l'équipe doit être licencié avant la première rencontre.

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.

Lorsqu'un joueur non classifié atteint trois matchs dans une spécialité, un nouvel indice individuel lui est attribué d'après le site de saisie concerné et l'indice d'équipe est recalculé.

Si ce nouvel indice dépasse le plafond divisionnaire, le joueur ne peut pas participer aux rencontres ultérieures de son équipe.

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 2 à 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.

Si les deux équipes opposées se rencontrent deux fois dans la phase en cours :

- lors de la première rencontre, le responsable d'une équipe tirée au sort présente par écrit au directeur de jeu la composition de l'équipe et l'ordre des joueurs ; le responsable de l'équipe adverse 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.

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.

Outre le classement, le document communiqué par les ligues comprend les résultats énumérés à l'[article 6.2.10-C2 et C3](#) pour l'équipe classée dernière.

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. les finalistes de la saison précédente, dans l'ordre du classement ;
2. 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.

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

Rencontre en 3 matchs

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

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

Rencontre en 4 matches

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

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

	Journées en rencontres aller simple				
	1	2	3	4	5
Poule de 5	<u>2</u> - 5 <u>4</u> - 3	<u>5</u> - 1 <u>3</u> - 2	<u>1</u> - 4 <u>5</u> - 3	<u>3</u> - 1 <u>2</u> - 4	<u>1</u> - 2 <u>4</u> - 5
Poule de 6	<u>1</u> - <u>6</u> <u>2</u> - 4 <u>3</u> - 5	<u>1</u> - 5 <u>2</u> - 3 <u>4</u> - <u>6</u>	<u>1</u> - <u>4</u> <u>2</u> - <u>5</u> <u>3</u> - <u>6</u>	<u>1</u> - <u>3</u> <u>2</u> - 6 <u>4</u> - 5	<u>1</u> - 2 <u>3</u> - 4 <u>5</u> - 6

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

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

Elles se déroulent par poules entre une et deux phases, selon le nombre d'équipes inscrites en début de saison.

Le rang d'arrivée des équipes est établi :

- si le palier de qualification s'est joué à l'échelon national, dans l'ordre du classement général du palier de qualification ;
- si le palier de qualification s'est joué à l'échelon ligue, par tirage au sort effectué par la CSNC. Dans la mesure du possible, des équipes peuvent être permutées si le déplacement induit au premier tour est supérieur à 500 kilomètres aller ou si deux opposants du premier tour sont de la même ligue.

D'après un nombre minimum de billards correspondant à une rencontre en un tour de jeu, le lieu de la rencontre est :

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

Le tableau des rencontres de la première phase se construit selon la méthode du serpent :

- une poule de trois équipes se déroule en rencontres aller et retour, la première de chaque poule étant qualifiée pour la phase suivante ;

- une poule de quatre équipes se déroule en rencontres aller simple, les deux premières de chaque poule étant qualifiées pour la phase suivante ;
- s'il y a deux équipes d'une même poule de la phase précédente, l'équipe la moins bien classée est intervertie avec l'équipe du même rang de l'autre poule.

	Phase de qualifications	Phase principale	
12 équipes	NON	12 équipes	3 poules de 4
18 équipes	NON	18 équipes	6 poules de 3
24 équipes	6 poules de 4	12 équipes	3 poules de 4
36 équipes	9 poules de 4	18 équipes	6 poules de 3
54 équipes	18 poules de 3	18 équipes	6 poules de 3

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

La compétition est terminée après la phase **des qualifications** : les **six** 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 attribuée au club vainqueur de la saison précédente, s'il est qualifié. Sinon, elle est proposée aux clubs qualifiés **disposant d'un 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.

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 tour 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 / perdant A2/A3
	17 h 00	Retour B1 / A2 T2	20 h 00	Retour B1 / A2	15 h 00	B1 / perdant B2/B3
					17 h 00	A1 / vainqueur A2/A3
					19 h 00	B1 / vainqueur B2/B3
DIMANCHE	9 h 00	Place 3 et 4 T1				
	11 h 00	Place 3 et 4 T2			9 h 00	1 ^{er} A / 2 ^{ème} B
	13 h 30	Finale T1	13 h 30	Place 3 et 4	11 h 00	1 ^{er} B / 2 ^{ème} A
	15 h 30	Finale T2	15 h 30	Finale	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 JDS et 3B

ENGAGEMENT D'UNE ÉQUIPE

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 ;
 - **le club de l'équipe** qui refuse de monter ou de se maintenir ne peut pas engager une équipe dans les divisions 1 et 2 ;
- 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 (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

1. Pour les divisions 3, 4 et 5, les **quatre premières équipes au classement général de la division** montent en division supérieure.
2. Pour la division 2, les deux premières équipes au classement général de la division montent dans la division supérieure.

