Fédération Française de Billard

CODE SPORTIF

AMÉRICAIN

Saison 2018-2019

AVANT-PROPOS

Le Code Sportif américain est établi par la **C**ommission **N**ationale **A**méricain (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 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 circonstancielles (distances, proratas, qualifiés, barèmes de points, formats de jeu)

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

Le règlement intérieur de la FFB

Le Code de discipline de la FFB

Etc.…

SOMMAIRE

Titre I - PRÉ-REQUIS TECHNIQUES 5

Chapitre 1 : LE MATÉRIEL 5
Article I.1.1 - La table de billard 5
Article I.1.2 - Les billes et le triangle 5
Article I.1.3 - Les repères 6
Article I.1.4 - Queue de billard et râteau 7
Article I.1.5 - Autres équipements 7

Chapitre 2 : RÈGLES GÉNÉRALES 8
Article I.2.1 - Les modes de jeu officiels 8
Article I.2.2 - Responsabilité des joueurs 8
Article I.2.3 - Le tirage à la bande 8
Article I.2.4 - Début du match 8
Article I.2.5 - Position de départ 9
Article I.2.6 - L'arbitrage 9
Article I.2.7 - Contact au sol 10
Article I.2.8 - Les calculs de trajectoire et utilisation des repérages sur la table 10
Article I.2.9 - Cas particuliers 12
Article I.2.10 - Bille blanche en main 13
Article I.2.11 - Les jumps 13
Article I.2.12 - Temps de jeu 13
Article I.2.13 - Le Shoot-out / Le Run-out 14
Article I.2.14 - Retard 15
Article I.2.15 - Pause en cours de match 16
Article I.2.16 - Attitude des joueurs – comportement antisportif 16
Article I.2.17 - L'annonce des billes 16
Article I.2.18 - Les phases par poules 17
Article I.2.19 - Les Moyennes 17

Chapitre 3 : JEU DE LA 8 19
Article I.3.1 - But du jeu 19
Article I.3.2 - Mise en place des billes 19
Article I.3.3 - Casse de départ 19
Article I.3.4 - Choix du groupe 20
Article I.3.5 - Déroulement de la partie 20
Article I.3.6 - Cas particuliers de la perte de la partie 20

Chapitre 4 : JEU DE LA 9 21
Article I.4.1 - But du Jeu 21
Article I.4.2 - Mise en place des billes 21
Article I.4.3 - Casse de départ 21
Article I.4.4 - Le push out 22
Article I.4.5 - Déroulement de la partie 22
Article I.4.6 - Cas de la bille n°9 22
Article I.4.7 - Les 3 fautes consécutives 22

Chapitre 5 : JEU DE LA 10 23
Article I.5.1 - But du jeu 23
Article I.5.2 - Mise en place des billes 23
Article I.5.3 - Casse de départ 23
Article I.5.4 - Le Push Out 23
Article I.5.5 - Déroulement de la partie 23
Article I.5.6 - Cas de la bille n°10 24
Article I.5.7 - Les 3 fautes consécutives 24

Chapitre 6 : JEU DU 14/1 CONTINU 25
Article I.6.1 - But du jeu 25
Article I.6.2 - Mise en place des billes 25
Article I.6.3 - Casse de départ 25
Article I.6.4 - Déroulement de la partie 25
Article I.6.5 - Les tours de jeu ou reprises 27
Article I.6.6 - Cas particuliers 27

Article I.6.7 - Fautes et pénalités 29

Titre II - RÔLE DES OFFICIELS 30

Chapitre 1 : LE JUGE-ARBITRE 30

Chapitre 2 : LE DIRECTEUR DE JEU 30

Titre III - SPORT BILLARD 32

Chapitre 1 : LA TENUE SPORTIVE 32
Article III.1.1 - Tenue sportive commune à toutes les disciplines et toutes les phases de jeu. 32
Article III.1.2 - Inscription sur les polos 32
Article III.1.3 - Publicité 32
Article III.1.4 - Dispositions diverses 32

Chapitre 2 : LES CATEGORIES 33
Article III.2.1 - Catégories officielles 33
Article III.2.2 - Modes de jeu pour toutes les catégories 33

Chapitre 3 : LES RÉSULTATS SPORTIFS 33
Article III.3.1 - Rôle de la CNA 33
Article III.3.2 - Découpage administratif des ligues 34
Article III.3.3 - Utilisation d'un espace dédié sur le site fédéral pour les responsables sportifs de ligues 34
Article III.3.4 - Transmission des résultats 34
Article III.3.5 - Les proratas 35

Chapitre 4 : LES RESPONSABLES SPORTIFS DE LIGUE 37

Chapitre 5 : LE CALENDRIER 38
Article III.5.1 - Les publications 38
Article III.5.2 - Les événements 38
Article III.5.3 - Les dates butoir des ligues 38
Article III.5.4 - L'organisation des opens privés 38

Chapitre 6 : COMPÉTITIONS OFFICIELLES 39
Article III.6.1 - Activités sportives des ligues 39
Article III.6.2 - Participation à une compétition fédérale 39
Article III.6.3 - Les spécificités des différents championnats 39
Article III.6.4 - Attribution des épreuves officielles 40
Article III.6.5 - Dispositions circonstancielles 40
Article III.6.6 - Règlement propre à chaque épreuve 41
Article III.6.7 - Respect des règlements 41
Article III.6.8 - Les Classements 43
Article III.6.9 - Essai des billards 43
Article III.6.10 - Les inscriptions aux compétitions fédérales 44

Chapitre 7 : LES FINALES DE LIGUES 45
Article III.7.1 - But et déroulement 45
Article III.7.2 - Distances en fonction du mode de jeu 45
Article III.7.3 - Classement des compétiteurs 45

Chapitre 8 : LES CHAMPIONNATS DE FRANCE INDIVIDUELS 46
Article III.8.1 - Généralités 46
Article III.8.2 - LES CHAMPIONNATS DE FRANCE JUNIOR 48
Article III.8.3 - LES CHAMPIONNATS DE FRANCE FÉMININE 48
Article III.8.4 - LES CHAMPIONNATS DE FRANCE MIXTE 48

Chapitre 9 : LA COUPE INTER-LIGUES 50
Article III.9.1 - Les conditions de participation 50
Article III.9.2 - Inscriptions et convocations 50
Article III.9.3 - Les règles 50
Article III.9.4 - La tenue vestimentaire 51
Article III.9.5 - La répartition des équipes 51
Article III.9.6 - Le forfait – le retard 51

