



Fédération Française de Billard

CODE SPORTIF

AMERICAIN

Saison 2017-2018

AVANT-PROPOS

Le Code Sportif américain est établi par la Commission Nationale Américain (CNA) conformément au règlement intérieur de la FFB.

La CNA, en liaison avec le secrétariat fédéral, administre l'ensemble des épreuves de la discipline, veille à l'application du code sportif et en rédige toutes modifications. La liste de ses membres est publiée sur le site fédéral.

Ce Code Sportif a pour objectif de réglementer le déroulement de la saison sportive en cours.

Il contient tous les éléments nécessaires en cas de questionnement et doit donc être consulté en priorité.

Si un élément de réponse se retrouve manquant dans ce document, seule la CNA est compétente pour prendre la décision finale. Elle doit donc être saisie au plus vite afin de régler tout litige.

Les modifications du code sportif qui relèvent d'un important changement d'orientation doivent être adoptées par le Comité Directeur de la FFB et soumises à l'avis des responsables sportifs des ligues.

Le Code Sportif n'est pas le seul document faisant autorité auprès des licenciés FFB.

Sont présents sur le site fédéral www.ffbillard.com tous les documents réglementaires qui régissent la discipline :

Les dispositions circonstanciées (distances, proratas, qualifiés, barèmes de points)

Les dispositions financières (tout ce qui régle l'aspect financier des compétitions)

Le règlement intérieur de la FFB

Le Code de discipline de la FFB

Etc....

Dans des cas d'ordre exceptionnel, toutes modifications en cours de saison peuvent être appliquées via la publication d'un avenant. Il est donc recommandé de consulter le site fédéral régulièrement ou avant le démarrage d'une compétition pour les éventuelles mises à jour.

SOMMAIRE

TITRE I - PRE-REQUIS TECHNIQUES.....	7
CHAPITRE I : LE MATÉRIEL.....	7
Article 1.1.1 – La table de billard	7
Article 1.1.2 – Les billes et le triangle.....	7
Le modèle de rack amovible ou Magic Ball Rack	8
Son usage.....	8
Son positionnement	8
Retirer le Magic Ball Rack après la casse.....	8
Faute avec le Magic Ball Rack.....	8
Article 1.1.3 – Les repères	8
Article 1.1.4 – Queue de billard et râteau.....	9
Matériel utilisé par le joueur.....	9
Article 1.1.5 – Autres équipements	9
CHAPITRE II : RÈGLES GÉNÉRALES	10
Article 1.2.1 – Les modes de jeu officiels	10
Article 1.2.2 – Responsabilité des joueurs	10
Article 1.2.3 – Le tirage à la bande.....	10
Article 1.2.4 – Début du match.....	10
Article 1.2.5 – Position de départ	11
Article 1.2.6 – L'arbitrage	11
Rôle de l'arbitre	11
Jeu sans arbitre – Auto arbitrage	12
Article 1.2.7 – Contact au sol	12
Article 1.2.8 – Les calculs de trajectoire et utilisation des repérages sur la table	12
Article 1.2.9 – Fautes.....	12
Article 1.2.10 – Cas particuliers.....	14
Article 1.2.11 – Bille blanche en main	14
Article 1.2.12 – Les jumps.....	15
Article 1.2.13 – Temps de jeu	15
Déroulement du «time»	15
Article 1.2.14 – Le Shoot-out / Le Run-out	16
Cas particulier du jeu du 14/1 continu.....	16
Article 1.2.15 – Retard	17
Le premier jour de la compétition.....	17
Pendant la compétition	17
Article 1.2.16 – Pause en cours de match.....	17
Article 1.2.17 – Attitude des joueurs – comportement antisportif	17
En général	17
En match.....	17
CHAPITRE III : JEU DE LA 8.....	19
Article 1.3.1 – But du jeu	19
Article 1.3.2 – Mise en place des billes.....	19
Article 1.3.3 – Casse de départ	19
Si la casse est irrégulière, l'adversaire a alors le choix entre	19
Si la bille numéro 8 est empochée à la casse, ce n'est pas compté comme une faute et le joueur peut.....	19
Si la bille numéro 8 est empochée à la casse et il y a faute avec la bille blanche, c'est à l'adversaire de choisir entre.....	19
Si des billes sont éjectées de la table, c'est une faute, elles sont alors considérées comme empochées (sauf la bille n°8 qui est remise sur le point de remplacement) et l'adversaire a alors le choix entre.....	19
Si le joueur qui casse fait toute autre faute que celles citées ci-dessus, l'adversaire a le choix entre.....	20
Article 1.3.4 – Choix du groupe.....	20
Article 1.3.5 – Déroulement de la partie	20
L'annonce des billes.....	20
L'ordre d'empoche.....	20
La défense ou coup de sécurité	20
Les fautes.....	20
Article 1.3.6 – Cas particuliers de la perte de la partie.....	20

CHAPITRE IV : JEU DE LA 9.....	21
Article 1.4.1 – But du Jeu	21
Article 1.4.2 – Mise en place des billes	21
Article 1.4.3 – Casse de départ.....	21
Article 1.4.4 – Le push out	22
Article 1.4.5 – Déroulement de la partie	22
Article 1.4.6 – Cas de la bille n°9	22
Article 1.4.7 – Les 3 fautes consécutives	22
CHAPITRE V : JEU DE LA 10.....	23
Article 1.5.1 – But du jeu	23
Article 1.5.2 – Mise en place des billes	23
Article 1.5.3 – Casse de départ.....	23
Article 1.5.4 – Le Push Out.....	23
Article 1.5.5 – Déroulement de la partie.....	24
L'annonce des billes.....	24
La défense ou coup de sécurité	24
Article 1.5.6 – Cas de la bille n°10.....	24
Article 1.5.7 – Les 3 fautes consécutives.....	24
CHAPITRE VI : JEU DU 14/1 CONTINU.....	25
Article 1.6.1 – But du jeu	25
Article 1.6.2 – Mise en place des billes	25
Article 1.6.3 – Casse de départ	25
Article 1.6.4 – Déroulement de la partie.....	25
L'empochage.....	25
Reformer le rack	26
Article 1.6.5 – Les tours de jeu ou reprises	27
Article 1.6.6 – Cas particuliers	27
Article 1.6.7 – Fautes et pénalités	28
La règle des 3 fautes consécutives	28
Dans le cas d'un comportement antisportif.....	28
TITRE II - RÔLE DES OFFICIELS.....	29
CHAPITRE I : LE DÉLÉGUÉ FÉDÉRAL.....	29
CHAPITRE II : LE JUGE-ARBITRE	29
CHAPITRE III : LE DIRECTEUR DE JEU.....	30
TITRE III - SPORT BILLARD	31
CHAPITRE I : LA TENUE SPORTIVE.....	31
Article 3.1.1 – Tenue sportive commune à toutes les disciplines et toutes les phases de jeu.	31
Article 3.1.2 – Inscription sur les polos	31
Article 3.1.2 – Publicité.....	31
Article 3.1.4 – Dispositions diverses	31
CHAPITRE II : LES CATEGORIES	32
Article 3.2.1 – Catégories officielles.....	32
Mixte	32
Féminine	32
Junior.....	32
Article 3.2.2 – Modes de jeu selon les catégories.....	32
CHAPITRE III : LES RÉSULTATS SPORTIFS.....	32
Article 3.3.1 – Rôle de la CNA.....	32
Article 3.3.2 – Découpage administratif des ligues.....	33
Article 3.3.3 – Utilisation d'un espace dédié sur le site fédéral pour les responsables sportifs de ligues.....	33
Article 3.3.4 – Transmission des résultats	33
Article 3.3.5 – Les proratas.....	34
Calcul des proratas.....	34
La formule de calcul	34
Nombre de places pré-attribuées	34

Si le nombre total de places pré-attribuées est différent du nombre total de places disponibles.....	34
Envoi des résultats	35
Repêchage des joueurs	35
CHAPITRE IV : LES RESPONSABLES SPORTIFS DE LIGUE	35
CHAPITRE V : LE CALENDRIER	36
Article 3.5.1 – Les publications	36
Article 3.5.2 – Les événements.....	36
Evènements obligatoires	36
Evènements facultatifs	36
Article 3.5.3 – Les dates butoir des ligues.....	36
CHAPITRE VI : COMPÉTITIONS OFFICIELLES.....	37
Article 3.6.1 – Activités sportives des ligues	37
Article 3.6.2 – Participation à une compétition fédérale.....	37
Article 3.6.3 – Les spécificités des différents championnats	37
Tournois qualificatifs et finales de ligue.....	37
Finales du championnat de France Junior et Féminine.....	37
Finales du championnat de France Mixte	37
La Coupe Inter-Ligues	37
La Scotch Doubles Cup.....	37
Le Circuit National.....	38
Article 3.6.4 – Attribution des épreuves officielles	38
Article 3.6.5 – Dispositions circonstanciées.....	38
Article 3.6.6 – Règlement propre à chaque épreuve	39
Article 3.6.7 – Respect des règlements.....	39
Joueur forfait.....	39
Abandon en cours de compétition	39
Retard	39
Article 3.6.8 – Classement fédéral et classement national	40
Classement national.....	40
Transition saison 2016-2017 → Saison 2017-2018	40
Classement fédéral.....	40
Détermination du classement final.....	40
Article 3.6.9 – Essai des billards.....	40
Article 3.6.10 – Les inscriptions aux compétitions fédérales	41
Les Tournois Nationaux.....	41
Les demi-finales de France mixte et les Finales de France Junior & Féminine.....	41
Les Finales de France mixte.....	41
La Coupe Inter-Ligues et la Scotch Doubles Cup	41
CHAPITRE VII : FINALES DE LIGUES	42
Article 3.7.1 – But et déroulement.....	42
Article 3.7.2 – Distances en fonction du mode de jeu.....	42
Article 3.7.3 – Classement des compétiteurs.....	42
Catégorie Mixte	42
Catégories Féminine et Junior	42
CHAPITRE VIII : LES CHAMPIONNATS DE FRANCE INDIVIDUELS.....	43
Article 3.8.1 – Généralités	43
Les joueurs qualifiés.....	43
Convocation.....	43
Les distances de chaque mode de jeu	44
Les têtes de série.....	44
Le classement.....	44
Les défraiements.....	44
Les résultats.....	44
Article 3.8.2 – LES CHAMPIONNATS DE FRANCE JUNIOR	45
Les modes de jeu.....	45
Les qualifications.....	45
Le format	45
Répartition des joueurs	45

Article 3.8.3 – LES CHAMPIONNATS DE FRANCE FÉMININE	45
Les modes de jeu.....	45
Les qualifications.....	45
Le format	45
Répartition des joueuses	45
Article 3.8.4 - LES CHAMPIONNATS DE FRANCE MIXTE.....	46
LES DEMI-FINALES.....	46
Les modes de jeu	46
Les qualifiés	46
Le format.....	46
La répartition des poules.....	46
Le classement des joueurs dans les poules.....	46
Les qualifiés pour les finales de France	46
Si plusieurs joueurs se retrouvent au même rang dans le classement.....	46
LES FINALES.....	47
Les modes de jeu	47
Les qualifiés	47
Le format.....	47
Répartition des joueurs	47
CHAPITRE IX : COUPE INTER-LIGUES	48
Article 3.9.1 – Les conditions de participation.....	48
Article 3.9.2 – Inscriptions et convocations.....	48
Article 3.9.3 – Le Format	48
Les règles	48
Le tableau.....	49
Article 3.9.4 – La tenue vestimentaire.....	49
Article 3.9.5 – La répartition des équipes	49
Premier tour	49
Huitièmes de finale	49
Article 3.9.6 - Le forfait – le retard	49
Equipe forfait	49
Equipe en retard.....	49
CHAPITRE X : SCOTCH DOUBLES CUP.....	50
Article 3.10.1 – Les conditions de participation.....	50
Article 3.10.2 – Inscriptions et convocations.....	50
Article 3.10.3 - Le Format	50
Les règles	50
Le tableau.....	50
Article 3.10.4 – La tenue vestimentaire.....	50
Article 3.10.5 – La répartition des équipes	50
Répartition dans les poules	50
Répartition en huitièmes de finale.....	50
Article 3.10.6 - Le forfait – le retard.....	51
Equipe forfait	51
Equipe en retard.....	51
CHAPITRE XI - LE CIRCUIT NATIONAL	52
Article 3.11.1 – Généralités	52
Format des tournois nationaux	52
Résultats retenus	52
Points de classement.....	52
Critères de tri en cas d'égalité au classement national	52
Article 3.11.2 – Les Satellites Régionaux	53
Objectif.....	53
Organisation.....	53
Joueurs éligibles.....	53
Gestion des primes des gagnants des satellites	53
Si un joueur qualifié via un satellite fait forfait.....	53
Article 3.11.3 – Les Tournois Nationaux.....	54
Objectifs.....	54

Organisation.....	54
Les Sponsors.....	54
Inscriptions.....	54
Joueurs retenus.....	54
Repêchage et inscription hors délai.....	54
Règlements des inscriptions et versement des primes.....	55
Règlements des inscriptions.....	55
Versement des primes.....	55
Places réservées aux gagnants des satellites.....	55
Convocations.....	55
Déroulement du Tournoi.....	55
Samedi.....	55
Dimanche.....	55
Répartition des têtes de série et tirage au sort.....	56
Répartition des Têtes de Série.....	56
Répartition des autres joueurs et qualifiés pour le tour suivant.....	56
Distances.....	56
Modes de jeu.....	56
Début du Tournoi.....	56
Samedi.....	56
Dimanche.....	56
Les Forfaits.....	57
Forfait simple.....	57
Forfait Excusé.....	57
Forfait Excusé Hors Délai.....	57
Forfait Non Excusé.....	57

TITRE IV - CHAMPIONNATS INTERNATIONAUX..... 58

CHAPITRE I : CHAMPIONNATS D'EUROPE..... 58

Article 4.1.1 – Catégorie Hommes.....	58
Article 4.1.2 – Catégorie Femmes.....	58
Article 4.1.3 – Catégorie Wheel chair.....	59
Article 4.1.4 – Catégorie Equipe Hommes & Femmes.....	59
Article 4.1.5 – Catégories Juniors.....	59
Article 4.1.6 – Catégories Ladies & Seniors.....	59
Ladies.....	59
Seniors.....	59
Teams.....	59

CHAPITRE II : CHAMPIONNATS DU MONDE..... 60

Article 4.2.1 – Sélection des représentants FFB.....	60
Article 4.2.2 – Joueur représentant la France à l'international.....	60

TITRE I - PRE-REQUIS TECHNIQUES

CHAPITRE I : LE MATÉRIEL

Article 1.1.1 – La table de billard

La Fédération française de billard utilise pour ses épreuves sportives le billard rectangulaire à 6 poches de 280 cm de longueur (soit 9 pieds).

Le billard est une table dont la surface supérieure est rectangulaire, horizontale, parfaitement plane, et sur laquelle des billes sont appelées à évoluer. L'ardoise composant la table doit avoir une épaisseur de 20mm au minimum. Elle pourra être constituée de métal ou de toute autre matière avec l'approbation de la Fédération française de billard.

La délimitation de la surface de jeu, dont les dimensions sont de 2,54 m x 1,27 m, se fait par l'opposition de bandes de caoutchouc hautes de 36 mm à 37 mm, mesurées du drap au point d'attaque par une bille. Les bandes sont fixées sur toute leur longueur à un cadre dont la surface supérieure (lisse et de teinte uniforme) doit porter des incrustations appelées « repères » ou « mouches ».

La hauteur du billard entre le sol et la surface supérieure du cadre doit être au minimum à 0,75m. La surface de jeu et les bandes sont recouvertes d'un drap rasé de couleur et de qualité conformes aux spécificités fédérales.

Les poches d'entrée sont au nombre de 6 et sont situées pour quatre d'entre elles à chaque coin de la table de billard et les deux autres au milieu des deux grandes bandes.

L'entrée des poches d'angle peut varier de 125 mm à 140 mm à l'intersection de la bande et de 105 mm à 120 mm à l'entrée de la poche.

L'entrée des poches latérales est comprise entre 165 mm et 150 mm à l'intersection de la bande et 110 mm à 125 mm à l'entrée de la poche.

Toute dérogation sera étudiée par la Commission Sportive Nationale Américain (CNA). Dès les finales de ligue, les compétitions devront se dérouler sur des billards aux normes techniques imposées par la Fédération française de billard.

Article 1.1.2 – Les billes et le triangle

Les billes, au nombre de 16, doivent être aux dimensions et poids imposés par la Fédération française de billard.

Ces billes dites « billes de but » ou « billes-objets » sont numérotées de 1 à 15, les billes numérotées de 1 à 8 sont dites « pleines » et les billes numérotées de 9 à 15 sont dites « rayées » ou « cerclées ». La bille numéro 8 est noire.

Leur diamètre doit être compris entre 56,35 mm et 57,95mm. Leur poids doit être compris entre 170,10 g et 184,27 g.

La 16^{ème} bille est appelée « bille de tir » ou « blanche ». Elle est obligatoirement blanche. Elle peut éventuellement être « pointée ». Son diamètre et son poids sont identiques aux billes de but.

Le modèle homologué par la FFB est le modèle **Super Aramith Pro Cup TV™** pour les compétitions officielles. Une dérogation pour utiliser un autre type de billes peut être mise en place sur demande du club organisateur.

Le triangle utilisé doit pouvoir insérer les 15 billes numérotées et permettre de les serrer au maximum entre elles. Peuvent être utilisés des systèmes de modèles de rack amovibles de type Magic Ball Rack qui collent automatiquement les billes pour la casse. Leur utilisation doit être faite dans certaines conditions.