B. DESCENTES

1. Pour les divisions 3 et 4, les équipes dernières de leur ligue sont regroupées sur une liste ordonnée selon les critères [C2 et C3 de l'article 6.2.10](#). Les quatre dernières équipes de cette liste descendent dans la division inférieure.
2. Pour la division 2, les quatre dernières équipes au classement général de la division descendent dans la division inférieure.
3. 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	1 000	900 ⁽¹⁾	900
Nationale 2		750		
Nationale 3	600	600		600
Régionale 1	400	400		400
Régionale 2	300			300
Régionale 3	200			
Régionale 4	100			

⁽¹⁾ joueurs non classifiés

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	934	651	467	234
Matches d'une rencontre (article 11.1.05)		Trois matches : 1- 250 pts au C47/2 2- 200 pts au C71/2 3- 120 pts au 1-Bande	Trois matches : 1- 200 pts GC à la Partie libre 2- 150 pts au C47/2 3- 80 pts au 1-Bande	Trois matches : 1- 150 pts à la Partie libre 2- 100 pts au C42/2 3- 60 pts au 1-Bande	Trois matches : 1- 100 pts à la Partie libre 2- 80 pts à la Partie libre 3- 50 pts au 1-Bande	Trois matches à la Partie libre, limités à 40 reprises : 1- 60 points 2- 60 points 3- 40 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 serpentín de 6 à 10 équipes (4, 5, 3)	Poules géographiques 64 équipes maximum (4, 5, 6, 3)	NON	NON	NON
	Éliminatoires nationales	NON	NON si moins de 25 équipes en qualifications À partir de 25 équipes en qualifications : 12 équipes	OUI Moins de 41 équipes ou moins de 17 ligues en qualifications : 18 équipes entre 41 et 60 équipes : 24 équipes entre 61 et 90 équipes : 36 équipes plus de 90 équipes : 54 équipes		
	Finale	OUI - 4 équipes	OUI - 6 équipes	OUI - 6 équipes	OUI - 6 équipes	OUI - 6 équipes

Article 11.2.05 - Dispositions spécifiques à la Division 1

Par dérogation à l'[article 11.2.04](#) ci-dessus, si le nombre d'équipes engagées est inférieur à six, les équipes sont directement qualifiées pour la finale nationale organisée en poule unique.

CHAPITRE 3 - 3-BANDES

Article 11.3.01 - Indice individuel

L'indice individuel de chaque joueur prévu à l'[article 11.1.02](#) est égal à son ranking au classement national de référence.

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	-	625	435	301
Matches d'une rencontre (article 11.1.05)		Quatre matchs en 50 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 (4, 5, 6, 7)	Poules géographiques 64 équipes maximum (4, 6, 5, 3)	NON	NON	NON
	Éliminatoires nationales	NON	NON si moins de 25 équipes en qualifications À partir de 25 équipes en qualifications : 12 équipes	OUI Moins de 41 équipes ou moins de 17 ligues en qualifications : 18 équipes entre 41 et 60 équipes : 24 équipes entre 61 et 90 équipes : 36 équipes plus de 90 équipes : 54 équipes		
	Finale	OUI - 4 équipes	OUI - 6 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

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

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

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

⁽²⁾ en fonction des cas, la CSNC 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 l'ordre géographique défini par le chargé de gestion sportive.

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.

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.

Article 11.4.03 - Division 1

Matches d'une rencontre (article 11.1.05)		Quatre matchs, sans reprise égalisatrice, disputés dans cet ordre : 1 : 100 points 2 : 100 points 3 et 4 : 100 points en double Relais : 160 points (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	4 poules de 4 équipes au maximum
	Finale	Poule unique

TITRE XII - COUPES PAR ÉQUIPES

CHAPITRE 1 - COUPE DES PROVINCES

Article 12.1.01 - Présentation du championnat

La Coupe des Provinces est une compétition par équipes de ligues de quatre joueurs, où trois spécialités sont jouées.