Chapitre 10 : LA SCOTCH DOUBLES CUP 52
Article III.10.1 - Les conditions de participation 52
Article III.10.2 - Inscriptions et convocations 52

Article III.10.3 - Les règles 52
Article III.10.4 - La tenue vestimentaire 52
Article III.10.5 - La répartition des équipes 52
Article III.10.6 - Le forfait – le retard 52

Chapitre 11 : LE CIRCUIT NATIONAL 53
Article III.11.1 - Généralités 53
Article III.11.2 - Les Tournois Nationaux 53
Article III.11.3 - Les Tournois nationaux Féminins 55
Article III.11.4 - La Grande Finale 2018 56

Titre IV - LES SELECTIONS INTERNATIONALES 57

Titre I - PRÉ-REQUIS TECHNIQUES

Chapitre 1 : LE MATÉRIEL

Article I.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 I.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 16ème 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.

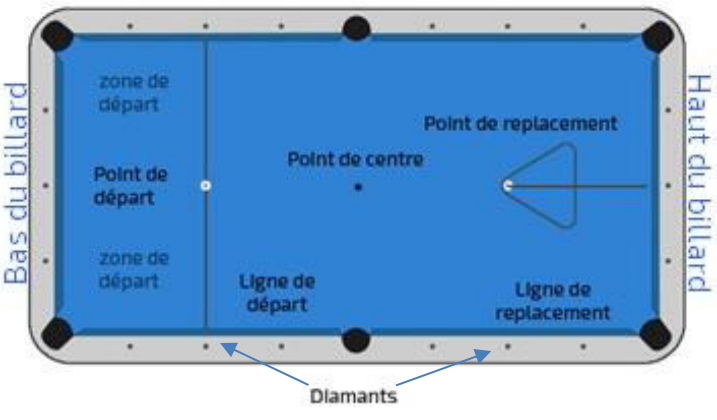
Faute avec le Magic Ball Rack

Voir Article 1.2.9 – alinéa o

Article I.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 replacement* ». 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 replacement des billes à chaque nouveau rack ainsi que la ligne de replacement des billes.

Article I.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 règlementation 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 I.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, l'étui, etc…

D'autres éléments sont aussi interdits pendant le match comme les équipements multimédia (ex : téléphone mobile, montre connectée, lecteur MP3 ou 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 2 : RÈGLES GÉNÉRALES

Article I.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 I.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 I.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 I.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 replacement. 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 I.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 I.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 I.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 I.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 averti, tenu d'effacer le marquage avant de jouer.

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

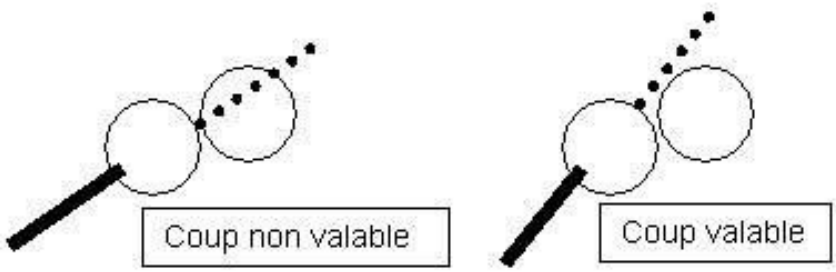
Quand une bille de but est éjectée de la table, le replacement de ces billes dépend des règles du mode de jeu en cours.

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 et La poussette

Lorsque la bille blanche est collée à une autre bille (bille « gelée » contre la bille blanche) ou très proche, le joueur peut jouer la blanche sur cette bille à condition que le prolongement imaginaire de la queue ne traverse pas la bille de but, sinon il y a faute. Il peut également jouer en massé. Par ailleurs, jouer dans une direction opposée d'une bille gelée contre la blanche est considéré comme faute si la blanche ne touche pas au moins une autre bille avec les spécifications d'un coup normal.



h. Bille encore en mouvement

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

i. 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.

j. 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)

k. 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.

l. 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)

m. 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.

n. 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)

o. Jouer avec une bille de but au lieu de la bille blanche.

p. 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.

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

r. Blanche saute en jouant en dessous de son centre

Le joueur joue en dessous du centre de la bille blanche et la fait « sauter »

Les 2 cas sont :

- Saut volontaire pour jumper
- Saut involontaire, par exemple en cas de retro « manqué ».

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 I.2.9 - Cas particuliers

a. 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.

b. 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.

c. 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.

d. 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.

   Le joueur doit annoncer lorsqu'il joue une bille collée à la bande ou à moins d'une demi-bille afin que l'adversaire puisse, s'il le souhaite, vérifier et signaler ces cas de figures pour annoncer le nombre de coups de même type déjà réalisés.

e. 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.

f. 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.

g. Si une bille de but entre et ressort de la poche, elle n'est pas considérée comme empochée.

Article I.2.10 - 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 replacements 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 I.2.11 - 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 ou d'une queue de jump prévue à cet effet(queue de jump raccourcie autorisée).

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 I.2.12 - 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 chronométrer 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 chronométrera pas cette partie, ni le dernier rack au 14/1 continu.

Le directeur de jeu peut demander à un joueur disponible de chronométrer un match. Ce joueur est dans l'obligation de l'accepter (le choix du joueur 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 chronométrage

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 la personne en charge du chronométrage 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 la personne en charge du chronométrage annoncera «time» à 50 secondes, le joueur devra exécuter son coup dans les 10 secondes restantes.

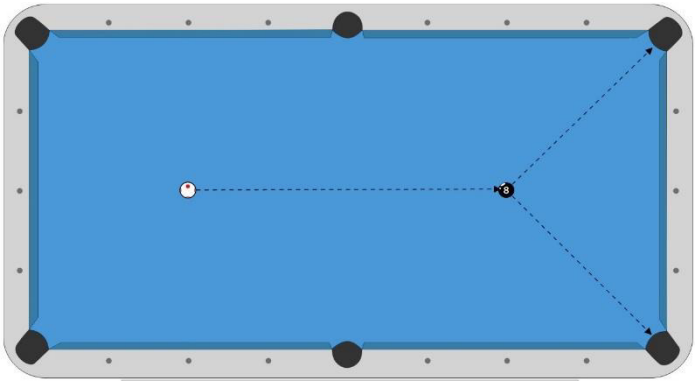
Le chronométrage commence dès que toutes les billes (blanche comprise) s'immobilisent y compris les billes en rotation sur elles-mêmes. Il s'arrête quand la queue touche la blanche, ou quand le temps du joueur est expiré.