Le modèle de rack amovible ou Magic Ball Rack

Son usage

Le Magic Ball Rack peut être utilisé pour les modes de jeu suivants : jeu de la 8, jeu de la 9 et jeu de la 10. Il est interdit au jeu du 14/1 continu.

Son positionnement

La table doit être marquée avant le début de la compétition. Une ligne verticale doit être tracée pour pouvoir le positionner. Elle doit être assez longue pour ressortir à travers les trous du haut et du bas du Magic Ball Rack.

Retirer le Magic Ball Rack après la casse

Il doit être enlevé après la casse, dès que possible, sans changer la position des billes. Si des billes gênent, les deux joueurs sont invités à faire en sorte de le retirer le plus simplement possible, ou bien ils peuvent faire appel à un arbitre.

Dans tous les cas, il pourra être enlevé si 2 billes au maximum font obstruction. Si plus de 2 billes font obstruction, il reste sur la table jusqu'à ce qu'il soit possible de l'enlever.

Pour l'enlever, il faudra marquer l'emplacement des billes par des marqueurs spécifiques ou les craies.

Une fois enlevé, le Magic Ball Rack doit être placé ailleurs que sur la table et les billes replacées dans leur position originale.

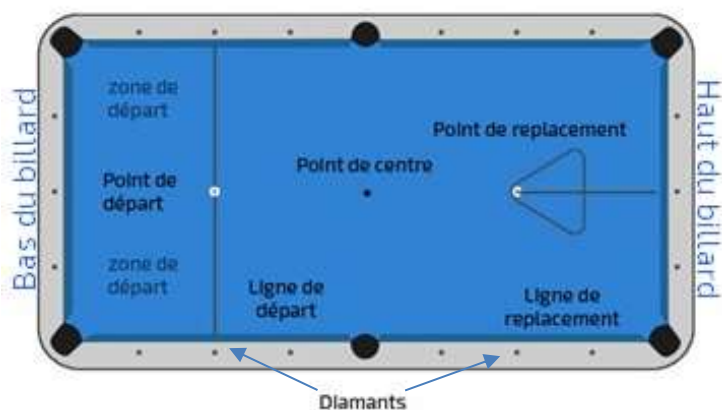
Faute avec le Magic Ball Rack

Voir [Article 1.2.9 – alinéa o](#)

Article 1.1.3 – Les repères

Sur le cadre doivent être présents des points appelés « diamants » qui sont répartis à égale distance. Ils sont au nombre de 3 par petite bande. Ils servent entre autre à délimiter les zones de marquage du tapis.

Les mouches sont des emplacements immuables représentés à l'exclusion de tout autre repérage par des cercles noirs de 5mm maximum. Elles sont au nombre de trois et situées sur l'axe vertical, repéré entre les diamants du milieu des petites bandes du haut et du bas du billard, qu'elles partagent en quatre parties égales. La mouche centrale est appelée « *point du centre* ». La mouche de départ est appelée « *point de départ* ». La troisième est appelée « *point de remplacement* ». Les billes sont placées au début d'une partie et dans le courant de celle-ci sur ces mouches.



La *ligne de départ* est tracée le plus finement possible à l'aide d'un crayon fin ou d'un feutre noir sur toute la largeur de la table. Elle passe par le point de départ et jusqu'aux 2 diamants du milieu des petites bandes opposées sur la moitié du bas du billard.

Pour le jeu du 14/1 continu uniquement, le triangle pourra être tracé pour faciliter le repérage du remplacement des billes à chaque nouveau rack ainsi que la ligne de remplacement des billes.

Article 1.1.4 – Queue de billard et râteau

Le mouvement est imprimé aux billes à l'aide d'un instrument appelé « queue de billard », qui peut se diviser en deux ou trois parties : le fût, composé lui-même d'une ou deux parties, et la flèche. À l'extrémité la plus fine de la flèche est placée la « virole » qui elle-même supporte une rondelle généralement en cuir appelée « procédé ». Le joueur doit uniquement faire usage du procédé pour toucher une bille. Le joueur utilise une queue de son choix et en détermine librement la longueur, le poids et le diamètre.

Selon les circonstances, le joueur a le droit d'utiliser un « râteau », petit chevalet monté à l'extrémité d'une tige de bois ou de toute autre matière et destiné à remplacer la main dans certaines positions du corps.

Matériel utilisé par le joueur

L'équipement utilisé par le joueur doit répondre à la réglementation de la Fédération Française de Billard. Globalement, les joueurs ne sont pas autorisés à introduire tout nouvel équipement pendant le match. L'utilisation des équipements listés ci-dessous est considérée comme normale. Si le joueur n'est pas sûr de l'utilisation particulière d'un équipement, il peut échanger avec le directeur de jeu avant d'aller jouer. L'équipement doit être utilisé dans le but pour lequel il est fait.

Les queues de billard : le joueur peut utiliser différentes queues de billard durant son match comme la queue de casse, de jeu, de jump. Il peut aussi utiliser une extension de queue pour allonger sa queue de jeu.

La craie ou « bleu » : Craie colorée frottée sur le procédé pour éviter de faire de « fausse queue », de préférence de la couleur la plus appropriée à celle du tapis.

Le chevalet ou araignée : extension à fixer temporairement au bout d'une queue et dont l'ensemble sert de râteau ou pont au joueur.

Le gant : pour améliorer le confort du limage de la queue.

Poudre ou talc : autorisé dans la mesure où le joueur en utilise raisonnablement et qu'il ait nettoyé les résidus sur la table de jeu et sur la table où il l'a déposé au préalable une fois le match terminé.

Article 1.1.5 – Autres équipements

Tout équipement autre que la queue de jeu et la craie sont interdits sur la table pendant que le joueur joue comme le chiffon, le talc, la queue de jump ou de casse, l'étui, etc...

D'autres éléments sont aussi interdits pendant le match comme les équipements multimédia (ex : le téléphone mobile, le lecteur MP3 ou la tablette tactile etc...) qui doivent être éteints et rangés.

Si après un premier rappel, le joueur récidive, ce sera considéré comme un comportement antisportif (voir [Article 1.2.17](#))

CHAPITRE II : RÈGLES GÉNÉRALES

Article 1.2.1 – Les modes de jeu officiels

La Fédération française de billard reconnaît officiellement quatre modes de jeu au billard américain :

Le jeu de la 8 – Le jeu de la 9 – Le jeu de la 10 – Le jeu du 14/1 continu.

Article 1.2.2 – Responsabilité des joueurs

Il est de la responsabilité des joueurs d'être au courant des règles, du règlement et du planning applicables à la compétition à laquelle ils participent. Les organisateurs feront le nécessaire pour que ces informations leurs soient facilement accessibles. Selon le cas, la responsabilité ultime incombe au joueur.

Article 1.2.3 – Le tirage à la bande

Le tirage à la bande est le premier coup qui va déterminer l'ordre du jeu. Le joueur gagnant le tirage à la bande décide qui commence.

Deux billes sont placées de chaque côté de la table derrière la ligne de départ. Les deux joueurs doivent envoyer simultanément leur bille sur la petite bande du haut du billard et les faire revenir au plus près de la petite bande du bas du billard.

Le joueur dont la bille est la plus proche de la petite bande du bas du billard gagne le tirage à la bande.

Le tirage à la bande est rejoué si

- une bille est jouée après que l'autre bille n'ait touché la petite bande du haut du billard, ou
- il est impossible de déterminer quelle bille est la plus proche de la petite bande du bas du billard, ou
- les deux coups sont irréguliers.

Le tirage à la bande est perdu si

- la bille va sur la moitié de la table de l'adversaire, ou
- la bille ne touche pas la petite bande du haut du billard, ou
- la bille est empochée ou sort de la table, ou
- la bille touche une des grandes bandes, ou
- la bille s'arrête dans la poche du bas du billard au-delà du coin de la petite bande, ou
- la bille touche plus d'une fois la petite bande du haut du billard, ou
- tout objet extérieur vient perturber le parcours de la bille.

Article 1.2.4 – Début du match

Chaque joueur a droit pendant l'échauffement à 2 racks de billes ou 5 minutes maximum pour son premier match, puis 1 rack de billes ou 3 minutes maximum pour les matchs suivants.

Une fois le tirage à la bande effectué, le gagnant du tirage a le choix de la casse de départ.

Les billes sont placées à l'aide du triangle, bille de pointe du rack sur le point de remplacement. Les billes doivent être regroupées dans le triangle en les serrant au mieux, de telle manière que chaque bille soit en contact avec ses billes adjacentes. L'organisateur peut utiliser le marquage du tapis en « tapant » les billes sur le tapis afin de créer des creux qui aident à les coller plus rapidement ou

bien d'autres accessoires comme les Magic Ball Racks, excepté pour le 14/1 continu où l'utilisation du triangle classique est obligatoire.

Un joueur qui n'est pas satisfait du rack peut demander à l'arbitre ou à l'autre joueur que celui-ci soit vérifié ou refait une fois.

Si tous ces critères sont respectés, le jeu peut commencer.

La casse est alternée c'est-à-dire que chaque joueur casse à tour de rôle à chaque nouvelle partie, excepté au jeu du 14/1 continu.

Article 1.2.5 – Position de départ

La bille blanche est déposée derrière la ligne de départ du bas du billard.

Le joueur saisit cette bille et la place où bon lui semble derrière la ligne de départ. Cette dernière ne fait pas partie de la zone de départ.

Si le joueur pose sa bille blanche sur cette ligne de départ ou légèrement devant, l'arbitre ou le joueur adverse devra le signaler, sinon cela ne pourra pas être compté comme une faute. En revanche, si sur une bille en main derrière la ligne de départ, un joueur prend délibérément bille en main sur toute autre partie de la table, il y aura faute une fois que le coup sera joué.

[Les billes en main derrière la ligne de départ ne doivent pas être placées sur cette ligne, et le joueur qui doit jouer ne peut pas jouer les billes qui sont dans cette zone de départ sauf s'il fait faire à la blanche une trajectoire traversant cette ligne de départ et touchant au moins une bande au-delà avant de toucher sa bille. Toute bille dont une partie dépasse la ligne de départ est hors de la zone de départ.]

Pour que le coup soit considéré comme joué, la bille blanche doit franchir la ligne de départ. (Par exemple, si un joueur fait une fausse queue avec la blanche mais que celle-ci ne franchit pas la ligne de départ, il peut recommencer car le coup n'est pas considéré comme joué.)

La casse de départ s'exécute en ligne directe ou par les bandes sur l'ensemble formé par le triangle.

Le joueur doit se servir de la bille blanche pour jouer tous ses coups sans exception sous peine de faute.

Article 1.2.6 – L'arbitrage

Rôle de l'arbitre

L'arbitre dirige seul la partie à l'exclusion de toute autre personne. Le ou les marqueurs assistent l'arbitre. L'arbitre doit veiller à ce qu'aucune intervention non justifiée ne se manifeste.

En cas de doute concernant une décision de l'arbitre, le joueur peut lui demander de réexaminer le cas. L'arbitre est tenu de faire droit à cette demande. Il réexamine seul le cas ou demande l'avis du marqueur et seulement de celui-ci. Toute décision finale est tranchée par l'arbitre exclusivement ou par le directeur de jeu si aucun arbitre n'est présent.

L'adversaire peut également demander à l'arbitre de revoir une décision. L'adversaire peut intervenir auprès de l'arbitre pour lui signaler une erreur de sa part dans une annonce erronée. Son intervention se fera d'une manière discrète sans troubler le déroulement des autres parties.

Les décisions de l'arbitre sont définitives et sans appel pour des questions de fait.

L'arbitre exprime les annonces à haute et intelligible voix. Si l'arbitre doit faire plus d'une annonce, il doit observer l'ordre suivant :

- Faute (s'il y a lieu)
- Description de la faute (s'il y a lieu)

➤ Valeur de la pénalité (s'il y a lieu) au marqueur

Seul l'arbitre manipule les billes pour les replacer ou les nettoyer, ainsi que la bille blanche qu'il positionne sur la petite bande en haut du billard pour que le joueur s'en saisisse.

L'arbitre repère soigneusement les positions des billes avant de les nettoyer. Une bille ne peut être nettoyée si elle est en contact avec une autre bille. À la demande du joueur et pour autant qu'il le juge nécessaire, ou de sa propre initiative, l'arbitre peut à tout moment procéder au nettoyage du billard et des billes.

L'arbitre doit contrôler le nombre des points ou manches inscrits sur la feuille de match tenue par le marqueur.

Jeu sans arbitre – Auto arbitrage

Lorsqu'un match est joué sans arbitre, les joueurs doivent s'auto-arbitrer en toute connaissance des règles. L'adversaire peut se lever de sa chaise pour contrôler la validité du coup et se placer de telle sorte qu'il ne puisse gêner la trajectoire de visée du joueur.

En cas de situation litigieuse, les joueurs doivent faire appel à un arbitre, ou éventuellement au directeur de jeu, **avant de que le coup soit joué**, afin que ce dernier surveille la validité du coup.

Article 1.2.7 – Contact au sol

Le joueur doit toujours avoir un pied au sol lors d'un coup. Une partie de la chaussure seulement peut être en contact avec le sol. La chaussure doit être ajustée normalement au pied. Les lacets ne sont pas considérés comme faisant partie de la chaussure.

Article 1.2.8 – Les calculs de trajectoire et utilisation des repérages sur la table

Seule la queue peut être utilisée comme outil de calcul, et elle doit être tenue en main et non posée sur la table.

Les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser un triangle, une craie, une bille empochée ou tout autre instrument afin de déterminer si la blanche ou une bille-objet passe à travers un espace.

Exception faite au 14/1 continu si et seulement si le triangle est tenu à la main par le joueur et qu'il n'est pas déjà tracé sur la table comme repère.

Il est interdit de marquer la table pour le calcul d'une bande ou d'un coup en posant quelque chose sur le cadre ou en utilisant de la craie, si c'est le cas, le joueur est tenu d'effacer le marquage avant de jouer.

Article 1.2.9 – Fautes

Si plusieurs fautes arrivent sur un même coup, il ne sera retenu que la faute la plus grave. Toute faute n'ayant pas été signalée avant le prochain coup, ne pourra pas être comptée comme une faute.

Les actions suivantes sont considérées comme des fautes quand elles sont incluses dans les règles spécifiques du mode de jeu joué :

a. Bille blanche empochée ou éjectée hors de la table.

b. Toucher la mauvaise bille en premier

Aux jeux de la 8, la 9 et la 10, il y a faute si le premier contact se fait sur la mauvaise bille.

c. Pas de bande après contact

Si aucune bille n'est empochée sur un tir, la blanche doit toucher une bille et après ce contact, n'importe quelle bille, blanche comprise, sur la table doit toucher une bande.

d. Pas de pied au sol

Le joueur n'a pas de pied touchant le sol au moment de tirer (cf. [Article 1.2.7](#))

e. Bille de but éjectée de la table

Quand une bille de but est éjectée de la table, le remplacement de ces billes dépend des règles du mode de jeu en cours.

f. Bille touchée, déplacée

Concerne toute bille déplacée ou touchée autrement que par un tir normal, toute blanche touchée ou déplacée autrement que par un tir normal ou bille en main. Le joueur est responsable de l'équipement qu'il contrôle sur la table comme le bleu, le chevalet, les vêtements, cheveux, parties du corps, bille blanche quand elle est en main et qui peut être impliquée dans ce genre de faute, sa queue de jeu si elle touche la bille autrement qu'avec le procédé. Si cette faute est accidentelle, c'est une faute normale, par contre si elle est intentionnelle, elle peut être considérée comme un comportement antisportif (cf [Article 1.2.17](#))

g. Double touche ou «queutage» / Billes collées

La queue touche plus d'une fois la blanche sur un tir **OU** La blanche est proche mais ne touche pas la bille, et la queue est toujours en contact avec la blanche quand elle touche la bille.

Si la blanche est très proche de la bille et le joueur effleure à peine la bille avec la blanche, ça ne rentre pas dans les critères de faute du premier paragraphe de cette règle, sauf si la queue est toujours en contact avec la blanche quand elle touche la bille. Il peut la jouer si le prolongement imaginaire de la queue ne traverse pas la bille de but.

Toutefois, si la blanche est déjà en contact avec une bille avant de jouer, il est possible de jouer vers la bille ou en partie (à condition que le tir respecte les règles), et si la bille bouge, elle est considérée comme touchée par la blanche (à condition que jouer cette bille soit un tir légal tout en faisant attention aux critères du premier paragraphe de cette règle si d'autres billes se trouvent proches). La blanche est supposée ne pas avoir touché la bille tant que l'arbitre ou l'adversaire ne le signale pas. Il est de la responsabilité du joueur de déclarer ce qu'il veut faire avant de jouer.

Jouer à l'opposé d'une bille collée ne constitue pas le fait de la toucher, sauf indication contraire dans les règles du jeu.

h. La poussette

Prolonger le contact de la queue avec la blanche au-delà d'un tir normal.

i. Bille encore en mouvement

Jouer alors que des billes sont encore en mouvement (y compris si elles tournent sur elles-mêmes) sur la table.

j. Mauvais placement de la bille en main

Avoir bille en main derrière la ligne de départ, la placer ailleurs et la jouer. Si le joueur a des doutes, il peut demander à l'arbitre ou au directeur de jeu confirmation.

k. Anti jeu derrière la ligne de départ

Bille en main derrière la ligne de départ, jouer une bille placée derrière cette même ligne sans avoir fait traverser la ligne de départ à la bille blanche avant. Ce type de jeu peut être considéré comme antisportif.

