CODE SPORTIF
BILLARD AMÉRICAIN

Saison 2022-2023

TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS 4

TITRE I - PRÉ-REQUIS TECHNIQUES 5

CHAPITRE 1 - LE MATÉRIEL 5
Article 1.1.01 - La table de billard 5
Article 1.1.02 - Les billes, le triangle, les repères 5
Article 1.1.03 - Queue de billard et râteau 6

CHAPITRE 2 - RÈGLES GÉNÉRALES 8
Article 1.2.01 - Les modes de jeu officiels 8
Article 1.2.02 - Responsabilité des joueurs 8
Article 1.2.03 - Le tirage à la bande 8
Article 1.2.04 - Début du match 8
Article 1.2.05 - Position de départ 9
Article 1.2.06 - L'arbitrage 9
Article 1.2.07 - Contact au sol 10
Article 1.2.08 - Calculs de trajectoire et utilisation des repérages sur la table 10
Article 1.2.09 - Les fautes 10
Article 1.2.10 - Cas particuliers 12
Article 1.2.11 - Bille blanche en main 13
Article 1.2.12 - Les "jumps" 13
Article 1.2.13 - Temps de jeu 13
Article 1.2.14 - Le "shoot-out" et le "run-out" 14
Article 1.2.15 - Retard 15
Article 1.2.16 - Pause en cours de match 15
Article 1.2.17 - Attitude des joueurs, comportement antisportif 15
Article 1.2.18 - Annonce des billes 16
Article 1.2.19 - Les phases par poules 17
Article 1.2.20 - Les moyennes 17

CHAPITRE 3 - LE JEU DE LA 8 18
Article 1.3.01 - But du jeu 18
Article 1.3.02 - Mise en place des billes 18
Article 1.3.03 - Casse de départ 18
Article 1.3.04 - Choix du groupe 19
Article 1.3.05 - Déroulement de la partie 19
Article 1.3.06 - Cas particuliers de la perte de la partie 19

CHAPITRE 4 - LE JEU DE LA 9 20
Article 1.4.01 - But du jeu 20
Article 1.4.02 - Mise en place des billes 20
Article 1.4.03 - Casse de départ 21
Article 1.4.04 - Le coup de dégagement ("push-out") 21
Article 1.4.05 - Déroulement de la partie 21
Article 1.4.06 - Cas de la bille n° 9 22
Article 1.4.07 - Les trois fautes consécutives 22

CHAPITRE 5 - LE JEU DE LA 10 23
Article 1.5.01 - But du jeu 23
Article 1.5.02 - Mise en place des billes 23
Article 1.5.03 - Casse de départ 23
Article 1.5.04 - Le coup de dégagement ("push-out") 23
Article 1.5.05 - Déroulement de la partie 24
Article 1.5.06 - Cas de la bille n° 10 24
Article 1.5.07 - Les trois fautes consécutives 24

CHAPITRE 6 - JEU DU 14/1 CONTINU 25
Article 1.6.01 - But du jeu 25
Article 1.6.02 - Mise en place des billes 25
Article 1.6.03 - Casse de départ 25
Article 1.6.04 - Déroulement de la partie 26
Article 1.6.05 - Les tours de jeu, ou reprises 27
Article 1.6.06 - Cas particuliers 27
Article 1.6.07 - Fautes et pénalités 29

TITRE II - RÔLES DES OFFICIELS 30
CHAPITRE 1 - LE JUGE-ARBITRE 30
CHAPITRE 2 - LE DIRECTEUR DE JEU 30
TITRE III - SPORT BILLARD 31
CHAPITRE 1 - LA TENUE SPORTIVE 31
Article 3.1.01 - Tenue sportive commune à toutes les disciplines et toutes les phases de jeu 31
Article 3.1.02 - Inscriptions sur les polos 31
Article 3.1.03 - Publicité 31
Article 3.1.04 - Dispositions diverses 31
CHAPITRE 2 - LES CATÉGORIES 32
Article 3.2.01 - Catégories officielles 32
Article 3.2.02 - Modes de jeu selon les catégories 32
CHAPITRE 3 - LES RÉSULTATS SPORTIFS 33
Article 3.3.01 - Rôle de la commission nationale Américain 33
Article 3.3.02 - Découpage administratif des ligues 33
Article 3.3.03 - Utilisation d'un espace dédié sur le site fédéral pour les responsables sportifs des ligues 33
Article 3.3.04 - Transmission des résultats 34
Article 3.3.05 - Les prorata 34
CHAPITRE 4 - LES RESPONSABLES SPORTIFS DE LIGUES 36
CHAPITRE 5 - LE CALENDRIER 37
Article 3.5.01 - Les publications 37
Article 3.5.02 - Les événements 37
Article 3.5.03 - Les dates butoirs des ligues 37
Article 3.5.04 - L'organisation des opens privés 37
CHAPITRE 6 - LES COMPÉTITIONS OFFICIELLES 38
Article 3.6.01 - Activités sportives des ligues 38
Article 3.6.02 - Participation à une compétition fédérale 38
Article 3.6.03 - Spécificités des différents championnats 38
Article 3.6.04 - Attribution des épreuves officielles 39
Article 3.6.05 - Dispositions circonstancielles 39
Article 3.6.06 - Règlement propre à chaque épreuve 40
Article 3.6.07 - Respect des règlements 40
Article 3.6.08 - Les classements 41
Article 3.6.09 - Essai des billards 42
Article 3.6.10 - Les inscriptions aux compétitions fédérales 42
CHAPITRE 7 - LES CHAMPIONNATS DE FRANCE INDIVIDUELS 43
Article 3.7.01 - Généralités 43
Article 3.7.02 - Les championnats de France catégorie Mixte 44
Article 3.7.03 - Les championnats de France féminins 45
Article 3.7.04 - Les championnats de France U23 et U17 46
CHAPITRE 8 - LA COUPE DE FRANCE DES CLUBS 47
Article 3.8.01 - Conditions de participation 47
Article 3.8.02 - Inscriptions et convocations 47
Article 3.8.03 - Les règles 47
Article 3.8.04 - La tenue vestimentaire 48
Article 3.8.05 - Répartition des équipes 48
Article 3.8.06 - Forfait et retard 48
CHAPITRE 9 - LA *SCOTCH DOUBLES CUP* 49
Article 3.9.01 - Conditions de participation 49
Article 3.9.02 - Inscriptions et convocations 49
Article 3.9.03 - Les règles 49
Article 3.9.04 - La tenue vestimentaire 49
Article 3.9.05 - Répartition des équipes 49
Article 3.9.06 - Forfait et retard 49
CHAPITRE 10 - LE CIRCUIT NATIONAL 50
Article 3.10.01 - Généralités 50
Article 3.10.02 - Les tournois nationaux 50
TITRE IV - LES SÉLECTIONS INTERNATIONALES 53

AVANT-PROPOS

Le code sportif Américain est établi par la commission nationale Américain (CNA) conformément au règlement intérieur de la Fédération française de billard (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 est absent de 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. On trouvera sur le site fédéral *www.ffbillard.com* tous les documents réglementaires qui régissent la discipline :

- les dispositions circonstancielles (distances, prorata, 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.

Les résultats sportifs sont diffusés et publics.

Dans le présent code sportif, d'une saison à l'autre :

- les ajouts et modifications dans le texte apparaissent en surbrillance jaune ;
- les suppressions apparaissent ~~en rouge et sont barrées~~.

TITRE I - PRÉ-REQUIS TECHNIQUES

CHAPITRE 1 - LE MATÉRIEL

Article 1.1.01 - La table de billard

La FFB utilise pour ses épreuves sportives le billard rectangulaire à six 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.
Elle peut être constituée de métal ou de toute autre matière reconnue par la FFB.
L'ardoise composant la table doit avoir une épaisseur de 20 mm au minimum.

La surface de jeu, dont les dimensions sont de 2,54 m x 1,27 m, est délimitée par des bandes de caoutchouc hautes de 36 à 37 mm mesurés entre le drap et le point d'attaque par une bille. Ces 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 entre le sol et la surface supérieure du cadre du billard doit être au minimum de 0,75 m. La surface de jeu et les bandes sont recouvertes d'un drap rasé de couleur et de qualité conformes aux spécifications fédérales.

Les poches d'entrées sont au nombre de six : une à chacun des quatre coins de la table de billard et les deux dernières au milieu des deux grandes bandes.
L'entrée des poches d'angles peut varier de 125 à 140 mm à l'intersection de la bande et de 105 à 120 mm à l'entrée de la poche.
L'entrée des poches latérales est comprise entre 165 et 150 mm à l'intersection de la bande et 110 à 125 mm à l'entrée de la poche.

Toutes les demandes de dérogations sont étudiées par la CNA. Dès les finales de ligue, les compétitions doivent se dérouler sur des billards aux normes techniques définies par la FFB.

Article 1.1.02 - Les billes, le triangle, les repères

Les billes

Au nombre de seize, elles doivent être aux dimensions et poids imposés par la FFB :
- leur diamètre doit être compris entre 56,35 et 57,95 mm ;
- leur poids doit être compris entre 170,10 et 184,27 g.

Quinze de 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" ;
- les billes numérotées de 9 à 15 sont dites "rayées" ou "cerclées" ;
- la bille n° 8 est noire.

La seizième bille, appelée "bille de choc" ou "blanche", est obligatoirement blanche. Elle peut éventuellement être "pointée".
Son diamètre et son poids sont identiques à ceux des billes de but.
Le modèle *Super Aramith Pro Cup TV* ™ est le modèle homologué par la FFB pour les compétitions officielles. Une dérogation pour utiliser un autre type de billes peut être accordée au club organisateur sur sa demande.

Le triangle

Le triangle utilisé doit pouvoir insérer les quinze billes numérotées et permettre de les serrer au maximum entre elles. Peuvent être utilisés des systèmes de modèles de triangles amovibles, de type "*Magic Ball Rack*", qui collent automatiquement les billes pour la casse. Leur utilisation est soumise à certaines conditions.

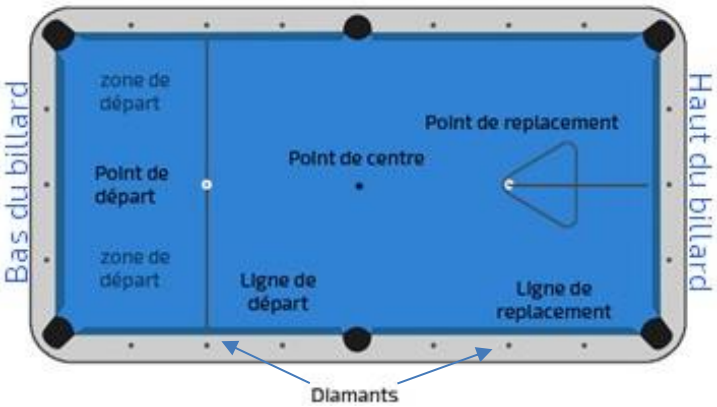
Usage du modèle de triangle amovible (*Magic Ball Rack) :*

- 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 ;
- la table doit être marquée avant le début de la compétition pour pouvoir le positionner ; une ligne verticale doit être tracée, assez longue pour ressortir à travers les trous du haut et du bas du *Magic Ball Rack*.

La faute avec le *Magic Ball Rack* est supprimée.

Les repères

Sur le cadre doivent être présents des points appelés "diamants", répartis à égale distance. Ils sont au nombre de trois par petite bande et par demi-grande bande. Ils servent à délimiter les zones de marquage du tapis.
Sur le tapis, les mouches sont des emplacements immuables représentés, à l'exclusion de tout autre repérage, par des cercles noirs de 5 mm maximum. Elles sont au nombre de trois, situées sur l'axe imaginaire entre les diamants du milieu des deux petites bandes du billard. Elles partagent le billard en quatre parties égales.
La mouche centrale est appelée "*point du centre*" et les deux autres sont appelées respectivement "*point de départ*" et "*point de replacement*".
Au début et dans le courant de la partie, ces mouches servent à placer les billes.
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 joint les deux diamants du milieu des demi-grandes bandes opposées sur la moitié du bas du billard.
Au jeu du 14/1 continu uniquement, un triangle peut être tracé pour faciliter le repérage du replacement des billes à chaque nouveau rack ainsi que la ligne de replacement des billes.