Article I.2.13 - Le Shoot-out / Le Run-out

Le Shoot-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.

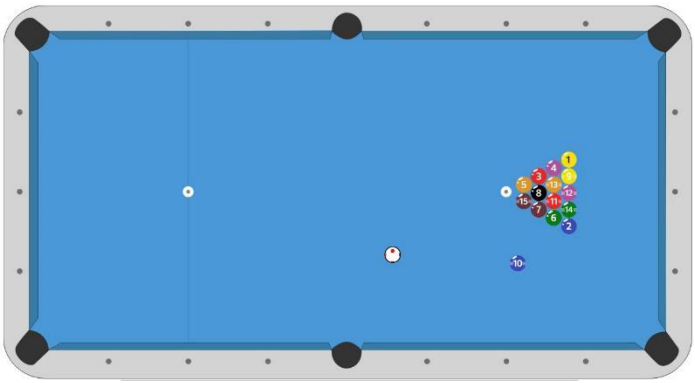
S'il y a égalité au score, les joueurs concernés continuent de jouer en mode « mort-subite » c'est-à-dire que chacun doit jouer à son tour 1 fois. Tant que le score est égal, chacun continue de jouer jusqu'à ce que le score soit en la faveur d'un joueur. Dès que c'est le cas, le jeu s'arrête et le joueur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

Le Run-out

Son objectif est de faire la plus longue série, quel que soit le mode de jeu.

Le jeu du 14/1 continu

Au démarrage, un rack de 14 billes est formé, le joueur a « bille blanche en main » et place la 15ème 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.



Les jeux de la 8, la 9 et la 10.

Au démarrage, un rack de 15 billes (jeu de la 8), 9 billes (jeu de la 9) ou 10 billes (jeu de la 10) est formé. Le joueur casse le rack avec « bille blanche en main » derrière la ligne de départ. Une fois la casse effectuée, **s'il n'y a pas de faute à la casse,** il prend ensuite la bille blanche en main, se place où il le souhaite et doit donc vider la table en respectant les règles du mode de jeu joué. S'il vide la table sans rater ni faire faute, un nouveau rack est reformé, puis il recommence le cycle jusqu'à ce qu'il rate ou fait une faute.

La série sera comptabilisée en nombre de tables vidées d'affilée, puis en nombre de billes empochées.

Les essais

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. 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 I.2.14 - 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 I.2.15 - 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 I.2.16 - 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.

Article I.2.17 - L'annonce des billes

Dans les modes de jeu où le joueur doit annoncer son coup, la bille et la poche doivent être **obligatoirement** désignées. Les détails du coup comme les bandes touchées ou les billes touchées ou empochées ne doivent pas être annoncés. Dans tous les cas, **seulement une bille et une poche doivent être annoncées**. Pour qu'un coup soit valable, l'arbitre ou l'adversaire doit avoir l'assurance que le coup réalisé était l'intention de départ.

S'il y a une chance de confusion (par exemple des combinaisons), et si l'arbitre ou l'adversaire n'est pas sûr de l'intention du coup, il peut demander au joueur de le préciser.

Toujours dans les modes de jeu où les coups doivent être annoncés, le joueur peut décider d'annoncer une défense ou « safe » au lieu d'annoncer une empoche de bille, et passe donc la main à l'adversaire à la fin de son coup. La gestion des billes empochées après la défense dépend du mode de jeu joué.

Afin de faciliter la fluidité du jeu, les joueurs et l'arbitre peuvent toujours se mettre d'accord en début de match pour n'annoncer que les coups qui portent à confusion sur l'intention du joueur, et l'adversaire/arbitre est invité à demander des précisions au joueur s'il estime ne pas voir une intention claire.

Article I.2.18 - Les phases par poules

Principe

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

Répartition des participants entre les poules

Sauf dispositions particulières, les participants sont répartis dans les poules par tirage au sort.

Mécanisme des tours de jeu et séances dans chaque poule

Séances

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

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

Joueurs d'un même club/d'une même ligue

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

Le classement des joueurs dans les poules

A la fin des poules, les joueurs sont classés 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 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.
4. En cas d'égalité parfaite entre deux joueurs après avoir appliqué le point 3, ce sera le résultat du match joué entre ces deux joueurs qui les départagera définitivement.

Article I.2.19 - Les Moyennes

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

Calcul de la moyenne

Au jeu du 14/1 continu, pour un match ou un ensemble de matchs, la moyenne est le résultat obtenu en divisant le nombre total de points réalisés par le nombre total de reprises jouées.

Aux jeux de la 8, de la 9 et de la 10, la moyenne est le résultat obtenu en divisant le nombre total de points réalisés par le nombre total de points subis.

Elle n'est jamais la moyenne de quotients individuels.

Elle est tronquée après deux décimales.

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

Chapitre 3 : JEU DE LA 8

Article I.3.1 - But du jeu

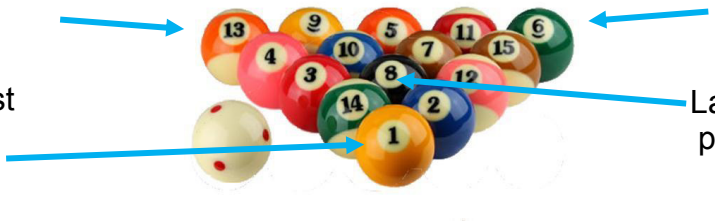
Le jeu de la 8 se joue avec les 15 billes numérotées et la bille blanche. Chaque joueur a son groupe de 7 billes, les pleines ou les rayées. Le but est d'empocher toutes les billes de son groupe, et ensuite la bille numéro 8.
La partie se joue en plusieurs manches dont le nombre est préalablement défini.
Chaque bille doit être annoncée.

Article I.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.

Rayée

La bille de pointe (n'importe laquelle) est située sur le point de replacement.



Pleine

La bille numéro 8 est placée au centre du triangle.

Article I.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 replacement 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 replacement 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 replacement) 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 I.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 I.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 I.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 toute les billes qui appartiennent au joueur soient elle 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 4 : JEU DE LA 9

Article I.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 I.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 replacement

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 I.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 replacement.