La blanche doit traverser la ligne de départ ou toucher une bille située sur cette ligne pour que le coup soit valable, sinon l'adversaire obtient bille en main suivant les règles du jeu en cours. Si ce tir est intentionnel il est considéré comme antisportif et sera traité comme tel. (cf [Article 1.2.17](#))

l. Queue posée sur la table

Le joueur utilise sa queue pour calculer une trajectoire, la pose sur la table et ne la tient plus avec sa main.

m. Jouer en dehors de son tour

Un joueur joue involontairement alors que ce n'est pas son tour. Les billes restent dans la position laissée. Si l'acte est volontaire, il est considéré comme antisportif et sera traité comme tel. (cf [Article 1.2.17](#))

n. Jeu lent

Lors d'un match timé, le joueur dépasse la limite de temps imposée pour jouer son coup. L'adversaire a alors la main ou bille en main suivant les règles du jeu en cours.

o. Faute avec le Magic Ball Rack (ou rack amovible)

Le Magic Ball Rack reste sur la table (alors qu'il peut être enlevé) après la casse ou est posé sur le bord de la table pendant le jeu. (cf. [Article 1.1.2](#))

p. Jouer avec une bille de but au lieu de la bille blanche.**q. Bille en main jouée en la positionnant**

En positionnant la bille blanche, tout coup vers l'avant effectué avec le procédé et entrant en contact avec n'importe quelle bille.

r. Blanche entre contact avec une bille empochée

La poche est remplie de billes et la blanche entre en contact avec l'une d'elles.

Les fautes volontairement exécutées ne sont répréhensibles que par la sanction normalement appliquée lors d'une faute et prévue par le code sportif, hormis les comportements antisportifs.

Article 1.2.10 – Cas particuliers

- Si le procédé se détache de la queue sur un coup valable et va toucher une autre bille sur la table, il n'y a pas faute.
- Si un joueur est bousculé en position de jeu, les billes doivent être replacées dans la position occupée avant l'incident. Si cela s'avère impossible, la manche est recommencée au début.
- Lorsqu'une bille de but est collée à la bande, ce contact avec la bande n'est pas pris en compte. Pour que le coup soit valable, il faut donc que la blanche touche une bande après impact ou que la bille en question ou toute autre bille touche une bande.
- Si une bille de but se trouve à moins d'un diamètre de bille d'une bande, le joueur ne peut jouer cette bille que deux fois consécutivement sur cette bande. Au troisième coup, il est impératif d'empocher une bille ou bien de lui faire toucher une des trois autres bandes, ou encore que la bille blanche touche une autre bande même si une faute a été commise lors de ces tentatives, sinon ce sera compté comme une faute. Si cette bille se déplace à plus d'un diamètre de bille d'une bande, ou que le joueur joue une autre bille entre temps, le décompte s'annule.
- Si la blanche touche la bille de but visée et une autre bille de but en même temps et de telle sorte qu'on ne puisse déterminer laquelle a été en contact la première, le coup est jugé valable.
- Si deux billes ou plus sont coincées dans une poche de telle sorte qu'une ou plusieurs billes ne sont plus en contact avec la table, ces billes doivent être empochées. Celles qui ont un contact avec la table seront replacées devant la poche.
- Si une bille de but entre et ressort de la poche, elle n'est pas considérée comme empochée.

Article 1.2.11 – Bille blanche en main

Le joueur qui a « bille en main » peut placer la bille blanche n'importe où sur la table sans être obligé de la placer derrière la *ligne de départ* (sauf cas de remplacements particuliers de la blanche au 14/1 et à la 8 après la casse).

Avec la bille en main, pour positionner la blanche, le joueur peut utiliser la main ou n'importe quelle partie de la queue y compris le procédé s'il n'est pas en position de tir.

Article 1.2.12 – Les jumps

Les jumps ou coups sautés sont autorisés en faisant usage d'une queue de jeu ou bien d'une flèche munie d'un fût dont la longueur totale est supérieure aux 2/3 de la longueur totale d'une queue de jeu.

Tout autre accessoire conçu expressément à l'usage des jumps est interdit.

Les coups sont valables si :

- La blanche saute par-dessus une ou plusieurs billes de but après avoir touché une bande.
- Une bille de but saute par-dessus une autre bille de but.
- La blanche ou une bille de but touche le cadre du billard avant de retomber sur le tapis.
- L'impact sur la blanche doit se faire sur le haut de celle-ci et non par le dessous.
- La bille touche le bord de la table et/ou roule dessus et tombe dans la poche.

Article 1.2.13 – Temps de jeu

Lors d'un match, la moitié des points doivent être réalisés lors de la moitié du temps imparti. Dans le cas contraire la direction de jeu peut décider de « timer » le match.

Le directeur de jeu peut aussi faire chronométrer n'importe quel match dès le début ou en cours, sans attendre la moitié du temps imparti.

En cas d'égalité de points, si les joueurs jouent la partie décisive, on ne « timera » pas cette partie, ni le dernier rack au 14/1 continu.

Il peut demander à un joueur disponible de timer un match. Ce joueur est dans l'obligation d'accepter de timer le match (le choix du joueur pour timer un match sera fait en fonction de son avancement dans la compétition et de l'heure de son prochain match).

Le refus de chronométrer un match entraînera l'exclusion de la compétition et l'annulation des résultats du compétiteur. Cette exclusion est assimilable à un forfait général, passible de la commission de discipline si récidive.

Déroulement du «time»

Après la casse le joueur dispose de 60 secondes pour exécuter son coup sans extension de temps.

Pour tous les suivants il dispose de 35 secondes par coup.

Après 25 secondes, l'arbitre ou « timer » annonce à haute et intelligible voix «time» : le joueur doit jouer dans les 10 secondes restantes.

Le joueur peut demander une rallonge de temps en annonçant « extension », mais une seule fois par rack. La durée de réflexion est alors rallongée de 25 secondes portant ainsi la durée totale à 60 secondes. L'arbitre ou timer annoncera «time» à 50 secondes, le joueur devra exécuter son coup dans les 10 secondes restantes.

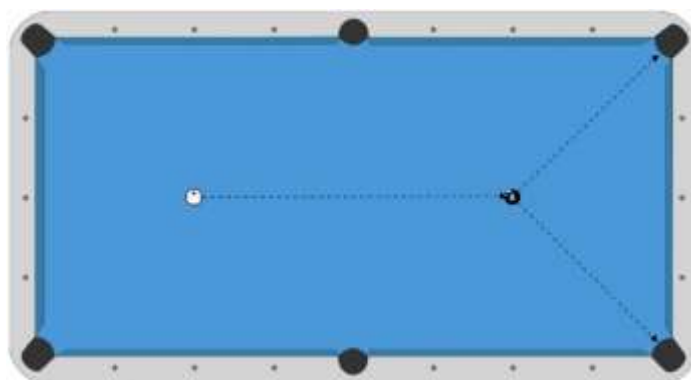
Le chronométrage commence dès que toutes les billes (blanche comprise) s'immobilisent y compris les billes en rotation sur elles-mêmes. Il s'arrête quand la queue touche la blanche, ou quand le temps du joueur est expiré.

Si un joueur dépasse le temps alloué, ce sera compté comme une faute.

Article 1.2.14 – Le Shoot-out / Le Run-out

Le Shoot-out est un penalty. Il consiste à empocher une bille placée volontairement dans une position précise, pour départager deux joueurs ou deux équipes dans une situation d'égalité.

La bille numéro 8 est placée sur le spot du haut du billard et la bille blanche sur le spot du bas du billard :



Chaque joueur a ensuite 5 essais. L'objectif est d'empocher la 8 dans l'une des deux poches du bas du billard SANS FAIRE DE FAUTE.

Le ou les meilleur(s) score(s) gagne(nt) ce shoot-out.

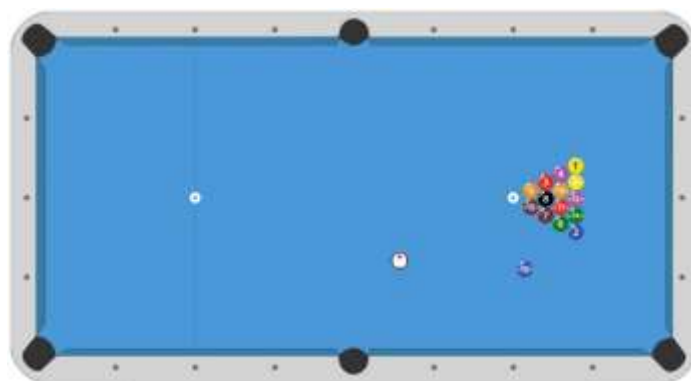
S'il y a égalité au score, les joueurs concernés continuent de jouer en mode « mort-subite » c'est-à-dire que chacun doit jouer à son tour 1 fois. Tant que le score est égal, chacun continue de jouer jusqu'à ce que le score soit en la faveur d'un joueur. Dès que c'est le cas, le jeu s'arrête et le joueur qui a le meilleur score remporte ce shoot-out.

Cas particulier du jeu du 14/1 continu

Au jeu du 14/1 continu, le shoot-out est appelé run-out.

L'objectif est de faire la plus longue série.

Au démarrage, un rack de 14 billes est formé, le joueur a « bille blanche en main » et place la 15^{ème} bille où il le souhaite. Le joueur commence à jouer et doit donc empocher le plus de billes possible en jouant au 14/1 continu.



Chaque joueur a 3 essais. Celui ayant effectué la meilleure série à la fin des 3 essais remporte ce run-out.

S'il y a égalité au score, les joueurs concernés continuent de jouer en mode « mort-subite » c'est-à-dire que chacun reforme un dernier rack de 14 billes avec bille blanche et 15^{ème} bille en main. Celui effectuant la meilleure série gagne.

Tant qu'il y a égalité au score, les joueurs recommencent un nouveau run-out et ce jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.

Article 1.2.15 – Retard

Le premier jour de la compétition

Le joueur est tenu de se présenter à la direction de jeu à l'heure notée sur la publication des horaires ou de sa convocation.

Toutefois, un retard de 30 minutes maximum après l'heure de convocation est toléré pour se présenter.

Passé ce délai, il sera disqualifié de la compétition et déclaré forfait.

Pendant la compétition

Tout joueur qui ne s'est pas présenté à sa table de jeu 15 minutes après l'annonce de son match, est déclaré perdant de ce match.

Article 1.2.16 – Pause en cours de match

Au cours d'un match, chaque joueur a droit à une pause d'une durée maximum de 5 minutes (sauf si la disposition de la salle nécessite un déplacement important, auquel cas le temps sera estimé par le directeur de jeu en début de tournoi).

Cette pause est uniquement destinée à aller aux toilettes (toute sortie de la salle ou « pause cigarette » sont interdites).

Le joueur doit la demander uniquement au moment de la recomposition d'un rack. IL doit obligatoirement signaler sa pause à la direction de jeu.

L'autre joueur doit rester dans l'aire de jeu, assis à côté de sa table. Néanmoins il peut lui aussi prendre sa pause en le signalant à l'arbitre ou au directeur de jeu.

Au jeu du 14/1 continu uniquement, si le joueur qui n'a pas demandé de pause est celui qui a la main, il peut continuer à jouer en la présence d'un arbitre ou du directeur de jeu.

Un joueur qui quitte sa place pendant un match sans le signaler à la direction de jeu perd son match. Le cas de force majeure survenant en cours de championnat sera apprécié par l'arbitre ou le directeur de jeu.

Article 1.2.17 – Attitude des joueurs – comportement antisportif

En général

Les joueurs doivent avoir une attitude correcte et loyale et s'abstenir de tout geste ou commentaire de nature à gêner les autres joueurs. L'arbitre ou le directeur de jeu avertira les joueurs qui contreviendraient aux règles de conduite et fera ensuite un rapport si nécessaire.

En match

- ✓ Un joueur doit rester assis sur sa chaise durant le tour de son adversaire. Il ne peut se lever que lorsque les billes se sont définitivement arrêtées. Il peut néanmoins rester debout à côté de sa chaise en étant immobile et de telle sorte qu'il ne trouble pas le jeu de l'adversaire.
- ✓ La manche est perdue quand un joueur déplace volontairement une bille avec sa main (sauf dans les cas spécifiques à chaque mode de jeu).
- ✓ Si un joueur déjà averti se met de nouveau en infraction, la partie peut être interrompue, le match étant perdu pour le joueur fautif.
- ✓ Toute action visant à déconcentrer l'adversaire, tout geste ou paroles de nature à perturber le jeu, tout comportement antisportif, amèneront la perte pure et simple du match. L'arbitre ou le directeur de jeu le signalera au joueur concerné et fera un rapport. Si le cas se reproduit à nouveau avec ce même joueur durant la même compétition, le dossier sera transmis à la commission de discipline qui statuera sur le sort de celui-ci.

Toute réclamation relative aux questions d'application des règlements doit être formulée au moment où l'erreur présumée s'est produite auprès de l'arbitre ou du directeur de jeu qui peut ne pas donner suite à cette réclamation s'il considère qu'il n'y a pas eu d'erreur.

Si l'erreur commise a pu influencer le résultat de la partie, le directeur de jeu doit la faire rejouer.

L'alcool et les cigarettes électroniques sont interdits sur l'aire de jeu ; le non-respect de cette règle entraînera l'exclusion du joueur incriminé et sa convocation devant la commission de discipline.

CHAPITRE III : JEU DE LA 8

Article 1.3.1 - But du jeu

Le jeu de la 8 se joue avec les 15 billes numérotées et la bille blanche. Chaque joueur a son groupe de 7 billes, les pleines ou les rayées. Le but est d'empocher toutes les billes de son groupe, et ensuite la bille numéro 8.

La partie se joue en plusieurs manches dont le nombre est préalablement défini. Chaque bille doit être annoncée.

Article 1.3.2 - Mise en place des billes

Les 15 billes numérotées sont disposées dans le triangle. Les 2 extrémités de la base du triangle doivent être occupées par des billes de groupe différent.



Article 1.3.3 - Casse de départ

Le joueur a la bille blanche en main derrière la ligne de départ. Il n'y a pas d'annonce à la casse et la bille blanche peut toucher n'importe quelle bille du rack.

Si une bille est empochée à la casse sans commettre de faute, le joueur continue de jouer.

Si aucune bille n'est empochée à la casse, 4 billes de but doivent avoir touché une bande, sinon la casse est irrégulière.

Si la casse est irrégulière, l'adversaire a alors le choix entre

- ✓ Accepter la table telle quelle, ou
- ✓ Refaire le rack et recasser lui-même, ou
- ✓ Refaire le rack et laisser son adversaire recasser.

Si la bille numéro 8 est empochée à la casse, ce n'est pas compté comme une faute et le joueur peut

- ✓ Repositionner la bille n°8 sur le point de remplacement et continuer à jouer, les autres billes empochées à la casse ne sont pas ressorties, ou
- ✓ Refaire le rack et recasser.

Si la bille numéro 8 est empochée à la casse et il y a faute avec la bille blanche, c'est à l'adversaire de choisir entre

- ✓ Repositionner la bille n°8 sur le point de remplacement et continuer à jouer avec la bille blanche en main derrière la ligne de départ, les autres billes empochées à la casse ne sont pas ressorties, ou
- ✓ Refaire le rack et recasser.

Si des billes sont éjectées de la table, c'est une faute, elles sont alors considérées comme empochées (sauf la bille n°8 qui est remise sur le point de remplacement) et l'adversaire a alors le choix entre

- ✓ Accepter la table telle quelle et jouer, ou
- ✓ Prendre bille en main derrière la ligne de départ.

Si le joueur qui casse fait toute autre faute que celles citées ci-dessus, l'adversaire a le choix entre

- ✓ Accepter la table telle quelle et jouer, ou
- ✓ Prendre bille en main derrière la ligne de départ.

Article 1.3.4 – Choix du groupe

Avant que les groupes de billes soient attribués, la table est considérée comme ouverte ou libre.

Et avant chaque coup, le joueur doit annoncer ce qu'il veut empocher et dans quelle poche. S'il empoche régulièrement une bille, son groupe lui est attribué, et l'autre groupe à son adversaire. S'il rate, la table reste libre et il passe la main à son adversaire.

Tant que les groupes de billes ne sont pas attribués, les joueurs peuvent utiliser toutes les combinaisons (sauf avec la 8 en premier contact) pour empocher la bille qui déterminera leur groupe.

Article 1.3.5 – Déroulement de la partie

L'annonce des billes

Une fois les groupes de billes attribués, les numéros des billes et les poches doivent être annoncés ou désignés à l'arbitre si la situation de jeu ne le montre pas clairement. L'arbitre est le seul juge pour accepter ou refuser le coup. En cas de refus, la main passe.

Si la bille annoncée est empochée dans la mauvaise poche, elle n'est pas ressortie, ce n'est pas une faute et c'est au tour de l'adversaire.

L'ordre d'empoche

Tant qu'un joueur annonce et empoche correctement les billes de son groupe, il continue sa série. Ceci est valable même si des billes adverses sont empochées à la condition que le coup soit régulier. En cas de faute sur un coup, si une ou plusieurs billes adverses sont empochées, elles ne sont pas remises en jeu.

Pour gagner la partie, le joueur doit au préalable avoir empoché toutes les billes de son groupe pour ensuite empocher la bille n°8.

La défense ou coup de sécurité

Le joueur peut annoncer «défense» (ou « safe ») sur un coup régulier. Il passe alors la main à son adversaire et toutes les billes empochées lors de ce coup le restent.

Les fautes

Si le joueur commet une faute en cours de partie (hors cas particuliers de l'Article 1.3.6), l'adversaire a « bille en main » n'importe où sur la table, sauf à la casse (cf. [Article 1.3.3](#)).