Article 1.1.03 - Queue de billard et râteau

Le mouvement est imprimé aux billes à l'aide d'un instrument appelé "queue de billard". Celle-ci 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 supporte une rondelle généralement en cuir appelée "procédé". Le joueur ne peut toucher une bille qu'avec le procédé.
Le joueur utilise une queue de son choix et en détermine librement la longueur, le poids et le diamètre.
Au besoin, 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 être conforme à la règlementation de la FFB.
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 demander confirmation au directeur de jeu avant d'aller jouer.
L'équipement doit être utilisé dans le but pour lequel il est conçu.

Les queues de billard

Le joueur peut utiliser différentes queues de billard durant le match : queue de casse, de jeu ou de *jump*. Il peut aussi utiliser une extension pour allonger la queue de jeu.

La craie, ou "bleu"

Pour éviter de faire une "fausse queue", on frotte le procédé à l'aide d'une craie. Elle est de préférence de la couleur la plus appropriée à celle du tapis.

Le chevalet, ou araignée

C'est une extension à fixer temporairement au bout d'une queue et dont l'ensemble sert de râteau ou de pont au joueur.

Le gant

Le gant est destiné à améliorer le confort du limage de la queue.

Poudre ou talc

L'usage de poudre ou de talc est autorisé dans la mesure où le joueur en utilise en quantité raisonnable et où, une fois le match terminé, il nettoie les résidus sur la table de jeu et sur la table où cela a été déposé au préalable.

Autres équipements

Tout équipement autre que la queue de jeu et la craie sont interdits sur la table pendant que le joueur joue, notamment le chiffon, le talc, l'étui, etc.
D'autres éléments sont également interdits pendant le match comme les équipements multimédia (téléphone mobile, montre connectée, lecteur MP3, tablette tactile, etc.) qui doivent être éteints et rangés.
Si après un premier rappel le joueur récidive, cela est considéré comme un comportement antisportif (voir *article I.2.17*).

CHAPITRE 2 - RÈGLES GÉNÉRALES

Article 1.2.01 - Les modes de jeu officiels

La FFB reconnaît officiellement quatre modes de jeu au billard américain :
- le jeu de la 8 ;
- le jeu de la 9 ;
- le jeu de la 10 ;
- le jeu du 14/1 continu.

Article 1.2.02 - Responsabilité des joueurs

Il est de la responsabilité des joueurs de connaître les règles de jeu, le règlement et le planning applicables à la compétition à laquelle ils participent.
Les organisateurs doivent faire le nécessaire pour que ces informations soient facilement accessibles aux joueurs. Selon le cas, la responsabilité ultime incombe au joueur.

Article 1.2.03 - Le tirage à la bande

Le tirage à la bande est le premier coup, celui qui va déterminer l'ordre du jeu. Le joueur qui gagne 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 la 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 a touché la petite bande du haut du billard ;
- ou s'il est impossible de déterminer quelle bille est la plus proche de la petite bande du bas du billard ;
- ou si les deux coups sont irréguliers.

Le tirage à la bande est perdu par un joueur :
- si sa bille va sur la moitié de la table de son adversaire ;
- ou si sa bille ne touche pas la petite bande du haut du billard ;
- ou si sa bille est empochée ou sort de la surface de jeu ;
- ou si sa bille touche une des grandes bandes ;
- ou si sa bille s'arrête dans la poche du bas du billard au-delà du coin de la petite bande ;
- ou si sa bille touche plus d'une fois la petite bande du haut du billard ;
- ou si tout objet extérieur vient perturber le parcours de sa bille.

Article 1.2.04 - Début du match

Pour son échauffement, chaque joueur a droit :
- lors de son premier match, à deux racks de billes, ou cinq minutes maximum ;
- lors des matchs suivants, à un rack de billes, ou trois minutes maximum.

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 triangle sur le point de replacement. Les billes doivent être regroupées dans le triangle en les serrant au mieux, de manière à ce 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 en utilisant d'autres accessoires tel le *Magic Ball Rack*, excepté pour le 14/1 continu où l'utilisation du triangle classique est obligatoire.
Si un joueur n'est pas satisfait du triangle, il peut demander à l'arbitre ou à l'autre joueur que celui-ci soit vérifié ou refait une fois.
Si tous ces critères sont respectés, le jeu peut commencer.

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

Article 1.2.05 - Position de départ

La bille blanche est déposée derrière la ligne de départ.
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, ce n'est compté comme une faute que si l'arbitre ou le joueur adverse le signalent. En revanche, sur une bille en main derrière la ligne de départ, si un joueur prend délibérément bille en main sur toute autre partie de la table, il y a faute une fois que le coup est joué.

Les billes en main derrière la ligne de départ ne doivent pas être placées sur cette ligne.
Le joueur qui a la main ne peut pas jouer les billes qui sont dans cette zone de départ, sauf s'il fait parcourir à la blanche une trajectoire traversant cette ligne de départ et touchant au moins une bande au-delà avant de revenir toucher la bille choisie.
Toute bille dont une partie dépasse la ligne de départ est considérée comme hors de la zone de départ.
Pour que le coup soit considéré comme joué, la bille blanche doit franchir la ligne de départ : si la blanche ne franchit pas la ligne de départ, par exemple à la suite d'une fausse queue, le coup n'est pas considéré comme joué et le joueur peut recommencer.
La casse de départ s'exécute en ligne directe ou par les bandes sur l'ensemble formé par le triangle.

Tout au long du jeu, le joueur doit se servir de la bille blanche pour jouer tous ses coups sans exception, sous peine de faute.

Article 1.2.06 - 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 empêcher toute intervention non justifiée.

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 et soit il le fait seul, soit il demande l'avis du marqueur, et seulement de celui-ci. Toute décision finale est tranchée exclusivement par l'arbitre, ou par le directeur de jeu si aucun arbitre n'est présent.
L'adversaire peut également demander à l'arbitre de revoir une décision ou lui signaler une erreur d'annonce de sa part. Son intervention doit se faire de manière discrète, sans troubler le déroulement des autres parties.

En cas de fait dûment constaté, les décisions de l'arbitre sont définitives et sans appel.

L'arbitre prononce les annonces à haute et intelligible voix.
S'il 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), pour le 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 pas 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 les nombre de points et de manches inscrits sur la feuille de match tenue par le marqueur.

Jeu sans arbitre : l'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 : dans ce cas, il se place de manière à ne pas gêner la trajectoire de visée du joueur.
En cas de situation litigieuse et avant que le coup ne soit joué, les joueurs doivent faire appel à un arbitre, ou éventuellement au directeur de jeu, afin qu'il en surveille la validité.

Article 1.2.07 - Contact au sol

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

Article 1.2.08 - Calculs de trajectoire et utilisation des repérages sur la table

Seule la queue de billard peut être utilisée comme outil de calcul. 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 objet afin de déterminer si la blanche ou une bille-objet passe à travers un espace, exception faite au 14/1 continu et à condition que le triangle soit tenu à la main par le joueur et qu'il ne soit 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 et doit effacer le marquage avant de jouer.

Article 1.2.09 - Les fautes

Si plusieurs fautes sont commises sur un même coup, seule la faute la plus grave est retenue.
Toute faute non signalée avant le coup suivant ne peut pas être comptée comme une faute.

Les actions listées ci-dessous 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 surface de jeu

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

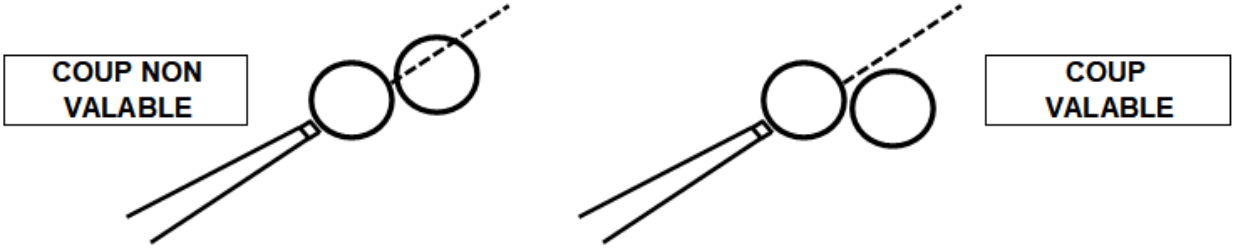
c) Pas de bande après contact
Si aucune bille n'est empochée sur un tir, la blanche doit toucher une bille puis, après ce contact, n'importe quelle bille de la table, blanche comprise, doit toucher une bande.

d) Pas de pied au sol
Aucun pied du joueur ne touche le sol au moment du tir (cf. *article 1.2.07*)

e) Bille de but éjectée de la surface de jeu
Quand une bille de but est éjectée de la surface de jeu, son replacement dépend des règles du mode de jeu en cours.

f) Bille touchée, déplacée
Concerne toute bille, objet ou blanche, déplacée ou touchée autrement que par un tir normal ou bille en main. Le joueur est responsable de tout ce qu'il doit contrôler sur la table pouvant être impliqué dans ce genre de faute (le bleu, le chevalet, les vêtements, cheveux et parties du corps, la bille blanche quand elle est en main), ainsi que sa queue de jeu si elle touche la bille autrement qu'avec le procédé.
Si la faute est accidentelle, c'est une faute normale, mais si elle est intentionnelle, elle peut être considérée comme un comportement antisportif (cf. *article 1.2.17*).

g) Double touche (ou "queutage"), billes collées, poussette
Lorsque la bille blanche est en contact avec une autre bille (bille "gelée" contre la bille blanche), on peut la jouer sans qu'il soit compté faute.
En revanche, lorsque la blanche n'est pas collée à l'autre bille mais 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.
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(s) encore en mouvement
Jouer alors que des billes sont encore en mouvement sur la table, y compris si elles tournent sur elles-mêmes.

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 confirmation à l'arbitre ou au directeur de jeu.

j) Antijeu derrière la ligne de départ
Bille en main derrière la ligne de départ, jouer une bille placée derrière cette même ligne sans avoir fait auparavant traverser la ligne de départ à la bille blanche. 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 le tir est intentionnel, il est considéré comme antisportif et traité comme tel (cf. *article 1.2.17*).

k) Queue posée sur la table
Pour calculer une trajectoire, le joueur pose sa queue sur la table et ne la tient plus avec la main.

l) Jouer en dehors de son tour
Si un joueur joue 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 traité comme tel (cf. *article 1.2.17*).

m) Jeu lent
Lors d'un match chronométré, un 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) Jouer avec une bille de but au lieu de la bille blanche

o) 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 est une faute.

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

~~q) La blanche saute en jouant en dessous de son centre~~
~~Le joueur joue en dessous du centre de la bille blanche et la fait "sauter".~~
~~Deux cas possibles :~~
~~- saut volontaire ;~~
~~- saut involontaire, par exemple en cas de rétro manqué.~~

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

Article 1.2.10 - Cas particuliers

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 sont 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 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 cela est compté comme une faute. Si cette bille se déplace à plus d'un diamètre de bille d'une bande, ou si 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 touchée 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 d'entre elles ne sont plus en contact avec la table, celles-ci doivent être empochées.
Celles qui ont un contact avec la table sont replacées devant la poche.

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

Article 1.2.11 - Bille blanche en main

Le joueur qui a "bille en main" peut placer la bille blanche n'importe où sur la table sans être obligé de la placer derrière la ligne de départ (sauf cas de replacements particuliers de la blanche au 14/1 et au jeu de la 8 après la casse).
Avec la bille en main, le joueur peut utiliser la main ou n'importe quelle partie de la queue pour positionner la blanche, y compris le procédé s'il n'est pas en position de tir.

Article 1.2.12 - Les "jumps"

Les *jumps*, ou coups sautés, sont autorisés en faisant usage d'une queue de jeu, ou 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 est fait sur le haut de celle-ci, et non le dessous ;
- la bille touche le bord de la table et/ou roule dessus et tombe dans la poche.

