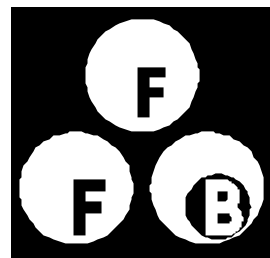


FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BILLARD

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE
BILLARD



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BILLARD

CODE SPORTIF

BILLARD

AMERICAIN

Octobre 2006

TABLE DES MATIERES

TITRE I - REGLES DE JEU DU BILLARD AMERICAIN	20
CHAPITRE I - MATERIELS	20
<i>Article 1.1.01 - Billard et bandes</i>	<i>20</i>
<i>Article 1.1.02 - Les billes</i>	<i>21</i>
<i>Article 1.1.03 - Mouches et Lignes.....</i>	<i>21</i>
<i>Article 1.1.04 - Queue de billard et râteau.....</i>	<i>22</i>
CHAPITRE II - REGLES COMMUNES A TOUS LES MODES DE JEU	30
<i>Article 1.2.01 - Différents modes de jeu</i>	<i>30</i>
<i>Article 1.2.02 - Le tirage à la bande</i>	<i>30</i>
<i>Article 1.2.03 - Début de la partie</i>	<i>30</i>
<i>Article 1.2.04 - Position de départ.....</i>	<i>31</i>
<i>Article 1.2.05 - Rôle de l'arbitre, jeu sans arbitre.....</i>	<i>31</i>
<i>Article 1.2.06 - Contact au sol</i>	<i>32</i>
<i>Article 1.2.07 - Fautes.....</i>	<i>32</i>
<i>Article 1.2.08 - Bille en main après une faute.....</i>	<i>33</i>
<i>Article 1.2.09 - Bille blanche collée à une bille de couleur</i>	<i>33</i>
<i>Article 1.2.10 - Les "JUMPS"</i>	<i>34</i>
<i>Article 1.2.11 - Bille qui ressort de la poche.....</i>	<i>34</i>
<i>Article 1.2.12 - Temps de jeu</i>	<i>34</i>
<i>Article 1.2.13 - Time out.....</i>	<i>35</i>
<i>Article 1.2.14 - Attitude des joueurs</i>	<i>35</i>
CHAPITRE III - JEU DE LA 8	40
<i>Article 1.3.01 - But du jeu.....</i>	<i>40</i>
<i>Article 1.3.02 - Mise en place et casse de Départ</i>	<i>40</i>
<i>Article 1.3.03 - La bille huit empochée à la casse.....</i>	<i>40</i>
<i>Article 1.3.04 - Faute avec la bille blanche à la casse.....</i>	<i>41</i>
<i>Article 1.3.05 - Choix du groupe.....</i>	<i>41</i>
<i>Article 1.3.06 - Annonces en cours de partie</i>	<i>41</i>
<i>Article 1.3.07 - Déroulement de la partie.....</i>	<i>41</i>
<i>Article 1.3.08 - Billes empochées irrégulièrement.....</i>	<i>42</i>
CHAPITRE IV - JEU DE LA 9.....	50
<i>Article 1.4.01 - But du Jeu.....</i>	<i>50</i>
<i>Article 1.4.02 - Mise en place des billes et casse de départ</i>	<i>50</i>
<i>Article 1.4.03 - « Push Out »</i>	<i>51</i>
<i>Article 1.4.04 - Fautes.....</i>	<i>51</i>
<i>Article 1.4.05 - Trois fautes consécutives.....</i>	<i>51</i>
CHAPITRE V - LE 14-1 CONTINU.....	60
<i>Article 1.5.01 - But du jeu.....</i>	<i>60</i>
<i>Article 1.5.02 - Mise en place et casse de Départ</i>	<i>60</i>
<i>Article 1.5.03 - Déroulement normal de la partie.....</i>	<i>61</i>
<i>Article 1.5.04 - Fautes et pénalités.....</i>	<i>65</i>

TITRE II - ORGANISATION DES COMPETITIONS.....	70
CHAPITRE I - COMMISSION SPORTIVE NATIONALE BILLARD AMERICAIN	70
<i>Article 2.1.01 - Composition et fonctionnement.....</i>	<i>70</i>
<i>Article 2.1.02 - Attributions.....</i>	<i>70</i>
CHAPITRE II - EPREUVES OFFICIELLES.....	80
<i>Article 2.2.01 - Catégories d'épreuves officielles.....</i>	<i>80</i>
<i>Article 2.2.02 - Attribution des Finales.....</i>	<i>80</i>
<i>Article 2.2.03 - Règlement propre à chaque épreuve</i>	<i>80</i>
<i>Article 2.2.04 - Activités sportives des Ligues ou Secteurs.....</i>	<i>81</i>
<i>Article 2.2.05 - Participation.....</i>	<i>81</i>
<i>Article 2.2.06 - Respect des règlements.....</i>	<i>81</i>
<i>Article 2.2.07 - Tenue Sportive</i>	<i>82</i>
<i>Article 2.2.08 - Mutation</i>	<i>83</i>
<i>Article 2.2.09 - Essai des billards.....</i>	<i>83</i>
TITRE III - CHAMPIONNATS.....	90
CHAPITRE I - GENERALITES.....	90
<i>Article 3.1.01 - Championnats.....</i>	<i>90</i>
<i>Article 3.1.02 - Engagement initial.....</i>	<i>90</i>
<i>Article 3.1.03 - Dispositions circonstanciées.....</i>	<i>90</i>
CHAPITRE II - CLASSIFICATION DES JOUEURS.....	100
<i>Article 3.2.01 - Catégories officielles.....</i>	<i>100</i>
<i>Article 3.2.02 - Montées et descentes Nationale 1 - Masters.....</i>	<i>101</i>
CHAPITRE III - FINALES DE LIGUE	110
<i>Article 3.3.01 - Finales de Ligue.....</i>	<i>110</i>
<i>Article 3.3.02 - Transmission des résultats</i>	<i>110</i>
<i>Article 3.3.03 - Engagements en Finales de Secteur</i>	<i>110</i>
<i>Article 3.3.04 - Distances ou sets en fonction du mode de jeu.....</i>	<i>111</i>
<i>Article 3.3.05 - Classement des compétiteurs.....</i>	<i>111</i>
CHAPITRE IV - FINALES INTERREGIONALES	120
<i>Article 3.4.01 - Finales de secteurs.....</i>	<i>120</i>
<i>Article 3.4.02 Demi-finales des Championnats de France (catégorie « Féminines »).....</i>	<i>121</i>
<i>Article 3.4.03 - Demi-finales du Championnat de France (catégorie « Masters »).....</i>	<i>122</i>
CHAPITRE V - FINALES NATIONALES.....	130
<i>Article 3.5.01 - Finales Nationales.....</i>	<i>130</i>
<i>Article 3.5.02 - Demandes d'organisation.....</i>	<i>130</i>
<i>Article 3.5.03 - Liste des joueurs qualifiés.....</i>	<i>130</i>
<i>Article 3.5.04 - Convocation.....</i>	<i>130</i>
<i>Article 3.5.05 - Transmission des résultats</i>	<i>131</i>
<i>Article 3.5.06 - Indemnisation des joueurs et des arbitres</i>	<i>131</i>
CHAPITRE VI - CHAMPIONNATS DE FRANCE « MASTERS ».....	140
CHAPITRE VII - CHAMPIONNATS DE FRANCE « NATIONALE 1 »	150
CHAPITRE VIII - CHRONOLOGIE DES COMPETITIONS	160

CHAPITRE IX - CHAMPIONNATS DE FRANCE « FEMININES »	170
CHAPITRE X - CHAMPIONNATS DE FRANCE « JUNIORS »	180
TITRE IV - TOURNOIS NATIONAUX	190
CHAPITRE I - GENERALITES	190
<i>Article 4.1.01 - Finalité du circuit National</i>	190
<i>Article 4.1.02 - Nombre de tournois et dates</i>	190
<i>Article 4.1.03 - Joueurs participants</i>	190
<i>Article 4.1.04 - Résultats retenus</i>	190
<i>Article 4.1.05 - Points de classement – Têtes de séries</i>	191
<i>Article 4.1.06 - Attribution d'un tournoi</i>	192
CHAPITRE II - DEROULEMENT D'UN TOURNOI	200
<i>Article 4.2.01 - Epreuve « toutes catégories »</i>	200
<i>Article 4.2.02 - Epreuve « Féminines »</i>	200
<i>Article 4.2.03 - Engagements</i>	201
<i>Article 4.2.04 - Direction de jeu – Arbitrage</i>	201
<i>Article 4.2.05 - « Time out »</i>	201
<i>Article 4.2.06 - Intendance</i>	202
<i>Article 4.2.07 - Convocation des joueurs</i>	202
<i>Article 4.2.08 - Tirage au sort</i>	202
<i>Article 4.2.09 - Horaires des épreuves</i>	202
<i>Article 4.2.10 - Joueur en retard</i>	202
<i>Article 4.2.11 - Essai du matériel</i>	202
<i>Article 4.2.12 - Suivi sportif</i>	202
TITRE V - EPREUVES OFFICIELLES INTERNATIONALES	210
CHAPITRE I - CHAMPIONNATS D'EUROPE	210
<i>Article 5.1.01 - Catégories et épreuves</i>	210
<i>Article 5.1.02 - Sélection des représentants FFB</i>	211
CHAPITRE II - CHAMPIONNATS DU MONDE	220
<i>Article 5.2.01 - Catégories et épreuves</i>	220
<i>Article 5.2.02 - Sélection des représentants FFB</i>	220
TITRE VI - ROLES DES OFFICIELS	230
CHAPITRE I - LE DELEGUE FEDERAL	230
CHAPITRE II - LE DIRECTEUR DE JEU	240
CHAPITRE III - LE JUGE ARBITRE	250

ANNEXES :

- ❖ *Tableaux tournois National : 48, 64 et 96 joueurs*
- ❖ *Tableaux tournois National : phases finales toutes catégories à 32*
- ❖ *Tableaux tournois National : phases finales féminines à 16*

Tableaux 16 joueurs 2KO

Tableau 32 joueurs 2KO

Ces annexes sont téléchargeables sur le site fédéral (www.ffbillard.org) , rubrique "Américain", "Documents à télécharger".

AVANT-PROPOS

Le présent Code Sportif est référencé de telle manière que l'on peut y ajouter, y inclure des chapitres ou des articles supplémentaires.

En effet, entre chaque chapitre, des numéros de pages sont laissés disponibles pour procéder au rajout éventuel de nouveaux articles sans pour autant modifier la pagination ou la structure du document.