Article 1.3.6 – Cas particuliers de la perte de la partie

Le joueur peut perdre la partie en cours dans les cas suivants :

- la bille numéro 8 est empochée avant que toutes les billes qui appartiennent au joueur soient elles-mêmes empochées, ou
- la bille numéro 8 sort de la surface du jeu (sauf à la casse), ou
- la bille numéro 8 est empochée à la suite d'une faute, ou
- la bille numéro 8 est empochée dans une autre poche que celle annoncée.

CHAPITRE IV : JEU DE LA 9

Article 1.4.1 – But du Jeu

Le Jeu de la 9 se joue avec la bille blanche et les 9 billes numérotées de 1 à 9. Les billes doivent être jouées par ordre croissant de numéro (de 1 à 9). La partie est gagnée lorsque la bille numéro 9 est régulièrement empochée.

Le match se joue en plusieurs parties dont le nombre est préalablement défini.

Le jeu se joue sans annonce sauf cas particuliers.

Article 1.4.2 – Mise en place des billes

Les billes sont disposées en forme de losange dans le triangle.

La bille numéro 1 est positionnée sur le point de remplacement



Toutes les autres billes sont placées indifféremment autour de la n°9 **sans schéma déterminé ou intentionnel.**

Leurs positions doivent être différentes à chaque nouveau rack. Remettre les billes dans la même position pourrait être considéré comme un comportement anti sportif.

Article 1.4.3 – Casse de départ

Le joueur a « bille blanche en main » derrière la ligne de départ.

Il doit toucher obligatoirement la bille n°1 sinon la casse est comptée comme une faute.

S'il touche la bille n°1 et qu'aucune bille n'est empochée à la casse, au moins quatre billes de but doivent avoir touché une bande sinon la casse est comptée comme une faute.

En cas de faute à la casse, l'adversaire a « bille blanche en main » sur toute la table.

La règle des 3 billes

Si le triangle utilisé pour faire le rack est un triangle classique, cette règle ne s'applique pas.

Si la technique utilisée pour coller les billes est le marquage du tapis ou un triangle de type Magic Ball Rack par exemple (cf. [Article 1.2.4](#)), la règle des 3 billes s'applique.

À la casse, au moins 3 billes de but doivent avoir été empochées ou avoir franchi la ligne de départ.

Le joueur garde donc la main si et seulement si :

- deux billes de but franchissent la ligne de départ et une seule bille de but est empochée, ou
- une bille de but franchit la ligne de départ et deux billes de but sont empochées, ou
- Trois billes de but au moins sont empochées, même si aucune bille de but ne franchit la ligne de départ.

Toute bille de but est considérée avoir franchi la ligne si une partie la dépasse, en se plaçant dans l'axe de la ligne pour le vérifier.

Une bille de but qui franchit la ligne de départ et qui est empochée compte pour un et non pour deux.

Si ces conditions sont remplies, le joueur garde la main. La casse est donc régulière.

Sinon, la casse est considérée comme irrégulière (il y a « dry-break »), le joueur passe la main à l'adversaire.

Dans ce cas, si la bille n°9 a été empochée, elle est remise sur le point de remplacement.

L'adversaire peut donc :

- accepter la table telle quelle mais ne peut pas jouer le « push out »
- refuser la table et redonner la main au joueur qui a cassé. Mais celui-ci peut par contre jouer le « push out »

Si la casse est régulière, et que la bille n°9 est empochée, la partie est gagnée.

Article 1.4.4 – Le push out

En cas de casse régulière, le joueur qui a la main après la casse peut jouer un « push out ».

Il doit être annoncé clairement avant de jouer le coup. Les alinéas b & c de l'Article 1.2.9 sont alors suspendus pour ce coup uniquement.

Si le joueur empoche la bille n°9 sur un push out, elle est automatiquement remise sur le point de remplacement. Toutes les autres billes restent empochées.

Si aucune faute n'est commise pendant ce coup, le joueur laisse le choix à l'adversaire de prendre la table telle quelle ou bien de laisser rejouer le joueur.

S'il y a faute, l'adversaire a « bille en main » sur toute la table.

Article 1.4.5 – Déroulement de la partie

Le joueur doit toujours jouer les billes de but dans l'ordre croissant des numéros de 1 à 9. Il peut empocher une autre bille tout en touchant d'abord la bille qui a le plus petit numéro (ex : toucher la bille n°1 pour empocher la bille n°5).

Il n'annonce pas la bille ni la poche.

Tant que le joueur empoche par un coup régulier une bille (sauf pendant le push out), il continue de jouer jusqu'à ce qu'il rate ou commette une faute ou empoche la bille n°9.

S'il empoche par un coup régulier la bille n°9 sur n'importe quel coup, il gagne la partie.

Article 1.4.6 – Cas de la bille n°9

Lorsque la bille n°9 est éjectée de la table (à la casse ou pendant la partie) ou bien est empochée irrégulièrement (une faute est commise en même temps), elle doit être remise sur le point de remplacement et la partie continue suivant les règles applicables. Les autres billes restent empochées. Si une bille occupe déjà le point de remplacement, la bille n°9 sera placée derrière celle-ci dans l'axe de la ligne de remplacement.

Article 1.4.7 – Les 3 fautes consécutives

Si un joueur commet trois fautes consécutives lors d'une même partie c'est-à-dire qu'il commet 3 fautes de suite (elles ne sont pas entrecoupées par un coup régulier), il perd la partie.

Voir la liste des fautes Article 1.2.9

Après la deuxième faute consécutive, l'adversaire ou l'arbitre doit avertir le joueur concerné qu'il a déjà commis deux fautes. Cette notification doit lui être clairement annoncée. Si l'avertissement n'est pas notifié et qu'une troisième faute est commise, elle ne sera pas considérée comme une troisième faute consécutive, et le nombre de fautes consécutives reste à deux.

CHAPITRE V : JEU DE LA 10

Article 1.5.1 - But du jeu

Le Jeu de la 10 se joue avec la bille blanche et les 10 billes numérotées de 1 à 10. Les billes doivent être jouées par ordre croissant de numéro (de 1 à 10). La partie est gagnée lorsque la bille numéro 10 est régulièrement empochée.

Le match se joue en plusieurs parties dont le nombre est préalablement défini.

Chaque coup doit être annoncé.

Article 1.5.2 - Mise en place des billes

Les billes sont disposées comme illustré ci-dessous, dans un triangle dédié.

La bille de pointe est la bille n°1.

Elle est située sur le point de remplacement.



La bille n°10 est placée au centre.

Toutes les autres billes, sont placées indifféremment autour de la bille n°10 **sans schéma déterminé ou intentionnel**.

Leurs positions doivent être différentes à chaque nouveau rack. Remettre les billes dans la même position pourrait être considéré comme un comportement anti sportif.

Article 1.5.3 – Casse de départ

Le joueur a « bille blanche en main » derrière la ligne de départ.

Il doit toucher obligatoirement la bille n°1 sinon la casse est comptée comme une faute.

S'il touche la bille n°1 et qu'aucune bille n'est empochée à la casse, au moins quatre billes de but doivent avoir touché une bande sinon la casse est comptée comme une faute.

En cas de faute à la casse, l'adversaire a « bille blanche » en main sur toute la table.

Article 1.5.4 – Le Push Out

En cas de casse **régulière**, le joueur qui a la main après la casse peut jouer un « push out ».

Il doit être annoncé clairement avant de jouer le coup. Les alinéas b & c de l'Article 1.2.9 sont alors suspendus pour ce coup uniquement.

Si le joueur empoche la bille n°10 sur un push out, elle est automatiquement remise sur le point de remplacement. Toutes les autres billes restent empochées.

Si aucune faute n'est commise pendant ce coup, le joueur laisse le choix à l'adversaire de prendre la table telle quelle ou bien de laisser rejouer le joueur.

S'il y a faute, l'adversaire a « bille en main » sur toute la table.

Article 1.5.5 – Déroulement de la partie

Le joueur doit toujours jouer les billes dans l'ordre croissant des numéros (de 1 à 10). Il peut empocher une autre bille tout en touchant d'abord la bille qui a le plus petit numéro (ex : toucher la bille n°1 pour empocher la bille n°5) mais la bille empochée doit être annoncée ainsi que la poche.

Tant que le joueur empoche régulièrement une bille (sauf pendant le push out), il continue de jouer jusqu'à ce qu'il rate ou commette une faute ou empoche la bille n°10.

L'annonce des billes

Les numéros des billes et les poches doivent être annoncés ou désignés à l'arbitre si la situation de jeu ne le montre pas clairement. L'arbitre est le seul juge pour accepter ou refuser le coup. En cas de refus, la main passe.

Si la bille annoncée est empochée dans la mauvaise poche, elle n'est pas ressortie, ce n'est pas une faute et c'est au tour de l'adversaire. L'adversaire choisit alors de prendre la table telle quelle ou de laisser rejouer le joueur.

Tant que le joueur empoche une bille par un coup régulier (sauf pendant le push out), il continue de jouer jusqu'à ce qu'il rate ou commette une faute ou empoche la bille n°10.

S'il empoche par un coup régulier la bille n°10 sur n'importe quel coup, il gagne la partie.

Si La bille n°10 est empochée sans être annoncée ou dans la mauvaise poche, elle est remplacée sur le point de remplacement.

La défense ou coup de sécurité

Le joueur peut annoncer « défense » (ou « safe ») sur un coup régulier. Par contre, s'il empoche une bille, l'adversaire a le choix de prendre la table telle quelle ou de laisser rejouer le joueur.

Article 1.5.6 – Cas de la bille n°10

Lorsque la bille n°10 est éjectée de la table (à la casse ou pendant la partie) ou bien est empochée irrégulièrement (une faute est commise en même temps ou la bille n'a tout simplement pas été annoncée), elle doit être remise sur le point de remplacement et la partie continue suivant les règles applicables. Les autres billes restent empochées.

Article 1.5.7 – Les 3 fautes consécutives

Si un joueur commet trois fautes consécutives lors d'une même partie c'est-à-dire qu'il commet 3 fautes de suite (elles ne sont pas entrecoupées par un coup régulier), il perd la partie.

Voir la liste des fautes cf. Article 1.2.9

Après la deuxième faute consécutive, l'adversaire ou l'arbitre doit avertir le joueur concerné qu'il a déjà commis deux fautes. Cette notification doit lui être clairement annoncée. Si l'avertissement n'est pas notifié et qu'une troisième faute est commise, elle ne sera pas considérée comme une troisième faute consécutive, et le nombre de fautes consécutives reste à deux.

CHAPITRE VI : JEU DU 14/1 CONTINU

Article 1.6.1 – But du jeu

Le 14/1 continu se joue avec les 15 billes numérotées et la bille blanche. Chaque bille empochée régulièrement compte pour 1 point et le premier joueur à atteindre le score demandé gagne le match ou à défaut, le joueur ayant le plus de points à la fin des reprises s'il y en a. À chaque fois, le joueur doit désigner la bille et la poche dans laquelle cette bille sera empochée.

On parle de 14/1 « continu » car au bout de 14 billes empochées, la 15^{ème} bille reste à son emplacement sur la table, le rack est reformé avec les 14 autres, sans la bille de pointe, et le joueur continue de jouer.

Article 1.6.2 – Mise en place des billes

Les 15 billes numérotées sont enserrées dans le triangle.



La bille de pointe doit être placée sur le point de remplacement
Toutes les billes sont placées librement dans le triangle

Article 1.6.3 – Casse de départ

Les règles suivantes s'appliquent à la casse de départ :

- Le joueur A a « bille blanche en main » derrière la ligne de départ
- La casse de départ est régulière si la bille blanche et deux billes de but touchent une bande après que la blanche ait touché le rack de billes, sinon il y a « faute à la casse ». Le joueur A subit alors **une pénalité de -2 points** sur son score.
- Si la casse de départ est irrégulière (le point b n'est pas atteint), le joueur B peut alors accepter la table telle quelle et jouer son tour ou bien demander au joueur A de refaire une casse de départ, les billes sont alors remises dans le rack et le joueur doit refaire une casse de départ. Il garde sa pénalité au score.
- Tant que la casse de départ est irrégulière, le joueur B peut demander au joueur A de la refaire autant de fois que nécessaire, le joueur A cumule alors les pénalités de point à chaque casse de départ irrégulière.
- Si la bille annoncée est empochée, le joueur A continue de jouer, et il n'a pas à remplir les critères du point b.
- Dans le cas d'une casse de départ régulière, et où le joueur commet une faute classique (cf. Article 1.2.9), il est **pénalisé de -1 point** sur son score. La partie continue normalement.
- Dans le cas d'une casse de départ irrégulière, et où le joueur commet une faute classique, **il est pénalisé de -2 points (casse irrégulière) -1 point (faute), soit donc un total de -3 points** sur son score. Le jeu reprend comme au point c.

Article 1.6.4 – Déroulement de la partie

L'empochage

Le joueur annonce la bille et la poche à chaque coup. S'il est réussi, la bille empochée régulièrement compte pour 1 point, et le joueur continue ainsi sa série jusqu'à ce qu'il rate ou commette une faute.

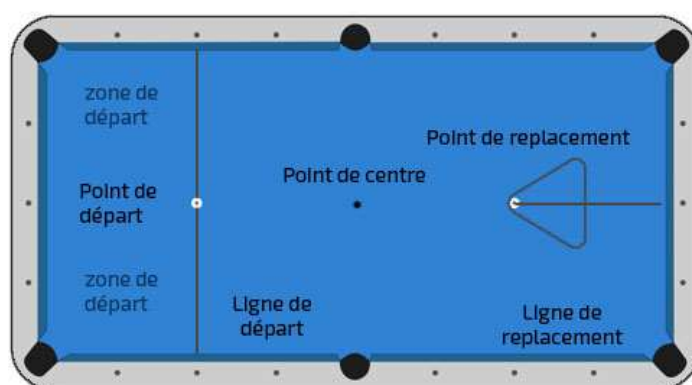
Dans le cas où plusieurs billes sont empochées en plus de la bille régulièrement annoncée et empochée, chaque bille empochée vaut 1 point supplémentaire.

Il est possible de ne pas annoncer la bille et la poche lorsque celles-ci sont évidentes et ne nécessitent pas d'effectuer de combinaisons, les joueurs doivent par contre s'être mis d'accord (entre eux ou avec l'arbitre) sur ce point avant le démarrage du match.

Dans le cas où le joueur n'a pas nommé la bille et/ou la poche désignée et que le coup n'est pas considéré comme « évident », l'arbitre est le seul juge pour déterminer si c'était voulu en fonction de la position du joueur. Il a alors la possibilité soit de compter un point lorsque le coup a été régulièrement joué et de le laisser continuer, soit de décider de passer la main à son adversaire. La bille empochée est alors ressortie et replacée sur la table (voir schéma ci-dessous).

Si aucune bille n'a été empochée lors d'un coup, la bille blanche ou n'importe quelle bille de but sur la table doit avoir au moins touché une bande après le contact, sinon c'est considéré comme une faute et le joueur est pénalisé de -1 point au score.

Toutes les billes empochées lors d'un coup irrégulier (mauvaise annonce, faute...), sont remises sur le point de remplacement, ou le point le plus proche de celui-ci dans son axe vers le haut du billard (ci-dessous la ligne rouge). Cela s'applique aussi lorsque des billes de but sortent de la table.



Reformer le rack

Une fois que 14 billes sont empochées, le rack est reformé comme suit :



Point de
remplacement

Les billes sont placées aléatoirement dans le triangle, la quinzième bille restée sur la table ne bouge pas de son emplacement, la blanche non plus, sauf dans certains cas particuliers. ([Article 1.6.6](#))

Le joueur utilise naturellement cette 15^{ème} bille pour « casser » le rack en l'empochant, et peut ainsi continuer sa série.

Article 1.6.5 – Les tours de jeu ou reprises

Afin de limiter le jeu dans le temps, il est possible de figer le nombre de tours de jeu, aussi appelés « reprises », c'est-à-dire le nombre de tours de chaque joueur.

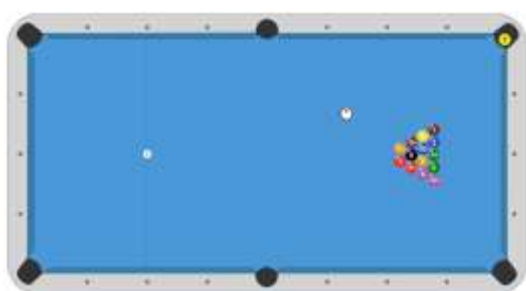
Par exemple : un match se joue en 50 points et/ou 30 reprises

Le match se termine quand l'un des joueurs a atteint 50 points avant d'avoir atteint les 30 reprises ou à la fin des 30 reprises si aucun n'a atteint les 50 points, celui qui a alors le meilleur score gagne.

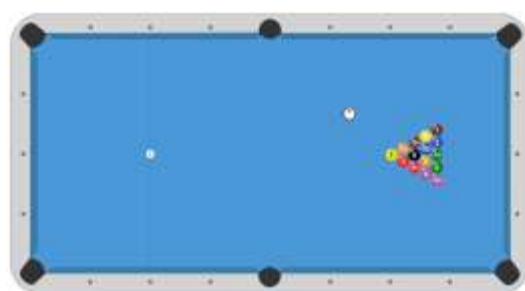
En cas d'égalité au score à la fin du nombre de reprises réglementaires, le match se prolonge alors de 5 reprises supplémentaires et ce jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.

Article 1.6.6 – Cas particuliers

1. Après avoir reformé le rack, si le joueur empoche la 15^{ème} bille de façon irrégulière (faute, ou défense) et que **le triangle n'est pas touché**, le rack est reformé avec les 15 billes.