Article 1.2.13 - Temps de jeu

Lors d'un match, la moitié des points doivent être réalisés lors de la moitié du temps imparti. Dans le cas contraire, la direction de jeu peut décider de 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 chronomètre 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 d'accepter (le joueur désigné sera choisi en fonction de son avancement dans la compétition et de l'heure de son prochain match).
Le refus de chronométrer un match entraîne 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 en cas de 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 alors jouer dans les dix 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.
Après 50 secondes, l'arbitre ou la personne en charge du chronométrage annonce de nouveau « *Time* », et le joueur doit alors exécuter son coup dans les dix secondes restantes.

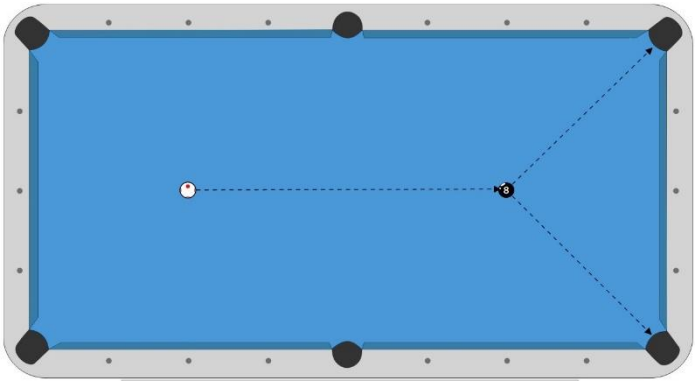
Le chronométrage commence dès que toutes les billes, blanche incluse, sont immobilisées, y compris les billes en rotation sur elles-mêmes. Il s'arrête quand la queue touche la blanche ou quand le temps du joueur est expiré.

Article 1.2.14 - Le "shoot-out" et le "run-out"

Le *shoot-out*

Le *shoot-out* est un penalty. Il consiste à empocher une bille placée volontairement dans une position précise afin de départager deux joueurs ou deux équipes en situation d'égalité.

La bille n° 8 est placée sur le point de replacement et la blanche sur le point de départ :



Chaque joueur a ensuite cinq essais, l'objectif étant d'empocher la bille n° 8 dans l'une des deux poches du haut du billard sans faire de faute.

Le(s) meilleur(s) score(s) gagne(nt) le *shoot-out*.

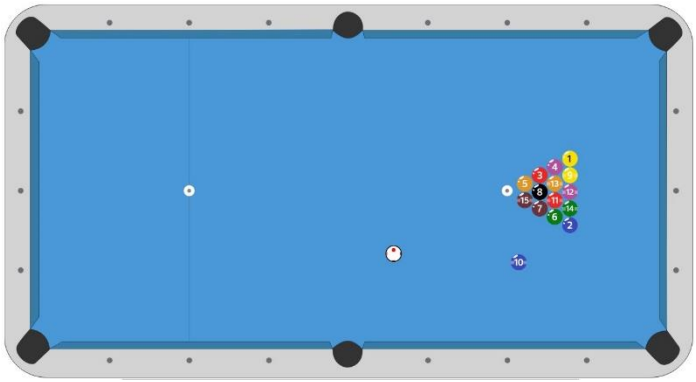
S'il y a égalité au score, les joueurs concernés continuent de jouer en mode "mort subite", c'est-à-dire que chacun doit jouer à son tour une fois. Tant que le score est égal, chacun continue de jouer. Dès que le score est en faveur d'un joueur, le jeu s'arrête et ce joueur remporte le *shoot-out*.

Le *run-out*

L'objectif du *run-out* est de faire la plus longue série, quel que soit le mode de jeu.

Jeu du 14/1 continu

Au démarrage, un rack de quatorze billes est formé, le joueur a bille en main et place la quinzième bille où il le souhaite sur la surface de jeu. Puis il commence à jouer et doit empocher le plus de billes possibles en jouant au 14/1 continu.



Jeux de la 8, de la 9 et de la 10.

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

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

Les essais

Chaque joueur a droit à trois essais. Celui qui a réalisé la meilleure série à la fin des trois essais remporte le *run-out*.

S'il y a égalité, les joueurs concernés continuent de jouer en mode "mort subite", c'est-à-dire que chacun reforme un dernier rack. L'auteur de la meilleure série gagne.
Tant qu'il y a égalité au score, les joueurs rejouent un nouveau *run-out* jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.

Article 1.2.15 - Retard

Le premier jour de la compétition

Les joueurs sont tenus de se présenter à la direction de jeu à l'heure figurant sur la publication des horaires ou sur leur convocation.
Toutefois, un retard de trente minutes maximum après l'heure de convocation est toléré pour se présenter.
Passé ce délai, un joueur en retard est disqualifié de la compétition et déclaré forfait.

Pendant la compétition

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

Article 1.2.16 - Pause en cours de match

Au cours d'un match, chaque joueur a droit à une pause d'une durée maximum de cinq minutes, sauf si la disposition de la salle nécessite un déplacement important, auquel cas le temps est estimé par le directeur de jeu en début de tournoi.
La pause est uniquement destinée à aller aux toilettes : les sorties de la salle ou les "pauses-cigarettes" sont interdites.

Le joueur doit demander la pause à son adversaire, et ce uniquement au moment de la recomposition d'un rack. Il doit ensuite obligatoirement la signaler à la direction de jeu.
L'autre joueur doit rester dans l'aire de jeu, assis à côté de sa table, ou 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 la main est au joueur qui n'a pas demandé de pause, celui-ci peut continuer à jouer, pourvu que ce soit en 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 est apprécié par l'arbitre ou le directeur de jeu.

Article 1.2.17 - Attitude des joueurs, comportement antisportif

En général

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

Consommations répréhensibles

L'alcool et les cigarettes électroniques sont interdits sur l'aire de jeu ; le non-respect de cette règle entraîne l'exclusion du joueur incriminé et sa convocation devant la commission de discipline.
Les joueurs peuvent faire l'objet de contrôles d'alcoolémie lors des compétitions : la procédure est décrite dans le Titre III du règlement intérieur de la FFB.
Tout refus de se soumettre au contrôle est traité comme un dépassement de la limite autorisée.
En cas de dépassement, la règle de l'interdiction s'applique même si la consommation a eu lieu en dehors de l'aire de jeu.

En cours de match

- Un joueur doit rester assis sur sa chaise durant le tour de son adversaire. Il ne peut se lever que lorsque les billes sont définitivement arrêtées.
  Il peut néanmoins rester debout et immobile à côté de sa chaise si cela ne trouble pas le jeu de l'adversaire.
- La manche est perdue quand un joueur déplace volontairement une bille avec la 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 et le match est alors perdu pour le joueur fautif.
- Toute action visant à déconcentrer l'adversaire, tous gestes ou paroles de nature à perturber le jeu, tout comportement antisportif amènent la perte pure et simple du match.
  L'arbitre ou le directeur de jeu le signalent au joueur concerné et font un rapport.
  Si le cas se reproduit avec le même joueur durant la même compétition, le dossier est transmis à la commission de discipline afin qu'elle statue sur le sort du joueur.

Toute réclamation relative aux questions d'application des règlements doit être formulée au moment de l'erreur présumée auprès de l'arbitre ou du directeur de jeu.
Ceux-ci peuvent ne pas donner suite à la réclamation s'ils considèrent qu'il n'y a pas eu d'erreur.

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

Article 1.2.18 - Annonce des billes

Dans les modes de jeu où le joueur doit annoncer son coup, la bille et la poche visées doivent être obligatoirement et exclusivement désignées.
Les détails du coup, comme les bandes touchées ou les autres billes touchées ou empochées, ne doivent pas être annoncés.

Pour qu'un coup soit valable, l'arbitre ou l'adversaire doivent avoir l'assurance que le coup réalisé correspond à l'intention de départ.
S'il y a un risque de confusion (par exemple en cas de combinaison) et si l'arbitre ou l'adversaire ne sont pas sûrs de l'intention du coup, ils peuvent 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 se mettre d'accord en début de match pour n'annoncer que les coups qui peuvent prêter à confusion sur l'intention du joueur : dans ce cas, l'adversaire ou l'arbitre demandent des précisions au joueur quand ils estiment ne pas voir une intention claire.

Article 1.2.19 - Les phases par poules

Principe

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

Répartition des participants entre les poules

Sauf dispositions particulières, les joueurs 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 ou d'une même ligue

- Dans 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.
- Dans les poules de plus de quatre joueurs, trois joueurs d'un même club ou d'une même ligue sont opposés les uns aux autres 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 dans une poule plusieurs joueurs d'un même club ou d'une même ligue après cette répartition, ils doivent obligatoirement être opposés au premier tour.

Classement des joueurs dans les poules

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

1. nombre de matchs gagnés ;
2. en cas d'égalité, résultat du match joué entre les joueurs concernés ;
3. en cas de triangulaire, nombre de parties gagnées moins nombre de parties perdues aux jeux de la 8, de la 9 de la 10, ou moyenne générale individuelle au 14/1 continu ;
4. s'il y a toujours égalité entre deux joueurs, résultat du match qui les a opposés.

Article 1.2.20 - Les moyennes

Si plusieurs formats sont pris en compte, les moyennes sont calculées sur le format le plus grand.

Calcul de la moyenne

Au jeu du 14/1 continu, la moyenne d'un match ou d'un ensemble de matchs 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.

La moyenne 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 - LE JEU DE LA 8

Article 1.3.01 - But du jeu

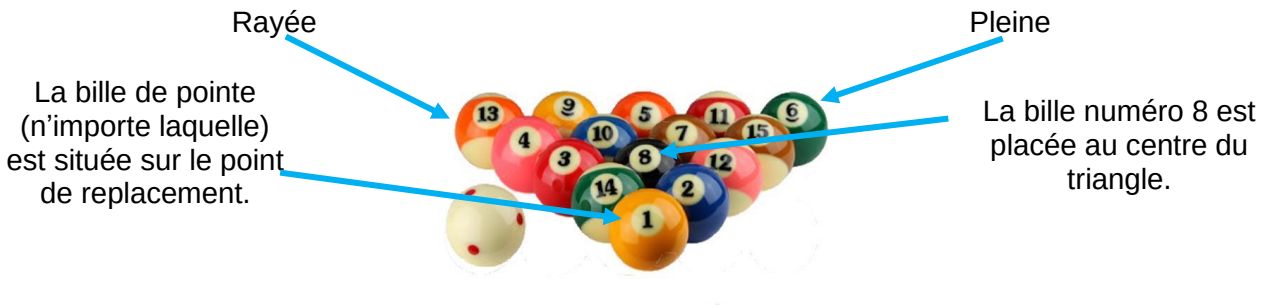
Le jeu de la 8 se joue avec les quinze billes numérotées et la bille blanche.
Chaque joueur a son groupe de sept billes, les pleines ou les rayées.
Le but est d'empocher toutes les billes de son groupe, et ensuite la bille n° 8.

La partie se joue en plusieurs manches, dont le nombre est préalablement défini.

Chaque bille doit être annoncée.

Article 1.3.02 - Mise en place des billes

Les billes numérotées sont disposées dans le triangle. Les deux extrémités de la base du triangle doivent être occupées par des billes de groupes différents.



Article 1.3.03 - 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 triangle.
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, quatre 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 :
- soit accepter la table telle quelle ;
- soit refaire le triangle et recasser lui-même ;
- soit refaire le triangle et laisser son adversaire recasser.

Si la bille n° 8 est empochée à la casse, ce n'est pas une faute et le joueur peut :
- soit 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 ;
- soit refaire le triangle et recasser.

Si la bille n° 8 est empochée à la casse et s'il y a faute avec la bille blanche, l'adversaire a le choix entre :
- soit 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 ;
  dans ce cas, les autres billes empochées à la casse ne sont pas ressorties ;
- soit refaire le triangle et recasser.