Article 12.1.02 - Engagement d'une équipe

La CSCL envoie le bordereau d'engagement dûment rempli. 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.

La finale se déroule selon les formules sportives définies pour les tournois nationaux à partir de la phase principale : se reporter au [titre VII, chapitre 2, section 2](#) du présent code.

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

Le classement 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).

RENCONTRE	MATCH	JOUEURS		HORAIRES DE DÉBUT DE JEU			
				4 BILLARDS	5 BILLARDS	6 BILLARDS	
1	1	JOUEUR PLR1 A2	JOUEUR PLR1 A3	14 h 00	14 h 00	17 h 00	VENDREDI
	2	JOUEUR PLR2 A2	JOUEUR PLR2 A3	14 h 00	14 h 00	17 h 00	
2	3	JOUEUR PLR1 B2	JOUEUR PLR1 B3	14 h 00	14 h 00	17 h 00	
	4	JOUEUR PLR2 B2	JOUEUR PLR2 B3	14 h 00	14 h 00	17 h 00	
1	5	JOUEUR BR1 A2	JOUEUR BR1 A3	15 h 30	14 h 00	18 h 30	
	6	JOUEUR 3BR1 A2	JOUEUR 3BR2 A3	15 h 30	15 h 30	18 h 30	
2	7	JOUEUR BR1 B2	JOUEUR BR1 B3	15 h 30	15 h 30	18 h 30	
	8	JOUEUR 3BR1 B2	JOUEUR 3BR1 B3	15 h 30	15 h 30	18 h 30	
3	9	JOUEUR PLR1 A1	JOUEUR PLR1 A4	17 h 00	15 h 30	17 h 00	
	10	JOUEUR PLR2 A1	JOUEUR PLR2 A4	17 h 00	15 h 30	17 h 00	
4	11	JOUEUR PLR1 B1	JOUEUR PLR1 B4	17 h 00	17 h 00	9 h 00	
	12	JOUEUR PLR2 B1	JOUEUR PLR2 B4	17 h 00	17 h 00	9 h 00	
3	13	JOUEUR BR1 A1	JOUEUR BR1 A4	18 h 30	17 h 00	18 h 30	
	14	JOUEUR 3BR1 A1	JOUEUR 3BR2 A4	18 h 30	17 h 00	18 h 30	
4	15	JOUEUR BR1 B1	JOUEUR BR1 B4	18 h 30	17 h 00	10 h 30	
	16	JOUEUR 3BR1 B1	JOUEUR 3BR1 B4	18 h 30	18 h 30	10 h 30	
5	17	PERDANT RENC. 1 PLR1	PERDANT RENC. 3 PLR1	20 h 00	18 h 30	9 h 00	
	18	PERDANT RENC. 1 PLR2	PERDANT RENC. 3 PLR2	20 h 00	18 h 30	9 h 00	
6	19	PERDANT RENC. 2 PLR1	PERDANT RENC. 4 PLR1	20 h 00	20 h 00	9 h 00	
	20	PERDANT RENC. 2 PLR2	PERDANT RENC. 4 PLR2	20 h 00	20 h 00	9 h 00	
5	21	PERDANT RENC. 1 BR1	PERDANT RENC. 3 BR1	9 h 00	18 h 30	10 h 30	
	22	PERDANT RENC. 1 3BR1	PERDANT RENC. 3 3BR1	9 h 00	18 h 30	10 h 30	
6	23	PERDANT RENC. 2 BR1	PERDANT RENC. 4 BR1	9 h 00	20 h 00	10 h 30	
	24	PERDANT RENC. 2 3BR1	PERDANT RENC. 4 3BR1	9 h 00	20 h 00	10 h 30	
7	25	VAINQUEUR RENC. 1 PLR1	VAINQUEUR RENC. 3 PLR1	10 h 30	10 h 30	14 h 00	SAMEDI
	26	VAINQUEUR RENC. 1 PLR2	VAINQUEUR RENC. 3 PLR2	10 h 30	10 h 30	14 h 00	
8	27	VAINQUEUR RENC. 2 PLR1	VAINQUEUR RENC. 4 PLR1	10 h 30	10 h 30	14 h 00	
	28	VAINQUEUR RENC. 2 PLR2	VAINQUEUR RENC. 4 PLR2	10 h 30	10 h 30	14 h 00	