AVANT

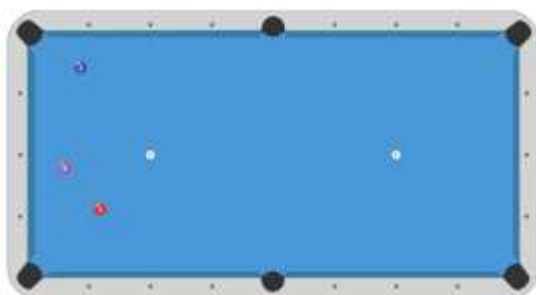


APRÈS

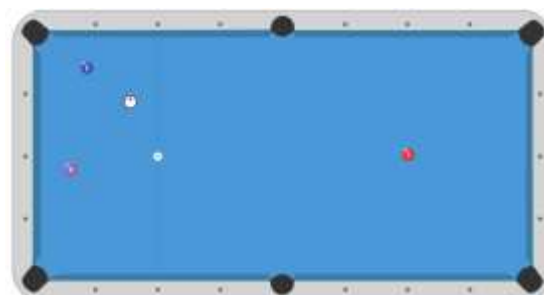
Pour ce schéma : Si le joueur avait annoncé « défense » avant d'empocher la bille de casse et que la blanche est toujours sur la table, on reforme le triangle mais la blanche reste à son emplacement.

2. Si le rack n'a pas été touché après avoir empoché la 15^{ème} bille de façon régulière, il est possible de refaire le rack.

3. Quand un joueur a "bille blanche en main" derrière la ligne et que toutes les billes de but sont situées derrière la ligne de départ, le joueur peut alors demander de mettre sur le point de remplacement la bille la plus proche de la ligne de départ. Si deux billes sont à égale distance de la ligne, le joueur peut alors désigner la bille de son choix.



AVANT



APRÈS

4. La défense est autorisée à condition que l'annonce ait été faite à l'arbitre. Après avoir touché une bille de but, n'importe quelle bille doit toucher une bande, ou bien une bille de tir doit être empochée. Si ces conditions ne sont pas réunies, il y a faute et la main passe. Si par un "coup de sécurité" régulièrement joué, une bille de but est empochée, celle-ci sera placée sur le point de remplacement ou à proximité de celui-ci s'il était occupé (cf. [Article 1.6.4](#)). Le point n'est pas compté.

5. Suivant la position de la quinzième bille et de la bille blanche, des cas peuvent se poser sur la façon de reconstituer le triangle. (N.B. : Lorsqu'il sera fait état ci-dessous d'une bille sur le point de départ, cela signifie, interférer avec toute autre bille placée sur ce point).

Dans certains cas, la bille blanche et la 15^{ème} bille doivent être replacées comme suit :

Si la 15 ^{ème} bille est	Si la bille blanche est	Dans le triangle	Hors du triangle & hors du point de départ	Sur le point de départ
		Dans le triangle	Hors du triangle & hors du point de départ	Sur le point de départ
Dans le triangle	Bille en main derrière la ligne de départ		Ne bouge pas	Ne bouge pas
	Sur le point de remplacement		Sur le point de départ	Sur le point du centre
Empochée	Bille en main derrière la ligne de départ		Ne bouge pas	Ne bouge pas
	Rack de 15 billes		Rack de 15 billes	Rack de 15 billes
Derrière la ligne de départ & Hors du point de départ	Bille en main derrière la ligne de départ		Ne bouge pas	Ne bouge pas
	Ne bouge pas		Ne bouge pas	Ne bouge pas
Hors de la zone de départ & Hors du point de départ	Bille en main derrière la ligne de départ		Ne bouge pas	Ne bouge pas
	Ne bouge pas		Ne bouge pas	Ne bouge pas
Sur le point de départ	Sur le point du centre		Ne bouge pas	
	Ne bouge pas		Ne bouge pas	

Article 1.6.7 - Fautes et pénalités

Chaque faute est sanctionnée par une pénalité de -1 point pour le joueur qui l'a commise. Le joueur adverse prend alors la main avec la même table, il n'y a pas de bille blanche en main.

Si la blanche est empochée ou sortie de la table, le joueur adverse a alors bille blanche en main derrière la ligne de départ.

Dès qu'un joueur exécute un coup régulier, le décompte des fautes précédentes est remis à zéro.

Toutes les billes ayant été empochées pendant le coup où la faute a été commise sont ressorties et replacées selon l'Article 1.6.4.

La règle des 3 fautes consécutives

Lorsqu'un joueur commet consécutivement 3 fautes, il est non seulement pénalisé de -1 point par faute (soit -3 points au score), mais il prend une pénalité supplémentaire de -15 points soit -18 points au total.

Le décompte des fautes du joueur pénalisé est ramené à zéro, le rack est reformé avec les 15 billes et le joueur pénalisé doit recasser selon les règles de la casse de départ.

Dans le cas d'un comportement antisportif

Le joueur prend une pénalité de -15 points sur son score en plus de l'avertissement.

Voir [Article 1.2.17](#)

TITRE II - RÔLE DES OFFICIELS

CHAPITRE I : LE DÉLÉGUÉ FÉDÉRAL

Le délégué fédéral est un membre du comité directeur de la Fédération française de billard ou nommé par ledit comité.

Dans une épreuve nationale, il représente le président de la Fédération et il est à la disposition du directeur de jeu et de l'organisateur afin de leur apporter toute aide nécessaire.

Il est convoqué par le secrétariat de la FFB.

Le délégué fédéral s'assure de l'application correcte des statuts et des règlements fédéraux et a toute autorité pour prendre les décisions qui s'imposent.

Il déclare l'ouverture et la fermeture du championnat de France.

Il proclame le Champion de France.

CHAPITRE II : LE JUGE-ARBITRE

Le juge-arbitre doit être, au minimum, arbitre fédéral.

Il désigne, en concertation avec le directeur de jeu, les arbitres des matchs.

Il peut intervenir au cours d'un match dans les cas suivants :

- s'il estime que le temps de jeu n'est pas respecté.
- s'il juge inconvenant le comportement d'un joueur, il peut, en concertation avec l'arbitre :
 - ✓ donner un avertissement au joueur,
 - ✓ infliger la perte d'une manche,
 - ✓ demander au directeur de jeu l'exclusion du joueur.

Il doit consigner tout incident sur la feuille de match.

CHAPITRE III : LE DIRECTEUR DE JEU

Les épreuves se déroulant dans une même salle sont contrôlées par un directeur de jeu, nommé par l'organisateur. Il peut être aidé par le délégué fédéral ou un arbitre ou toute autre personne qualifiée. Ses attributions (liste non exhaustive):

- ✓ Faire respecter l'interdiction de fumer dans la salle (les cigarettes électroniques sont interdites dans l'enceinte des salles durant les compétitions) et la consommation de boissons alcoolisées durant les matchs.
- ✓ Vérifier le bon état du matériel.
- ✓ Vérifier la tenue des joueurs.
- ✓ Organiser les tours de jeux, de veiller à l'affichage des horaires et des tableaux.
- ✓ Désigner, pour chaque partie, l'arbitre et les marqueurs.
- ✓ Veiller à la régularité et au bon déroulement des matchs. Il doit être en possession de tous les textes officiels nécessaires et à jour (code sportif, etc.)
- ✓ Établir le classement final.
- ✓ Adresser, dans les 48 heures au responsable concerné (ligue ou secrétariat fédéral), la feuille de résultats et le bordereau d'engagement pour le stade suivant de la compétition, dûment émargés.
- ✓ Signaler sur la feuille de match tout joueur forfait au début de l'épreuve et tout joueur ayant abandonné en cours d'épreuve.
- ✓ Le cas échéant, adresser au responsable sportif de l'épreuve un rapport circonstancié sur tout incident qui pourrait entraîner une sanction disciplinaire à l'encontre d'un ou plusieurs joueurs.

Le directeur de jeu peut être amené à recevoir une formation préalable pour assurer la compétition sur laquelle il a été missionné, comme la formation sur les règles alternatives pour les opens nationaux ou bien la gestion horaire des matchs sur les compétitions officielles.

En l'absence de juge arbitre, le directeur de jeu a toute autorité pour remplacer celui-ci, et donc a toute légitimité pour juger et/ou prendre la décision qui s'impose face à une situation de jeu.

TITRE III - SPORT BILLARD

CHAPITRE I : LA TENUE SPORTIVE

La tenue sportive réglementaire décrite ci-dessous est commune aux 4 disciplines fédérales (Américain, Blackball, Carambole et Snooker), et ce pour toutes les phases de jeu et à tous les niveaux de tournois et championnats, à l'exclusion du Blackball Master.

Dans tous les cas, Le directeur de jeu peut refuser la participation à la compétition d'un joueur dont la tenue n'est pas conforme aux dispositions ci-dessous, toute demande de dérogation devra lui être faite avant le début de la compétition.

Article 3.1.1 - Tenue sportive commune à toutes les disciplines et toutes les phases de jeu.

- ✓ Polo, chemise, pull, gilet, débardeur ou veste zippée, de couleur unie ou bicolore (un liseré de couleur différente est autorisé).
- ✓ Pantalon de ville (sans clou, sans rivet) de couleur noire (les poches apparentes latérales et frontales sont interdites) tombant sur les chaussures ;
- ✓ Chaussettes, bas ou mi-bas ;
- ✓ Chaussures fermées de teinte unie noire (y compris la semelle), aucun marquage ou logo n'est permis s'il est de couleur différente de la chaussure.

Article 3.1.2 – Inscription sur les polos

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

Article 3.1.2 - Publicité

La publicité est autorisée exclusivement pour des produits conformes aux règles de l'éthique sportive. La surface totale de l'ensemble des emplacements publicitaires n'est pas limitée mais est placée sur le haut du corps (poitrine, dos, col, manches, sauf sur l'emplacement réservé à l'écusson du club).

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

Article 3.1.4 – Dispositions diverses

- ✓ Dans le cas d'une compétition par équipes, la tenue sportive doit être identique pour tous les joueurs de l'équipe.
- ✓ Le polo doit être rentré dans le pantalon, sauf pour les féminines, et dérogation accordée exclusivement par le directeur de jeu. Les manches longues peuvent être retroussées avec soin.
- ✓ Le directeur de jeu peut refuser la participation à la compétition d'un joueur dont la tenue n'est pas conforme aux dispositions ci-dessus.

CHAPITRE II : LES CATEGORIES

Article 3.2.1 – Catégories officielles

Mixte

Tous les joueurs quels que soient le sexe et l'âge.

Féminine

Tous les joueurs de sexe féminin.

Junior

Tous les joueurs âgés de moins de 18 ans au 31 décembre de la saison qui démarre.

Article 3.2.2 – Modes de jeu selon les catégories

Catégories	Modes de jeu
Mixte	8 – 9 – 10 – 14/1 continu
Féminine	8 – 9 – 10 – 14/1 continu
Junior	8 – 9 – 14/1 continu

CHAPITRE III : LES RÉSULTATS SPORTIFS

Article 3.3.1 – Rôle de la CNA

La CNA collecte les résultats sportifs de chaque ligue pour veiller au bon déroulement des compétitions sportives mais aussi, selon le stade de la compétition :

- Faire respecter le code sportif.
- Editer et faire respecter les cahiers de charges des différentes compétitions
- Faire respecter les dates butoirs du calendrier fédéral.
- Valider les résultats sportifs et interagir avec les responsables sportifs tout au long de la saison.
- Calculer et fournir les quotas sportifs aux responsables de ligue pour les finales du championnat de France catégories Féminine et Junior et demi-finales de France catégorie Mixte.
- Convoquer les joueurs qualifiés et adresser la liste des participants au club organisateur.
- Pourvoir au remplacement des joueurs défaillants ou forfaits.
- Etablir les plannings des championnats de France.
- Mettre en ligne les résultats sportifs et les transmettre.
- Elaborer les nouvelles stratégies sportives à mettre en place pour la saison suivante, être force de proposition en matière d'offre sportive, veiller au développement du sport billard et, si besoin est, sanctionner tout manquement au code sportif en vigueur.

Article 3.3.2 – Découpage administratif des ligues

Le site fédéral ou à défaut le Google Drive a un dossier par ligue, chaque dossier est uniquement accessible à la ligue concernée. Il y a donc autant de dossiers que de ligues et de sous-dossiers que de départements ou de zones composant ces ligues.

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

1. Auvergne – Rhône-Alpes (ex Auvergne et Rhône-Alpes)
2. Bourgogne-Franche-Comté (ex Bourgogne et Franche-Comté)
3. Bretagne
4. Centre
5. Corse
6. Grand Est (ex Champagne, Lorraine et Alsace)
7. Hauts-de-France (ex Nord-Pas-de-Calais et Picardie)
8. Île-de-France
9. Méditerranée
10. Normandie
11. Nouvelle-Aquitaine (ex Poitou-Charentes, Limousin et Aquitaine)
12. Occitanie (ex Midi-Pyrénées et Languedoc-Roussillon)
13. Pays de la Loire
14. Guadeloupe
15. Martinique
16. Réunion

Article 3.3.3 – Utilisation d'un espace dédié sur le site fédéral pour les responsables sportifs de ligues

Un dossier Google Drive est à disposition de chaque responsable sportif où il pourra y mettre tous ses résultats et y trouver les fichiers nécessaires au bon déroulement de la saison.

Article 3.3.4 – Transmission des résultats

La CNA fournit en début de saison un support sur lequel les responsables sportifs des ligues doivent saisir leurs classements. Ces fichiers doivent être transmis **au format Excel** par email à américain@ffbillard.com et/ou déposés dans le dossier dédié sur le Google Drive ou sur le site fédéral avant la date butoir communiquée en début de saison et présente dans le calendrier.

En plus de ces fichiers complétés, doivent aussi être transmis les tableaux des matchs à des fins statistiques.

La CNA ne prendra pas en compte des fichiers incomplets sous peine de non sélection des joueurs de la ligue.

Si les fichiers sont trop volumineux, il est fortement conseillé d'utiliser le site www.wetransfer.com.

Article 3.3.5 – Les proratas

Calcul des proratas

La CNA fixe tous les ans le nombre de joueurs qualifiés par ligue et par catégorie.

Ce calcul est effectué en fonction du nombre de joueurs ayant participé à au moins une compétition officielle du championnat dans la saison en cours.

Chaque ligue doit déclarer à la CNA le nombre de joueurs comme suit :

Catégorie	Procédure
Mixte	Envoi du nombre de joueurs PAR MODE DE JEU ayant participé à au moins une compétition du championnat concerné avant la date butoir (cf. Calendrier) Le calcul des proratas s'effectue par mode de jeu.
Féminine / Junior	Envoi du nombre total de joueurs ayant participé à au moins une compétition du championnat au jeu de la 8 ou de la 9, avant la date butoir (cf. Calendrier)

Dès que la CNA a toutes les déclarations des ligues en sa possession, elle calcule le nombre prévisionnel de joueurs qualifiés par ligue. Elle doit garantir une équité totale entre les ligues.

La formule de calcul

$$\frac{\text{Nombre total de compétiteurs déclarés}}{\text{Nombre de places totales disponibles}} = x$$

Puis

$$\frac{\text{Nombre de compétiteurs de la ligue}}{x} = y$$

y = nombre brut de places avant réajustement

x & y sont arrondis à 2 décimales

Nombre de places pré-attribuées

Toutes les ligues qui ont déclaré au moins 1 compétiteur ont d'office une place.

Si $y \leq 1,00 \rightarrow 1$ place en tout

Si $y > 1,00$ alors :

Le nombre de places pré-attribuées part de l'entier, puis est réajusté au supérieur si le nombre après la virgule est compris entre 0,50 & 0,99, et à l'inférieur s'il est compris entre 0,00 & 0,49.

[Exemple : si $2,00 \leq y \leq 2,49 \rightarrow 2$ places, si $2,50 \leq y \leq 2,99 \rightarrow 3$ places]

Si le nombre total de places pré-attribuées est différent du nombre total de places disponibles

Est supérieur

On retire 1 place au score dont le nombre après la virgule est le plus éloigné de 0,99 et le plus proche de 0,50, puis le suivant etc.... et ce jusqu'à ce qu'on arrive au nombre réel de places disponibles.

Est inférieur

On rajoute 1 place au score dont le nombre après la virgule est le plus proche de 0,49 et le plus éloigné de 0,00, puis le suivant etc... et ce jusqu'à ce qu'on arrive au nombre réel de places disponibles.

La CNA publie ensuite tous les proratas dans les dispositions circonstancielles

Envoi des résultats

Les ligues doivent envoyer leurs résultats et classements de la totalité des compétitions afin que la CNA soit en mesure d'établir le classement fédéral.

Toujours dans un souci d'équité totale entre les ligues, si le nombre réel de compétiteurs est différent de la déclaration de la ligue pour les calculs, la CNA se réserve le droit de modifier le nombre de places attribuées lors du premier calcul des proratas.

Repêchage des joueurs

A la clôture des inscriptions sur le site fédéral, si le nombre d'inscrits est inférieur au nombre de places prévues, la CNA repêchera dans la ligue où une place avait été supprimée en dernier lors de l'ajustement des attributions ou en attribuant une nouvelle place suivant la procédure ci-dessus.

CHAPITRE IV : LES RESPONSABLES SPORTIFS DE LIGUE

Avant toute chose, les responsables sportifs de ligue doivent être force de proposition afin d'aider la CNA à améliorer le système sportif fédéral et le faire évoluer au fur et à mesure des saisons. Ce sont les relais locaux entre les CDB/Clubs et la CNA sur les impacts de la politique fédérale au niveau local, mais aussi des remontées de toute initiative au niveau local qui pourrait être relayée au niveau national et partagée auprès de tous les autres clubs pour aider au niveau local partout en France.