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 I.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 replacement. 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 I.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 I.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 replacement 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 replacement.

Article I.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 5 : JEU DE LA 10

Article I.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.

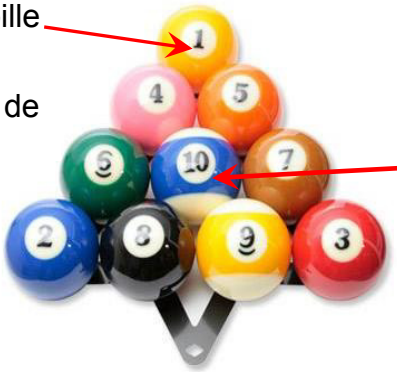
Chaque coup doit être annoncé.

Article I.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 replacement



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 I.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 I.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 replacement. 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 I.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, ou une (ou plusieurs) autre(s) bille(s) est (sont) empochée(s) sans empocher celle annoncée, elle(s) n'est(ne sont) pas ressortie(s), 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.

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

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 à le choix de prendre la table telle quelle ou de laisser rejouer le joueur.

Article I.5.6 - Cas de la bille n°10

Pour gagner la partie, la bille n°10 doit être empochée par un coup régulier après avoir empoché toutes les autres billes (n°1 à n°9).

Si elle est empochée par un coup régulier avant, elle est ressortie, remise sur le point de replacement et le joueur continue de jouer son tour.
Si elle 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 replacement, la main passe à l'adversaire et la partie continue suivant les règles applicables. Les autres billes restent empochées.

Article I.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 6 : JEU DU 14/1 CONTINU

Article I.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 15ème 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 I.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 replacement
Toutes les billes sont placées librement dans le triangle

Article I.6.3 - Casse de départ

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

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

b) 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.

c) 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.

d) 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.

e) Si la bille annoncée est empochée, le joueur A continue de jouer, et il n'a pas à remplir les critères du point b.

f) 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.

g) 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 I.6.4 - Déroulement de la partie

L'annonce des billes

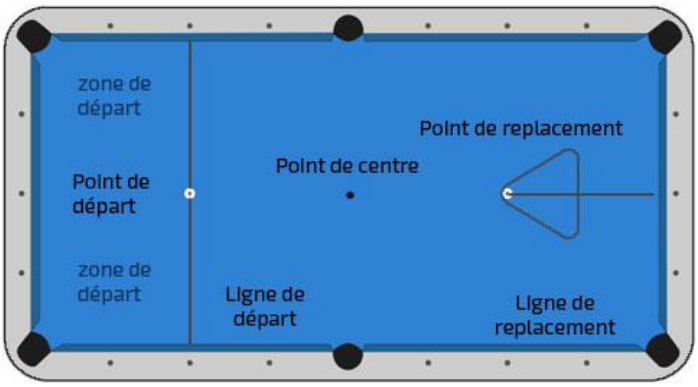
Le joueur annonce la bille et la poche à chaque coup. S'il est réussi, la bille empochée régulièrement compte pour 1 point, et le joueur continue ainsi sa série jusqu'à ce qu'il rate ou commette une faute. Dans le cas où plusieurs billes sont empochées en plus de la bille régulièrement annoncée et empochée, 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 replacement, 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.

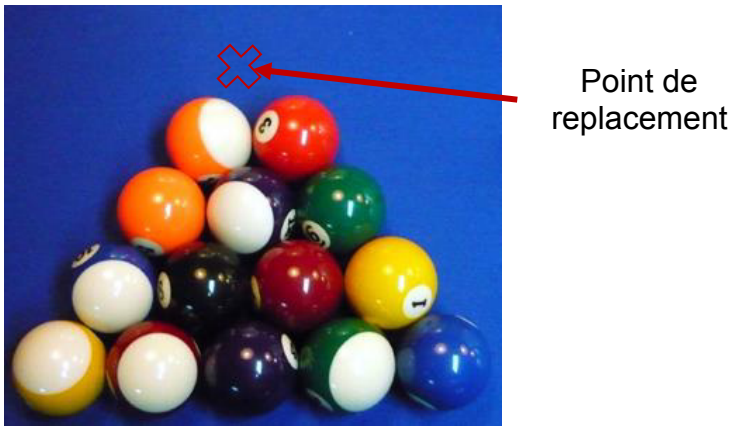


La défense ou coup de sécurité

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 sont ressorties et placées sur le point de replacement ou le point le plus proche de celui-ci dans son axe vers le haut du billard (ci-dessus la ligne rouge).

Reformer le rack

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



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 15ème bille pour « casser » le rack en l'empochant, et peut ainsi continuer sa série.

Article I.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.

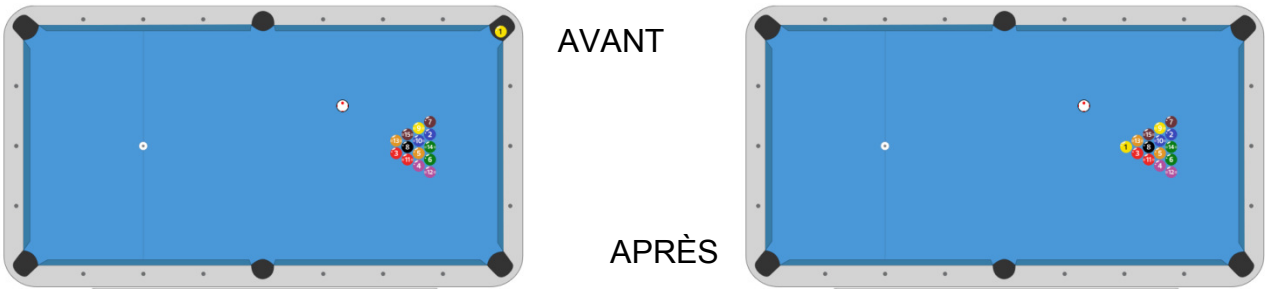
Par exemple : un match se joue en 50 points et/ou 30 reprises