Il est d'ailleurs souhaitable que le Code Sportif soit présenté dans un classeur permettant ainsi de remplacer une page existante ou d'en intercaler une nouvelle.

Afin de faciliter la recherche, chaque numéro d'article se décompose en trois séquences :
1^{er} chiffre : **Titre** 2^{ème} chiffre : **Chapitre** 3^{ème} nombre : **numéro d'ordre**

La table d'actualisation permet de connaître instantanément la date de validité de chaque article.

A chaque modification d'article, cette date est mise à jour et une nouvelle table est renvoyée avec la ou les pages concernées.

De plus, à la fin de cette table figure un état des numéros de pages laissées libres entre les chapitres.

A chaque ajout d'article entraînant une nouvelle page, cet état est modifié en conséquence.

TITRE I

REGLES DE JEU DU BILLARD AMERICAIN

CHAPITRE I

MATERIELS

Article 1.1.01 - Billard et bandes

1. La Fédération Française de Billard utilise pour ses épreuves sportives le billard rectangulaire à 6 poches d'appellation "9 pieds".
Toute dérogation sera étudiée par la Commission Sportive Nationale Billard Américain (CSNBA).
Dès la Finale de Ligue, les compétitions devront se dérouler sur des billards aux normes techniques imposées par la Fédération Française de Billard.
2. Le billard est une table dont la surface supérieure est rectangulaire, horizontale, parfaitement plane et sur laquelle des billes sont appelées à évoluer. Cette table est constituée exclusivement d'ardoise d'une épaisseur de 20 mm au minimum. Elle pourra être constituée de métal ou de toute autre matière avec l'approbation de la Fédération Française de Billard.
3. La délimitation de la surface de jeu, dont les dimensions sont de 2,54 m x 1,27 m, se fait par l'opposition de bandes de caoutchouc hautes de 36 à 37 mm, mesurées du drap au point d'attaque par une bille. Les bandes sont fixées sur toute leur longueur à un cadre dont la surface supérieure lisse et de teinte uniforme, peut porter des incrustations appelées "repères ou mouches".
4. La hauteur du billard entre le sol et la surface supérieure du cadre, doit être comprise entre 0,75 m et 0,80 m. La surface de jeu et les bandes sont recouvertes d'un drap rasé de couleur et de qualité conforme aux spécificités fédérales.
5. Les poches d'entrée sont au nombre de 6 et sont situées pour quatre d'entre elles à chaque coin de la table de billard et les deux autres au milieu des deux grandes bandes.
 - L'entrée des poches d'angle peut varier de 125 mm à 140 mm à l'intersection de la bande et 105 mm à 120 mm à l'entrée de la poche.
 - L'entrée des poches latérales est comprise entre 135 mm et 150 mm et 110 mm à 125 mm à l'entrée de la poche.

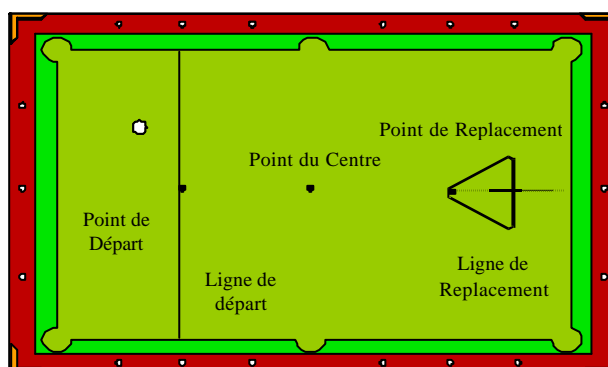
Article 1.1.02 - Les billes

1. Les billes au nombre de seize doivent être aux dimensions et poids imposés par la Fédération Française de Billard.
2. Les billes dites "billes de but" sont au nombre de neuf (pour le Jeu de la Neuf) et quinze (pour le Jeu du 8 Américain et du 14/1 continu). Ces billes sont numérotées de 1 à 8 pour les billes dites "pleines" et 9 à 15 pour les billes dites "cerclées" ou "rayées". La bille numéro "8" est obligatoirement noire. Leur diamètre doit être compris entre 56,35 mm et 57,95 mm. Leur poids est compris entre 170,10 g et 184,27 g. La seizième bille est appelée "bille de tir". Elle est obligatoirement blanche. Elle peut éventuellement être "pointée". Son diamètre et son poids sont identiques aux billes de but.

Article 1.1.03 - Mouches et Lignes

1. Les billes occupent au début d'une partie et dans le courant de celle-ci des emplacements immuables appelés "mouches" et représentés à l'exclusion de tout autre repérage par des cercles noirs de 5 mm maximum. La ligne de Départ est tracée le plus finement possible à l'aide d'un crayon fin ou d'un feutre noir.
2. Lors d'une compétition au Jeu du 14/1 continu, il est souhaitable que le contour intérieur du triangle soit dessiné sur le billard à l'emplacement prévu.
3. Les mouches sont au nombre de trois. Elles sont situées suivant l'axe vertical du billard qu'elles partagent en quatre parties égales. La mouche centrale est appelée "Point du Centre". La mouche de départ est appelée "Point de Départ" et le troisième repère est le "Point de Remplacement". La ligne de Départ passe par le Point de Départ et les 2^e repères du billard et est tracée sur toute la largeur de la table.
4. Repères :
Seule la queue peut être utilisée comme outil de calcul, et encore doit-elle être tenue dans la main et non posée sur la table.
Les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser un triangle, une craie, une bille empochée ou tout autre instrument afin de déterminer si la blanche ou une bille d'objet passe à travers un espace.
Il est interdit de marquer la table pour le calcul d'une bande ou d'un coup en posant quelque chose sur le cadre.

Bas du Billard



Haut du Billard

Article 1.1.04 - Queue de billard et râteau

1. Le mouvement est imprimé aux billes à l'aide d'un instrument de jeu appelé "queue de billard" qui peut se diviser en deux ou trois parties : le fût composé lui-même d'une ou deux parties et la flèche. A l'extrémité la plus fine de la flèche, est placé la "virole" qui supporte une rondelle généralement en cuir appelée "procédé". Le joueur doit uniquement faire usage du "procédé" pour toucher une bille.
Le joueur utilise une queue de son choix et en détermine librement la longueur, le poids et le diamètre
2. Selon les circonstances, le joueur a le droit d'utiliser un "râteau", petit chevalet monté à l'extrémité d'une tige de bois ou de toute autre matière et destiné à remplacer la main dans certaines positions du corps.

CHAPITRE II

REGLES COMMUNES A TOUS LES MODES DE JEU

Article 1.2.01 - Différents modes de jeu

La Fédération Française de Billard reconnaît officiellement trois modes de jeu du "Billard Américain".

- ↻ Le Jeu du 8 Américain.
- ↻ Le Jeu de la 9
- ↻ Le 14/1 Continu.

Article 1.2.02 - Le tirage à la bande

1. Le tirage à la bande détermine le joueur qui a le choix à la casse. Les joueurs, avec bille en main derrière la Ligne de Départ doivent envoyer simultanément les billes sur la petite bande du haut et les faire revenir vers le bas de la table. Le joueur dont la bille est la plus proche de la petite bande du bas gagne le tirage à la bande.
2. Le tirage à la bande est automatiquement perdu si :
 - ↻ la bille traverse la moitié de la table de l'adversaire.
 - ↻ la bille ne touche pas la petite bande du haut.
 - ↻ la bille est empochée.
 - ↻ la bille sort de la table.
 - ↻ la bille touche la grande bande.
 - ↻ la bille s'arrête dans le coin de la poche au-delà de la petite bande.
 - ↻ la bille touche plus d'une fois la petite bande du haut.
 - ↻ il y a faute sur la bille.
3. S'il est impossible de déterminer quelle bille est la plus proche de la petite bande du bas, le tirage à la bande est rejoué.
4. Si un joueur tire après que la bille de l'adversaire touche la petite bande du haut, le tirage à la bande est à rejouer.

Article 1.2.03 - Début de la partie

1. En général, les joueurs ont le droit à 3 minutes d'échauffement chacun pour chaque partie. Cependant, pour le premier match, ce temps d'échauffement peut durer jusqu'à 5 minutes par joueur en accord avec le Directeur de jeu.
2. La partie commence dès que les billes sont placées à l'aide du triangle, bille de pointe sur le Point de Remplacement.
3. Les billes doivent être regroupées dans le triangle en les serrant au mieux, de telle manière que chaque bille doit toucher celles adjacentes à elle-même.
4. Un joueur qui n'est pas satisfait du "rack" fait par l'arbitre peut demander que celui-ci soit vérifié.
5. L'arbitre donne le signe de départ de la partie, le tirage à la bande est effectué et le gagnant de ce tirage a le choix de la Casse de Départ.

Article 1.2.04 - Position de départ

1. Toutes les billes de but sont placées par l'arbitre.
2. L'arbitre dépose la bille blanche le long de la bande, au bas du billard, derrière la Ligne de Départ.
3. Le joueur saisit cette bille et la place où bon lui semble derrière la Ligne de Départ. La ligne de Départ ne fait pas partie de la Zone de Départ. Aussi, quand le jeu l'exige, les billes en main qui doivent se placer derrière la Ligne de Départ ne doivent pas se placer **sur** cette même Ligne, et le joueur qui doit jouer, ne peut jouer les billes qui sont dans la Zone de Départ, sauf, s'il fait faire à sa bille de tir une trajectoire passant au-delà de la Ligne de Départ et touchant au moins une bande avant de toucher sa bille. Toute bille placée sur cette Ligne de Départ est **hors** de la Zone de Départ.

NOTA : Si un joueur qui a bille en main dans la Zone de Départ met sa bille de tir sur cette ligne de Départ ou légèrement devant, l'arbitre ou le joueur adversaire devra le signaler, sinon il ne pourra être compté faute. Si par contre, sur une bille en main derrière la ligne, un joueur prend délibérément bille en main sur toute autre partie de la table, alors là il y aura faute une fois que le coup sera joué.

Pour que le coup soit considéré comme joué la bille blanche doit franchir la ligne de départ.

Ex : si un joueur fait une fausse queue avec la blanche mais que celle-ci ne franchit pas la ligne de départ, il peut recommencer car le coup n'est pas considéré comme joué.

4. La Casse de Départ s'exécute en ligne directe sur l'ensemble formé par le triangle, ou par les bandes.
5. Le joueur doit se servir de la bille blanche appelée "*Bille de Tir*" pour jouer tous ses coups sans exception sous peine de faute.

Article 1.2.05 - Rôle de l'arbitre, jeu sans arbitre

1. Rôle de l'arbitre

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

En cas de doute sur une décision de l'arbitre, le joueur peut lui demander de réexaminer le cas. L'arbitre est tenu de faire droit à cette demande. Il réexamine seul le cas ou demande l'avis du marqueur et seulement à celui-ci.