7	29	VAINQUEUR RENC. 1 BR1	VAINQUEUR RENC. 3 BR1	14 h 00	10 h 30	15 h 30	
	30	VAINQUEUR RENC. 1 3BR1	VAINQUEUR RENC. 3 3BR1	14 h 00	14 h 00	15 h 30	
8	31	VAINQUEUR RENC. 2 BR1	VAINQUEUR RENC. 4 BR1	14 h 00	14 h 00	15 h 30	
	32	VAINQUEUR RENC. 2 3BR1	VAINQUEUR RENC. 4 3BR1	14 h 00	14 h 00	15 h 30	
9	33	JOUEUR PLR1 A4	JOUEUR RESTANT PLR1 A	15 h 30	14 h 00	14 h 00	
	34	JOUEUR PLR2 A4	JOUEUR RESTANT PLR2 A	15 h 30	14 h 00	14 h 00	
10	35	JOUEUR PLR1 B4	JOUEUR RESTANT PLR1 B	15 h 30	15 h 30	17 h 00	
	36	JOUEUR PLR2 B4	JOUEUR RESTANT PLR2 B	15 h 30	15 h 30	17 h 00	
9	37	JOUEUR BR1 A4	JOUEUR RESTANT BR1 A	17 h 00	15 h 30	15 h 30	
	38	JOUEUR 3BR1 A4	JOUEUR RESTANT 3BR1 A	17 h 00	15 h 30	15 h 30	
10	39	JOUEUR BR1 B4	JOUEUR RESTANT BR1 B	17 h 00	15 h 30	18 h 30	
	40	JOUEUR 3BR1 B4	JOUEUR RESTANT 3BR1 B	17 h 00	17 h 00	18 h 30	
11	41	JOUEUR PLR1 A1	JOUEUR RESTANT PLR1 A	18 h 30	17 h 00	17 h 00	
	42	JOUEUR PLR2 A1	JOUEUR RESTANT PLR2 A	18 h 30	17 h 00	17 h 00	
12	43	JOUEUR PLR1 B1	JOUEUR RESTANT PLR1 B	18 h 30	17 h 00	17 h 00	
	44	JOUEUR PLR2 B1	JOUEUR RESTANT PLR2 B	18 h 30	18 h 30	17 h 00	
11	45	JOUEUR BR1 A1	JOUEUR RESTANT BR1 A	20 h 00	18 h 30	18 h 30	
	46	JOUEUR 3BR1 A1	JOUEUR RESTANT 3BR1 A	20 h 00	18 h 30	18 h 30	
12	47	JOUEUR BR1 B1	JOUEUR RESTANT BR1 B	20 h 00	18 h 30	18 h 30	
	48	JOUEUR 3BR1 B1	JOUEUR RESTANT 3BR1 B	20 h 00	18 h 30	18 h 30	
13	49	PREMIÈRE POULE A PLR1	DEUXIÈME POULE B PLR1	9 h 00	9 h 00	9 h 00	DIMANCHE
	50	PREMIÈRE POULE A PLR2	DEUXIÈME POULE B PLR2	9 h 00	9 h 00	9 h 00	
14	51	PREMIÈRE POULE B PLR1	DEUXIÈME POULE A PLR1	9 h 00	9 h 00	9 h 00	
	52	PREMIÈRE POULE B PLR2	DEUXIÈME POULE A PLR2	9 h 00	9 h 00	9 h 00	
13	53	PREMIÈRE POULE A BR1	DEUXIÈME POULE B BR1	10 h 30	10 h 30	10 h 30	
	54	PREMIÈRE POULE A 3BR1	DEUXIÈME POULE B 3BR1	10 h 30	10 h 30	10 h 30	
14	55	PREMIÈRE POULE B BR1	DEUXIÈME POULE A BR1	10 h 30	10 h 30	10 h 30	
	56	PREMIÈRE POULE 3BR1	DEUXIÈME POULE A 3BR1	10 h 30	10 h 30	10 h 30	
15	57	VAINQUEUR RENC 13 PLR1	VAINQUEUR RENC 14 PLR1	14 h 30	14 h 30	14 h 30	
	58	VAINQUEUR RENC 13 PLR2	VAINQUEUR RENC 14 PLR2	14 h 30	14 h 30	14 h 30	
	59	VAINQUEUR RENC 13 BR1	VAINQUEUR RENC 14 BR1	14 h 30	14 h 30	14 h 30	
	60	VAINQUEUR RENC 13 3BR1	VAINQUEUR RENC 14 3BR1	14 h 30	14 h 30	14 h 30	

Article 12.1.05 - Dispositions diverses

La ligue organisatrice peut avoir une équipe invitée.