Si des billes sont éjectées de la surface de jeu, c'est une faute.
Ces billes sont alors considérées comme empochées (sauf la bille n° 8, qui est remise sur le point de replacement) et l'adversaire a le choix entre :

- soit accepter la table telle quelle et jouer ;
- soit prendre bille en main derrière la ligne de départ.

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

- soit accepter la table telle quelle et jouer ;
- soit prendre bille en main derrière la ligne de départ.

Article 1.3.04 - Choix du groupe

Avant que les groupes de billes ne soient attribués, la table est considérée comme ouverte, ou libre.
Avant chaque coup, le joueur doit annoncer quelle bille 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 la main passe à son adversaire.

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

Article 1.3.05 - 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 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 la main passe à 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 condition que le coup soit régulier.
En cas de faute, les billes adverses éventuellement empochées 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 un joueur commet une faute en cours de partie (hors cas particuliers de l'article 1.3.06 ci-dessous), l'adversaire a bille en main n'importe où sur la table, sauf à la casse (cf. *article 1.3.03*).

Article 1.3.06 - Cas particuliers de la perte de la partie

Le joueur perd la partie en cours dans les cas suivants :

- la bille n° 8 est empochée avant que toutes les billes du groupe du joueur ne soient elles-mêmes empochées ;
- la bille n° 8 sort de la surface du jeu (sauf à la casse) ;
- la bille n° 8 est empochée à la suite d'une faute ;
- la bille n° 8 est empochée dans une autre poche que celle annoncée.

CHAPITRE 4 - LE JEU DE LA 9

Article 1.4.01 - But du jeu

Le jeu de la 9 se joue avec la bille blanche et les neuf billes numérotées de 1 à 9.
Les billes doivent être jouées par ordre croissant de numéros, de 1 à 9.
La partie est gagnée lorsque la bille n° 9 est régulièrement empochée.

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

Le jeu se joue sans annonce, sauf cas particuliers.

Article 1.4.02 - Mise en place des billes

1.4.02.a - Positionnement commun à toutes les catégories

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

La bille n° 9 est positionnée sur le point de replacement

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. Replacer les billes dans la même position peut être considéré comme un comportement antisportif (cf. *article 1.2.17*).

1.4.02.b - Cas particulier de la catégorie U17

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

- La bille n° 1 est positionnée sur le point de replacement, 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. Replacer les billes dans la même position peut être considéré comme un comportement antisportif (cf. *article 1.2.17*).
- La règle des trois billes ne s'applique pas, même en cas d'utilisation du *Magic Ball Rack.*

Article 1.4.03 - Casse de départ

Le joueur a bille 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 si 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 en main sur toute la surface de jeu.

La "règle des trois billes" décrite ci-dessous ne s'applique pas à la catégorie U17, ni dans le cas où on a utilisé un triangle classique pour faire le rack.
En revanche, 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 1.2.04*), la règle des trois billes s'applique.

Règle des trois billes

À la casse, au moins trois billes de but doivent avoir été empochées ou avoir franchi la ligne de départ. Le joueur garde donc la main si, et seulement si :
- soit deux billes de but franchissent la ligne de départ et une seule est empochée ;
- soit une bille de but franchit la ligne de départ et deux sont empochées ;
- soit 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 réputée 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 est empochée compte pour un, et non pour deux.

Si ces conditions sont remplies, la casse est régulière et le joueur garde la main.
Sinon, la casse est considérée comme irrégulière ("*illegal break*") et la main passe 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 :
- soit accepter la table telle quelle, mais il ne peut pas jouer de coup de dégagement (*push-out*) ;
- soit refuser la table et rendre la main au joueur qui a cassé ; celui-ci peut par contre jouer un coup de dégagement (*push-out*).

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

Article 1.4.04 - Le coup de dégagement ("push-out")

En cas de casse régulière, le joueur qui a la main après la casse peut jouer un coup de dégagement (*push-out*) : celui-ci doit être annoncé clairement avant de jouer le coup.
Les alinéas b et c de l'*article 1.2.10* sont alors suspendus pour ce coup uniquement.

Si le joueur empoche la bille n° 9 sur un *push-out*, elle est 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 de le laisser rejouer.
S'il y a faute, l'adversaire a bille en main sur toute la surface de jeu.

Article 1.4.05 - 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 toutefois empocher une autre bille pourvu qu'il touche d'abord la bille qui a le plus petit numéro (par exemple, toucher la bille n° 1 pour empocher la bille n° 5).

Il n’annonce ni la bille ni la poche.

Tant que le joueur empoche une bille par un coup régulier (sauf pendant un *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 la bille n° 9 sur n’importe quel coup régulier, il gagne la partie.

Article 1.4.06 - Cas de la bille n° 9

Lorsque la bille n° 9 est éjectée de la surface de jeu (à la casse ou pendant la partie) ou est empochée irrégulièrement (une faute est commise en même temps), elle est 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 replacement, la bille n° 9 est placée derrière celle-ci dans l’axe de la ligne de replacement, au plus proche de cette bille mais sans la toucher.

Article 1.4.07 - Les trois fautes consécutives

Lors d’une même partie, si un joueur commet trois fautes consécutives, autrement dit trois fautes successives non entrecoupées par un coup régulier, il perd la partie.
(Voir la liste des fautes à l’*article 1.2.09*)

Après la deuxième faute consécutive, l’adversaire ou l’arbitre doivent avertir le joueur concerné qu’il a déjà commis deux fautes.
Cette notification doit lui être clairement annoncée.

Si une troisième faute est commise alors que l’avertissement n’a pas été notifié, elle n’est pas considérée comme une troisième faute consécutive et le nombre de fautes consécutives reste à deux.

CHAPITRE 5 - LE JEU DE LA 10

Article 1.5.01 - But du jeu

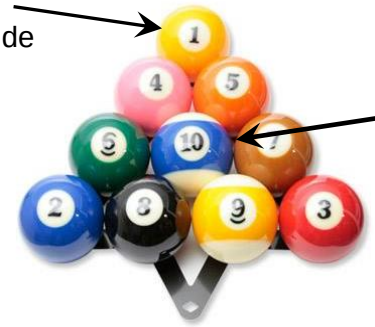
Le jeu de la 10 se joue avec la bille blanche et les dix billes numérotées de 1 à 10.
Les billes doivent être jouées par ordre croissant de numéros, de 1 à 10.
La partie est gagnée lorsque la bille n° 10 est régulièrement empochée.

Le match se joue en plusieurs parties, dont le nombre est préalablement défini.
Chaque coup doit être annoncé.

Article 1.5.02 - Mise en place des billes

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

La bille de tête 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. Replacer les billes dans la même position peut être considéré comme un comportement antisportif (cf. *article 1.2.17*).

Article 1.5.03 - Casse de départ

Le joueur a bille 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 si 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 en main sur toute la surface de jeu.

Article 1.5.04 - Le coup de dégagement ("push-out")

En cas de casse régulière, le joueur qui a la main après la casse peut jouer un coup de dégagement (*push-out*) : celui-ci doit être annoncé clairement avant de jouer le coup.
Les alinéas b et c de l'*article 1.2.10* sont alors suspendus pour ce coup uniquement.

Si le joueur empoche la bille n° 10 sur un *push-out*, elle est 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 de le laisser rejouer.
S'il y a faute, l'adversaire a bille en main sur toute la surface de jeu.

Article 1.5.05 - Déroulement de la partie

Le joueur doit toujours jouer les billes de but dans l'ordre croissant des numéros de 1 à 10.
Il peut toutefois empocher une autre bille tout en touchant d'abord la bille qui a le plus petit numéro (par exemple, 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 un *push-out*), il continue de jouer jusqu'à ce qu'il rate, ou commette une faute, ou empoche la bille n° 10.

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 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 si une ou plusieurs autres billes sont empochées sans empocher celle annoncée, elles ne sont pas ressorties, ce n'est pas une faute et la main passe à l'adversaire. L'adversaire choisit alors de prendre la table telle quelle ou de laisser rejouer le joueur.

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

Défense, ou coup de sécurité

Le joueur peut annoncer « Défense » (ou « *Safe* ») sur un coup régulier. Mais s'il empoche une bille, l'adversaire à le choix de prendre la table telle quelle ou de le laisser rejouer.

Article 1.5.06 - Cas de la bille n° 10

Pour gagner la partie, la bille n° 10 doit être empochée par un coup régulier après que toutes les autres billes (numéros 1 à 9) ont été empochées.

Si elle est empochée auparavant sur un coup régulier, elle est ressortie et remise sur le point de replacement. Le joueur continue de jouer son tour.

Si elle est éjectée de la surface de jeu (à la casse ou pendant la partie) ou si elle est empochée irrégulièrement (une faute est commise en même temps, ou la bille n'a tout simplement pas été annoncée), elle est 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 1.5.07 - Les trois fautes consécutives

Lors d'une même partie, si un joueur commet trois fautes consécutives, autrement dit trois fautes successives non entrecoupées par un coup régulier, il perd la partie.
(Voir la liste des fautes à l'*article 1.2.09*)

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

CHAPITRE 6 - JEU DU 14/1 CONTINU

Article 1.6.01 - But du jeu

Le 14/1 continu se joue avec les quinze billes numérotées et la bille blanche.
Chaque bille empochée régulièrement compte pour un point et le premier joueur à atteindre le score demandé gagne le match.
À défaut, s'il y a une limite de reprises, le match est gagné par le joueur ayant le plus de points à la fin des reprises.

À chaque coup, le joueur doit annoncer la bille visée et la poche dans laquelle il veut l'empocher.

On parle de 14/1 "continu" car une fois les quatorze billes empochées, la quinzième reste à son emplacement sur la surface de jeu, le triangle est reformé avec les quatorze autres, sans bille de pointe, et le joueur continue de jouer.

Article 1.6.02 - Mise en place des billes

Les quinze billes numérotées sont enserrées dans le triangle.

La bille de pointe est placée sur le point de replacement.
Toutes les billes sont placées librement dans le triangle.
On privilégie le placement des billes 1 et 5 aux extrémités du triangle.

Article 1.6.03 - Casse de départ

Les règles ci-dessous s'appliquent à la casse de départ.

a) Le joueur A a bille 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 a touché le rack de billes.
Sinon il y a "faute à la casse" et le joueur A subit une pénalité de -2 points sur son score.

c) Si la casse de départ est irrégulière (point b ci-dessus), le joueur B peut alors accepter la table telle quelle et jouer son tour, ou demander au joueur A de refaire une casse de départ.
Dans ce second cas, les billes sont 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, et ce autant de fois qu'il le souhaite. Le joueur A cumule alors les pénalités de points à chaque casse de départ irrégulière.

e) Si la bille annoncée est empochée, le joueur A continue de jouer sans avoir à remplir les critères du point b.

f) Si le joueur commet une faute classique (cf. *article 1.2.09*) dans le cas d'une casse de départ régulière, il est pénalisé de -1 point sur son score.
La partie continue normalement.

g) Si le joueur commet une faute classique dans le cas d'une casse de départ irrégulière, il est pénalisé de -2 points (casse irrégulière) et de -1 point (faute), soit un total de -3 points sur son score.
Le jeu reprend comme au point c.

Article 1.6.04 - Déroulement de la partie

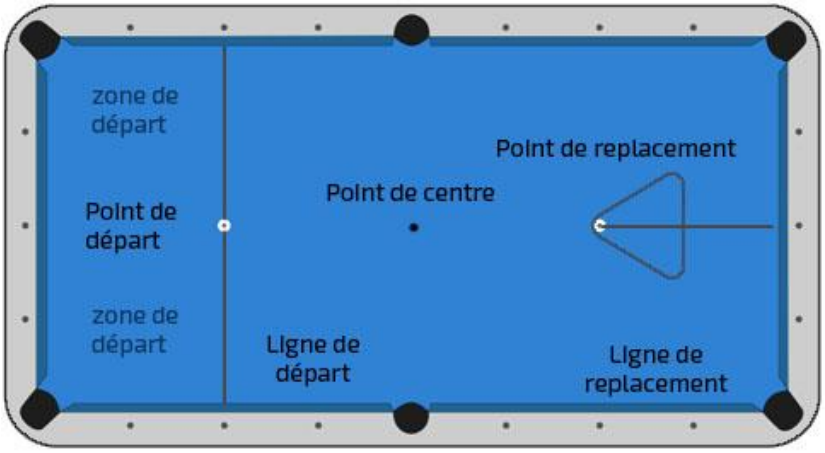
Annonce des billes

Le joueur annonce la bille et la poche à chaque coup. S'il est réussi, la bille empochée régulièrement compte pour un point et le joueur continue sa série jusqu'à ce qu'il rate ou commette une faute.
Si plusieurs billes sont empochées en plus de la bille régulièrement annoncée et empochée, chaque bille empochée vaut un 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 combinaison. Les joueurs doivent toutefois s'être mis d'accord sur ce point (entre eux ou avec l'arbitre) avant le début du match.