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

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

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

- Faute (s'il y a lieu).
- Description de la faute (s'il y a lieu).
- Valeur de la pénalité (s'il y a lieu) au marqueur.

Seul l'arbitre manipule les billes pour les replacer ou les nettoyer, excepté la bille de tir (bille blanche) que le joueur place à son gré selon le mode de jeu et sur invitation de l'arbitre.

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

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

2. Jeu sans arbitre

Lorsqu'une partie est jouée sans arbitre, on s'en remet au fair-play du joueur qui doit dire s'il a fait une faute ou non. Néanmoins, l'adversaire, dans ce cas et uniquement dans ce cas là peut se lever de la chaise pour contrôler la validité du coup et se placer de telle sorte qu'il ne puisse gêner la trajectoire de visée du joueur.

En cas de tentative de "*Jump*" ou de massé, ou de tir pouvant être sujet à controverse, le joueur doit faire appel à un arbitre, ou éventuellement au juge arbitre ou au directeur de jeu, pour surveiller la validité du coup.

Article 1.2.06 - Contact au sol

Le joueur doit toujours avoir un pied au sol lors d'un coup. Pas forcément toute la semelle à plat, simplement un bout de chaussure qui est en contact avec le sol. La chaussure doit être ajustée normalement au pied et les lacets ne sont pas considérés comme faisant partie de la chaussure.

Article 1.2.07 - Fautes

Quel que soit le joueur ayant la main, la bille de tir est toujours la bille blanche.
Est considéré comme faute :

- Jouer alors qu'il y a encore une bille en mouvement sur la table. (Une bille qui tourne sur elle-même est considérée comme étant en mouvement.)
- Déplacer la bille blanche involontairement ou simplement la toucher, que ce soit avec un vêtement, ou toute partie du corps, à l'exception des cas où c'est le procédé qui se détache de la queue sur un coup valable et qui va toucher une bille sur la table. Le joueur ne peut toucher les billes que dans le cas où il aurait "*Bille en main*".
- Laisser tomber une craie ou un râteau sur des billes (le joueur est responsable des objets qu'il manipule autour de la table).
(Nota : En revanche, si un joueur est bousculé en position de jeu, les billes doivent être replacées dans la position occupée avant l'incident. Si cela s'avère impossible, la manche est recommencée au début).
- Empocher la blanche ou l'éjecter hors de la table.
- Ejecter une bille de couleur hors de la table. (La bille éjectée est remise ou non sur la table en fonction du mode de jeu.)
- Propulser une bille de couleur avec la queue de billard.
- Effectuer une double touche, soit un coup durant lequel la blanche est percutée plus d'une fois par le procédé, il y a « queutage » lorsque le procédé est encore en contact avec la bille de tir (bille blanche) au moment où celle-ci touche une autre bille ou la bande, ou lorsqu'il entre en contact plusieurs fois avec la bille en mouvement. De même, pousser la blanche plutôt que la percuter avec le procédé.

- Toucher la blanche avec une autre partie que le procédé lors du coup (comme la virole ou la flèche). D'où l'interdiction de faire sauter la blanche par-dessus une autre bille en la « cueillant » volontairement en dessous du centre. Lorsque le joueur a bille en main, il est autorisé à replacer sa blanche avec n'importe quelle partie de sa queue.
- Après l'impact de la bille blanche sur la bille numérotée, n'empocher aucune bille et ne provoquer aucun contact entre une des billes déplacées et une bande. Le contact avec les bandes avant l'impact n'est pas pris en compte. (Sauf "Push Out" annoncé au Jeu de la 9).

Nota :

Lorsqu'une bille numérotée 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 l'impact ou que la bille en question aille toucher une autre bande.

Si le joueur joue une bille de but collée à la bille de tir, pour que le coup soit valable, celle-ci doit obligatoirement bouger. Si la bille collée est celle de son adversaire, ou la noire (Jeu de la 8), ou n'est pas la plus petite bille sur le tapis (Jeu de la 9), et que celle-ci bouge, il y a faute (sauf dans le cas d'une bille collée « en appui »).

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. Au troisième coup, il est impératif d'empocher cette bille ou bien de lui faire toucher une des trois autres bandes ou encore que la bille de tir touche une bande même si une faute a été commise lors de ces tentatives. Si cette bille au cours des tentatives se déplace à plus d'un diamètre de bille d'une bande, cette règle s'annule jusqu'à ce que la bille revienne encore à moins d'un diamètre de bille d'une bande. Si le joueur joue une autre bille avant de revenir jouer cette bille, la règle des deux coups autorisés sur cette bille ne s'applique pas.

↳ si la bille blanche touche la bille de but visée et une autre bille de but en même temps, ou approximativement en même temps, de telle sorte qu'on ne puisse déterminer laquelle a été contactée la première, le coup est jugé valable

↳ Si deux billes ou plus sont coincées dans une poche de telle sorte qu'une ou plusieurs billes sont "suspendues" en l'air et n'ont plus contact sur la table, ces billes doivent être empochées. Celles qui ont un contact avec la table seront replacées devant la poche.

- Les fautes volontairement exécutées (hormis comportements antisportifs réprimés plus sévèrement) ne sont sanctionnables que par la sanction normalement appliquée lors d'une faute, et prévue par le Code Sportif.

Article 1.2.08 - Bille en main après une faute

Après une faute, l'adversaire a la bille blanche en main. Cela veut dire que le joueur peut placer la bille blanche n'importe où sur la table sans être obligé de la mettre derrière la ligne de départ (sauf cas particuliers au 14/1 et à la 8 après la casse).

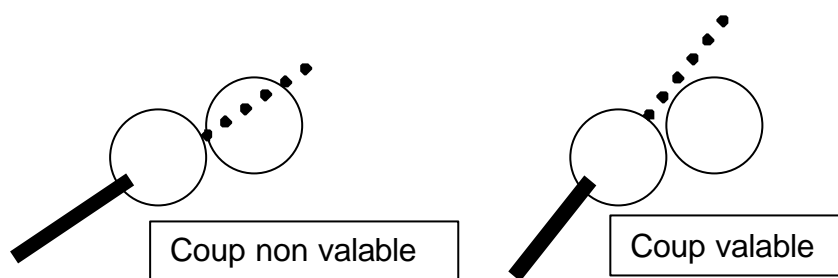
Avec la bille en main, le joueur peut utiliser la main ou n'importe quelle partie de la queue y compris le procédé s'il n'est pas en position de tir, pour positionner la bille blanche.

En positionnant la bille blanche, tout coup vers l'avant effectué avec le procédé et entrant en contact avec n'importe quelle bille constitue une faute. Il ne s'agit pas d'un coup régulier.

Article 1.2.09 - Bille blanche collée à une bille de couleur

Lorsque la bille blanche est collée à une autre bille (bille « gelée » contre la bille blanche), on peut la jouer.

Par contre lorsque la blanche n'est pas collée à l'autre bille mais très proche, le joueur peut pousser la blanche à condition que le prolongement imaginaire de sa queue ne traverse pas la bille de couleur, 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 une faute si la blanche ne touche pas d'autres billes avec les spécifications d'un coup normal

Article 1.2.10 - Les "JUMPS"

Les "Jumps" ou coups sautés sont autorisés en faisant usage d'une queue de jeu ou bien d'une flèche munie d'un fût dont la longueur totale n'est pas inférieure au 2/3 de la longueur totale d'une queue de jeu.

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

Toute fausse queue lors d'une tentative de "Jump" est considérée comme une faute.

Il n'y a pas faute lorsqu'une bille de tir saute par-dessus une ou plusieurs billes de but après avoir touché une bande.

Il n'y a pas faute lorsqu'une bille de but saute par-dessus une autre bille de but.

Il n'y a pas faute lorsque la bille de tir ou une bille de but touche le cadre en bois du billard avant de retomber sur le tapis.

Article 1.2.11 - Bille qui ressort de la poche

Lorsqu'on joue sur une table à poches (et non avec rails), il peut arriver qu'une bille empochée ressorte de la poche ou à cause de billes présentes dans la poche ou à cause de la poche elle-même. Dans tous les cas, la bille qui ressort n'est pas considérée comme empochée, et la main passe.

De la même manière, si la blanche entre en contact avec une bille déjà empochée (lorsque la poche est pleine de billes) il y a faute.

Article 1.2.12 - Temps de jeu

Le joueur dispose de 45 secondes pour exécuter son coup. Après 35 secondes, l'arbitre annonce « time » et le joueur dispose alors de 10 secondes pour jouer. Si le joueur n'a pas exécuté son coup dans ces 10 secondes, il y a faute.

Cette durée de réflexion peut être rallongée de 15 secondes (demandée par le joueur qui annonce « extension ») pour les cas difficiles appréciés par l'arbitre, ou pour la lecture de la table après une casse de triangle (8 Américain, Jeu de la 9, 14/1 continu), avec l'annonce du "Time" au bout de 50 secondes, et l'obligation du joueur à exécuter son coup dans les 9 secondes suivant l'annonce de l'arbitre sous peine de faute. Lorsque la règle du "Time" s'applique, l'arbitre doit faire appel à un autre arbitre afin de s'occuper du décompte du temps.

Article 1.2.13 - Time out

Au cours d'un match, chaque joueur a droit à un TEMPS MORT appelé "*Time Out*". Celui-ci est limité à une durée maximum de 5 minutes et doit être impérativement demandé lorsque la main passe à celui qui en fait la demande. Un joueur ne peut demander un temps mort, même entre deux jeux s'il n'a pas la main sur le jeu à venir.

Le joueur qui n'a pas demandé le "*Time Out*" doit rester dans l'aire de jeu ou demander la permission de sortir à l'arbitre, au juge arbitre, ou au directeur de jeu.

Un joueur qui quitte sa place pendant un match perd la partie. Le cas de force majeure survenant en cours de championnat sera apprécié par l'arbitre, le juge-arbitre ou le Directeur de jeu.

Article 1.2.14 - Attitude des joueurs

D'une manière générale, un joueur doit rester assis sur sa chaise durant toute la durée de la reprise de son adversaire. Il ne peut se lever que lorsque les billes de son adversaire se sont définitivement arrêtées, à moins de demander un "*Time Out*" lorsque c'est son tour de jeu. Il peut néanmoins se lever à côté de sa chaise sans bouger, et de telle sorte qu'il ne puisse troubler en rien l'axe de vue de son adversaire.

L'arbitre doit veiller à ce que les joueurs aient une attitude correcte et loyale et s'abstiennent de tout geste ou commentaire de nature à gêner les joueurs. Il avertira les joueurs qui contreviendraient aux règles de conduite et fera ensuite un rapport au Directeur de Jeu.