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 I.6.6 - Cas particuliers

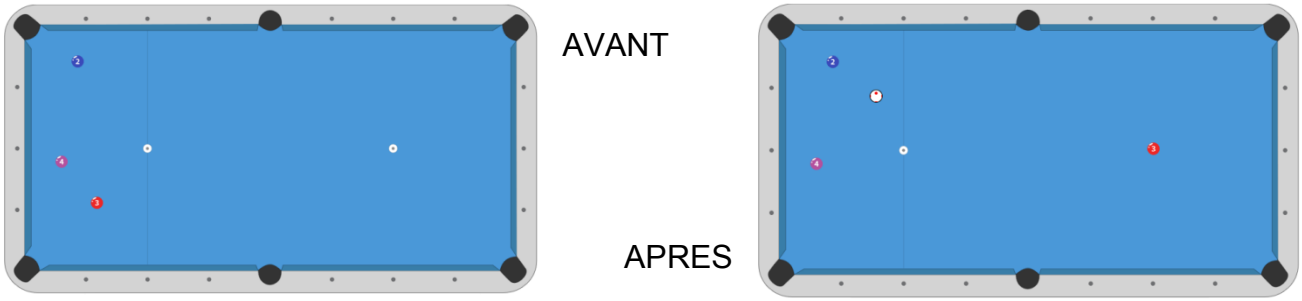
1. Après avoir reformé le rack, si le joueur empoche la 15ème bille de façon irrégulière (faute, ou défense) et que **le triangle n'est pas touché**, le rack est reformé avec les 15 billes.



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 15ème bille de façon régulière, il est possible de refaire le rack de 14 billes avant de jouer le coup de suivant.

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 replacement 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.



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 replacement 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 15ème bille doivent être replacées comme suit :

Si la 15ème bille / Si la bille blanche est	Dans le triangle	Hors du triangle & hors du point de départ	Sur le point de départ
Est dans le triangle ou empêche de refaire le rack de 14 billes	Bille en main derrière la ligne de départ	Ne bouge pas	Ne bouge pas
	Sur le point de replacement	**Sur le point de départ**	**Sur le point du centre**
Est empochée en même temps que la 14ème bille	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**
Est 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**
Est 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**
Est sur le point de départ	Sur le point du centre	Ne bouge pas	
	Ne bouge pas	**Ne bouge pas**	

Dans le cas où la bille de casse (15ème bille) est irrégulièrement empochée ou bien empochée avec annonce d'une défense, la bille est ressortie et replacée comme suit :

Si le rack de 14 billes n'a pas été touché

Il est reformé avec les 15 billes

Si le rack de 14 billes a été touché

La bille est replacée sur la ligne de replacement comme dans l'article I.6.4

Article I.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 1 : 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 2 : 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 à toute légitimité pour juger et/ou prendre la décision qui s'impose face à une situation de jeu.

Titre III - SPORT BILLARD

Chapitre 1 : 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 III.1.1 - Tenue sportive commune à toutes les disciplines et toutes les phases de jeu.

- ✓ Polo, 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 III.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 III.1.3 - 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 III.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 2 : LES CATEGORIES

Article III.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 III.2.2 - Modes de jeu pour toutes les catégories

Jeu de la 8, jeu de la 9, jeu de la 10 et jeu du 14/1 continu.

Chapitre 3 : LES RÉSULTATS SPORTIFS

Article III.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 :

- Fait respecter le code sportif.
- Edite et fait respecter les cahiers de charges des différentes compétitions
- Fait respecter les dates butoirs du calendrier fédéral.
- Valide les résultats sportifs et interagit avec les responsables sportifs tout au long de la saison.
- Calcule et fournit 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.
- Etablit les plannings des championnats de France.
- Met en ligne les résultats sportifs et les transmet.
- Elabore les nouvelles stratégies sportives à mettre en place pour la saison suivante, est force de proposition en matière d'offre sportive, veille au développement du sport billard et, si besoin est, sanctionne tout manquement au code sportif en vigueur.

Et en partenariat avec les responsables de ligue :

- Convoque les joueurs qualifiés et adresse la liste des participants au club organisateur.
- Pourvoit au remplacement des joueurs défaillants ou forfaits.

Article III.3.2 - Découpage administratif des ligues

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

-. Auvergne - Rhône-Alpes

-. Bourgogne-Franche-Comté

-. Bretagne

-. Centre

-. Corse

-. Grand Est

-. Hauts-de-France

-. Île-de-France

-. Méditerranée

-. Normandie

-. Nouvelle-Aquitaine

-. Occitanie

-. Pays de la Loire

-. Guadeloupe

-. Martinique

-. Réunion

Article III.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 III.3.4 - Transmission des résultats

La CNA fournit en début de saison un support sur lequel les responsables sportifs des ligues doivent saisir les résultats et classements. Ces fichiers doivent être transmis **au format Excel** par email à americain@ffbillard.com et/ou déposés dans le dossier dédié sur le Google Drive ou sur le site fédéral à la fin de chaque compétition et ce dans un souci de limitation d'erreurs et pour maintenir à jour le classement fédéral tout au long de la saison sportive.

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 III.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

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

Puis

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

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 ≤ 1,00 → 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 ≤ y ≤ 2,49 → 2 places, si 2,50 ≤ y ≤ 2,99 → 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

Si un joueur est forfait, la règle de repêchage est la suivante :

Pour la ligue qui a 1 qualifié

Le responsable de ligue rattrape uniquement le podium (donc jusqu'au 4ème)

Pour la ligue qui a 2 qualifiés ou plus

Le responsable de ligue rattrape par ordre du classement de la ligue

Dans le cas où le responsable de ligue arriverait au bout du rattrapage dans sa ligue, il informe la CNA qui procédera au repêchage dans la ligue où une place avait été supprimée en dernier lors de l'ajustement des attributions ou attribuera une nouvelle place suivant la procédure ci-dessus.

Cas particuliers pour les catégories junior et féminine

La CNA se réserve le droit de repêcher au-delà des limites citées ci-dessus en cas de manque de qualifié(e)s afin de compléter les tableaux.

Chapitre 4 : 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 vis-à-vis de la CNA 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

Et en partenariat avec la CNA :

- ✓ Convoquer les joueurs qualifiés aux demi-finales et finales de France.
- ✓ Pourvoir au remplacement des joueurs défaillants ou forfaits.

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

Chapitre 5 : LE CALENDRIER

Article III.5.1 - Les publications

Le calendrier est publié par la CNA en 2 étapes :

- ✓ Une première version dite « provisoire » est publiée avant le 31 mai de la saison précédente.
- ✓ Une deuxième version dite « définitive » est publiée avant le 30 juin de la saison précédente.

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 évènements dits « facultatifs » comme des opens privés par exemple.