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

Les distances sont les distances normales de la catégorie.

CHAPITRE 2 - CHAMPIONNAT DE FRANCE DES JEUNES PAR ÉQUIPES DE CLUBS

Article 12.2.01 - Présentation du championnat

Le championnat est une compétition par équipes de clubs de trois joueurs à la Partie Libre grands coins, avec limitation à 20 reprises sur les distances fixées à l'[article 12.2.07](#).

Article 12.2.02 - Engagement d'une équipe

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

Article 12.2.03 - Composition d'une équipe

Une équipe est composée de trois joueurs. Tout club peut inclure dans chacune de ses équipes un joueur d'un autre club.

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

Pour les joueurs non classifiés, le président du club propose une moyenne de classification la plus proche de la valeur du joueur convertie sur billard 2,80 m, et le chargé de gestion sportive valide cette proposition.

Lorsque le 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 meilleures moyennes de classification d'une équipe, convertie en valeur billard 2,80 m.

Article 12.2.05 - Qualification nationale

Selon le nombre d'engagés en qualification nationale, la CSNC 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.

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

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

RENCONTRE	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	SAMEDI
	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	
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	PREMIÈRE POULE A J1	DEUXIÈME POULE B J1	9 h 00	9 h 00	DIMANCHE
	38	PREMIÈRE POULE A J2	DEUXIÈME POULE B J2	9 h 00	9 h 00	
	39	PREMIÈRE POULE A J3	DEUXIÈME POULE B J3	9 h 00	9 h 00	
14	40	PREMIÈRE POULE B J1	DEUXIÈME POULE A J1	10 h 30	10 h 30	
	41	PREMIÈRE POULE B J2	DEUXIÈME POULE A J2	10 h 30	10 h 30	
	42	PREMIÈRE 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 sa moyenne de classification, chaque joueur doit jouer la distance indiquée ci-dessous :

Moyenne de classification	Distance
0,00 à 1,59	35
1,60 à 2,39	45
2,40 à 3,99	60
4,00 à 5,59	80
5,60 à 7,99	110
8,00 à 15,99	140
16,00 et +	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 généraux

1. Pour toutes les compétitions internationales, le directeur technique national sélectionne les joueurs en fonction des dispositions circonstancielles propres à chaque épreuve après avis de la CSNC.
2. Pour la sélection de chaque joueur sont pris en compte les résultats obtenus dans les dernières épreuves internationales et nationales de la spécialité correspondante, ainsi que le niveau de performance atteint.

Article 13.0.02 - Catégories d'âges

La sélection est établie au regard des résultats et des performances obtenus dans les épreuves de la catégorie. Les épreuves sont prises en compte sur la saison en cours et la saison précédente, jouées au plus tard deux mois avant la date de l'épreuve internationale concernée.

Article 13.0.03 - Catégories Femmes et Masters

La sélection est établie au regard :

- des résultats de la dernière finale des championnats de France, jouée au plus tard deux mois avant la date de l'épreuve internationale concernée ;
- des résultats des tournois nationaux ; le nombre de tournois nationaux pris en compte est renseigné sur le classement de référence dès la date de l'épreuve internationale connue ;
- et éventuellement des résultats des dernières compétitions internationales dans la spécialité et la catégorie concernées, si elles ont été disputées dans la même saison que la date de la sélection, ou dans la saison précédente.

Un classement de référence des joueurs pour les sélections internationales est établi pour chaque épreuve sur la base de ces résultats. Ce classement est publié sur le site internet fédéral.

Article 13.0.04 - Épreuves par équipes nationales

Les modalités de sélection sont les mêmes que pour les épreuves individuelles, mais une attention particulière est observée quant à la cohésion possible entre les joueurs qui composent l'équipe de France.

Article 13.0.05 - Tournois de la Coupe du Monde UMB (3-Bandes)

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, rapport entre le niveau de performance et l'âge, etc.)

Les modalités de l'[article 13.0.03](#) ci-dessus sont également prises en compte dans les sélections pour les tournois de la Coupe du Monde.