La manche est perdue quand un joueur déplace volontairement une bille avec sa main, (sauf dans les cas spécifiques à chaque mode de jeu).

Si un joueur déjà averti se met de nouveau en infraction, l'arbitre peut interrompre la partie, le match étant perdu pour le joueur fautif. Quand la main passe, l'adversaire doit obligatoirement s'asseoir sur la chaise réservée à son intention.

Toute action visant à déconcentrer l'adversaire, tout geste d'énerverment abusif, tout comportement antisportif, amènera la perte pure et simple du match, un avertissement de l'arbitre signalé au Directeur de Jeu, et si le cas se reproduit à nouveau avec ce même joueur, lors de cette compétition, une transmission du dossier à la Commission de discipline qui statuera sur le sort de celui-ci.

Toute réclamation relative aux questions d'application des règlements devra être formulée auprès de l'arbitre au moment où l'erreur présumée s'est produite. Si l'arbitre ne donne pas suite à la réclamation, le joueur a la possibilité de la formuler à nouveau sur la feuille de match à l'issue de la partie. La réclamation devra être examinée le jour même par le Directeur de Jeu et le Représentant officiel de la Fédération Française de Billard.

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

La partie est considérée comme abandonnée ou perdue lorsqu'un joueur dévisse sa queue quand son adversaire joue sans en avoir demandé l'autorisation à l'arbitre. Il en va de même s'il démonte une de ses queues avec laquelle il ne joue pas, ou de même si c'est une queue en trois parties pour exécuter un "*Jump*". En cas de non annonce, le joueur n'est pas tenu de continuer à jouer et la partie sera considérée comme perdue pour celui qui démonte. Si le jeu se déroule sans arbitre, la règle est la même, le joueur qui démonte sa queue pour une raison de jeu doit avertir son adversaire.

CHAPITRE III

JEU DE LA 8

Article 1.3.01 - But du jeu

Chaque joueur choisit un groupe de billes, les pleines ou les rayées. Le but est d'empocher toutes les billes de son groupe, puis la 8. La 8 est neutre et n'appartient pas de ce fait aux billes pleines.

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

Article 1.3.02 - Mise en place et casse de Départ

Les 15 billes sont enserrées dans le triangle équilatéral, la bille de pointe est située sur le Point de Remplacement, la bille numéro 8 au centre du triangle. Les 2 extrémités de la base du triangle ne doivent pas être occupées par deux billes du même groupe (pleines ou rayées).

Pour que la casse soit valable, il faut (avec la bille blanche derrière la Ligne de Départ) :

- que 4 billes de but différentes touchent une bande.
- empocher une ou plusieurs billes, sans les annoncer préalablement et dans n'importe quelle poche.

Lorsque ces conditions ne sont pas respectées ou qu'une faute a été commise, **l'adversaire** a le choix entre :

- "RECASSER" lui-même ou laisser son adversaire "RECASSER".
- continuer la partie en acceptant la table telle qu'elle se présente avec bille en main derrière la ligne de départ

La casse n'est pas alternée. Le vainqueur d'une manche a le choix de la casse pour la manche suivante.

Article 1.3.03 - La bille huit empochée à la casse.

Si la 8 est empochée à la casse avec ou sans autres billes de tir, **le joueur** peut demander :

- une nouvelle casse avec le triangle reformé.
- le positionnement de la 8 sur le point de remplacement et continuer de jouer sans bille en main. Il n'y a pas faute. Si d'autres billes avaient été empochées, elles restent dans les poches.

Si la blanche et la 8 sont empochées sur la casse avec ou sans autres billes, **l'adversaire** choisit :

- une nouvelle casse avec le triangle reformé.
- d'accepter la table avec la 8 sur le point de remplacement et la bille blanche en main derrière la Ligne de Départ, les billes éventuellement empochées restent dans les poches.

Article 1.3.04 - Faute avec la bille blanche à la casse.

Si le joueur empoché ou éjecte la bille blanche à la casse, c'est une faute :

- les billes empochées ne sont pas remises sur la table.
- la table est libre.
- l'adversaire a bille en main derrière la Ligne de Départ.

NOTA : Il ne peut jouer les billes derrière la Ligne de Départ que si la bille blanche franchit la ligne.

Article 1.3.05 - Choix du groupe

Le choix des billes pleines ou cerclées n'est pas déterminé à la casse, même si des billes d'un seul groupe ou des deux sont empochées. Le choix du groupe n'est déterminé que lorsqu'un joueur empoché régulièrement une bille annoncée, après le coup de la casse.

1. Tant que les groupes de billes ne sont pas attribués, les joueurs peuvent utiliser toutes les combinaisons (sauf avec la 8 en premier contact) pour empocher la bille qui déterminera son groupe.
2. Avant le choix du groupe, si une ou plusieurs billes non annoncées sont empochées à la casse ou dans les reprises qui suivent, sans que la bille annoncée pour déterminer le choix ne soit également empochée, la table est toujours libre

Article 1.3.06 - Annonces en cours de partie

1. Après que les groupes de billes aient été attribués, les numéros des billes et les poches doivent être annoncés ou désignés à l'arbitre si la situation de jeu ne le montre pas clairement.
L'arbitre est le seul juge pour accepter ou refuser le coup.
En cas de refus, la main passe.
2. Une bille de son groupe qui tombe dans la mauvaise poche ne compte pas, ce n'est pas une faute mais le joueur perd son tour.

Article 1.3.07 - Déroulement de la partie

1. Tant qu'un joueur annonce et empoché correctement les billes de son groupe, il continue sa série. Ceci est valable même si des billes adverses sont empochées à la condition que le coup ait été régulièrement joué. En cas de faute sur un coup, si une ou plusieurs billes adverses sont empochées, elles ne seront pas remises en jeu.
2. La partie est considérée gagnée dès qu'un joueur empoché correctement toutes les billes de son groupe et dans le coup suivant la bille numéro 8.
3. La partie est perdue quand :
 - la bille 8 est empochée en cours de partie.
 - la bille 8 sort de la surface du jeu (sauf à la casse).
 - la bille 8 est empochée à la suite d'une faute
 - la bille 8 est empochée dans une autre poche que celle annoncée.
 - la bille blanche est empochée ou sort de la table dans le même coup que l'empochage de la bille 8.

4. Coups réguliers :

Pour tous les coups, (sauf à la casse et lorsque la table est ouverte) le joueur doit toucher d'abord une bille de son groupe et :

- empocher une bille numérotée
- ou faire en sorte que la bille blanche ou n'importe quelle bille numérotée touche une bande.

5. Coups de sécurité « safe » :

Pour des raisons tactiques, un joueur peut choisir d'empocher une bille de but évidente, et puis passer la main, à condition d'annoncer le coup au préalable. Un coup de sécurité est défini comme coup régulier. Si le joueur a l'intention de jouer la sécurité en empochant une bille de but évidente, il faut qu'il annonce le coup au préalable à son adversaire. S'il ne le fait pas, et si l'une des billes de but du joueur est empochée, il sera obligé de tirer de nouveau. Toute bille empochée lors d'un coup de sécurité reste empochée.

Pour que le coup de sécurité soit valable, il faut :

- après impact avec une bille de but qu'une bille de but ou la bille blanche touche une bande.
- ou empocher une ou plusieurs billes.

(Nota : Si ces conditions ne sont pas remplies, c'est une faute et la main passe à l'adversaire. En cas d'empochage, les billes ne sont pas remises en jeu.)

Article 1.3.08 - Billes empochées irrégulièrement

Une bille de but est considérée comme ayant été empochée irrégulièrement lorsque :

- celle-ci est empochée alors que le joueur commet une faute.
- la bille annoncée ne rentre pas dans la poche indiquée.

Nota : les billes empochées irrégulièrement ne sont pas ressorties.

CHAPITRE IV

JEU DE LA 9

Article 1.4.01 - But du Jeu

Le Jeu de la 9 se joue avec la bille blanche et 9 billes de couleur numérotées de 1 à 9. Le joueur doit toujours toucher en premier la bille avec le plus petit numéro, mais les billes ne doivent pas être empochées obligatoirement par ordre numérique.

Si un joueur empoche correctement une bille, il continue à jouer jusqu'à ce qu'il manque une bille, qu'il commette une faute ou qu'il gagne le jeu en empochant la 9. Après un coup manqué, l'adversaire qui reprend le jeu doit le continuer avec la blanche dans la position où elle se trouve.

Il ne faut rien annoncer, sauf en cas de « push out ».

Le gagnant d'une manche a le choix pour la casse à la manche suivante.

Une partie est terminée au moment où un joueur gagne le nombre de manches nécessaire. La partie se joue en plusieurs manches dont le nombre est préalablement défini.

Article 1.4.02 - Mise en place des billes et casse de départ.

Les billes sont disposées en forme de losange en plaçant la bille N° 1 en tête du losange sur le Point de Remplacement et la bille N° 9 au milieu du losange. Toutes les autres billes sont placées à volonté autour de la 9.

Les règles concernant une casse correcte sont les mêmes que pour les autres coups réguliers.

Le joueur doit en plus :

- Effectuer une casse en touchant en premier la bille N° 1.
- Empocher une bille ou envoyer au moins quatre billes de couleur au contact d'une bande.

En outre, il y a faute lorsque :

- La blanche tombe dans une poche ou est éjectée de la table. Dans ce cas, l'adversaire a bille en main, il peut placer la blanche où il le désire sur l'ensemble de la table.

(Nota : si la bille 9 est empochée, celle-ci est repositionnée sur le point de remplacement, ou au plus près en descendant si ce point est occupé par une autre bille).

- Une bille de couleur est éjectée de la table lors de la casse. Dans ce cas, l'adversaire a bille en main et peut placer la blanche où il le désire sur la table. La bille de couleur n'est plus remise en jeu (exception : si la 9 est éjectée de la table, elle est remise sur le Point de Remplacement).

Nota : La partie est gagnée lorsque le joueur effectue une casse correcte en empochant la 9.

Dans le cas d'une casse incorrecte, l'adversaire a bille en main sur toute la table. Il n'est pas possible pour le joueur qui a la main de jouer un "Push Out", ou de demander à reformer le losange pour recasser.

Article 1.4.03 - « Push Out »

Après une casse correcte, le joueur peut, immédiatement après celle-ci, jouer un "Push Out". Lors d'un Push Out, tous les coups sont autorisés sauf rentrer la blanche.

Le joueur doit annoncer le Push Out avant l'exécution de son coup, dans le cas contraire le coup joué sera considéré comme normal. Chaque bille empochée lors d'un Push Out reste dans la poche (exceptée la 9 qu'on repositionne sur le Point de Replacement).