Article III.5.2 - Les événements

Evènements 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 fériées
- ✓ Les Réunions FFB
- ✓ Les formations fédérales des joueurs

Evènements 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

Article III.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.

Article III.5.4 - L'organisation des opens privés

Afin d'éviter tout conflit de date avec le calendrier fédéral ou régional, les clubs affiliés ou les salles les hébergeant souhaitant organiser un open privé doivent OBLIGATOIREMENT en informer au préalable leur ligue. Les ligues devront impérativement vérifier la compatibilité de dates avec les calendriers et en avertir la CNA.

Tout club affilié communiquant officiellement sur son open privé sans avoir fait de demande préalable à sa ligue d'appartenance s'expose à des sanctions disciplinaires.

Chapitre 6 : 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 III.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 évènements 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 III.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 III.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 obligatoires (jeux de la 8 et de la 9) 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 ligues inscrivent elles-mêmes leur(s) équipe(s). L'inscription est payante et la totalité des inscriptions est reversée aux meilleures équipes.

La Scotch Doubles Cup

Une équipe est composée de 2 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 est composé des 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 complémentaire au circuit des championnats de France.

Article III.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 pas 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 III.6.5 - Dispositions circonstancielles

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 circonstancielles suivantes :

- Titre de l'épreuve
- Stade de l'épreuve
- Mode de jeu
- Catégorie
- Format de l'épreuve
- 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 circonstancielles sont publiées avant la date limite du premier envoi du nombre de joueurs par les ligues.

Article III.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 III.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

Forfait à une compétition

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.

Justifier un forfait : dans les cas où le joueur est tenu de justifier son forfait, il doit envoyer son justificatif officiel au secrétariat ffb@ffbillard.com copie americain@ffbillard.com **dans les 48H** suivants la fin de la compétition concernée.

Forfait à un Tournoi National

✓ **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 americain@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 americain@ffbillard.com son forfait **après la date de clôture des inscriptions** du tournoi mais **avant la date de publication des horaires de convocation** soit 5 jours avant le début du dit tournoi.

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 americain@ffbillard.com son forfait **après la publication des horaires de convocation**.

L'inscription reste due à la FFB.

Le joueur doit envoyer au secrétariat fédéral un justificatif officiel dans un délai maximum de 48 heures après la clôture du dit tournoi. Sans réception de ce justificatif dans le délai imparti, le Forfait Excusé Hors Délai devient Forfait Non Excusé.

✓ **Forfait Non Excusé**

Justifier un forfait : dans les cas où le joueur est tenu de justifier son forfait, il doit envoyer son justificatif officiel au secrétariat ffb@ffbillard.com copieamericain@ffbillard.com **dans les 48H** suivant la fin de la compétition concernée.

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 justificatif officiel 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.

L'inscription reste due à la FFB.

Forfait à un Tournoi National Féminin

✓ **Forfait Excusé**

Toute joueuse engagée auprès de la FFB pour participer à un tournoi déclarant par courrier électronique au secrétariat fédéral ffb@ffbillard.com copie americain@ffbillard.com son forfait **avant le tirage au sort du dit tournoi**.

✓ **Forfait Excusé Hors Délai**

Toute joueuse engagée auprès de la FFB pour participer à un tournoi, déclarant par courrier électronique au secrétariat fédéral ffb@ffbillard.com copie americain@ffbillard.com son forfait **après le tirage au sort**.

La joueuse doit envoyer au secrétariat fédéral un justificatif officiel dans un délai maximum de 48 heures après la clôture du dit tournoi. Sans réception de ce justificatif dans le délai imparti, le Forfait Excusé Hors Délai devient Forfait Non Excusé.

✓ **Forfait Non Excusé**

Toute joueuse engagée auprès de la FFB pour participer à un tournoi **qui ne se présente pas à l'épreuve,** est suspendue jusqu'à paiement de l'amende dont le montant est défini dans les Dispositions Financières.
Sauf si elle fournit au secrétariat fédéral un justificatif officiel 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.

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.

Sont considérés comme faisant partie de la compétition : les épreuves (pour tous les joueurs encore en lice) et la remise des coupes et médailles ainsi que le podium (pour tous les joueurs montant sur le podium).

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 III.6.8 - Les Classements

Classement national

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.

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.

Cas de la catégorie mixte

Le classement fédéral est spécifique à chaque mode de jeu. Un classement général tous modes de jeux confondus sera publié pour information et synthèse.

Classement des clubs

Un classement de meilleurs clubs de France sera établi en fin de saison.

Il ne prend en compte que les podiums individuels des championnats de France et des finales de ligue ainsi que le podium de la Scotch Doubles Cup.

Détermination du classement

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

En cas d'égalité dans le classement, 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- Le résultat du ou des matchs joués entre les joueurs concernés, puis si égalité

3- Le goal-average sur les matchs joués entre les joueurs concernés.

Article III.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 III.6.10 - Les inscriptions aux compétitions fédérales

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

Les modalités d'inscription sont communiquées dans les dispositions circonstancielles.

Les Tournois Nationaux

Les inscriptions s'ouvrent entre 3 et 5 semaines et se clôturent 7 jours avant le début du tournoi.

Les Tournois Nationaux Féminins

Les inscriptions s'ouvrent en même temps que les inscriptions au TN et se clôturent le dimanche matin du TN à 8h00.

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 7 jours.

La Coupe Inter-Ligues et la Scotch Doubles Cup

Les inscriptions ouvrent 4 à 5 semaines avant le démarrage de la compétition et restent ouvertes 3 semaines.

Si une équipe souhaite changer de composition (autre que le capitaine), elle doit renvoyer le bordereau mis à jour avec la nouvelle liste de ses joueurs dans les 7 jours suivant la clôture des inscriptions. Passé ce délai, la composition de l'équipe est figée.

Il n'est pas possible non plus de remplacer une équipe par une autre pendant la période des inscriptions et après leur clôture. Si une équipe souhaite se désengager, elle doit annuler son inscription PENDANT LA PERIODE D'OUVERTURE DES INSCRIPTIONS UNIQUEMENT en écrivant au secrétariat fédéral et en copie americain@ffbillard.com qui la remboursera.

Toute équipe déclarant forfait après la clôture des inscriptions ne sera pas remboursée.

Tout joueur ou équipe ne peut plus s'inscrire à la compétition après la clôture des inscriptions.

Chapitre 7 : LES FINALES DE LIGUES

Article III.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.