Leurs missions principales sont :

- ✓ Organiser les championnats régionaux en déterminant librement le système sportif de qualification tout en respectant les recommandations ou directives de la CNA. Cela afin de garantir les lignes directrices et les orientations sportives mises en place par celle-ci. Ils doivent également veiller à l'application de leur formule de jeu.
- ✓ Veiller au respect du code sportif fédéral et organiser toutes les phases qualificatives aux finales du Championnat de France Mixte, Junior et Féminine.
- ✓ Communiquer tous les résultats sportifs ainsi que toute information qu'il jugera utile au bon fonctionnement de son championnat.
- ✓ Faire remonter à la CNA toutes les informations, problèmes ou incidents qui pourraient nuire au bon déroulement de la saison sportive

Cette liste n'est exhaustive, les responsables sportifs de ligue ont toute liberté d'organiser tout événement visant à promouvoir le billard au niveau local. Ils doivent juste informer la CNA de leurs projets afin de les synchroniser avec la vie fédérale, et ainsi éviter de la court-circuiter.

CHAPITRE V : LE CALENDRIER

Article 3.5.1 – Les publications

Le calendrier est publié par la CNA en 2 étapes :

- ✓ Une première version dite « provisoire » est publiée pendant la période estivale.
- ✓ Une deuxième version dite « définitive » est publiée avant le 30 septembre.

La version définitive concerne uniquement les événements obligatoires du calendrier. Il se peut que d'autres versions voient le jour durant la saison pour rajouter des événements dits « facultatifs » comme des opens privés par exemple.

Article 3.5.2 – Les événements

Évènements obligatoires

Le calendrier doit comporter OBLIGATOIREMENT les événements suivants :

- ✓ Les Compétitions Fédérales
- ✓ Les dates butoir pour les ligues
- ✓ Les Championnats d'Europe et du monde
- ✓ Les vacances scolaires et jours fériés
- ✓ Les Réunions FFB

Évènements facultatifs

Afin de faciliter la gestion de planning des joueurs et organisateurs, la CNA peut rajouter dans le calendrier fédéral les événements suivants sur demande de l'organisateur :

- ✓ Les Opens privés des salles en France et à l'étranger
- ✓ Les examens scolaires
- ✓ Les passages des diplômes fédéraux
- ✓ Les formations fédérales

Article 3.5.3 – Les dates butoir des ligues

Afin de faciliter l'organisation des plannings des ligues, la CNA communique les dates butoir suivantes aux ligues :

- ✓ Les dates limites d'envoi du nombre de joueurs par mode de jeu et par catégorie pour établir les proratas
- ✓ Les dates limites d'envoi des résultats des compétitions de ligue à la CNA pour l'envoi des convocations.

Ces dates sont notées dans le calendrier.

CHAPITRE VI : COMPÉTITIONS OFFICIELLES

Font partie des épreuves officielles toutes les épreuves menant aux finales du championnat de France y compris les challenges, coupes et tournois, individuels ou par équipes, organisés par un organe fédéral.

Article 3.6.1 – Activités sportives des ligues

Outre l'organisation des épreuves officielles de la Fédération qui leur sont imparties, les ligues ont toute latitude pour organiser challenges, coupes, épreuves de toutes sortes, individuelles ou par équipes, de conclure ou d'organiser des rencontres inter-ligues ou même internationales qui leur paraîtraient de nature à servir la cause du sport billard, mais dans la mesure où cette activité spécifique ne compromet pas la bonne marche des compétitions officielles de la Fédération qui ont toujours priorité. Ces événements devront impérativement être signalés en amont à la CNA qui doit les approuver, et mettre en place une communication qui sera relayée sur les sites fédéraux afin de promouvoir ceux-ci et valoriser ainsi le sport billard partout en France.

Article 3.6.2 – Participation à une compétition fédérale

Nul ne peut prendre part à une compétition organisée tant par la FFB que par les ligues ou leurs subdivisions territoriales s'il n'est pas titulaire d'une licence établie régulièrement au millésime de l'exercice en cours (cf. règlement intérieur de la Fédération) avant la date de la convocation à ladite compétition.

Un joueur peut s'engager dans les phases d'un championnat si et seulement si, sa licence sportive a été prise et validée par le secrétariat fédéral.

Article 3.6.3 – Les spécificités des différents championnats

Tournois qualificatifs et finales de ligue

Les phases des finales de ligues sont soumises à des dates limites d'exécution. Seule la CNA peut octroyer dérogation pour réaliser le championnat à une date ultérieure, sur un motif fondé et sérieux, présenté par demande écrite de la part du responsable sportif de la ligue du dit championnat.

Finales du championnat de France Junior et Féminine

Tout joueur ne pouvant pas participer à tous les modes de jeu ne peut pas s'engager dans le championnat.

Finales du championnat de France Mixte

Les modes de jeu étant séparés, le joueur peut ne participer qu'à un mode de jeu s'il n'est qualifié qu'à celui-ci ou bien décider de ne participer qu'à ceux qu'il souhaite s'il est qualifié à plusieurs.

La Coupe Inter-Ligues

Une équipe est composée de joueurs de la même ligue obligatoirement. Les équipes sont libres de s'inscrire à cette Coupe. L'inscription est payante et la totalité des inscriptions est reversée aux meilleures équipes.

La Scotch Doubles Cup

Une équipe est composée de joueurs du même club obligatoirement. Les équipes sont libres de s'inscrire à cette Cup. L'inscription est payante et la totalité des inscriptions est reversée aux meilleures équipes.

Le Circuit National

Il comprend les Satellites Régionaux et les Tournois Nationaux. Tous les joueurs licenciés peuvent y participer. C'est un circuit payant avec versement de primes et éventuellement de lots aux meilleurs classés. Ce circuit est indépendant du circuit des championnats de France.

Article 3.6.4 – Attribution des épreuves officielles

Un club affilié à la Fédération française de billard ou tout groupement désireux d'organiser une compétition nationale, doit adresser sa demande au secrétariat fédéral. Le dossier de demande d'organisation est disponible sur le site fédéral.

La CNA est souveraine pour décider de l'attribution de la compétition. En cas de pluralité de demandes, la priorité sera donnée à un club affilié à la FFB.

L'attribution d'une épreuve officielle est décidée par la CNA, en fonction du cahier des charges et après examen du bordereau de demande dûment rempli par le club souhaitant organiser la compétition, et validée **obligatoirement** par sa Ligue d'appartenance.

Toute demande envoyée sans accord de la ligue ne sera pas étudiée.

La ligue est tenue, en cas de désistement du club demandeur, de se substituer à lui pour en assurer l'organisation. À défaut, la CNA doit faire appel aux autres clubs qui auraient sollicité l'organisation de l'épreuve même si ceux-ci sont dans une autre ligue. Si l'un d'eux accepte cette organisation, il ne pourra prétendre à aucune indemnité de la part du club demandeur défaillant. Cependant, en fonction du motif du désistement, la CNA statuera sur une éventuelle sanction à l'encontre du club.

Le cahier des charges contient une liste d'exigences requises par la CNA afin de garantir les meilleures conditions de jeu et d'organisation de la compétition.

En signant le bordereau de demande, le club s'engage à répondre positivement à ces exigences. S'il est formellement constaté pendant l'événement qu'il ne les a pas respectées, il peut s'exposer à des sanctions de la part de la CNA ou de sa ligue.

Article 3.6.5 – Dispositions circonstanciées

Toutes les épreuves composant un championnat sont régies par un règlement particulier arrêté et élaboré par la commission compétente : nationale, ligue.

Elles sont définies par les dispositions circonstanciées suivantes :

- Titre de l'épreuve
- Stade de l'épreuve
- Mode de jeu
- Catégorie
- Distance des parties
- Lieu de l'épreuve
- Nombre de concurrents
- Date et heure d'ouverture
- Date de clôture
- Tenue des joueurs
- Délai de transmission des résultats techniques.

Ces dispositions circonstanciées sont publiées avant la date limite du premier envoi du nombre de joueurs par les ligues.

Article 3.6.6 – Règlement propre à chaque épreuve

Toute épreuve officielle de la FFB est régie par le présent code sportif et éventuellement par un règlement particulier, proposé par la CNA, afin de permettre le déroulement optimal de la compétition.

Les joueurs participants sont invités à consulter les informations directement sur le site fédéral.

Article 3.6.7 – Respect des règlements

Le simple fait de s'engager dans une compétition implique que l'on en accepte toutes les dispositions réglementaires.

Le présent code sportif n'est pas le seul document faisant autorité auprès des licenciés FFB.

Tous les documents réglementaires qui régissent la discipline, y compris le code de discipline fédéral sont présents et accessibles directement sur le site fédéral.

En cas d'infraction, un joueur peut être disqualifié d'une épreuve en cours, suspendu pour la suite de la compétition et sanctionné par la commission de discipline compétente.

Trois infractions flagrantes font notamment l'objet de ces dispositions :

- le fait de déclarer forfait au-delà d'un délai maximum autorisé,
- l'abandon en cours de compétition,
- le fait de se présenter en retard par rapport aux limites de temps autorisées.

L'application des sanctions prévues explicitement dans les règlements des compétitions ne peut en aucun cas faire l'objet d'un appel devant une commission de discipline.

Joueur forfait

Un joueur ou une équipe peut se retirer de la participation d'une compétition. Il doit toutefois en informer impérativement le responsable sportif de l'épreuve ou à défaut l'organisateur, sous peine de sanction disciplinaire.

Cas général : est passible de sanction le joueur qui déclare forfait moins de 8 jours avant le début de la compétition.

Cas particulier : le règlement spécifique d'une épreuve peut prévoir un délai différent (voir notamment les tournois).

Dans le cas d'un forfait excusé lors d'une compétition, le joueur forfait prend les points du rang suivant celui du dernier joueur classé, et ce quel que soit le niveau de l'épreuve.

Forfait non excusé : le joueur forfait sera convoqué devant la Commission de Discipline concernée.

Abandon en cours de compétition

Le joueur ou l'équipe qui abandonne en cours d'épreuve, quel que soit le niveau de celle-ci, est déclaré forfait général.

Toutes les parties disputées par lui sont annulées pour le classement de la compétition, mais sont prises en compte pour la classification annuelle des autres joueurs. Le joueur ou l'équipe seront convoqués devant la Commission de Discipline concernée.

Retard

Voir [Article 1.2.15](#)

Cas particulier : le règlement spécifique d'une épreuve peut prévoir des délais différents (voir le règlement des tournois).

Article 3.6.8 – Classement fédéral et classement national

La CNA tient à jour deux types de classements bien distincts, sur une période de 2 saisons sportives (classements glissants).

Classement national

C'est un circuit parallèle à destination de « professionnalisation » des joueurs avec à la clef une grande finale qui regroupera les meilleurs classés.

Il intègre tous les résultats des 4 derniers tournois nationaux.

Ce classement reste totalement indépendant du classement fédéral. Ces points cumulés ne rentrent pas dans le calcul du classement fédéral ni dans les sélections internationales et nationales.

Transition saison 2016-2017 → Saison 2017-2018

Le classement national reste glissant au fur et à mesure de l'avancement de la saison 2017-2018.

Chaque résultat d'un Tournoi National de la saison 2016-2017 sera supprimé au bout d'un an + 1 jour après le déroulement du dit tournoi. Les points des Tournois nationaux 2017-2018 seront rajoutés au fur et à mesure pour remplacer définitivement les résultats des tournois nationaux 2016-2017 à la fin de la saison 2017-2018.

Classement fédéral

Les classements fédéraux (mixte, junior et féminine) intègrent les points acquis dès la participation aux qualifications aux finales de ligue de la catégorie visée, et ce jusqu'aux finales des championnats de France de cette même catégorie.

Détermination du classement final

Les joueurs gagnent des points par rang de classement, sans distinction de résultats, accompagné des points définis dans les dispositions circonstanciées en vigueur.

Un classement par épreuve est alors effectué. A l'issue de la compétition le classement général est fonction du cumul des points acquis dans chaque épreuve.

En cas d'égalité lors du classement général, les joueurs sont départagés suivant l'ordre des critères ci-dessous :

- 1- La meilleure place obtenue dans l'une des épreuves, puis, éventuellement dans une deuxième épreuve, puis dans une troisième épreuve, et enfin dans une quatrième, puis si égalité
- 2- La moyenne générale au 14/1 continu, calculée avec 2 décimales, puis si égalité
- 3- Le résultat du ou des matchs joués entre les joueurs concernés, puis si égalité
- 4- Le goal-average sur les matchs joués entre les joueurs concernés.

Article 3.6.9 - Essai des billards

L'essai des billards par les joueurs est autorisé uniquement la veille d'une compétition.

Le directeur de jeu et le club organisateur communiquent aux joueurs les horaires et le tarif si existant.

Article 3.6.10 – Les inscriptions aux compétitions fédérales

Pour chaque compétition organisée par la FFB, les joueurs doivent s'inscrire sur le site fédéral pour confirmer leur présence à la compétition à laquelle ils participent.

Les Tournois Nationaux

Les inscriptions s'ouvrent 5 semaines avant et se clôturent 12 jours avant le début du tournoi.

Les joueurs doivent s'inscrire et payer leur inscription en ligne dans les 24H pour confirmer leur présence.

Les demi-finales de France mixte et les Finales de France Junior & Féminine

Les inscriptions sont ouvertes au moins 3 semaines avant le début de l'événement et restent ouvertes 7 jours.

Les Finales de France mixte

Les inscriptions ouvrent le lendemain des demi-finales de France mixte et restent ouvertes 5 jours.

La Coupe Inter-Ligues et la Scotch Doubles Cup

Les inscriptions ouvrent 5 semaines avant le démarrage de la compétition et restent ouvertes 3 semaines.

Le capitaine de l'équipe doit s'inscrire et payer l'inscription en ligne dans les 24H pour confirmer la participation de son équipe.

Il doit ensuite envoyer le bordereau d'inscription par email à ffb@ffbillard.com copie americain@ffbillard.com dans les 7 jours suivant la clôture des inscriptions.

CHAPITRE VII : FINALES DE LIGUES

Article 3.7.1 – But et déroulement

Les ligues sont libres d'utiliser le format le plus adapté pour qualifier leurs joueurs. La seule contrainte sera de compléter un fichier fourni par la CNA pour classer les joueurs par mode de jeu et elles devront fournir tous leurs résultats à des fins statistiques.

L'organisation des finales de ligue est placée sous l'autorité du responsable sportif de ligue de la discipline concernée, qui définira son mode de fonctionnement en respectant les orientations sportives définies par la CNA.

Dans un souci de représentativité, une ligue peut décider que chaque Comité départemental ou chaque district ou zone sera représenté.

Le vainqueur de la finale de ligue est déclaré Champion de ligue

Article 3.7.2 – Distances en fonction du mode de jeu

Pour chacun de leurs championnats, et de leurs divisions, les ligues déterminent le nombre successif d'éliminatoires et le nombre de poules ainsi que le nombre de compétiteurs admis à participer aux finales de ligue.

Le responsable de ligue choisit en fonction de la division les distances pour les différents modes de jeu. Cependant, il ne peut choisir des distances supérieures à celles indiquées dans les dispositions circonstanciées de la saison en cours.

Article 3.7.3 – Classement des compétiteurs

Pour chaque épreuve, il est attribué aux joueurs des points de classement qui permettent d'établir les classements généraux. Ce barème de points figure dans les dispositions circonstanciées.

Afin d'établir le classement de chaque épreuve puis le classement général de la compétition se reporter à l'Article 3.6.8.

Catégorie Mixte

Chaque épreuve est indépendante, c'est-à-dire qu'un joueur peut se qualifier aux demi-finales de France pour 1 mode de jeu et jusqu'à 4 modes de jeu.

→ La ligue doit donc publier les classements pour chaque mode de jeu et le classement général tous modes de jeux.

Catégories Féminine et Junior

Les classements cumulés sur les épreuves du jeu de la 8 et du jeu de la 9 permettent de qualifier les compétiteurs pour les finales de France aux jeux de la 8 et de la 9. Les meilleurs au jeu de la 8 se qualifient à la finale de France au 14/1 continu, et pour la catégorie féminine, les meilleures au jeu de la 9 se qualifient à la finale de France au jeu de la 10.

CHAPITRE VIII : LES CHAMPIONNATS DE FRANCE INDIVIDUELS

Article 3.8.1 – Généralités

Ce sont les phases les plus élevées des compétitions nationales. Les modalités d'organisation sont définies par la CNA. Elles se jouent obligatoirement sur des draps neufs (tables et bandes) et avec des billes neuves.

Si les draps sont fournis par la FFB, l'organisateur a l'obligation de les faire poser sur la surface de jeu ainsi que sur les bandes des billards.

Le vainqueur de chaque finale de France est proclamé Champion de France

Les joueurs qualifiés

- ✓ Les champions de France en titre (voir les spécifications dans chaque catégorie),
- ✓ Catégories Féminine & Junior : Les qualifiés issus des finales de ligue en fonction des proratas définis par les Dispositions Circonstanciennes,
- ✓ Catégorie Mixte : Les qualifiés en demi-finale sont issus des finales de ligue en fonction des proratas définis par les Dispositions Circonstanciennes. Puis les qualifiés en finale sont issus des demi-finales en fonction du nombre de places disponibles définies dans les Dispositions Circonstanciennes.

A l'issue des championnats de France, et afin de laisser la possibilité aux joueurs le choix du déroulement de la saison suivante, les champions de France ont deux possibilités :

1. Garder leur place en finale de France (au mode jeu concerné pour la catégorie mixte, aux jeux de la 8 et de la 9 pour les catégories féminine et junior) ou,
2. Renoncer à leur place en finale de Championnat de France et à leur tête de série et retourner en finale de ligue pour les catégories féminine et junior, en demi-finale de France ou en ligue pour la catégorie mixte, mais ils ne peuvent plus prétendre à leur place s'ils ne sont pas qualifiés ou leur tête de série s'ils se qualifient.