Après un « Push Out » correct, le joueur qui reprend le jeu peut accepter la position telle qu'elle est ou passer son tour au joueur qui a effectué le « Push Out ». Le « Push Out » n'est valable que si le coup est exécuté sans faire faute sur la bille blanche (bille sortie de la table, blanche empochée, billes jouées avant immobilisation totale des billes sur la table...)

Un "Push Out" est incorrect dans les cas suivants :

- empochage de la bille blanche
- éjection de billes
- queutage abusif
- "Jump" mal attaqué

Article 1.4.04 - Fautes

Si un joueur commet une faute, sa reprise est terminée. Les billes empochées lors d'une faute ne sont plus remises sur la table (exception : la 9 empochée est remise sur le point de remplacement). Le joueur qui reprend le jeu a bille en main sur toute la table, avant le premier coup, il peut placer la blanche où il veut. Si un joueur commet plusieurs fautes lors du même coup, on compte seulement une faute.

Les fautes :

Mauvaise bille : Il s'agit d'une faute si la première bille touchée par la blanche n'est pas la bille avec le plus petit numéro

Pas de bande : Il y a faute s'il n'y a pas de bille de couleur empochée ou s'il n'y a pas au moins une bille de couleur ou la blanche qui touche une bande après le carambolage.

Billes de couleur éjectées de la table : Si une bille non empochée sort de la surface de jeu, elle est considérée comme bille éjectée de la table. La bille éjectée n'est plus remise dans le jeu (exception bille N° 9), le jeu continue.

Article 1.4.05 - Trois fautes consécutives

Si un joueur commet trois fautes consécutives dans trois reprises de suite sans avoir effectué un coup régulier entre deux, il perd la manche. Les trois fautes doivent se produire dans le même jeu. Il faut avertir le joueur avant qu'il ne joue son 3^e coup.

La reprise d'un joueur commence quand il est autorisé à effectuer un coup et elle se termine au moment où le joueur manque une bille, commet une faute ou gagne la manche, ou quand il commet une faute entre deux coups.

CHAPITRE V

LE 14-1 CONTINU

Article 1.5.01 - But du jeu

1. Le but du jeu est d'empocher le plus de billes de but possible à chaque reprise. A chaque fois, le joueur doit désigner la bille et la poche dans laquelle cette bille sera empochée. Chaque bille empochée régulièrement compte pour un point. La distance (nombre de points à réaliser pour gagner la partie) est préalablement définie.
2. Lorsqu'il ne reste plus qu'une bille à empocher, on reforme le triangle sans la dernière bille.

Article 1.5.02 - Mise en place et casse de Départ

1. Les billes sont enserrées dans un triangle équilatéral, la bille de tête contenue dans le triangle est située sur le Point de Remplacement. Toutes les autres billes sont placées librement. On placera de préférence la 1 et la 5 aux extrémités du triangle pour faciliter le coup de départ.
2. Le joueur qui commence doit désigner une bille et une poche dans laquelle cette bille de but sera empochée et accomplir le coup ce qui lui permettra de continuer sa série. Dans le cas où le coup ne serait pas réalisé, des conditions sont nécessaires pour que la Casse de Départ soit régulière :
 - jouer un "coup de sécurité" appelé aussi "Safe", en l'annonçant à l'arbitre. Dans ce cas, deux billes de but et la bille blanche doivent toucher une bande après l'impact.
 - annoncer une bille de tir et une poche. Au moins une bille et la blanche doivent toucher une bande. S'il remplit ces conditions en empochant la bille annoncée, il continue à jouer.
3. Lorsque ces conditions ne sont pas respectées, la Casse de Départ est dite irrégulière. Le joueur est alors pénalisé de **deux points**. De plus, son adversaire a le choix entre :
 - accepter la table telle qu'elle est
 - faire rejouer la Casse de Départ à son adversaire, lorsqu'il avait annoncé un coup de sécurité.

Ce choix continue jusqu'à ce que la casse soit régulière ou que l'adversaire ait accepté la table.

4. Dans le cas d'une Casse de Départ régulière, mais où le joueur fait sortir la bille blanche, ou bien empocher celle-ci, il y a faute. Le joueur est pénalisé de 1 point.

Nota : cette faute compte dans la règle des "trois fautes consécutives".

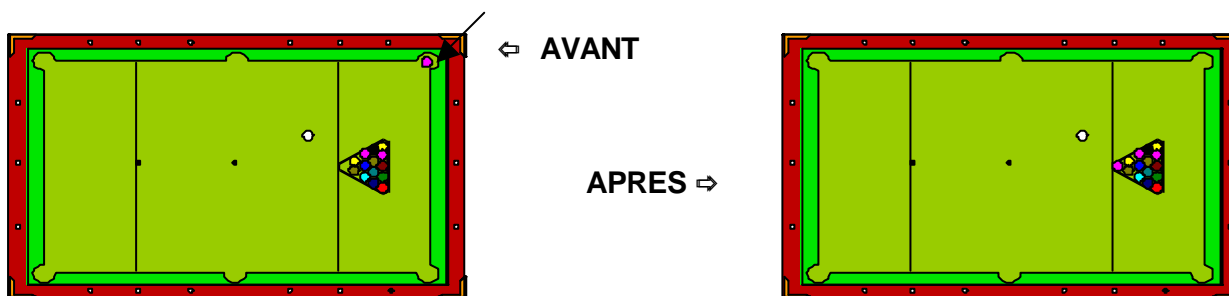
Son adversaire a alors "bille blanche en main" derrière la Ligne de Départ. Le joueur peut la déplacer, mais uniquement avec la main ou toute partie de la queue. Le coup est considéré comme joué à partir du moment où la blanche dépasse la ligne de départ. La casse est alors dite irrégulière et le joueur est pénalisé de **deux points**.

Article 1.5.03 - Déroulement normal de la partie

1. A chaque tour de jeu, seuls le numéro de la bille et la poche doivent être désignés à l'arbitre. Si le coup est réussi, la bille empochée régulièrement compte pour **un point** et le joueur continue sa série jusqu'à ce qu'il rate un coup annoncé et régulièrement joué. Dans le cas où une ou plusieurs billes seraient empochées en plus de la bille régulièrement annoncée et empochée, chaque bille supplémentaire vaut **un point**.
2. Les combinaisons de billes carambolées ou les bandes touchées n'ont pas à être précisées, seuls les numéros des billes et les poches doivent être désignés. Dans la majorité des cas, le joueur n'a pas à annoncer la bille et la poche lorsque celles-ci sont évidentes et ne nécessitent pas de combinaisons de billes. Dans tous les cas où le joueur a oublié de nommer la bille et, ou la poche désignée, l'arbitre est le seul juge pour déterminer si le coup 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.
3. Afin qu'un coup soit considéré comme régulier lorsqu'une bille n'a pas été empochée, il est nécessaire de faire toucher une bande à la bille blanche ou à n'importe quelle bille de but. Dans le cas contraire, le joueur est pénalisé d'une faute valant **un point**.
4. Les billes qui sont empochées non régulièrement, dans le cas par exemple où le joueur ne rentre pas la bille annoncée dans la poche désignée, mais par contre une ou plusieurs autres billes, et que le coup a été joué régulièrement, alors il n'y a pas faute, il n'y a pas de pénalité, et la ou les billes empochées sont remises sur le Point de Remplacement, ou le plus proche de celui-ci dans son axe. Cela s'applique aussi lorsque des billes de but sautent hors de la table.

Nota : Si plusieurs billes sont à replacer, la première est sur le Point de Remplacement ou le plus près de celui-ci s'il est occupé par une bille sans être collée à celle-ci, les autres viennent derrière le triangle, collées dans l'axe du Point de Remplacement.

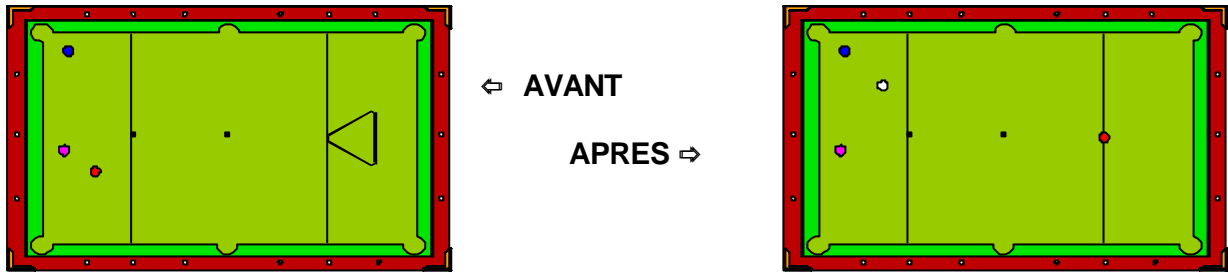
Les autres billes doivent être replacées le plus près de la position qu'elles peuvent occuper. Dans le cas où la 15^{ème} bille hors du triangle devrait être replacée suivant le coup joué, cette 15^{ème} bille sera replacée dans le triangle. En effet, dans la mesure où celui-ci n'est pas touché soit par la bille de tir soit par la 15^{ème} bille on reforme le triangle avec les 15 billes.



Pour ce schéma : Si le joueur empoche la blanche et la bille de casse en même temps sans toucher au triangle, l'adversaire a bille en main derrière la ligne et on reforme le triangle.

Si le joueur avait annoncé « safe » avant d'empocher la bille de casse et que la blanche est toujours sur la table, on reforme le triangle mais la blanche reste là où elle est.

5. Quand un joueur a "bille blanche en main" (comme après l'empochage de cette même bille blanche) et que toutes les billes de but sont situées derrière la Ligne de Départ, le joueur peut alors demander de mettre sur le Point de Remplacement la bille la plus proche de la Ligne de Départ. Si deux billes sont à égale distance de la ligne, le joueur peut alors désigner la bille de son choix.



Cette possibilité est importante, car dans ce cas le joueur n'a pas le droit de rentrer directement une bille de but dans l'une des deux poches situées derrière la Ligne de Départ, s'il désire utiliser ces poches, il doit faire effectuer à la bille de tir un trajet qui la fait franchir par la Ligne de Départ en premier et toucher une bande avant impact de celle-ci.