L'organisation 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 ou du championnat de ligue est déclaré « Champion de ligue »

Article III.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 circonstancielles de la saison en cours.

Article III.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 circonstancielles.

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.

Cas particulier de la Guadeloupe, la Martinique et la Réunion

Les qualifications dans ces ligues se font au classement cumulé des 4 modes de jeu. Ce classement cumulé permettra de qualifier 1 joueur.

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.

Pour les jeux du 14/1 continu et de la 10, voir directement dans les articles 3.8.2 pour la catégorie junior et 3.8.3 pour la catégorie féminine les modalités de qualifications.

Chapitre 8 : LES CHAMPIONNATS DE FRANCE INDIVIDUELS

Article III.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) puis,

- ✓ **Catégories Féminine & Junior** : Les qualifiés issus des finales de ligue en fonction des proratas définis par les Dispositions Circonstancielles,
- ✓ **Catégorie Mixte** : Les qualifiés en demi-finale sont issus des finales de ligue en fonction des proratas définis par les Dispositions Circonstancielles. Puis les qualifiés en finale de France sont issus des demi-finales en fonction du nombre de places disponibles définies dans les Dispositions Circonstancielles.
- ✓ **Cas particulier dans la catégorie Mixte** : est directement qualifié aux 4 Finales de France le premier du classement général des 4 modes de jeu de la Réunion, de la Guadeloupe et de la Martinique (voir cas particulier à la fin de l'article)

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.

Si le joueur souhaite abandonner sa place en finale pour repasser par les phases qualificatives, il devra se manifester par écrit auprès de la CNA avant le 30 septembre de la saison qui démarre. Sinon, 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.

Cas particulier des catégories junior et féminine

Les joueurs des catégories junior et féminine doivent avoir joué les championnats de France aux jeux de la 8 et de la 9 pour être éligibles aux championnats de France aux jeux du 14/1 continu et de la 10.

Les joueurs qualifiés en seront informés à l'issue des championnats de France aux jeux de la 8 et de la 9.

Les distances de chaque mode de jeu

Consulter les dispositions circonstancielles 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 (uniquement pour les catégories féminine et junior) ; aux premiers éligibles des demi-finales catégorie mixte suivant la répartition des TS entre la zone nord et sud ou 4 premiers 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 des 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.

Cas particulier de la Guadeloupe, la Martinique et la Réunion pour la catégorie Mixte

Il y a un qualifié d'office, pour chacune de ces 3 ligues uniquement, directement aux finales de France pour l'ensemble des 4 modes de jeu. Il faudra que chacune d'entre elles confirme la venue de ce joueur au moins 4 semaines avant le démarrage des finales.

Article III.8.2 - LES CHAMPIONNATS DE FRANCE JUNIOR

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 aux jeux du 14/1 continu et de la 10 se font suite au classement cumulé des finales de France aux jeux de la 8 et de la 9.

Le format et la répartition des joueurs

Voir dispositions circonstancielles

Article III.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 et à la 10 se font suite au classement cumulé des finales de France aux jeux de la 8 et de la 9.

Le format et la répartition des joueuses

Voir dispositions circonstancielles

Article III.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.

Elles regroupent les joueurs issus de la zone d'où dépend leur ligue.

Répartition des ligues par zone

Zone nord

- ✓ Bourgogne-Franche-Comté
- ✓ Bretagne
- ✓ Centre – Val de Loire
- ✓ Grand Est
- ✓ Hauts-de-France
- ✓ Île-de-France
- ✓ Normandie
- ✓ Pays de la Loire

Zone sud

- ✓ Auvergne - Rhône-Alpes
- ✓ Corse
- ✓ Méditerranée
- ✓ Nouvelle-Aquitaine

- ✓ Occitanie

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 2ème et les 3èmes du Championnat de France de la saison précédente dans le mode de jeu concerné,
- ✓ Les qualifiés issus des finales de ligue en fonction des proratas définis dans les Dispositions Circonstancielles
- ✓ Eventuellement le champion de France dans le mode de jeu concerné s'il a souhaité repasser par les demi-finales.
- ✓ Les joueurs qualifiés issus du Tournoi National correspondant.

Le format et la répartition des joueurs

Voir dispositions circonstancielles

Les qualifiés pour les finales de France

Pour le nombre de places disponibles par zone, consulter les Dispositions Circonstancielles en vigueur.

Détermination des qualifiés et des têtes de série aux finales de France :

✓ **Les premiers de chaque poule**. Toutefois ils doivent jouer le 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** : s'il reste des places disponibles, devront se ré-affronter dans une poule unique. Les qualifiés seront pris dans l'ordre du classement de cette poule.

Si plusieurs joueurs se retrouvent au même rang dans le classement final

La mort-subite du 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 en titre au mode de jeu correspondant de la saison précédente, sauf s'il a décidé de repasser par la demi-finale,
- ✓ Les joueurs qualifiés issus de la Martinique, de la Guadeloupe et de la Réunion aux quatre modes de jeu.
- ✓ Les joueurs qualifiés issus de la demi-finale correspondante.
- ✓ Le(s) joueur(s) qualifié(s) via le Tournoi National correspondant.

Le format et la répartition des joueurs

Voir dispositions circonstancielles

Chapitre 9 : LA 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 III.9.1 - Les conditions de participation

Pour participer à la coupe inter-ligues, il faut être inscrit par sa propre ligue.

Chaque ligue est libre de choisir son mode de qualification (sélections ou phases qualificatives en local).

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 inscriptions des équipes se font soit via la ligue, si elle a décidé de prendre en charge la qualification de ses équipes, ou sont libres si la ligue n'a pas souhaité les prendre en charge.

Le nombre de places réservées pour chaque ligue est définit dans les dispositions circonstancielles.

Dans un souci de représentativité nationale

Chaque ligue a au minimum 1 place de réservée. Si à la clôture des inscriptions, il reste des places disponibles, la CNA proposera ces places en priorité aux ligues ayant le plus de compétiteurs déclarés à date.

Article III.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 III.9.3 - 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 complète un formulaire pour attribuer un de ses joueurs 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 et format de jeu sont à consulter dans les Dispositions Circonstancielles en vigueur.

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

Article III.9.4 - La tenue vestimentaire

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

Les joueurs portent un polo qui doit être de la même couleur pour toute l'équipe. Un autocollant/écusson avec le logo de leur ligue leur sera remis au début de la compétition. Ils devront le porter pendant toutes la durée de la coupe.