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 ?)

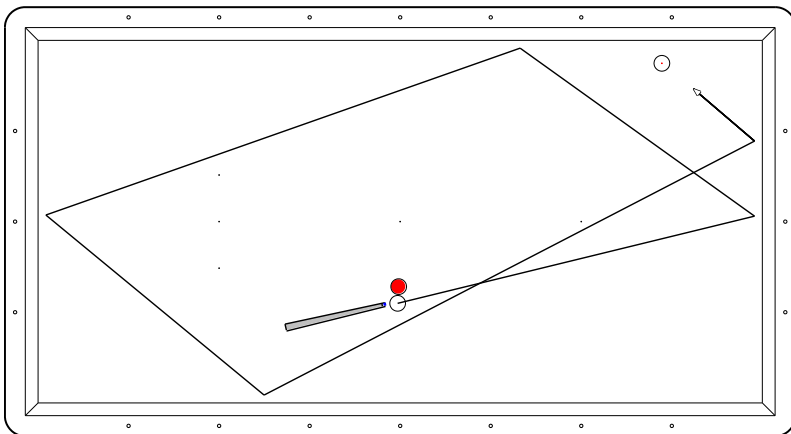


Figure 1 : La distance bille 1 - bille 2 est égale à 0,5 mm. On peut penser que, compte tenu de la puissance nécessaire pour réaliser le trajet, le procédé sera encore en contact avec la bille 1 lors du choc sur la bille 2. Alors, le joueur a-t-il le droit de réaliser ce « 5 bandes » ?

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.

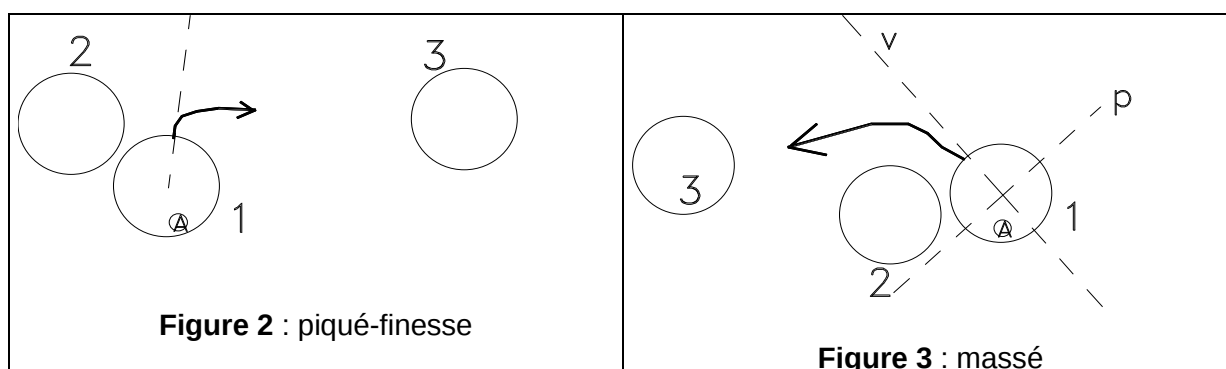
(*) Bon effet : effet à droite si la bille 2 est à gauche de l'axe de visée, et inversement.

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_{gi} 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 :