Si le joueur n'a pas annoncé la bille et/ou la poche visées et si le coup n'est pas considéré comme "évident", l'arbitre est seul juge pour déterminer si celui-ci 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 surface de jeu (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 touché au moins une bande après le contact, sinon il y a faute et le joueur est pénalisé de -1 point au score.
Toutes les billes empochées lors d'un coup irrégulier (mauvaise annonce, faute, etc.), sont remises sur le point de replacement, ou le point le plus proche de celui-ci dans son axe vers le haut du billard (ligne rouge ci-dessous). Cela s'applique aussi lorsque des billes de but sortent de la surface de jeu.

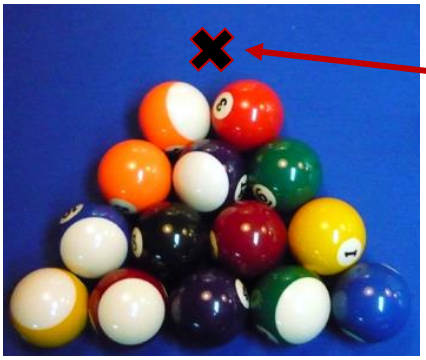


Défense, ou "coup de sécurité"

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 (ligne rouge ci-dessus).

Reformation du rack

Une fois les quatorze billes empochées, le rack est reformé comme suit :



Point de replacement

Les billes sont placées aléatoirement dans le triangle.
La quinzième bille restée sur la surface de jeu ainsi que la blanche ne bougent pas de leur emplacement, sauf dans certains cas particuliers décrits dans l'article 1.6.06 ci-dessous.

Le joueur utilise naturellement cette quinzième bille pour casser le triangle en l'empochant, et peut ainsi continuer sa série.

Article 1.6.05 - Les tours de jeu, ou reprises

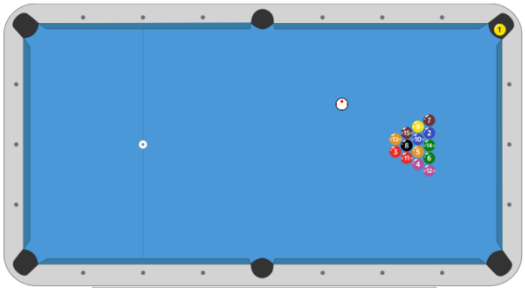
Afin de limiter le jeu dans le temps, il est possible de fixer un nombre limite de tours de jeu, aussi appelés "reprises", c'est-à-dire le nombre de tours de chaque joueur.

Par exemple : si un match se joue en 50 points ou 30 reprises, le match se termine quand l'un des joueurs a atteint 50 points avant la 30ème reprise, ou à la fin des 30 reprises si aucun des joueurs n'a atteint 50 points ; dans ce dernier cas, le match est gagné par celui qui a le meilleur score.

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

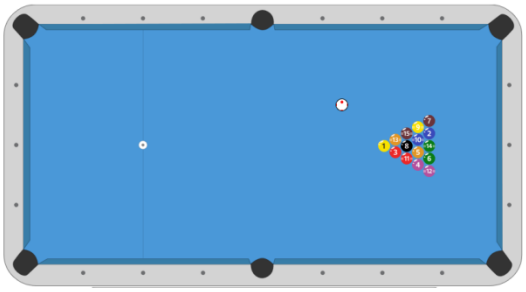
Article 1.6.06 - Cas particuliers

1. Une fois le triangle reformé, si le joueur empoche la quinzième bille de façon irrégulière (faute ou défense) et si le triangle n'est pas touché, le triangle est reformé avec les quinze billes.



AVANT

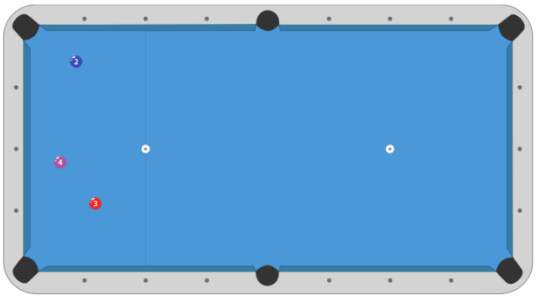
APRÈS



Dans le schéma ci-dessus, si le joueur a annoncé « Défense » avant d'empocher la bille de casse et si la blanche est toujours sur la surface de jeu, on reforme le triangle mais la blanche reste à son emplacement.

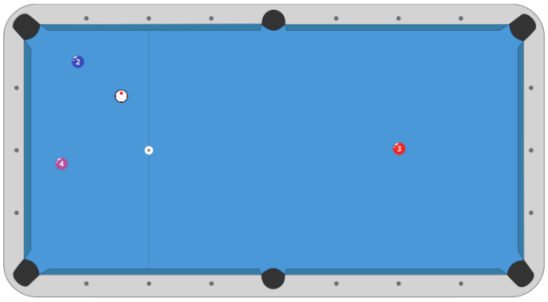
2. Si le triangle n'a pas été touché après que la quinzième bille a été empochée de façon régulière, on peut refaire le triangle de quatorze billes avant de jouer le coup suivant.

3. Quand un joueur a bille en main derrière la ligne de départ 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.



AVANT

APRÈS



4. La défense est autorisée à condition que l'annonce ait été faite à l'arbitre.
Après avoir touché une bille de but, n'importe quelle bille doit toucher une bande, ou bien une bille de tir doit être empochée.
Si ces conditions ne sont pas réunies, il y a faute et la main passe.
Si une bille de but est empochée par un "coup de sécurité" régulièrement joué, elle est ressortie et placée sur le point de replacement, ou à proximité de celui-ci s'il était occupé (cf. *article 1.6.04*).
Le point n'est pas compté.

5. Selon les positions de la quinzième bille et de la bille blanche, les façons de reconstituer le triangle sont différentes.
(N.B. : lorsqu'il est fait état ci-dessous d'une bille "Sur le point de départ", cela signifie "interférer avec toute autre bille placée sur ce point").
Selon les cas, la bille blanche et la quinzième bille doivent être replacées comme suit :

Si la bille blanche / Si la quinzième bille	est dans le triangle	est hors du triangle et hors du point de départ	est sur le point de départ
est dans le triangle ou empêche de refaire le rack de quatorze 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 quatorzième 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 et 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 et 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 (quinzième bille) est irrégulièrement empochée, ou empochée avec l'annonce d'une défense, la bille est ressortie et replacée comme suit :

- si le rack de quatorze billes n'a pas été touché, il est reformé avec les quinze billes ;
- si le rack de quatorze billes a été touché, la bille est replacée sur la ligne de replacement comme dans l'*article 1.6.04*.

NB : si la quinzième bille est sur le point de replacement (car replacée après une empoche illégale par exemple) et non touchée par une bille, le triangle est reformé à quinze billes.

Article 1.6.07 - Fautes et pénalités

Chaque faute entraîne 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 surface de jeu, le joueur adverse a alors bille 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 empochées pendant le coup où la faute a été commise sont ressorties et replacées selon les dispositions de l'*article 1.6.04*.

Règle des trois fautes consécutives

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

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

Cas d'un comportement antisportif

Le joueur reçoit une pénalité de -15 points sur son score en plus de l'avertissement : se reporter à l'*article 1.2.17*.

TITRE II - RÔLES DES OFFICIELS

CHAPITRE 1 - LE JUGE-ARBITRE

Le juge-arbitre doit être au minimum arbitre fédéral.

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

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.

Dans ce second cas, 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, un arbitre ou toute autre personne qualifiée.

Attributions du directeur de jeu (liste non exhaustive)

- Faire respecter l'interdiction de fumer dans la salle (les cigarettes électroniques sont également interdites dans l'enceinte des salles durant les compétitions) ainsi que la consommation de boissons alcoolisées sur l'aire de jeu durant les matchs.
- Vérifier le bon état du matériel.
- Vérifier la tenue des joueurs.
- Organiser les tours de jeux, veiller à l'affichage des horaires et des tableaux.
- Désigner l'arbitre et les marqueurs pour chaque partie.
- Veiller à la régularité et au bon déroulement des matchs (le directeur de jeu 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 valoir une sanction disciplinaire à un ou plusieurs joueurs.

Le directeur de jeu peut être amené à recevoir une formation préalable pour gérer correctement la compétition sur laquelle il a été missionné, telles la formation sur les règles alternatives pour les opens nationaux ou 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 a donc toute légitimité pour juger et/ou prendre la décision qui s'impose face à toute situation de jeu.

En l'absence de directeur de jeu, un ou des joueurs peuvent tenir la table de marque afin de faire jouer le tableau de jeu. Ils n'ont pas les mêmes prérogatives que le directeur de jeu mais peuvent rédiger un rapport à l'attention du responsable sportif afin que celui-ci prenne les mesures nécessaires.

TITRE III - SPORT BILLARD

CHAPITRE 1 - LA TENUE SPORTIVE

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

Toute demande de dérogation doit être adressée au directeur de jeu avant le début de la compétition.

Article 3.1.01 - Tenue sportive commune à toutes les disciplines et toutes les phases de jeu

- Polo à manches courtes ou longues, rentré dans le pantalon (les polos d'arbitres sont interdits aux joueurs).
- Pantalon de ville de couleur unie (les jeans et survêtements sont interdits).
- Chaussettes, mi-bas ou bas.
- Chaussures fermées de couleur unie.

Article 3.1.02 - Inscriptions sur les polos

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

Article 3.1.03 - Publicité

- La publicité est autorisée exclusivement pour des produits conformes à la législation en vigueur, notamment en ce qui concerne les produits ou services dont la publicité est réglementée ou interdite dans le cadre des activités sportives. Peuvent être interdites les tenues qui présentent une incompatibilité entre le contenu d'une publicité et les chaînes de télévision qui retransmettent l'évènement.

- La surface totale de l'ensemble des emplacements publicitaires n'est pas limitée mais est placée sur le haut du corps. L'organisateur peut imposer la marque de son sponsor ; dans ce cas, cette publicité vient en supplément de la ou des marques personnelles des joueurs.

Article 3.1.04 - Dispositions diverses

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

- Le polo doit obligatoirement être rentré dans le pantalon, sauf chez les femmes.
  La dérogation à cette règle est accordée exclusivement par le directeur de jeu.

Le directeur de jeu peut refuser la participation à la compétition d'un joueur dont la tenue n'est pas conforme aux dispositions de ce chapitre.

CHAPITRE 2 - LES CATÉGORIES

Article 3.2.01 - Catégories officielles

Mixte : tous les joueurs, sans considération de sexe ni d'âge.

Féminines : toutes les licenciées.

U17 : tous les joueurs âgés de moins de 17 ans au 31 décembre de la saison qui démarre.

U23 : tous les joueurs âgés de 17 à moins de 23 ans au 31 décembre de la saison qui démarre.

Article 3.2.02 - Modes de jeu selon les catégories

Catégories Mixte et Féminines : jeux de la 8, de la 9, de la 10 et du 14/1 continu.

Catégories U23 et U17 : uniquement jeux de la 8 et de la 9.

CHAPITRE 3 - LES RÉSULTATS SPORTIFS

Article 3.3.01 - Rôle de la commission nationale Américain

La CNA collecte les résultats sportifs de chaque ligue afin de veiller au bon déroulement des compétitions sportives.