6. Le jeu du "coup de sécurité" ou "Safe", est autorisé à condition que l'annonce en ait été faite à l'arbitre. Après avoir touché une bille de but, celle-ci, ou au moins une autre bille de but, ou bien la bille de tir doivent toucher une bande, ou bien une bille de tir doit être empochée. Si ces conditions ne sont pas réunies, il y a faute et la main passe. Si par un "coup de sécurité" régulièrement joué, une bille de but est empochée, celle-ci sera placée sur le Point de Replacement ou à proximité de celui-ci s'il était occupé. Le point n'est pas compté pour le joueur.
7. Lorsqu'il ne reste plus qu'une bille sur la table, l'arbitre reforme alors le triangle avec les quatorze billes empochées, sans la dernière bille sur le Point de Replacement. Le joueur alors annonce la bille de but de son choix, soit celle isolée, soit une des billes du triangle.

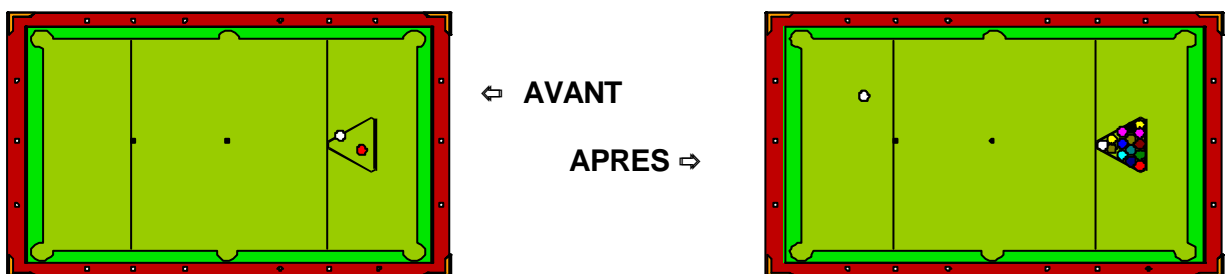
Suivant la position de la quinzième bille et de la bille blanche, des cas peuvent se poser sur la façon de reconstituer le triangle. (N.B. : Lorsqu'il sera fait état ci-dessous d'une bille sur le Point de Départ, cela signifie, interférer avec toute autre bille placée sur ce point).

On peut se rappeler l'idée suivante :

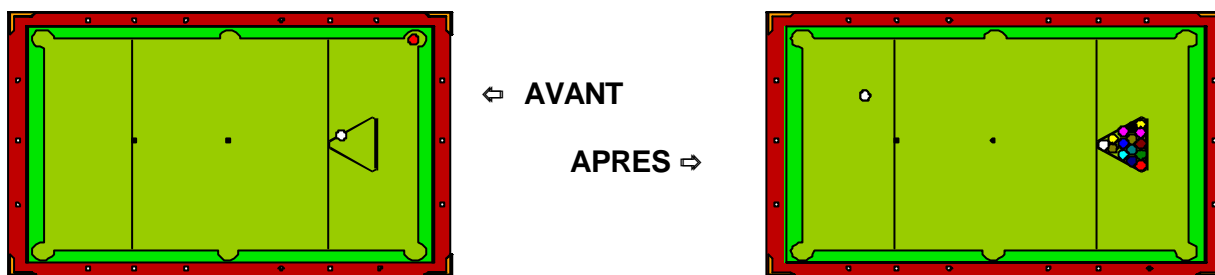
Dans tous les cas de figures exposés ci-après, on ne déplace qu'une seule bille.

a) La bille blanche est dans la surface du triangle et :

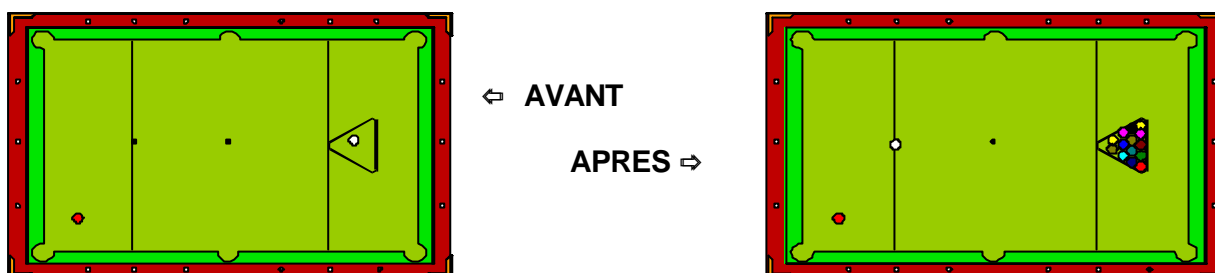
- La quinzième bille est située dans l'espace normalement utilisé par le triangle, alors on reforme le triangle avec les 15 billes sur le Point de Replacement, la bille blanche sera sur le point de Départ.



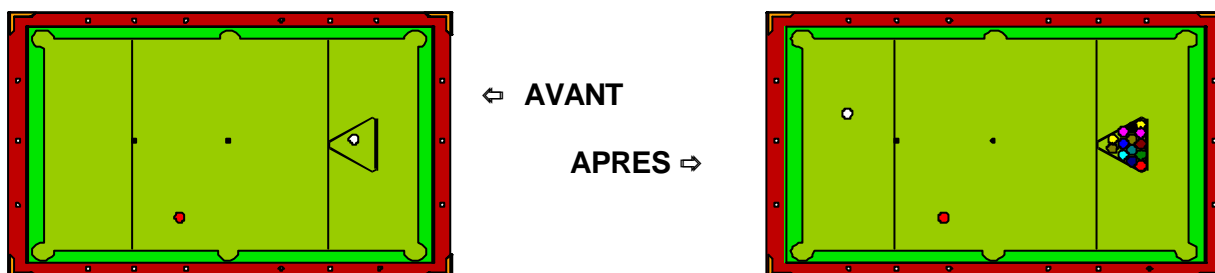
- La quinzième bille a été empochée en même temps que la quatorzième bille, alors on reforme le triangle avec les 15 billes sur le Point de Replacement, la bille blanche sera derrière la Ligne de Départ.



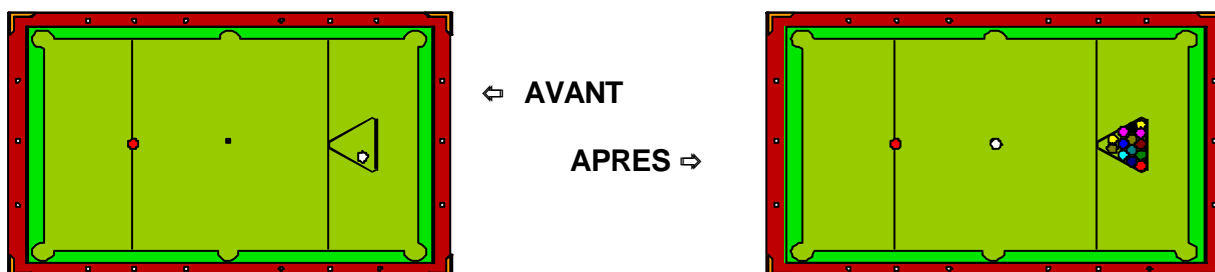
- La quinzième bille est derrière la Ligne de Départ, mais pas sur le Point de Départ, alors on reforme le triangle, la bille isolée reste où elle est et le joueur a bille en main derrière la ligne de départ



- La quinzième bille n'est ni derrière la Ligne de Départ, ni dans la surface utilisée par le triangle, c'est la situation normale, le triangle est placé sur le Point de Replacement, la bille isolée reste où elle est et la bille blanche est placée derrière la Ligne de Départ.

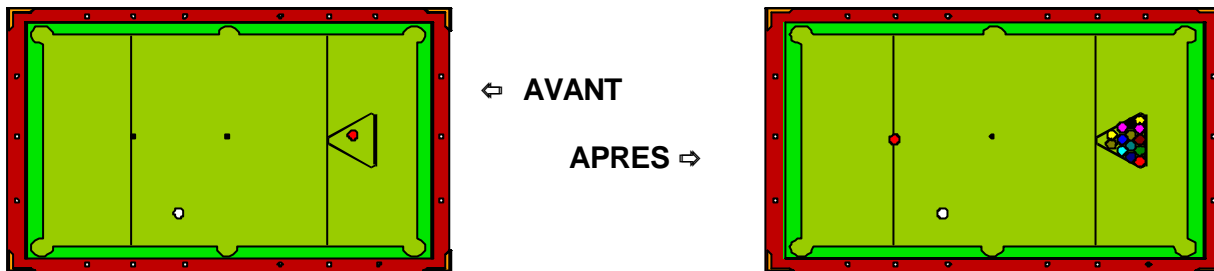


- La quinzième bille occupe le Point de Départ, le triangle est formé sur le Point de Replacement, la quinzième bille reste sur le Point de Départ et le joueur a bille en main derrière la ligne, il peut jouer la 15^e bille.

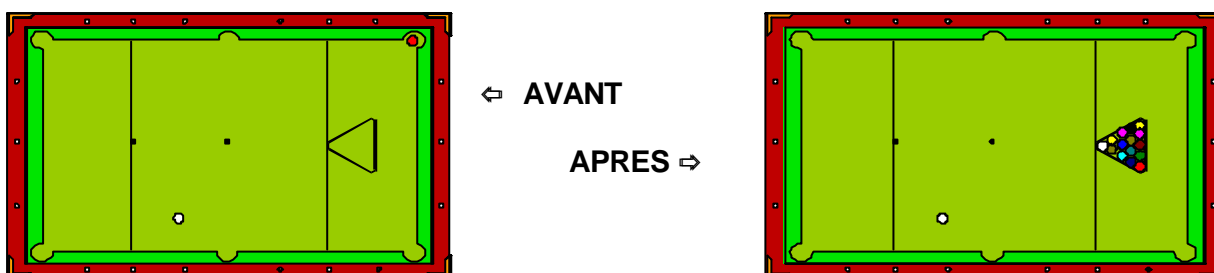


b) La bille blanche n'est ni dans le triangle ni sur le Point de Départ et :

- La quinzième bille est dans le triangle. La bille blanche reste alors sur sa position, le triangle est formé sur le Point de Remplacement et la quinzième bille est mise sur le Point de Départ.



- La quinzième bille a été empochée en même temps que la 14e. On reforme le triangle sur le Point de Remplacement avec les quinze billes, et la blanche reste où elle est.