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

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

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

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

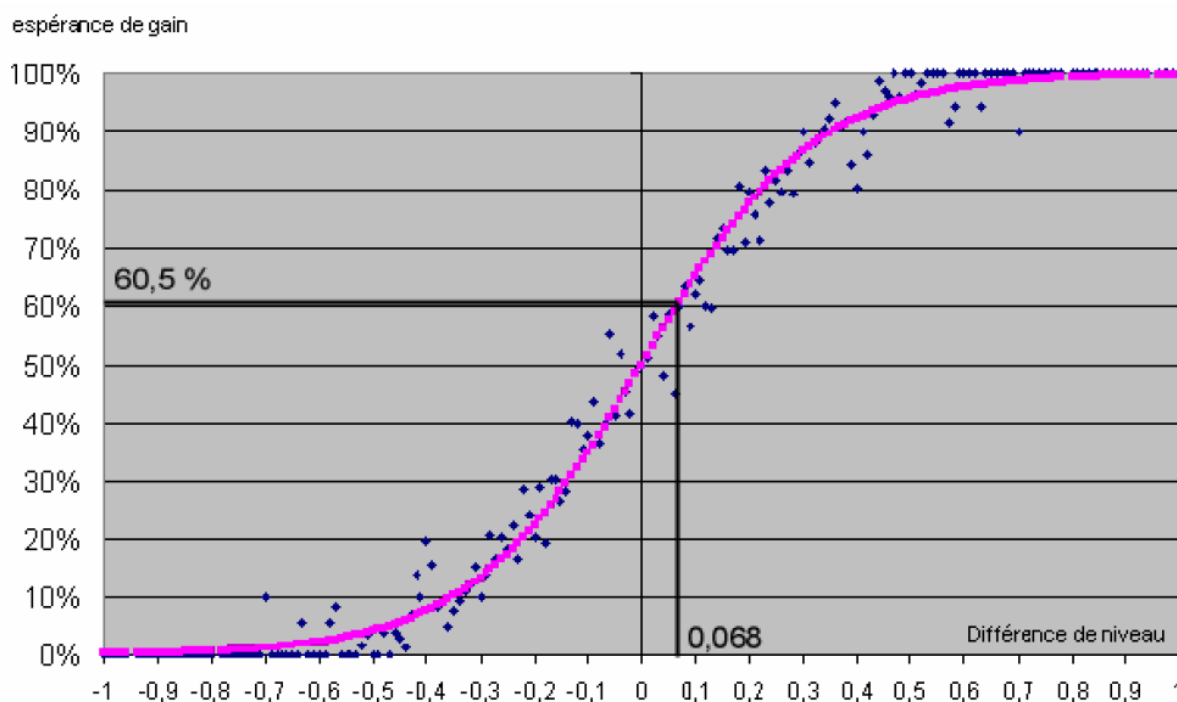
$$\text{soit } m_{gT} \simeq 0,723 \times \frac{2 + 0,032}{2 - 0,032}, \text{ ce qui donne } m_{gT} \simeq 0,747.$$

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 et la différence de niveau d , les points correspondent aux données provenant d'une base qui répertorie les résultats de près de 5 000 matches.

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 nom.prenom@ffbillard.com	FÉDÉRATION ffb@ffbillard.com
Demande d'organisation de compétition fédérale	Jusqu'au 31 mai inclus Envoi au secrétariat fédéral du bordereau (téléchargeable sur le site fédéral) dûment complété avec l'avis de la ligue d'appartenance. Ne pas oublier d'indiquer sur la demande le nombre et le format des billards mis à disposition. Les compétitions fédérales non pourvues pourront être demandées tout au long de la saison sportive.		15 avril Envoi aux ligues et diffusion sur le site fédéral du calendrier carambole. 1^{er} juin Envoi des demandes au président de la CSNC. 10 juin Envoi d'un courrier favorable ou défavorable aux clubs demandeurs. 15 juin Envoi d'une nouvelle édition du calendrier avec l'indication des compétitions fédérales attribuées aux clubs organisateurs.
La liste des participants, la formule sportive, les horaires et le tirage au sort	24 heures avant la compétition Le cas échéant, envoi du tirage au sort au chargé de gestion sportive.	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. 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. 24 heures avant la compétition Le cas échéant, publication du tirage au sort sur le site fédéral.	

	CLUB	CHARGÉ DE GESTION SPORTIVE nom.prenom@ffbillard.com	FÉDÉRATION ffb@ffbillard.com
Communication	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. Sous 48 heures après Envoi d'un compte rendu exhaustif avec une ou des photos au secrétariat de la rédaction.		1 semaine avant Publication des supports de communication. Sous 72 heures après Diffusion d'un article avec le compte rendu et une ou des photos.
Forfait	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.	Jusqu'à la fin compétition Mise en relation permanente avec le club organisateur pour actualiser liste et formule. Sous 48 heures après Mise à jour du suivi des forfaits au président de la CSNC.	Jusqu'à la fin de la compétition Affichage des noms dans l'annonce de l'événement.
Gestion sportive	Pendant la compétition Saisie des matchs sur Match Explorer. Respect des consignes données par le chargé de gestion sportive. Après la compétition Envoi des résultats hors FFB Sportif au chargé de gestion sportive.	Pendant la compétition Se rend disponible en cas de problèmes majeurs dans le club organisateur. 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.	Sous 48 heures Publication des résultats, et le cas échéant, du classement du circuit.