Mais également, selon le stade de la compétition, elle :
- fait respecter le code sportif ;
- édite et fait respecter les cahiers des 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 des championnats de France catégories U17, U23, Féminines et demi-finales de France catégorie Mixte ;
- établit les plannings des championnats de France ;
- met en ligne les résultats sportifs et les transmet ;
- rend les résultats sportifs publics et accessibles à tous ;
- élabore 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, sanctionne tout manquement au code sportif en vigueur.

Et en partenariat avec les responsables de ligue, elle :
- convoque les joueurs qualifiés et adresse la liste des participants au club organisateur ;
- pourvoit au remplacement des joueurs défaillants ou forfaits.

Article 3.3.02 - Découpage administratif des ligues

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

- Auvergne-Rhône-Alpes
- Bourgogne-Franche-Comté
- Bretagne
- Centre-Val de Loire
- Corse
- Grand-Est
- Guadeloupe
- Hauts-de-France
- Île-de-France
- Martinique
- Méditerranée
- Normandie
- Nouvelle-Aquitaine
- Occitanie
- Pays de la Loire
- Réunion

Voir la répartition dans les dispositions circonstancielles.

Article 3.3.03 - Utilisation d'un espace dédié sur le site fédéral pour les responsables sportifs des ligues

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

Article 3.3.04 - 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.

Dans un souci de limitation des erreurs et pour maintenir à jour le classement fédéral tout au long de la saison sportive, ces fichiers, au format Excel, doivent à la fin de chaque compétition être :

- soit transmis par e-mail à l'adresse *americain@ffbillard.com* ;
- soit déposés dans le dossier dédié sur *Google Drive* ;
- soit déposés sur le site fédéral.

S'ils sont trop volumineux, il est fortement conseillé d'utiliser le site *www.wetransfer.com*.

Les fichiers incomplets ou qui ne sont pas dans le format demandé ne sont pas pris en compte par la CNA et entraînent la non-sélection des joueurs de la ligue.
De même, en l'absence de fichiers communiqués, aucune place n'est attribuée à la ligue concernée.

Article 3.3.05 - Les prorata

Calcul des prorata

Un prorata provisoire est établi en début de saison selon le plus grand nombre par ligue (le chiffre avec le plus de participants à un mode de jeu est pris en compte).

La CNA fixe chaque année le nombre de joueurs qualifiés par ligue et par catégorie.
Le calcul est effectué en fonction du nombre de joueurs ayant participé à au moins une compétition officielle du championnat de la saison en cours.

Chaque ligue doit déclarer à la CNA le nombre de joueurs comme décrit ci-dessous :

Catégorie	Procédure
Mixte	Voir dispositions circonstancielles
Femmes / U23 / U17	Voir dispositions circonstancielles

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

Formule de calcul :

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

puis :

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

y = nombre brut de places avant réajustement (**x** et **y** sont arrondis à deux décimales).

Nombre de places pré-attribuées

Toutes les ligues ayant déclaré au moins un compétiteur ont d'office une place.
Si **y** ≤ 1,00 : une place pré-attribuée.
Si **y** > 1,00 : le nombre de places pré-attribuées est arrondi à l'entier supérieur si les décimales sont comprises entre 0,50 et 0,99, ou tronqué à l'entier inférieur si elles sont comprises entre 0,00 et 0,49.
Exemple : 2,00 ≤ **y** ≤ 2,49 = 2 places ; 2,50 ≤ **y** ≤ 2,99 = 3 places.

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

- s'il est supérieur, on retire une place au score dont les décimales sont les plus éloignées de 0,99 et les plus proches de 0,50, puis au score suivant, et ainsi de suite jusqu'à obtenir le nombre exact de places disponibles ;

- s'il est inférieur, on rajoute une place au score dont les décimales sont les plus proches de 0,49 et les plus éloignées de 0,00, puis au score suivant, et ainsi de suite jusqu'à obtenir le nombre exact de places disponibles.

La CNA publie ensuite tous les prorata dans les dispositions circonstancielles.

Envoi des résultats

Les ligues doivent envoyer les résultats et classements de l'ensemble de leurs 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 prorata.

Repêchage des joueurs

En cas de joueur(s) forfait(s), le responsable de ligue repêche des joueurs de sa ligue dans l'ordre de leur classement.

S'il lui reste moins de joueurs à repêcher que de forfaits, il en informe la CNA, qui procède à la suite des repêchages dans la ou les ligue(s) où les places ont été supprimées en dernier lors de l'ajustement des attributions, ou qui attribue de nouvelles places suivant la procédure ci-dessus.

CHAPITRE 4 - LES RESPONSABLES SPORTIFS DE LIGUES

Avant toute chose, les responsables sportifs des ligues doivent être une force de proposition afin d'aider la CNA à améliorer le système sportif fédéral et à le faire évoluer au fur et à mesure des saisons.

Ce sont les relais locaux entre la CNA et les comités départementaux et clubs afin de :

- connaître les impacts de la politique fédérale au niveau local ;
- faire remonter toute initiative locale pouvant être relayée au niveau national et partagée par tous les autres clubs de manière à aider à l'évolution et à l'amélioration des conditions de jeu du billard américain partout en France.

Leurs missions principales vis-à-vis de la CNA sont :

- d'organiser les championnats régionaux en déterminant librement le système sportif de qualification tout en respectant les recommandations ou directives de la CNA, ceci 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 ;

- de veiller au respect du code sportif fédéral et organiser toutes les phases qualificatives aux finales des championnats de France Mixte, Féminines, U23 et U17 ;

- de communiquer tous les résultats sportifs ainsi que toute information qu'ils jugent utile au bon fonctionnement de son championnat ;

- de faire remonter à la CNA toutes les informations, problèmes ou incidents pouvant nuire au bon déroulement de la saison sportive ;

et, en partenariat avec la CNA :

- de convoquer les joueurs qualifiés aux demi-finales et finales de France ;

- de pourvoir au remplacement des joueurs défaillants ou forfaits.

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

Les ligues ont toute compétence pour alléger leur règlement sportif concernant les dispositions relatives à la tenue, mais aussi pour la gestion des inscriptions, leur classement, leur format sportif et leurs formules de qualifications.

CHAPITRE 5 - LE CALENDRIER

Article 3.5.01 - Les publications

Le calendrier d'une saison est publié par la CNA en deux étapes :
- une première version, dite "provisoire", est publiée avant le 31 mai de la saison précédente ;
- une seconde version, dite "définitive", est publiée avant le 30 juin de la saison précédente.

La version définitive concerne uniquement les événements obligatoires du calendrier.
D'autres versions peuvent voir le jour au cours de la saison pour ajouter des évènements dits "facultatifs", comme par exemple des opens privés.

Article 3.5.02 - Les événements

Évènements obligatoires

Le calendrier doit obligatoirement comporter les événements suivants :
- les compétitions fédérales ;
- les dates butoirs pour les ligues ;
- les championnats d'Europe et du monde ;
- les vacances scolaires et jours fériés ;
- les réunions FFB ;
- les formations fédérales des joueurs.

Évènements facultatifs

Sur demande des organisateurs, afin de faciliter leur gestion de plannings et celle des joueurs, la CNA peut ajouter dans le calendrier fédéral les événements suivants :
- les opens privés des salles en France et à l'étranger ;
- les examens scolaires ;
- les passages de diplômes fédéraux.

Article 3.5.03 - Les dates butoirs des ligues

Afin de faciliter l'organisation des plannings des ligues, la CNA leur communique les dates butoirs suivantes :
- les dates limites d'envoi du nombre de joueurs par mode de jeu et par catégorie, afin d'établir les prorata ;
- 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 3.5.04 - L'organisation des opens privés

Afin d'éviter tout conflit de date avec le calendrier fédéral, les salles ou clubs souhaitant organiser un open privé autre que les évènements obligatoires listés à l'article 3.5.02 ci-dessus doivent en informer au préalable la CNA.

Les demandes motivées doivent être envoyées par écrit à *americain@ffbillard.com*.
La salle ou le club doivent attendre la réponse officielle de la CNA avant de communiquer sur leur open.

CHAPITRE 6 - LES COMPÉTITIONS OFFICIELLES

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

Article 3.6.01 - Activités sportives des ligues

Outre l'organisation des épreuves officielles de la FFB qui leur sont imparties, les ligues ont toute compétence pour organiser challenges, coupes et épreuves de toutes sortes, individuelles ou par équipes, et pour conclure ou organiser des rencontres inter-ligues ou même internationales leur paraissant de nature à servir la cause du sport billard, dans la mesure toutefois où cette activité spécifique ne compromet pas la bonne marche des compétitions officielles de la FFB, lesquelles sont toujours prioritaires.

Ces évènements doivent impérativement être signalés préalablement à la CNA, qui doit les approuver et mettre en place une communication relayée sur les sites fédéraux afin de les promouvoir et de valoriser ainsi le sport billard partout en France.

Article 3.6.02 - Participation à une compétition fédérale

Nul ne peut prendre part à une compétition organisée par la FFB, par les ligues ou par leurs subdivisions territoriales sans être titulaire, avant la date de la convocation à ladite compétition, d'une licence établie régulièrement au millésime de l'exercice en cours : voir le règlement intérieur de la FFB.

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

Article 3.6.03 - Spécificités des différents championnats

Tournois qualificatifs et finales de ligue

Les phases des finales de ligues sont soumises à des dates limites.

Seule la CNA peut octroyer une dérogation pour organiser le championnat à une date ultérieure, sur un motif fondé et sérieux présenté par demande écrite du responsable sportif de la ligue dudit championnat.

Finales des championnats de France féminins, U23 et U17

Tout joueur ne pouvant pas participer à tous les modes de jeu obligatoires ne peut pas s'engager dans la phase finale du championnat.
Les modes de jeu étant regroupés, les qualifiés sont les mieux classés au cumul des modes de jeu.

Finales du championnat de France Mixte

Les modes de jeu étant regroupés, les qualifiés sont les mieux classés au cumul des modes de jeu.

La Coupe de France des Clubs (se reporter au *Chapitre 8*)

Une équipe est obligatoirement composée de joueurs du même club, dont 50 % formés localement.
L'inscription est payante et la totalité des inscriptions est reversée aux meilleures équipes.

La *Scotch Doubles Cup* (se reporter au *Chapitre 9*)

Une équipe est composée de deux joueurs du même club.
Exceptionnellement, et seulement après étude du cas par la CNA, un joueur d'un autre club de la même ligue peut compléter une équipe.
Les équipes sont libres de s'inscrire à cette compétition.
L'inscription est payante et la totalité des inscriptions est reversée aux meilleures équipes.

Le Circuit National (se reporter au *Chapitre 10*)

Il est composé des tournois nationaux.
Il est ouvert à tous les joueurs licenciés.

Le circuit est payant, avec versement de primes et éventuellement de lots aux meilleurs classés. Il est complémentaire du circuit des championnats de France et permet une qualification aux demi-finales ou à la finale de France (voir dispositions circonstancielles).

Article 3.6.04 - Attribution des épreuves officielles

Tout club affilié à la FFB 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 *www.ffbillard.com*.

La CNA est souveraine pour décider de l'attribution d'une compétition.
En cas de pluralité de demandes, la priorité est 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 validé obligatoirement par sa ligue d'appartenance.
Aucune demande envoyée sans l'accord de la ligue d'appartenance ne peut être étudiée.

En cas de désistement d'un club demandeur, la ligue est tenue de se substituer à lui pour assurer l'organisation de l'épreuve concernée.
À défaut, la CNA doit faire appel aux autres clubs ayant sollicité cette organisation, même si ceux-ci sont dans une autre ligue. Si l'un d'eux l'accepte, il ne peut prétendre à aucune indemnité de la part du club demandeur défaillant.

En fonction du motif du désistement, la CNA peut statuer sur une éventuelle sanction à l'encontre du club.

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

En signant le bordereau de demande, le club s'engage à respecter ces exigences.
Si, lors de l'évènement, il est formellement constaté que ce n'est pas le cas, le club engagé peut s'exposer à des sanctions de la part de la CNA ou de sa ligue.