La date limite pour rendre sa décision est librement fixée par la CNA chaque année. Si à la date limite, le champion de France n'a pas fait savoir sa décision, il sera automatiquement requalifié au(x) championnat(s) de France concerné(s).

Convocation

La liste des qualifiés aux finales du championnat de France est établie par la CNA, ainsi que la liste d'attente en cas de forfait ou non inscription.

La CNA publie sur le site fédéral la liste des qualifiés, le planning prévisionnel des matchs et toutes les informations nécessaires à la venue des joueurs/équipes et ouvre les inscriptions en ligne.

A la clôture des inscriptions en ligne, la CNA publie sur le site fédéral les convocations et en envoie une copie aux joueurs/équipes inscrits.

Attention, toute inscription en ligne non validée à la date limite de clôture ne sera pas prise en compte.

Elle communique au club organisateur toutes les informations nécessaires à l'organisation du championnat.

La présence de chaque joueur pour les finales de France est obligatoire lors de la convocation pour la première journée. Aucun retard ne sera toléré du fait de la cérémonie d'ouverture des championnats de France.

A l'issue de chaque journée de compétition, les horaires de convocation sont affichés à la direction de jeu. Tous les joueurs/équipes concernés doivent consulter ces horaires de convocation.

Tous joueurs/équipes ne se présentant pas à l'heure de la convocation seront disqualifiés et ne pourront faire aucun recours à la direction de jeu.

[Les distances de chaque mode de jeu](#)

Consulter les dispositions circonstanciées en vigueur.

[Les têtes de série](#)

Les numéros des têtes de série sont attribués aux joueurs suivants, dans l'ordre :

1. Au champion de France en titre de la spécialité (TS1 s'il participe) s'il a décidé de garder sa place en finale.
2. Aux champions de France en titre des autres spécialités éventuellement (catégories féminine et junior) ; aux 3 premiers (TS2-3-4) des demi-finales catégorie mixte ou 4 premiers (TS1 à 4) si le champion de France en titre n'est pas directement en finale.
3. Un tirage au sort attribue l'ensemble des places restantes.

[Le classement](#)

Un classement final est établi à la fin de chaque mode de jeu puis un classement général à la fin des championnats de France. Ce classement complètera le dossier pour les sélections pour les Championnats d'Europe.

[Les défraiements](#)

En aucun cas, un joueur ou un arbitre ne saurait se prévaloir de sa participation à une épreuve pour réclamer un manque à gagner à la FFB.

Le défraiement des joueurs est consultable dans les dispositions financières en vigueur, disponibles sur le site fédéral.

[Les résultats](#)

La direction de jeu publie les résultats sur le site fédéral au fur et à mesure de l'avancée de la compétition.

Article 3.8.2 – LES CHAMPIONNATS DE FRANCE JUNIOR

Les modes de jeu

Ces finales comportent 3 épreuves : jeu de la 8, de la 9 et du 14/1 continu.

Les qualifications

Les qualifications aux jeux de la 8 et de la 9 se font via les finales de ligues, à l'issue du ranking général du jeu de la 8 et de la 9.

Les qualifications au jeu du 14/1 continu se font suite à la finale de France au jeu de la 8.

Le format

Mode de jeu	Joueurs	Billards	Jours	Formule de jeu
8	16	8	3	4 Poules de 4 joueurs puis Quarts de finale
9	16	8		
14/1	8	4		2 Poules de 4 joueurs puis Demi-finales

Les 8 premiers de l'épreuve du jeu de la 8 sont qualifiés pour jouer au championnat de France au jeu du 14/1 continu.

Répartition des joueurs

Premier tour : une tête de série par poule puis tirage au sort pour les autres.

Quarts & demi-finales : placement automatique des premiers de poule (suivant les têtes de série) puis croisement pour les deuxièmes des poules de telle façon à ce que deux joueurs issus de la même poule ne se rencontrent plus avant la finale.

Article 3.8.3 – LES CHAMPIONNATS DE FRANCE FÉMININE

Les modes de jeu

Ces finales comportent 4 épreuves : jeu de la 8, de la 9, de la 10 et du 14/1 continu.

Les qualifications

Les qualifications aux jeux de la 8 et de la 9 se font via les finales de ligues, à l'issue du ranking général du jeu de la 8 et de la 9.

Les qualifications au jeu du 14/1 continu se font suite à l'épreuve du jeu de la 8, et les qualifications au jeu de la 10 se font suite à l'épreuve du jeu de la 9.

Le format

Mode de jeu	Joueuses	Billards	Jours	Formule de jeu
8	16	8	4	4 Poules de 4 joueuses puis Quarts de finale
9	16	8		
14/1	8	4		2 Poules de 4 joueuses puis Demi-finales
10	8	4		

Les 8 premières de l'épreuve du jeu de la 8 sont qualifiées pour jouer au championnat de France au jeu du 14/1 continu.

Les 8 premières de l'épreuve du jeu de la 9 sont qualifiées pour jouer au championnat de France au jeu de la 10.

Répartition des joueuses

Premier tour : une tête de série par poule puis tirage au sort pour les autres.

Quarts de finale & demi-finales : placement automatique des premières de poule (suivant les têtes de série) puis croisement pour les deuxièmes des poules de telle façon à ce que deux joueuses issues de la même poule ne se rencontrent plus avant la finale.

Article 3.8.4 - LES CHAMPIONNATS DE FRANCE MIXTE

LES DEMI-FINALES

Ce sont les étapes intermédiaires entre les finales de ligue et les finales de France.

Les modes de jeu

Ces demi-finales comportent 4 épreuves : jeu de la 8, de la 9, de la 10 et du 14/1 continu.

Chaque demi-finale qualifie à la finale de France concernée.

Les qualifiés

- ✓ Le 2^{ème} et les 3^{èmes} du Championnat de France Masters de la saison 2016-2017 dans le mode de jeu concerné,
- ✓ Le champion de France N1 de la saison 2016-2017 pour le mode de jeu concerné,
- ✓ Les qualifiés issus des finales de ligue en fonction des proratas définis dans les Dispositions Circonstanciées
- ✓ Eventuellement le champion de France dans le mode de jeu concerné s'il a souhaité repasser par les demi-finales.

Le format

Joueurs	Billards	Jours	Formule de jeu
32	8	4	8 Poules de 4 joueurs

La répartition des poules

- ✓ Les médaillés du Championnat de France Masters de la saison 2016-2017 et le champion de France N1 2016-2017 sont répartis par tirage au sort dans les 8 poules, puis
- ✓ Les joueurs issus des ligues complètent ces 8 poules par tirage au sort.

Les joueurs qualifiés via les finales de ligue seront répartis, dans la mesure du possible, de telle façon à ce que les joueurs de la même ligue ne se retrouvent pas dans la même poule

Le classement des joueurs dans les poules

A la fin des poules, les joueurs sont classés comme suit :

- ✓ Nombre de matchs gagnés, et si égalité,
- ✓ Le résultat du match joué entre les joueurs concernés, et si égalité,
- ✓ Le Goal Average (nombre de parties gagnées moins le nombre de parties perdues) pour les jeux de la 8, 9 & 10, ou la moyenne générale individuelle au jeu du 14/1 continu.

Les qualifiés pour les finales de France

Pour le nombre de places disponibles, consulter les Dispositions Circonstanciées en vigueur.

Les premiers de chaque poule sont qualifiés. Toutefois ils doivent jouer le shoot-out/run-out (voir [Article 1.2.14](#)) pour déterminer les têtes de série à la finale de France concernée. Ils sont ensuite classés dans l'ordre décroissant des résultats.

Les deuxièmes de chaque poule doivent jouer le shoot-out/run-out (voir [Article 1.2.14](#)). Les qualifiés sont pris dans l'ordre décroissant des résultats.

Si plusieurs joueurs se retrouvent au même rang dans le classement

Que ce soit pour attribuer les Têtes de Séries aux premiers sortants des poules ou bien pour qualifier les deuxièmes sortants des poules, la mort-subite du shoot-out ou run-out sera utilisée pour définitivement les départager.

LES FINALES

Les modes de jeu

Ces finales comportent 4 épreuves : jeu de la 8, de la 9, de la 10 et du 14/1 continu.

Les qualifiés

- ✓ Le champion de France Master en titre de la saison 2016-2017, sauf s'il a décidé de repasser par la demi-finale,
- ✓ Les joueurs qualifiés issus de la demi-finale correspondante.

Le format

Joueurs	Billards	Jours	Formule de jeu
16	8	5	4 Poules de 4 joueurs puis Quarts de finale

Répartition des joueurs

Premier tour : une tête de série par poule puis tirage au sort pour les autres.

Quarts de finale : placement automatique des premiers de poule (suivant les têtes de série) puis croisement pour les deuxièmes des poules de telle façon à ce que deux joueurs issus de la même poule ne se rencontrent plus avant la finale.

CHAPITRE IX : COUPE INTER-LIGUES

Les modalités d'organisation sont définies par la CNA.

L'équipe terminant première est proclamée Vainqueur de la Coupe Inter-Ligues

Article 3.9.1 – Les conditions de participation

La Coupe Inter-Ligues n'a pas de phase qualificative.

Chaque équipe porte le nom de sa ligue. Si plusieurs équipes d'une même ligue sont engagées, elles seront différenciées par des numéros.

Une équipe est composée de 3 à 5 joueurs **licenciés dans la même ligue**.

Il est possible de participer avec seulement 2 joueurs dans l'équipe mais avec des pénalités (cf Article 3.9.3).

Un joueur ne peut faire partie que d'une équipe. Il peut être licencié en club ou en indépendant.

Les équipes sont libres de s'inscrire, chaque ligue a 2 places réservées pour leurs équipes mais n'est pas souveraine dans leurs inscriptions.

Tant que le maximum d'équipes inscrites n'est pas atteint, les équipes peuvent s'inscrire. Si le maximum est dépassé à la clôture des inscriptions, les ligues qui auront plus de 2 équipes inscrites en seront informées et la CNA sélectionnera les équipes dans l'ordre chronologique d'inscription confirmée (inscription en ligne + réception du formulaire complété) afin de permettre à toutes les ligues d'avoir 2 équipes représentées. S'il reste des places, la CNA sélectionnera toujours dans l'ordre chronologique d'inscription confirmée pour atteindre le maximum.

Article 3.9.2 – Inscriptions et convocations

La période d'inscription en ligne est établie par la CNA, voir [Article 3.6.10](#).

La CNA communique au club organisateur un planning prévisionnel des horaires des matchs qui pourra être revu et adapté en fonction du déroulement de la journée.

Le planning et les heures de convocations sont mis en ligne sur le site fédéral. La présence de chaque membre de l'équipe est obligatoire lors de la convocation pour la première journée. Aucun retard ne sera toléré du fait du protocole d'ouverture.

Article 3.9.3 – Le Format

Les règles

Les modes de jeu joués sont les jeux de la 8, de la 9 et de la 10. Le match est composé de 3 parties individuelles, représentant chaque mode de jeu, jouées par 3 joueurs de l'équipe.

Avant le démarrage du match, le capitaine d'équipe attribue le joueur à chaque mode de jeu auprès de la direction de jeu.

Il est possible pour une équipe de participer avec seulement 2 joueurs, dans ce cas la troisième partie individuelle est automatiquement perdue pour cette équipe.

L'équipe gagnant 2 parties individuelles gagne le match.

Dès qu'une équipe gagne 2 des 3 parties individuelles, le match est considéré comme terminé et la troisième partie individuelle en cours est arrêtée.

Les modes de jeu sont joués comme en championnat individuel (casse alternée, règle des 3 points etc...).

Les distances sont à consulter dans les Dispositions Circonstanciées en vigueur.

Le tableau

Equipes	Billards	Jours	Format
32	8	3	Double KO aux deux premiers tours puis huitièmes de finale élimination directe

Les montants des inscriptions ainsi que les reversions et les défraiements éventuels sont définis dans les Dispositions Financières en vigueur.

Article 3.9.4 – La tenue vestimentaire

La tenue vestimentaire doit être conforme au Titre III – Chapitre I.

Les joueurs portent la tenue de leur club d'appartenance + l'écusson de leur ligue sur le côté droit de leur poitrine.

Article 3.9.5 – La répartition des équipes

Premier tour

Tirage au sort intégral.

Huitièmes de finale

Placement automatique des équipes côté gagnant. Croisement intégral des équipes côté perdant.

Article 3.9.6 – Le forfait – le retard

Equipe forfait

Une équipe est déclarée forfait non excusé si elle ne présente pas au minimum 2 joueurs.

Le forfait d'une équipe peut être excusé ou non, suivant les cas de figures et les justificatifs fournis. Dans tous les cas, les matchs ne sont pas rejoués.

Les équipes, dont le forfait a été jugé valablement excusé, ne seront pas sanctionnées.

Equipe en retard

Si un ou plusieurs joueurs de l'équipe ne se présente(nt) pas pour jouer sa(leur) partie individuelle : L'équipe perd une manche pour chaque partie individuelle concernée toutes les 5 minutes.

Si une équipe entière est en retard : elle perd une manche pour chaque partie individuelle toutes les 5 minutes.

Au bout de 15 minutes : Si un joueur ou plus de l'équipe ne s'est pas présenté, la partie individuelle concernée est perdue pour cette équipe. Si c'est l'équipe complète, elle sera déclarée vaincue.

CHAPITRE X : SCOTCH DOUBLES CUP

Les modalités d'organisation sont définies par la CNA.

L'équipe terminant première est proclamée Vainqueur de la Scotch Doubles Cup

Article 3.10.1 – Les conditions de participation

La Scotch Doubles Cup n'a pas de phase qualificative.

Une équipe est composée de 2 joueurs du même club obligatoirement.

Chaque équipe porte le nom de son club. Si plusieurs équipes d'un même club sont engagées, elles seront différenciées par des numéros.

Le président du club de(s) (l')équipe(s) s'engage à respecter les obligations énoncées ci-dessus.

Article 3.10.2 – Inscriptions et convocations

La période d'inscription en ligne est établie par la CNA, voir [Article 3.6.10](#).

La CNA communique au club organisateur un planning prévisionnel des horaires des matchs qui pourra être revu et adapté en fonction du déroulement de la journée.

Le planning et les heures de convocations sont mis en ligne sur le site fédéral. La présence de chaque membre de l'équipe est obligatoire lors de la convocation pour la première journée. Aucun retard ne sera toléré du fait du protocole d'ouverture.

Article 3.10.3 – Le Format

[Les règles](#)

Le mode de jeu choisi est le jeu de la 9 avec le système « Scotch Doubles » et casse au gagnant (ou winner break).

Chaque joueur de l'équipe joue à tour de rôle un coup jusqu'à ce qu'il y en ait un qui rate. La main passe alors à l'équipe adverse.

L'équipe atteignant le nombre de points requis gagne le match.

Les distances sont à consulter dans les Dispositions Circonstanciées en vigueur.

[Le tableau](#)

Equipes	Billards	Jours	Format
32	8	2	8 poules de 4 équipes, puis huitièmes de finale élimination directe

Les montants des inscriptions ainsi que les reversions et les défraiements éventuels sont définis dans les Dispositions Financières en vigueur.

Article 3.10.4 – La tenue vestimentaire

La tenue vestimentaire doit être conforme au [Titre III – Chapitre I](#).

Article 3.10.5 – La répartition des équipes

[Répartition dans les poules](#)

Tirage au sort intégral.

[Répartition en huitièmes de finale](#)

Tirage au sort pour les premiers de chaque poule puis répartition des deuxièmes de chaque poule (par tirage au sort) de telle façon à ce que deux équipes issues de la même poule ne peuvent plus se rencontrer avant la finale.

Article 3.10.6 – Le forfait – le retard

Equipe forfait

Une équipe est déclarée forfait non excusé si elle ne présente pas au complet.

Le forfait d'une équipe peut être excusé ou non, suivant les cas de figures et les justificatifs fournis. Dans tous les cas, les matchs ne sont pas rejoués.

Les équipes, dont le forfait a été jugé valablement excusé, ne seront pas sanctionnées.

Equipe en retard

Si une équipe est en retard (un ou les 2 joueurs ne se présentent pas) : elle perd une partie toutes les 5 minutes.

Au bout de 15 minutes : L'équipe sera déclarée vaincue.

CHAPITRE XI - LE CIRCUIT NATIONAL

Article 3.11.1 - Généralités

Avec le concours de ses ligues et de ses clubs, la Fédération française de billard organise chaque année plusieurs Tournois Nationaux et des satellites régionaux qui qualifient à ces TN, inscrits officiellement au calendrier sportif fédéral.

Ils constituent le **circuit national**.

Il est réservé à tous les titulaires de la licence fédérale en cours de validité. Tous les participants aux épreuves doivent se conformer aux dispositions réglementaires de la FFB.

Un Tournoi du circuit national est une épreuve toutes divisions confondues qui se déroule sur deux jours (samedi et dimanche).

Le circuit national est un circuit totalement indépendant du circuit des championnats classiques qui vise à professionnaliser les joueurs.

Ces tournois nationaux intègrent des règles alternatives jouées dans des compétitions de niveau mondial et régies par la WPA.

A la fin de l'année civile, une grande finale est organisée avec les meilleurs joueurs classés du circuit.

Format des tournois nationaux

Les tournois sont limités à 64 joueurs maximum, avec tirage au sort aménagé des têtes de série.

Ils se jouent à plusieurs modes de jeu avec des règles alternatives. La CNA annonce les modes de jeu choisis à la publication du calendrier prévisionnel avant les demandes d'organisation.

Il y a entre 3 et 4 tournois par année civile. Ils sont suivis par une grande finale.