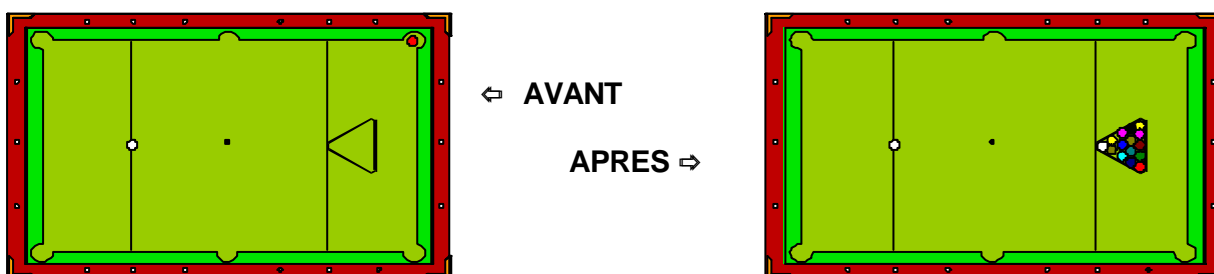
Dans le cas où la 15^e bille aurait été replacée sur le point de remplacement au cours du jeu et uniquement dans ce cas, on reforme le triangle avec les 15 billes, elle n'est pas considérée comme dans le triangle. Par contre, si en jouant, la bille se retrouve elle-même sur le point de remplacement, elle sera considérée comme étant dans le triangle et sera remplacée sur le point de départ.

c) La bille blanche est sur le Point de Départ et :

- La quinzième bille est dans le triangle. La bille blanche va sur le point du centre, le triangle est formé sur le Point de Remplacement et la quinzième bille est mise sur le Point de départ.



- La quinzième bille a été empochée. La bille blanche reste alors sur sa position, le triangle est formé sur le Point de Remplacement avec les quinze billes.



Nota : le tracé du triangle doit être fait à l'extérieur du triangle de sorte qu'on n'ait pas besoin de marquer la 15^e bille pour reformer le triangle, c'est interdit. Si le joueur (ou l'arbitre) n'arrive pas à reformer le triangle sans marquer la 15^e bille, elle est considérée comme étant dans le triangle et on la replace sur le point de départ.

Article 1.5.04 - Fautes et pénalités

1. Dans le cas d'un comportement antisportif :
 - pénalité de 15 points et un avertissement
 - si un 2^e avertissement est donné au même joueur dans la compétition, il sera disqualifié (règle internationale s'appliquant également dans les autres modes de jeu)
2. Fautes consécutives : Chaque faute vaut une pénalité d'**un point** pour le joueur qui l'a commise, mais au bout de 3 fautes qui rentrent dans la règle des "trois fautes consécutives", on retire **15 points** du total du joueur. Si son score n'atteint pas 15 points, le comptage sera négatif. A partir de la 3^{ème} faute consecutive du joueur, l'adversaire a le choix de faire recasser le joueur (on reforme donc le triangle) ou de prendre la main avec la table en l'état. Dans la règle des "trois fautes consécutives", on trouve les pénalités sur un coup annoncé exécuté irrégulièrement comme par exemple :
 - n'avoir pas touché une bille de but et n'avoir pas touché une bande avec la bille blanche ou n'importe quelle bille de but.
 - lorsqu'un joueur empoche une bille mais commet une faute dans l'exécution.

Dès qu'un joueur exécute un coup régulier, il est amnistié de ses fautes précédentes. Si un joueur empoche une bille et commet une faute dans le coup, cette bille n'est pas comptée et doit être remise sur le Point de Replacement.

3. Fautes à la Casse de Départ :

Dans le cas d'une casse irrégulière, le joueur est pénalisé de **deux points**, mais cette faute ne compte pas dans la règle des "trois fautes consécutives". Toutefois, si le joueur fait sortir la bille blanche ou bien l'empoche, alors il est pénalisé de 2 points et cette faute rentre dans les "trois fautes consécutives".

Il peut donc arriver en début de partie, ou en cours de partie ou à la fin d'avoir pour un des joueurs, ou pour les deux au début et en cours de partie, un score négatif provenant de la déduction des points de pénalités.

Nota : Si le joueur empoche de façon régulière la 15^e bille mais ne touche pas le triangle avec la bille blanche, il a le droit de demander à ce que le triangle soit reformé (car il pourrait être mal collé ou mal placé).

TITRE II

ORGANISATION DES COMPETITIONS

CHAPITRE I

COMMISSION SPORTIVE NATIONALE BILLARD AMERICAIN

Article 2.1.01 - Composition et fonctionnement

La Commission Sportive Nationale Billard Américain est composée conformément au Règlement Intérieur de la FFB.

En liaison avec le Secrétariat Fédéral, elle administre l'ensemble des épreuves de la discipline, veille à l'application du code sportif et en rédige toutes modifications.

Les modifications du code sportif qui relèvent d'un important changement d'orientation sont soumises à l'avis des responsables sportifs des Ligues et sont applicables la saison suivante après adoption par le Comité Directeur de la FFB.

Les décisions à caractère urgent sont prises par la commission.

Article 2.1.02 - Attributions

Les attributions de la CSNBA sont les suivantes :

1. Préparer le calendrier et le règlement des épreuves officielles organisées par la FFB ou par délégation par les Ligues.
2. Superviser le bon déroulement des épreuves.
3. Faire rejouer une compétition en cas d'anomalie avérée.
4. Assurer l'interprétation des règlements sportifs et régler les litiges s'y rapportant.
5. Transmettre à la Commission de Discipline tout dossier la concernant.
6. Enregistrer les résultats de toutes les épreuves figurant au calendrier officiel.
7. Contrôler la classification annuelle des joueurs et décider, par application des règlements particuliers, des changements de catégories.
8. Préparer l'élaboration des Codes Sportifs.
9. Etablir et mettre à jour les différents classements annuels permanents.

CHAPITRE II

EPREUVES OFFICIELLES

Article 2.2.01 - Catégories d'épreuves officielles

Les épreuves officielles de la FFB sont :

- a) Les Championnats de France
- b) Les challenges, coupes et tournois, individuels ou par équipes

Article 2.2.02 - Attribution des Finales

L'attribution d'une Finale Nationale est décidée par la Commission Sportive Nationale Billard Américain.

La Ligue est tenue, en cas de désistement du Club demandeur, de se substituer à lui pour en assurer l'organisation. A défaut, la CSNBA doit faire appel aux autres Clubs qui avaient sollicité l'organisation de l'épreuve. Si l'un d'eux accepte cette organisation, il ne pourra prétendre à aucune indemnité de la part du Club demandeur défaillant.

Article 2.2.03 - Règlement propre à chaque épreuve

1. Toute épreuve officielle de la FFB est régie par le présent règlement sportif et éventuellement par un règlement particulier proposé par la Commission Sportive et ratifié par le Comité Directeur.
2. L'organisation des Championnats de France est dans son ensemble définie par le présent code.
3. Calcul de la moyenne au 14-1 continu
La moyenne réalisée par un joueur au 14-1 continu se calcule en divisant le nombre de points marqués par le nombre de reprises.
La « moyenne particulière » est la moyenne calculée sur un match.
La « moyenne générale » est la moyenne calculée sur l'ensemble des matchs disputés dans une épreuve. On divise le total des points marqués par le total des reprises.
4. « Goal-average » pour les jeux de la 8 et de la 9. Le « goal average » correspond à la différence entre le nombre de parties gagnées et le nombre de parties perdues.
Le « goal-average particulier » se calcule sur un match déterminé.
Le « goal-average général » se calcule sur l'ensemble des matchs d'un tournoi.

Article 2.2.04 - Activités sportives des Ligues ou Secteurs

Outre l'organisation des épreuves officielles de la Fédération qui leur sont imparties, les Ligues ont toute latitude pour organiser challenges, coupes, épreuves de toutes sortes, individuelles ou par équipes, de conclure ou d'organiser des rencontres inter Ligues ou même internationales qui leur paraîtraient de nature à servir la cause du sport billard, mais dans la mesure où cette activité spécifique ne compromet pas la bonne marche des compétitions officielles de la Fédération qui ont toujours priorité.

Article 2.2.05 - Participation

Nul ne peut prendre part à une compétition organisée tant par la FFB que par les Ligues régionales ou leurs subdivisions territoriales, s'il n'est titulaire d'une licence établie régulièrement au millésime de l'exercice en cours (cf. Règlement Intérieur de la Fédération).

Article 2.2.06 - Respect des règlements

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

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 toléré
- l'abandon en cours de compétition
- le fait de se présenter en retard par rapport aux limites de temps tolérées.

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.

1. Joueur forfait

Le joueur ou l'équipe qui déclare forfait doit informer impérativement le Responsable Sportif de l'épreuve ou à défaut l'organisateur, sous peine de sanction disciplinaire.

Délai :

- Cas général : est passible de sanctions le joueur qui déclare forfait moins de 4 jours avant le début de la compétition
- Cas particuliers : le règlement spécifique d'une épreuve peut prévoir un délai différent (voir notamment les tournois).

2. Abandon en cours de compétition

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

Toutes les parties disputées par lui sont annulées pour le classement de la compétition, mais elles sont prises en compte pour la classification annuelle des autres joueurs.

3 Joueur en retard

- Cas général :

Un délai maximum de 30 minutes après l'heure de convocation est accordé aux retardataires éventuels pour commencer une compétition. Passé ce délai, le joueur est déclaré "forfait général".

Un délai maximum de 10 minutes est toléré pour les matchs suivants. Passé ce délai, le joueur est disqualifié.

- Cas particulier :

Le règlement spécifique d'une épreuve peut prévoir des délais différents (voir notamment les tournois).

Article 2.2.07 - Tenue Sportive

A- Éléments communs à tous les niveaux de compétition :

- **Pantalon** de ville (en tissu) de teinte unie (noir, bleu marine, gris)
Les "jeans", pantalons de survêtement et pantalons fantaisie à poches apparentes sont interdits.
- **Chaussures** de teinte sombre unie, de préférence noire.
- **Écusson** l'écusson du Club est obligatoire et doit être placé sur la poitrine côté gauche.
A défaut, l'écusson des armoiries de la ville ou de la région est autorisé.

Le pin's ne peut remplacer un écusson, il est interdit.

Lors des compétitions nationales, régionales ou départementales, le port de l'écusson FRANCE est strictement interdit.

B- Éléments pour les Finales de Championnats de France et des tournois nationaux :

- **Haut du corps** Polo à manches longues ou courtes de teinte unie, bicolore ou tricolore.
Le nom du joueur et celui du Club sont autorisés dans le dos.

Pour toutes ces compétitions, la tenue obligatoire est composée des éléments définis aux paragraphes A et B.

C- Éléments pour les autres compétitions :

- **Haut du corps** polo à manches longues ou courtes de teinte unie, bicolore ou tricolore.
ou débardeur de teinte unie col en V avec chemise unie à manches longues ou courtes
ou chemise blanche à manches longues avec gilet
ou chemise de couleur unie à manches longues ou courtes.

Pour toutes les compétitions autres que les finales nationales et les tournois nationaux, la tenue est composée des éléments A et C.

Nota : l'éventail dans le choix des tenues est suffisamment large pour qu'aucune dérogation à cet article ne soit accordée.