Article 3.6.05 - Dispositions circonstancielles

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

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

Article 3.6.06 - Règlement propre à chaque épreuve

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

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

Article 3.6.07 - Respect des règlements

Le simple fait de s'engager dans une compétition implique qu'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.
http://www.ffbillard.com/global/telechargements/file.php?id=26184
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 au-delà des 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.

Forfait

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

Cas général
Sont passibles de sanction le joueur ou l'équipe qui déclare forfait moins de huit jours avant le début de la compétition.

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

Forfait excusé lors d'une compétition
Le joueur ou l'équipe forfait reçoit les points du rang suivant celui du (de la) dernier(ère) classé(e), et ce quel que soit le niveau de l'épreuve.

Forfait non excusé

Le joueur ou le responsable de l'équipe forfait est convoqué devant la commission de discipline concernée.

Justification du forfait

Dans les cas où le forfait doit être justifié, le joueur ou le responsable de l'équipe doit envoyer un justificatif officiel au secrétariat de la FFB *ffb@ffbillard.com*, avec copie à *americain@ffbillard.com*, dans les 48 heures suivant la fin de la compétition concernée.

Abandon en cours de compétition

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

Toutes ses parties disputées 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 sont ensuite convoqués devant la commission de Discipline concernée.

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

Retard

Se reporter à l'*article 1.2.15*.
Cas particulier : le règlement spécifique d'une épreuve peut prévoir des délais différents (voir le règlement des tournois).

Article 3.6.08 - Les classements

Classement national

Il intègre tous les résultats des tournois nationaux.
Il est totalement indépendant du classement fédéral. Ses points cumulés n'entrent pas dans le calcul du classement fédéral ni dans les sélections nationales ou internationales.

Classements fédéraux

Les classements fédéraux (Mixte, Féminines, U23 et U17) intègrent les points acquis dès la participation aux qualifications aux finales de ligue de la catégorie concernée 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 (facultatif).
Un classement général tous modes de jeux confondus est publié en fin de saison.

Classement des clubs

Le classement des meilleurs clubs de France est établi à la fin de la saison (facultatif).

Détermination du classement

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

En cas d'égalité au classement, les joueurs sont départagés selon les critères ci-dessous :

1. meilleure place obtenue dans l'une des épreuves, puis éventuellement dans une deuxième épreuve, puis dans une troisième épreuve, et enfin dans une quatrième ;
2. s'il y a encore égalité, résultat du ou des matchs joués entre les joueurs concernés ;
3. s'il y a toujours égalité, goal-average sur les matchs joués entre les joueurs concernés.

Article 3.6.09 - Essai des billards

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

Le directeur de jeu et le club organisateur communiquent aux joueurs les horaires, et le cas échéant le tarif.

Article 3.6.10 - Les inscriptions aux compétitions fédérales

Pour chaque compétition organisée par la FFB, les joueurs doivent s'inscrire eux-mêmes pour marquer leur volonté de participer à la compétition concernée.
Les modalités d'inscription sont communiquées dans les dispositions circonstancielles.

Tournois nationaux

Les inscriptions ouvrent entre trois et cinq semaines et sont closes quinze jours avant le début du tournoi.
Il existe une période dite "réservée" de quatre jours pour les seize têtes de séries et les seize joueurs suivants, soit les 32 premiers joueurs du classement "Tournoi national race".
Tout joueur tête de série perd ce privilège s'il s'inscrit après ce délai.
Une fois cette période terminée, les places sont attribuées dans l'ordre des inscriptions et la limite des places disponibles.

Tournois nationaux féminins

Les inscriptions ouvrent en même temps que les inscriptions au tournoi national et sont closes le dimanche matin du tournoi national à 8 heures (si l'événement est maintenu ou organisé).

Demi-finales de France Mixte, tournois qualificatifs féminins, finales de France féminines, U23 et U17

Les inscriptions ouvrent au moins trois semaines avant le début de l'événement et sont ouvertes dix jours.

Finales de France Mixte

Les inscriptions ouvrent le lendemain des demi-finales de France Mixte et sont ouvertes dix jours.

Coupe de France des clubs et *Scotch Doubles Cup*

Les inscriptions ouvrent quatre à cinq semaines avant le début de la compétition et sont ouvertes trois 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 48 heures suivant la clôture des inscriptions. Passé ce délai, la composition de l'équipe est figée.

Il n'est pas possible de remplacer une équipe par une autre pendant la période des inscriptions ni après leur clôture. Si une équipe souhaite se désengager, elle doit annuler son inscription pendant la période d'ouverture des inscriptions, et ce uniquement en écrivant au secrétariat fédéral *ffb@ffbillard.com*, avec copie à *americain@ffbillard.com*, qui la remboursera.

Toute équipe déclarant forfait après la clôture des inscriptions n'est pas remboursée.

Aucun joueur ni aucune équipe ne peut plus s'inscrire à une compétition après la clôture des inscriptions.

CHAPITRE 7 - LES CHAMPIONNATS DE FRANCE INDIVIDUELS

Article 3.7.01 - Généralités

Ce sont les phases les plus élevées des compétitions nationales. Les modalités d'organisation sont définies par la CNA.
Les matchs se jouent obligatoirement sur des tapis 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".

Joueurs qualifiés

Les champions de France en titre de la saison précédente (voir les spécifications dans chaque catégorie) sont automatiquement qualifiés.
S'y ajoutent :
- en catégories Féminines, U23 et U17, les joueurs(ses) issus(es) des qualifications de ligue en fonction des prorata définis par les dispositions circonstancielles ;
- en catégorie Mixte, voir les dispositions circonstancielles.

Cas particulier dans la catégorie Mixte : sont directement qualifiés aux quatre finales de France le premier du classement général des quatre modes de jeu de la Réunion, de la Guadeloupe et de la Martinique (voir le *cas particulier* à la fin de l'article).

À l'issue des championnats de France et afin de laisser aux joueurs le choix du déroulement de la saison suivante, les champions de France ont deux possibilités :
- soit garder leur place en finale de France ;
- soit renoncer à leur place en finale de France et à leur tête de série et revenir :
  - pour les catégories U23 et U17 en finale de ligue,
  - pour la catégorie Mixte, en demi-finale de France ou en ligue,

mais dans ce cas, ils ne peuvent plus prétendre à leur place s'ils ne sont pas qualifiés ou à leur tête de série s'ils se qualifient.
Si un joueur souhaite abandonner sa place en finale pour repasser par les phases qualificatives, il doit en informer la CNA par écrit avant le 30 septembre de la saison qui démarre.
Sinon, il est automatiquement requalifié au(x) championnat(s) de France de sa catégorie.

Spécificité catégorie Féminines

Dans le but de développer la catégorie, la CNA autorise pour la catégorie Féminines la participation aux tournois qualificatifs féminins sans perdre leur qualification en finale de France.

Convocation

La liste des qualifiés aux finales des championnats de France est établie et publiée par la CNA, ainsi que la liste d'attente en cas de forfait ou de non-inscription.
La CNA publie également le planning prévisionnel des matchs et toutes les informations nécessaires à la venue des joueurs et équipes, et elle ouvre les inscriptions en ligne.
À la clôture des inscriptions en ligne, la CNA publie les convocations sur le site fédéral et communique au club organisateur toutes les informations nécessaires à l'organisation du championnat.
Attention : aucune inscription en ligne non validée à la date limite de clôture n'est prise en compte.

La présence de chaque joueur convoqué pour les finales de France est obligatoire dès la première journée.
Du fait de la cérémonie d'ouverture, aucun retard n'est toléré.

À l'issue de chaque journée de compétition, les horaires de convocation sont affichés ou annoncés, selon les moyens dont dispose la direction de jeu.
Tous les joueurs et équipes concernés doivent consulter ces horaires.
Les joueurs et équipes qui ne se présentent pas à l'heure de la convocation sont disqualifiés, sans recours possible auprès de la direction de jeu.

Distances de chaque mode de jeu

Se reporter aux dispositions circonstancielles en vigueur.

Têtes de séries

Les numéros des têtes de séries sont attribués dans l'ordre aux joueurs suivants :
- le champion de France en titre de la spécialité (tête de série n° 1 s'il participe) s'il a décidé de garder sa place en finale ;
- éventuellement les champions de France en titre des autres spécialités (catégories Féminines, U23 et U17 uniquement) ;
- les premiers éligibles des demi-finales (catégorie Mixte) suivant la répartition des têtes de séries entre la zone nord et sud, ou les quatre premiers si le champion de France en titre n'est pas directement en finale.

Un tirage au sort attribue l'ensemble des places restantes.

Le classement

Le classement est mis à jour en fin de saison.

Défraiements

En aucun cas, un joueur ou un arbitre ne saurait se prévaloir de sa participation à une épreuve pour demander à la FFB le dédommagement d'un manque à gagner.
Le défraiement des joueurs est consultable dans les dispositions financières en vigueur, disponibles sur le site fédéral.

Résultats

La direction de jeu publie les résultats sur le site fédéral ou sur le logiciel en vigueur pour la gestion sportive au fur et à mesure de l'avancée de la compétition.

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

Pour chacune de ces trois ligues uniquement, un joueur est directement qualifié d'office aux finales de France pour l'ensemble des quatre modes de jeu.
Chacune d'entre elles doit confirmer la venue de ce joueur au moins quatre semaines avant le démarrage des finales.

Article 3.7.02 - Les championnats de France catégorie Mixte

Les demi-finales

Ce sont les étapes intermédiaires entre les qualifications de ligue et les finales de France,CF MASTERS ainsi que le point de rencontre des joueurs issus des ligues et du classement des tournois nationaux.
Elles regroupent les joueurs issus de la zone dont dépend leur ligue.

Répartition des ligues par zone

La répartition est indiquée dans les dispositions circonstancielles.

Modes de jeu

Il y a quatre épreuves : jeu de la 8, jeu de la 9, jeu de la 10 et 14/1 continu.

Les qualifiés

- Le joueur classé deuxième du championnat de France de la saison précédente.
- Les joueurs issus des qualifications de ligue en fonction des prorata définis dans les dispositions circonstancielles.
- Éventuellement, le champion de France en titre du mode de jeu concerné s'il a souhaité repasser par les demi-finales.
- La qualification est au cumul des quatre modes de jeu.
- La qualification issue du classement des tournois nationaux.

Format et répartition des joueurs

Se reporter aux dispositions circonstancielles.

Les finales

Modes de jeu

Il y a quatre épreuves : jeu de la 8, jeu de la 9, jeu de la 10 et 14/1 continu.

Les qualifiés

- Les champions de France en titre de la saison précédente, sauf s'ils ont décidé de repasser par les qualifications de ligue (voir les dispositions circonstancielles).
- Les joueurs qualifiés aux quatre modes de jeu issus de la Martinique, de la Guadeloupe et de la Réunion.
- Les joueurs qualifiés issus des demi-finales selon le classement cumulé.
- Les joueurs qualifiés via le classement des tournois nationaux.
- La qualification est au cumul des quatre modes de jeu.

Format et répartition des joueurs

Se reporter aux dispositions circonstancielles.

Article 3.7.03 - Les championnats de France féminins

Modes de jeu

Ce championnat comporte quatre épreuves : jeu de la 8, jeu de la 9, jeu de la 10 et 14/1 continu.

Spécificité catégorie Féminines

Dans le but de développer la catégorie, la CNA autorise pour cette catégorie la participation aux tournois qualificatifs féminins sans perdre leur qualification en finale de France.

Le tournoi qualificatif fémininCF JUNIORS

Les qualifications se font à partir des compétitions des ligues, à l'issue du classement général des quatre modes de jeu.
Cette épreuve sur cinq jours est qualificative aux finales du championnat de France Féminines.

La finale du championnat de France féminin

La finale du championnat de France féminin se déroule sur quatre jours.
Les qualifiées sont issues du tournoi qualificatif féminin et des championnes en titre de l'année N-1.

Format et répartition des joueuses

Se reporter aux dispositions circonstancielles.