Article III.9.5 - La répartition des équipes

Consulter les dispositions circonstancielles en vigueur.

Article III.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 10 : LA 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 III.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 III.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 III.10.3 - Les règles

Le mode de jeu choisi est le jeu de la 9 avec le système du « Scotch Doubles » et casse alternée.

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 et format de jeu sont à consulter dans les Dispositions Circonstancielles en vigueur.

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

Article III.10.4 - La tenue vestimentaire

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

Article III.10.5 - La répartition des équipes

Voir les dispositions circonstancielles en vigueur.

Article III.10.6 - Le forfait – le retard

Voir Article 3.9.6

Chapitre 11 : LE CIRCUIT NATIONAL

Article III.11.1 - Généralités

Avec le concours de ses ligues et de ses clubs, la Fédération française de billard organise chaque année plusieurs Tournois Nationaux 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 offre des places qualificatives pour les demi-finales et finales de France de la catégorie mixte.

Le nombre de tournois nationaux est déterminé en début de saison et est indiqué dans les dispositions circonstancielles en vigueur.

Article III.11.2 - Les Tournois Nationaux

Objectifs

Les tournois nationaux ont pour principal objectif de permettre aux joueurs de se qualifier à la demi-finale ou à la finale de France du mode de jeu correspondant, sans passer par les phases qualificatives des ligues. Ils offrent aussi aux joueurs déjà qualifiés à l'une de ces étapes, de participer à une compétition fédérale pendant la saison.

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.

Format des tournois nationaux

Le nombre de participants maximum est déterminé en fonction du mode de jeu et du nombre de tables mises à disposition par le club organisateur. Il sera communiqué à l'annonce de chaque tournoi.

La détermination des têtes de série est basée par le classement fédéral mixte du mode de jeu concerné à l'issue des derniers championnats de France.

La répartition des joueurs, le nombre de qualifiés et le format des TN sont indiqués dans les dispositions circonstancielles en vigueur.

Inscriptions

Voir Article 3.6.10.

Tous les joueurs licenciés FFB peuvent s'y inscrire. Si un club ou une ligue souhaite organiser un satellite en local, il/elle est libre de le faire, mais la CNA ne réservera pas de place.

Joueurs retenus

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

A la clôture des inscriptions, la CNA retient les joueurs dans l'ordre du classement fédéral à l'issue des derniers championnats de France du mode de jeu concerné jusqu'au 24ème, puis octroie le reste des places disponibles aux joueurs inscrits par ordre chronologique sur le site.

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

Repêchage et inscription hors délai

1. Un joueur ne peut plus s'inscrire au Tournoi après la clôture des inscriptions même s'il reste des places disponibles
2. Si un joueur inscrit ne se présente pas le jour du démarrage du tournoi, l'organisateur ne peut pas le remplacer par un autre joueur présent sur place et non inscrit.

Règlements des inscriptions

Le joueur doit régler le montant de son inscription en ligne dans les 24h qui suivent son inscription 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

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.

Convocations

La CNA publie les horaires de convocation sur le site fédéral au plus tard 5 jours ouvrables avant le premier jour du tournoi.

Distances

Consulter les dispositions circonstancielles en vigueur.

Modes de jeu

Tous les modes de jeu officiels sont programmés en TN.

Début du Tournoi

Consulter les dispositions circonstancielles en vigueur.

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.

Article III.11.3 - Les Tournois nationaux Féminins

Objectifs

Ces Tournois Nationaux Féminins (TNF) sont uniquement destinés aux joueurs de sexe féminin. Ils ont pour principal objectif de créer des tournois spécifiques en parallèle des tournois nationaux, et motiver les féminines à jouer en compétition officielle.

Ils peuvent être qualificatifs pour les championnats de France aux jeux de la 8 et de la 9 sous réserve qu'un nombre minimum de TNF aient eu lieu dans l'année (voir dispositions circonstancielles en vigueur).

Organisation

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

Il organise le TNF 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 ce TNF.

Les Sponsors

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

Les joueuses peuvent être amenées à porter le logo du sponsor principal pendant le TNF sur demande du sponsor.

Format des TNF et répartition des joueuses

Voir les dispositions circonstancielles en vigueur.

Inscriptions

Voir Article 3.6.10.

Toutes les joueuses licenciées FFB peuvent s'y inscrire.

Règlements des inscriptions et versement des primes

Voir les dispositions financières en rigueur.

Convocations, distances, modes de jeu et début du tournoi

Voir les dispositions circonstancielles en vigueur.

Toute compétitrice encore en lice doit se renseigner auprès de la direction de jeu si elle 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.

Article III.11.4 - La Grande Finale 2018

Objectifs

Elle regroupe les meilleurs joueurs issus des Tournois Nationaux de la saison 2017-2018 qui devront s'affronter à un mode de jeu choisi.

Organisation

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

Il organise la grande finale en suivant les exigences du cahier des charges qu'il a accepté.

La CNA s'entretient au préalable avec le Directeur de Jeu au sujet des règles applicables à cette finale.

Les Sponsors

La grande finale peut être supportée par un ou plusieurs sponsors. Elle porte le nom du sponsor principal.

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

Format et joueurs retenus

1 poule composée des finalistes des TN de la saison 2017-2018

Elle se déroule sur 1 journée.

Modes de jeu

Les jeux de la 9 ou de la 10 uniquement.

Distances

Consulter les dispositions circonstancielles en vigueur.

Convocations

La CNA envoie les convocations aux joueurs qualifiés et publie les horaires de convocation sur le site fédéral. Ces convocations détaillent, en autre, le mode de jeu choisi ainsi que les règles spécifiques appliquées.

Participation et versement des primes

Les joueurs qualifiés sont invités. Ils n'ont pas d'inscription à régler mais doivent confirmer leur participation par email au secrétariat copie americain@ffbillard.com.

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.

Repêchage

Pas de repêchage prévu.

Si un joueur ne s'est pas présenté à l'heure prévue (voir Article 1.2.15), il ne peut plus intégrer le tableau, les primes sont recalculées et la répartition des joueurs dans les poules se fait en fonction des joueurs présents.

Points de classement

Pas de points de classement attribués pour la grande finale.

Titre IV - LES SELECTIONS INTERNATIONALES

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

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

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

Le Sélectionneur national établira ses propositions en prenant en compte :

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

Les propositions du Sélectionneur national concernent :

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

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

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

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