Résultats retenus

Voir [Article 3.6.8](#)

Points de classement

Consultez les dispositions circonstanciées en vigueur

Critères de tri en cas d'égalité au classement national

Voici les critères de tri en cas d'égalité au classement national :

- 1- Meilleur rang dans le classement pour les 4 tournois, puis, s'il y a toujours égalité,
- 2- Moyenne générale du jeu du 14/1 continu (avec 2 décimales), puis, s'il y a toujours égalité,
- 3- Goal Average général des joueurs concernés.

Article 3.11.2 – Les Satellites Régionaux

Objectif

Permettre à des joueurs de financer en partie leur participation à un tournoi pour lequel ils sont organisés.

Organisation

Les satellites sont organisés sous la tutelle de la ligue.

Les ligues doivent faire la demande d'organisation auprès de la CNA au plus tard 2 mois avant l'open. Le nombre de places attribuées à chaque satellite sera déterminé 2 mois avant l'open.

Ce sont des compétitions dont le droit d'entrée est d'un montant inférieur au droit d'entrée des TN. En fonction du lieu où le tournoi va se dérouler, chaque ligue demandeuse d'organiser un satellite se voit octroyer un nombre de places réservées pour le tournoi et décide en accord avec la CNA du montant du droit d'entrée du dit satellite.

La ligue peut décider de maintenir ou non le satellite en cas de peu de participants.

La ligue choisit le lieu de la compétition en accord avec le club demandeur et chapote toute son organisation. Le format est décidé par la ligue.

Le mode de jeu utilisé sera le même que le tournoi concerné.

Le satellite doit obligatoirement avoir lieu **au plus tard** 2 semaines avant le début du tournoi. (cf. dates dans le calendrier fédéral).

Si une ligue ne souhaite pas prendre en charge l'organisation d'un satellite, un club ou un CDB peut alors prendre directement l'organisation en main.

Joueurs éligibles

Tous les joueurs souhaitant y participer doivent obligatoirement appartenir à la ligue où se déroule le satellite.

Les joueurs faisant partie des 24 premiers du Classement du Circuit National à date du tournoi n'ont pas le droit de participer à un satellite.

La CNA fournit à la ligue la liste des joueurs exclus avant le satellite.

Gestion des primes des gagnants des satellites

Les primes des gagnants des satellites sont gérées directement par les ligues.

Elles inscrivent le joueur auprès de la CNA et payent son inscription qui sera déduite de cette prime. Le surplus éventuel sera utilisé pour rembourser une partie des frais engagés par le joueur sur justificatifs après avoir participé à l'événement.

S'il reste encore de l'argent après avoir remboursé le joueur, la ligue décide de ce qu'elle fait de ce surplus.

Si un joueur qualifié via un satellite fait forfait

Voir les [Forfaits](#) dans l'Article 3.11.3

Article 3.11.3 – Les Tournois Nationaux

Objectifs

Les tournois ont pour principal objectif de permettre aux participants de jouer avec les règles utilisées dans les tournois professionnels dans le monde, et de les faire monter en compétences.

C'est donc une vitrine destinée à attirer des sponsors et dont la rediffusion sur le web est obligatoire. Les règles de ces tournois ont des règles différentes du championnat classique.

Les meilleurs joueurs classés d'un tournoi perçoivent obligatoirement des primes et potentiellement des lots de différentes valeurs suivant l'apport des sponsors de l'événement.

Organisation

Le club organisateur reçoit de la CNA les supports nécessaires au bon déroulement de la compétition.

Il organise le tournoi en suivant les exigences du cahier des charges qu'il a accepté.

La CNA s'entretient au préalable avec le Directeur de Jeu du tournoi au sujet des règles applicables à cet open.

Les Sponsors

Les tournois nationaux peuvent être supportés par un ou plusieurs sponsors. Ils portent le nom du sponsor principal.

Les joueurs peuvent être amenés à porter le logo du sponsor principal pendant le tournoi sur demande du sponsor.

Inscriptions

Voir [Article 3.6.10](#).

Tous les joueurs licenciés FFB peuvent s'y inscrire. Même ceux qui ont l'intention de participer à un satellite. Les joueurs qualifiés via un satellite qui se seraient inscrits au préalable libéreraient la place pré-réservée.

Joueurs retenus

La liste des joueurs retenus et non retenus est établie par la CNA.

A la clôture des inscriptions, si le nombre d'inscrits dépasse le nombre de places disponibles, la CNA retient les joueurs dans l'ordre du classement du Circuit National, puis s'il reste des places disponibles, les octroie aux joueurs non classés inscrits par ordre chronologique sur le site.

Les joueurs non retenus à la clôture des inscriptions seront remboursés.

Un nombre de places est réservé aux gagnants des satellites.

Repêchage et inscription hors délai

1. Si un joueur qui s'est préalablement inscrit en ligne gagne sa place via un satellite, la CNA repêche le joueur suivant de la même manière qu'elle a établi la première liste des joueurs retenus.
2. Si un joueur souhaite s'inscrire à un tournoi après la clôture des inscriptions en ligne, les critères suivants doivent être respectés :
 - Il reste encore des places disponibles, et
 - Les horaires de convocation n'ont pas encore été publiés sur le site fédéral,

Si ces critères sont respectés, le joueur doit envoyer un email à américain@ffbillard.com pour s'inscrire. Il devra aussi envoyer son règlement à la FFB (les modalités de règlement seront vues avec le secrétariat). **Il ne pourra pas prétendre à sa Tête de Série s'il est éligible.**

3. Si un joueur inscrit ne se présente pas le jour du démarrage de l'open, l'organisateur peut le remplacer par un autre joueur présent sur place et non inscrit. Ce joueur doit cependant régler son inscription immédiatement.

Règlements des inscriptions et versement des primes

Règlements des inscriptions

Le joueur doit régler le montant de son inscription en ligne dans les 24h qui suivent son inscription sur le site fédéral afin de confirmer sa place. Passé ce délai, le joueur n'a plus sa place de réservée et il doit recommencer la procédure. Le montant de l'inscription est disponible dans les dispositions financières en vigueur

Un joueur repêché devra régler son inscription dans les 24h.

Versement des primes

Les primes seront reversées sous forme de chèque ou espèces sur place par le club organisateur. Voir les dispositions financières en vigueur pour la répartition et le montant des primes.

Places réservées aux gagnants des satellites

Les places réservées pour les gagnants des satellites sont déterminées avant l'ouverture des inscriptions au tournoi.

Convocations

La CNA publie les horaires de convocation sur le site fédéral au plus tard 7 jours ouvrables avant le premier jour du tournoi.

Déroulement du Tournoi

Samedi

Premier tour

8 poules de 4 joueurs → les 2 meilleurs joueurs de chaque poule se qualifient pour le deuxième tour.

Deuxième tour

8 poules de 4 joueurs → les 2 meilleurs joueurs de chaque poule se qualifient pour le tableau final.

Le classement des joueurs à la fin des poules se fait comme suit :

1. Nombre de matchs gagnés, et si égalité,
2. Le résultat du match joué entre les joueurs concernés, et si triangulaire,
3. Le Goal Average (nombre de parties gagnées – le nombre de parties perdues), et si égalité,
4. La règle du shoot-out sera utilisée (cf. [Article 1.2.14](#))

Dimanche

Tableau final

32 joueurs, simple KO

Répartition des têtes de série et tirage au sort

Répartition des Têtes de Série

Les têtes de série sont déterminées **après les satellites** parmi les joueurs inscrits dans le délai comme étant les mieux classés selon le classement glissant du circuit national.

Poules Premier Tour : TS33 à TS48

Poules Deuxième Tour : TS17 à TS32

Tableau final : TS1 à TS16

Répartition des autres joueurs et qualifiés pour le tour suivant

Les 16 derniers joueurs retenus sont répartis dans les poules du premier tour par tirage au sort qui sera effectué le samedi matin avant le début des matchs.

Les qualifiés du premier tour

Les 8 premiers des poules sont répartis par tirage au sort dans les poules du deuxième tour.

Les 8 deuxièmes des poules sont répartis par tirage au sort dans les poules du deuxième tour.

2 joueurs issus de la même poule ne peuvent pas être une nouvelle fois dans la même poule.

Les qualifiés du deuxième tour

Les 8 premiers des poules sont répartis par tirage au sort face aux TS9 à TS16.

Les 8 deuxièmes des poules sont répartis par tirage au sort face aux TS1 à TS8.

Distances

Consulter les dispositions circonstanciées en vigueur.

Modes de jeu

Tous les modes de jeu officiels peuvent être programmés en TN.

Des règles différentes des règles officielles de ces modes de jeu sont appliquées aux tournois et à la grande finale.

La CNA publie à l'ouverture des inscriptions la liste de ces règles spécifiques appliquées au tournoi. Les joueurs doivent prendre connaissance de ces règles au moment de leur inscription.

Début du Tournoi

Samedi

Le premier tour des poules démarre à 8h30, les joueurs concernés sont convoqués à 8h00.

Le deuxième tour des poules démarre à 14h30, les joueurs concernés sont convoqués à 14h00.

Dimanche

Les matchs du premier tour du tableau final démarrent à 9h00. Les joueurs concernés sont convoqués à 8h30.

Ces horaires sont donnés à titre indicatif et varient en fonction du nombre de tables et du nombre d'inscrits. Ils sont aménageables à tout moment par la direction de jeu en fonction de l'évolution du tournoi.

Tout compétiteur encore en lice doit se renseigner auprès de la direction de jeu s'il souhaite quitter le lieu du tournoi provisoirement afin d'éviter toute absence ou retard.

Les horaires de convocation pour le lendemain sont affichés à la direction de jeu. Tous les joueurs concernés doivent consulter cet horaire. La direction de jeu n'est pas responsable si un joueur ne se présente pas à l'heure prévue.

Les Forfaits

Forfait simple

Tout joueur engagé auprès de la FFB pour participer à un tournoi peut déclarer par courrier électronique au secrétariat fédéral ffb@ffbillard.com copie américain@ffbillard.com son forfait **avant la date de clôture des inscriptions** du dit tournoi.

L'inscription est remboursée.

Forfait Excusé

Tout joueur engagé auprès de la FFB pour participer à un tournoi déclarant par courrier électronique au secrétariat fédéral ffb@ffbillard.com copie américain@ffbillard.com *(et son responsable de ligue s'il est qualifié via un satellite)* son forfait **après la date de clôture des inscriptions** du tournoi mais **avant la date de publication des horaires de convocation** soit 7 jours avant le début du dit tournoi.

Si le joueur est qualifié via un satellite, la ligue qualifie un autre joueur et lui attribue la prime réservée précédemment au joueur forfait.

L'inscription est remboursée.

Forfait Excusé Hors Délai

Tout joueur engagé auprès de la FFB pour participer à un tournoi, déclarant par courrier électronique au secrétariat fédéral ffb@ffbillard.com copie américain@ffbillard.com *(et son responsable de ligue s'il est qualifié via un satellite)* son forfait **après la publication des horaires de convocation**.

Si le joueur est qualifié via un satellite, la ligue conserve la prime réservée précédemment au joueur forfait et la rajoute aux primes du prochain satellite.

L'inscription reste due à la FFB.

Le joueur doit envoyer au secrétariat fédéral un certificat médical dans un délai maximum de 48 heures après la clôture du dit tournoi. Sans réception de ce certificat médical dans le délai imparti, le Forfait Excusé Hors Délai devient **Forfait Non Excusé**. *S'il s'était qualifié via un satellite, il doit mettre en copie son responsable de ligue.*

Forfait Non Excusé

Tout joueur engagé auprès de la FFB pour participer à un tournoi **qui ne se présente pas à l'épreuve**, est suspendu jusqu'à paiement de l'amende dont le montant est défini dans les Dispositions Financières.

Sauf s'il fournit au secrétariat fédéral un certificat médical dans un délai maximum de 48 heures après la clôture du dit tournoi, son forfait devient alors **Excusé Hors Délai**.

Cette suspension ne peut pas faire l'objet d'un appel devant la commission de discipline nationale.

Si le joueur est qualifié via un satellite, la ligue conserve la prime réservée précédemment au joueur forfait et la rajoute aux primes du prochain satellite. La ligue est libre d'appliquer une sanction à ce joueur.

L'inscription reste due à la FFB.

TITRE IV - CHAMPIONNATS INTERNATIONAUX

CHAPITRE I : CHAMPIONNATS D'EUROPE

Les Championnats d'Europe de billard américain sont organisés par l'European Pool Billiard Federation (EPBF).

Plusieurs catégories sont représentées :

- ✓ Hommes (+ par équipe)
- ✓ Femmes (+ par équipe)
- ✓ Wheel chairs
- ✓ Juniors (U17, U19, U23 & Girls) + par équipe pour U17 & U19
- ✓ Ladies & Seniors (actuellement ≥ 42 ans) + par équipe pour chaque catégorie

La FFB définit la composition des sélections pour les épreuves auxquelles elle participe.

Ces joueurs (ses) sont sélectionné(e)s suivant certains critères en fonction des catégories concernées.

Tous(tes) les joueurs (ses) sélectionné(e)s doivent impérativement être de nationalité française et avoir 13 ans minimum dans l'année de l'évènement.

Pour les détails de la prise en charge financière de la FFB, voir les dispositions financières.

Article 4.1.1 – Catégorie Hommes

4 modes de jeu sont concernés : le 14/1 continu, la 8, la 9 et la 10

Les sélections sont faites au moins 90 jours avant les CE concernés en concertation avec la DTN.

Les critères pris en compte sont :

- ✓ Une médaille obtenue lors des derniers championnats d'Europe individuels ou du Monde (WPA).
- ✓ Le classement fédéral mixte établi sur les résultats des derniers championnats de France et des demi-finales Master 2016-2017.
- ✓ Les champions de France en titre
- ✓ Un joueur peut être sélectionné par la DTN en concertation avec la CNA.

Article 4.1.2 – Catégorie Femmes

4 modes de jeu sont concernés : le 14/1 continu, la 8, la 9 et la 10

Les sélections sont faites au moins 90 jours avant les CE concernés en concertation avec la DTN.

Les critères pris en compte sont :

- ✓ Une médaille obtenue lors des derniers championnats d'Europe individuels ou du Monde (WPA).
- ✓ Le classement fédéral soit les derniers championnats de France et finales de ligue.

- ✓ Les championnes de France en titre.
- ✓ Une joueuse peut être sélectionnée par la DTN en concertation avec la CNA.

Article 4.1.3 – Catégorie Wheel chair

La sélection éventuelle d'un joueur est étudiée au cas par cas par la CNA et la DTN.

Article 4.1.4 – Catégorie Equipe Hommes & Femmes

La composition de l'équipe de France, outre les critères déjà vus pour les sélections individuelles, tiendra compte de la capacité de chaque joueur à favoriser la dynamique de groupe.

La composition de l'équipe prévoit également la nomination d'un capitaine (« team leader »)

Article 4.1.5 – Catégories Juniors

Les sélections sont faites au moins 90 jours avant les CE concernés en concertation avec la DTN.

Les joueurs (ses) sont sélectionné(e)s sur la base des résultats aux derniers Championnats de France Juniors.

Catégories	Âge
U17	Le joueur ne doit pas avoir plus de 16 ans dans l'année du CE.
U19	Le joueur doit avoir 17 ou 18 ans dans l'année du CE.
U23	Le joueur doit avoir entre 19 et 22 ans dans l'année du CE
Girls	La joueuse ne doit pas avoir plus de 18 ans dans l'année du CE.
Team	U17 & U19 sont concernés

Article 4.1.6 – Catégories Ladies & Seniors

Les sélections sont faites au moins 90 jours avant les CE concernés en concertation avec la DTN.

Il faut avoir au minimum 42 ans dans l'année de l'événement pour être éligible.

Ladies

3 modes de jeu concernés : la 8, la 9 & la 10.

Les critères pris en compte sont :

- ✓ Une médaille obtenue lors des derniers championnats d'Europe individuels ou du Monde (WPA) toutes catégories confondues.
- ✓ Le classement fédéral soit les derniers championnats de France et finales de ligue.
- ✓ Une joueuse peut être sélectionnée par la DTN en concertation avec la CNA.

Seniors

4 modes de jeu concernés : le 14/1 continu, la 8, la 9 & la 10.

Les critères pris en compte sont :

- ✓ Une médaille obtenue lors des derniers championnats d'Europe individuels ou du Monde (WPA) toutes catégories confondues.
- ✓ Être classé dans les 20 premiers du classement fédéral mixte.
- ✓ Un joueur peut être sélectionné par la DTN en concertation avec la CNA.

Teams

La composition de l'équipe de France, outre les critères déjà vus pour les sélections individuelles, tiendra compte de la capacité de chaque joueur à favoriser la dynamique de groupe.

La composition de l'équipe prévoit également la nomination d'un capitaine (« team leader »)

CHAPITRE II : CHAMPIONNATS DU MONDE

Les épreuves des championnats de Monde sont organisées sous l'égide de la World Pool Association (WPA).

Article 4.2.1 – Sélection des représentants FFB

Les participants aux championnats du Monde sont qualifiés à l'issue des épreuves européennes (EPBF) et mondiales (WPA).

Article 4.2.2 – Joueur représentant la France à l'international

Tout joueur qualifié par l'EPBF à un championnat international régi par la WPA conserve ses points du championnat de France l'année suivante si le championnat auquel il s'est qualifié se déroule sur la même période que le championnat France en cours, l'empêchant d'y participer.

TOUS LES CAS NON-PRÉVUS AU PRÉSENT
RÈGLEMENT SERONT EXAMINÉS ET
TRANCHÉS PAR LA COMMISSION NATIONALE
AMÉRICAIN