Article 3.7.04 - Les championnats de France U23 et U17

Les championnats de France des deux catégories de jeunes U23 et U17 sont distincts mais organisés selon les mêmes règles.

Modes de jeu

Ces finales comportent deux épreuves : jeu de la 8 et jeu de la 9.

QualificationsCF_JUNIORS

Elles se font via les qualifications de ligues, à l'issue du classement général du jeu de la 8 et du jeu de la 9.

Format et répartition des joueurs

Se reporter aux dispositions circonstancielles.

CHAPITRE 8 - LA COUPE DE FRANCE DES CLUBS

Les modalités d'organisation sont définies par la CNA.
L'équipe terminant première est proclamée "Vainqueur de la coupe de France des clubs".

Article 3.8.01 - Conditions de participation

Pour participer à la coupe de France des clubs, il faut y être préalablement inscrit.

Chaque ligue est libre de choisir son mode de qualification : championnat ou inscriptions libres pour compléter le nombre de places.
Attention : une ligue qui n'organise pas de championnat n'a droit qu'à une seule équipe.
Chaque ligue ayant organisé un championnat se voit attribuer un nombre de places garanti.

Une équipe est composée de trois à cinq joueurs licenciés dans le même club**.**
Il est toutefois possible d'intégrer un joueur d'un autre club à condition que ce club soit de la même ligue et n'ait pas lui-même d'équipe inscrite.
Un joueur ne peut faire partie que d'une seule équipe.

La participation d'une équipe avec seulement deux joueurs est autorisée mais donne lieu à pénalités (voir article 3.8.03 ci-dessous).

L'inscription des équipes :
- soit se fait via la ligue, si elle a décidé de prendre en charge la qualification de ses équipes ;
- soit est libre si la ligue n'a pas souhaité les prendre en charge.

Le nombre de places réservées pour chaque ligue est défini et publié en fonction du nombre d'équipes participantes déclarées au 31 décembre de la saison qui démarre.

Article 3.8.02 - Inscriptions et convocations

La période d'inscription en ligne est établie par la CNA, se reporter à l'*article 3.6.10*.

La CNA communique au club organisateur un planning prévisionnel des horaires des matchs.
Ce planning peut être revu et adapté en fonction du déroulement de la compétition.

Le planning et les heures de convocations sont mis en ligne sur le site fédéral.
La présence de tous les membres de l'équipe est obligatoire dès le protocole d'ouverture, au début de la première journée.
Les joueurs retardataires ou absents ne sont pas admis à disputer les matchs de leur équipe.

Article 3.8.03 - Les règles

Les modes joués sont les jeux de la 8, de la 9 et de la 10.
Un match est composé de trois parties individuelles, une par mode de jeu, jouées par trois joueurs de l'équipe.

Avant le début du match, le capitaine d'équipe fournit à la direction de jeu un formulaire dans lequel il désigne un de ses joueurs pour chaque mode de jeu.

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

L'équipe qui gagne deux parties individuelles gagne le match.
Dès qu'une équipe a gagné deux des trois 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 trois billes, etc.

Les distances et formats de jeu figurent dans les dispositions circonstancielles en vigueur.

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

Article 3.8.04 - La tenue vestimentaire

La tenue vestimentaire doit être conforme aux dispositions du *chapitre 1 du Titre III*.

Le polo porté par les joueurs doit être de la même couleur pour toute l'équipe.

Article 3.8.05 - Répartition des équipes

Se reporter aux dispositions circonstancielles en vigueur.

Article 3.8.06 - Forfait et retard

Équipe forfait

Une équipe est déclarée forfait non excusé si elle ne se présente pas avec au minimum deux 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 sont pas sanctionnées.

Équipe en retard

Si un ou plusieurs joueurs de l'équipe ne se présentent pas pour leur partie individuelle, l'équipe perd une manche toutes les cinq minutes pour chaque partie individuelle concernée.

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

Après quinze minutes :
- si un joueur ou plus de l'équipe ne s'est pas présenté, la partie individuelle concernée est perdue pour l'équipe ;
- si l'équipe complète est en retard, elle est déclarée vaincue.

CHAPITRE 9 - 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 3.9.01 - Conditions de participation

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

Une équipe est composée de deux joueurs du même club en priorité.
Selon le nombre de places restantes disponibles, il est toutefois possible d'intégrer un joueur d'un autre club, mais seulement dans certains cas et avec l'accord de la CNA.
Chaque équipe porte le nom de son club.
Si plusieurs équipes d'un même club sont engagées, elles sont différenciées par des numéros.

Les présidents de clubs s'engagent à respecter les conditions énoncées ci-dessus.

Article 3.9.02 - Inscriptions et convocations

La période d'inscription en ligne est établie par la CNA, voir l'*article 3.6.10*.
La CNA communique au club organisateur un planning prévisionnel des horaires des matchs.
Ce planning peut être revu et adapté en fonction du déroulement de la compétition.
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 dès le début de la première journée.
Du fait du protocole d'ouverture, aucun retard ne peut être toléré.

Article 3.9.03 - Les règles

Le mode de jeu pratiqué est le jeu de la 9, avec le système du *"Scotch Doubles"* et casse alternée.
Chaque joueur de l'équipe joue un coup à tour de rôle jusqu'à ce que l'un d'eux rate. La main passe alors à l'équipe adverse. L'équipe qui atteint le nombre de points requis gagne le match.
La casse est elle aussi alternée : si le joueur A d'une équipe casse, la casse suivante pour cette même équipe sera faite par le joueur B.

Les distances et formats de jeu figurent dans les dispositions circonstancielles en vigueur.
Les montants des inscriptions ainsi que les reversions et défraiements éventuels sont définis dans les dispositions financières en vigueur.

Article 3.9.04 - La tenue vestimentaire

La tenue vestimentaire doit être conforme aux dispositions du *chapitre 1 du Titre III*.

Article 3.9.05 - Répartition des équipes

Consulter les dispositions circonstancielles en vigueur.

Article 3.9.06 - Forfait et retard

Les règles sont les mêmes que pour la coupe de France des clubs : voir l'*article 3.8.06*.

CHAPITRE 10 - LE CIRCUIT NATIONAL

Article 3.10.01 - Généralités

Avec le concours des ligues et des clubs, la FFB organise chaque année plusieurs tournois nationaux inscrits officiellement au calendrier sportif fédéral.
Ils constituent le circuit national.

Le circuit national est ouvert à tous les titulaires de la licence fédérale en cours de validité.
Tous les participants 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, le samedi et le dimanche.

Le circuit national offre des places qualificatives pour les demi-finales et les 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 3.10.02 - Les tournois nationaux

Objectif

Le but principal des tournois nationaux est de permettre aux joueurs de se qualifier à la demi-finale ou à la finale de France sans passer par les phases qualificatives des ligues.
Ils offrent aussi aux joueurs déjà qualifiés à l'une de ces étapes l'occasion de participer aux compétitions fédérales pendant la saison.

Organisation

Le club organisateur reçoit de la CNA les supports nécessaires au bon déroulement de la compétition.
Il accepte le cahier des charges et organise le tournoi en suivant les exigences qui y figurent.
La CNA s'entretient au préalable avec le directeur de jeu du tournoi au sujet des règles applicables.

Sponsors

Les tournois nationaux peuvent être supportés par un ou plusieurs sponsors. Ils portent le nom du sponsor principal.
À la demande du sponsor principal, les joueurs peuvent être amenés à porter son logo pendant le tournoi.

Format des tournois nationaux

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

La détermination des têtes de série est basée sur le classement National de la saison N-1 ~~fédéral Mixte du mode de jeu concerné à l'issue des derniers championnats de France de la saison n-1.~~

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

Inscriptions

Se reporter à l'*article 3.6.10*. Tous les joueurs licenciés FFB peuvent s'inscrire.

Joueurs retenus

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

À 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'à la seizième position.
Elle octroie le reste des places disponibles dans l'ordre chronologique des inscriptions des joueurs sur le site.

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

Repêchage et inscriptions hors délai

Aucun joueur ne peut s'inscrire au tournoi après la clôture des inscriptions, même s'il reste des places disponibles
Si un joueur inscrit n'est pas présent au début du tournoi, l'organisateur ne peut pas le remplacer par un autre joueur présent sur place mais non inscrit.

Règlement des inscriptions

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

Versement des primes

Les primes sont versées sur place par le club organisateur sous forme de chèque ou d'espèces.
La répartition et le montant des primes figurent dans les dispositions financières en vigueur (le montant est indicatif et varie selon le nombre d'inscrits).

Convocations

La CNA publie les horaires des convocations sur le site fédéral au plus tard sept jours ouvrables avant le premier jour du tournoi.

Distances

Se reporter aux dispositions circonstancielles en vigueur.

Modes de jeu

En tournoi national, les modes joués sont les jeux de la 8, de la 9 et de la 10.

Début du tournoi

Se reporter aux dispositions circonstancielles en vigueur.

Afin d'éviter toute absence ou retard, les compétiteurs encore en lice doivent se renseigner auprès de la direction de jeu s'ils souhaitent quitter provisoirement le lieu du tournoi.

Les horaires des convocations pour le lendemain sont disponibles auprès de la direction de jeu : ils doivent être consultés par tous les joueurs concernés.
La direction de jeu n'est pas responsable si un joueur ne se présente pas à l'heure prévue.

Les forfaits

Toute déclaration de forfait est à faire par courrier électronique au secrétariat fédéral de la FFB *ffb@ffbillard.com*, avec copie à *americain@ffbillard.com*.

Forfait simple, ou désistement

Tout joueur engagé auprès de la FFB pour participer à un tournoi peut déclarer forfait sans conditions avant la date de clôture des inscriptions dudit tournoi.

Son inscription est remboursée.

Forfait excusé

Tout joueur engagé sur un tournoi qui déclare forfait après la date de clôture des inscriptions mais avant la date de publication des horaires des convocations dudit tournoi, soit jusqu'à cinq jours avant la date de début, est forfait excusé.

Son inscription est remboursée.

Forfait excusé hors délai

Tout forfait déclaré après la publication des horaires des convocations est "hors délai".
Le joueur dispose d'un maximum de 48 heures suivant la fin de la compétition pour envoyer un justificatif officiel à *ffb@ffbillard.com*, avec copie à *americain@ffbillard.com*.
Ce délai peut être prolongé d'une semaine pour des raisons motivées d'impossibilité à obtenir le justificatif dans les 48 heures.

Faute d'envoi d'un justificatif dans le délai imparti, le forfait excusé hors délai devient forfait non excusé.

L'inscription reste due à la FFB.

Forfait non excusé

Tout joueur engagé sur un tournoi qui ne se présente pas à l'épreuve est suspendu jusqu'à paiement de l'amende du montant figurant dans les dispositions financières, sauf s'il fournit au secrétariat fédéral un justificatif officiel dans les délais et conditions prévus au paragraphe précédent, auquel cas son forfait devient alors "excusé hors délai".

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

L'inscription reste due à la FFB.

TITRE IV - LES SÉLECTIONS INTERNATIONALES

Les sélections internationales sont placées sous la responsabilité du directeur technique national (DTN). Celui-ci s'appuie sur les propositions d'un sélectionneur national, nommé par le comité directeur fédéral pour la durée d'une olympiade.

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

Le sélectionneur national établit ses propositions en prenant en compte :

- l'étude des résultats des joueurs ;
- les analyses des vidéos disponibles des matchs ;
- l'observation des joueurs en compétition ;
- l'avis des entraîneurs nationaux (collectifs concernés) ;
- l'avis du président de la commission nationale de discipline.

Les propositions du sélectionneur national concernent :

- une sélection de joueurs ou d'équipes ;
- un encadrement pour chaque épreuve (coach, kiné, préparateur mental, etc.)

En cas de vacance du 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 critères que le sélectionneur national.

LA COMMISSION NATIONALE AMÉRICAIN EST SEULE COMPÉTENTE POUR TRAITER LES POINTS NON PRÉVUS DANS LE PRÉSENT CODE SPORTIF.