Le polo ou la chemise doivent être normalement rentrés dans le pantalon. Les manches longues ne doivent pas être retroussées.

D- Publicité :

Règlement spécifique FFB à tous les niveaux de compétitions :

- La publicité est autorisée exclusivement pour des produits conformes aux règles de l'éthique sportive.
La marque d'origine du vêtement n'est pas considérée comme une publicité à condition que sa surface n'excède pas 6 cm².
- Toutes les marques publicitaires doivent être apposées aux endroits suivants : sur les bras et sur la poitrine à droite, le côté gauche étant réservé exclusivement à l'écusson.
- L'emplacement dans le dos est réservé uniquement à des sponsors dont l'activité est liée au billard. Dans ce cas, l'aval de la CSNBA est obligatoire et ne peut être donné que sur demande écrite descriptive de la part du joueur concerné.

- Pour la surface publicitaire :
 - a. La surface d'une marque publicitaire est déterminée par le rectangle dans lequel elle est inscrite.
 - b. La surface totale d'un emplacement publicitaire ne doit pas excéder 100 cm². La surface d'ensemble de tous les emplacements publicitaires ne doit pas excéder 300 cm².
 - c. L'organisateur peut imposer la marque de son sponsor. Dans ce cas, cette publicité vient en supplément de la ou des marques personnelles des joueurs.

Le Directeur de Jeu doit refuser à un joueur sa participation à la compétition si sa tenue n'est pas conforme aux dispositions ci-dessus.

Dans ce cas, le joueur concerné ne peut prétendre à percevoir d'indemnités de déplacement et de séjour.

Article 2.2.08 - Mutation

- Voir Règlement Intérieur de la Fédération.
- Les incidences sportives de la mutation figurent au verso du formulaire ad hoc.

Article 2.2.09 - Essai des billards

Si l'organisation matérielle et horaire le permet, l'essai des billards par les joueurs est autorisé la veille ou le matin d'une compétition.

Le Directeur de Jeu doit établir un planning des séances d'essai défini par les dispositions suivantes :

- Les séances sont facultatives.
- Elles commencent dans l'ordre décroissant de qualification des joueurs.
- Le temps alloué à chaque séance doit être le même pour tous.
- Les séances d'essai sont effectuées sur le billard sur lequel le joueur débutera la compétition.

TITRE III

CHAMPIONNATS

CHAPITRE I

GENERALITES

Article 3.1.01 - Championnats

Les Championnats individuels ou par équipes sont des compétitions organisées sous l'égide FFB.

Article 3.1.02 - Engagement initial

L'engagement initial d'un joueur dans un championnat ne doit en aucun cas être rempli par le joueur, mais par le Président ou le Secrétaire de son Club, ou sous leur couvert, certifiant ainsi que ce joueur est bien licencié au titre du Club.

Le bordereau d'engagement doit être adressé aux Ligues et dans les conditions et délais fixés par le règlement sportif de chaque Ligue.

Article 3.1.03 - Dispositions circonstancielles

Toutes les phases finales d'un Championnat sont régies par un règlement particulier arrêté et élaboré par la Commission Sportive compétente : Nationale, Secteur et Ligue.

Elles sont définies par les dispositions circonstancielles suivantes :

- | | |
|------------------------|--|
| - titre de l'épreuve | - nombre de concurrents |
| - stade de l'épreuve | - date et heure d'ouverture |
| - mode de jeu | - date de clôture |
| - catégorie | - tenue des joueurs |
| - distance des parties | - délai de transmission des résultats techniques |
| - lieu de l'épreuve | |

Tous les concurrents doivent obligatoirement être présents à l'heure indiquée sur leur convocation.

CHAPITRE II

CLASSIFICATION DES JOUEURS

Article 3.2.01 - Catégories officielles

1. La catégorie « Masters »

Elle regroupe les 32 meilleurs joueurs français à l'issue d'une saison sportive et se compose de :

- 4 joueurs montés de la catégorie Nationale 1 à l'issue des championnats de France de Nationale 1
- 16 finalistes du Championnat de France Masters
- 12 joueurs les mieux classés des demi-finales de France Masters non qualifiés pour les Championnats de France
- Eventuellement le ou les joueurs n'entrant pas dans les critères précédents classés d'office en Masters suite à des résultats internationaux de haut niveau. (Décision du D.T.N. sur proposition de la commission sportive)

La liste des joueurs Masters est diffusée aux Ligues dès le début de la saison, il est important de souligner que les Masters ne peuvent pas participer aux épreuves de Nationale 1

2. La catégorie « Nationale 1 »

Elle regroupe tous les compétiteurs non classés de la catégorie Masters.

3. La catégorie « Féminines »

4. La catégorie « Juniors »

Elle regroupe tous les joueurs âgés de moins de 18 ans au 1^{er} septembre qui débute la saison sportive.

Catégories	Spécialités	Modes de qualification pour les finales nationales
Masters	8 – 9 – 14-1 continu	½ finales de France et / ou circuit National toutes catégories
Nationale 1	8 – 9 – 14-1 continu	Finales Ligues et Secteurs par spécialité
Féminines	8 - 9	Finales Secteur et barrages et /ou circuit National féminin
Juniors	8 -9	Finales Ligues et Secteurs

Article 3.2.02 - Montées et descentes Nationale 1 - Masters

a) Montée en Masters

2 filières pour monter :

- Par la Nationale 1 : En se situant dans les 4 premiers joueurs du classement général établi sur les 3 championnats de France N1 (8 ; 9 et 14-1)
- Par le circuit National

b) Descente en Nationale 1

Parmi les joueurs classés Masters, descendent en N1 :

- Les joueurs Masters qui ne participent, dans la saison sportive, à aucune épreuve accessible aux Masters
- Les joueurs n'entrant pas, à l'issue de la saison sportive, dans les critères définis au début de l'Article 3.2.01 « La catégorie Masters »

CHAPITRE III

FINALES DE LIGUE

Article 3.3.01 - Finales de Ligue

Pour chacun de leurs Championnats, les Ligues déterminent librement le système sportif de qualification, la formule de jeu et le nombre de participants à la Finale de Ligue.

Dans un souci de représentativité, une Ligue peut décider que chaque Comité Départemental ou chaque District sera représenté.

Le vainqueur de la Finale est déclaré Champion de Ligue

Article 3.3.02 - Transmission des résultats

La feuille de résultats, dûment remplie, doit être adressée sous 48 heures au Responsable Sportif du Secteur et au Secrétariat Fédéral.

Article 3.3.03 - Engagements en Finales de Secteur

La qualification de leurs joueurs à la phase suivante d'un Championnat de France n'étant nullement assurée par la seule communication des résultats techniques, les Ligues sont tenues d'y joindre le bordereau réglementaire d'engagement entièrement rempli et signé.

- 1) Par le Responsable de l'épreuve
- 2) Par le joueur qualifié et son remplaçant éventuel

Ce bordereau, auquel ne peut être substitué aucun autre formulaire, engage formellement les signataires.

Tout forfait doit être immédiatement signalé au Responsable de Secteur pour désigner un remplaçant éventuel.

Article 3.3.04 - Distances ou sets en fonction du mode de jeu

Pour chacun de leurs championnats, les Ligues déterminent le nombre successif d'éliminatoires et le nombre de poules ainsi que le nombre de compétiteurs admis à participer à la Finale de Ligue. Il est conseillé lors des éliminatoires, de pratiquer la règle du "Double K.O." afin d'imprégner les joueurs du système mis en place pour la suite des épreuves.

Le Responsable de Ligue choisit en fonction du niveau des compétiteurs les distances pour les différents modes de jeu. Cependant, il ne peut choisir des distances supérieures à celles indiquées ci-dessous

↳ Nationale1:

- Jeu de la 8 en 6 manches gagnantes.
- Jeu de la 9 en 7 manches gagnantes.
- Jeu du 14/1 continu en 75 points. Le nombre de reprises étant limité à 50 à ce stade de la compétition.

↳ Féminines :

- Jeu de la 8 en 5 manches gagnantes.
- Jeu de la 9 en 6 manches gagnantes.
- Jeu du 14/1 continu en 50 points. Le nombre de reprises étant limité à 40 à ce stade de la compétition.

↳ Juniors :

- Jeu de la 8 en 5 manches gagnantes.
- Jeu de la 9 en 6 manches gagnantes.
- Jeu du 14/1 continu en 50 points. Le nombre de reprises étant limité à 40 à ce stade de la compétition.

Article 3.3.05 - Classement des compétiteurs

1. En cas d'égalité dans une épreuve, les joueurs sont départagés suivant les dispositions de l'article 2.2.03.
2. Attribution des points de classement.

Pour chaque épreuve, le joueur se voit attribuer des points de classement permettant d'établir les classements généraux par département et par ligue, puis le classement national. Le tableau des points à attribuer se trouve dans les dispositions circonstanciées de la saison en cours.

NB : la ligue de l'Île de France étant à la fois Ligue et secteur, utilise un tableau d'attribution de points différent.

Concernant les catégories « Nationale 1 » les classements cumulés sur les épreuves du jeu de la 8, du jeu de la 9 et du 14/1 continu permettent de qualifier les compétiteurs pour les finales de secteurs à tous les modes de jeu.

Concernant les catégories « Féminines » et « Juniors », les classements cumulés sur les épreuves du jeu de la 8 et du jeu de la 9 permettent de qualifier les compétiteurs pour les finales de secteurs à tous les modes de jeu.

CHAPITRE IV

FINALES INTERREGIONALES

Article 3.4.01 - Finales de secteurs

1. Finales de secteurs

L'organisation des Finales de Secteurs est confiée au Responsable de Secteur en accord avec les Responsables de Ligues qui définissent le système de qualification, la formule de jeu et le nombre de participants.

Les Finales de Secteur sont composées des joueurs ayant participé à la Finale de Ligue et qualifiés pour la suite du championnat.

Dans le cas où il n'y aurait qu'une seule Ligue qui possède des joueurs, on ne disputera pas de Finale de Secteur.

Pour la catégorie « Juniors », un classement général est réalisé sur les deux épreuves (la 8 et la 9) en attribuant un nombre de points aux joueurs en fonction de leur classement dans chaque épreuve pour la qualification aux championnats de France « Juniors ».

A l'exception de l'Ile de France, les Secteurs sont des formations géographiques groupant plusieurs Ligues régionales. Ils sont au nombre de huit :

1. Ile de France

2. Est : Alsace – Bourgogne – Franche Comté – Lorraine

3. Nord : Champagne – Nord Pas de Calais – Picardie

4. Ouest : Bretagne – Normandie – Pays de la Loire

5. Centre : Auvergne – Centre

6. Sud-est : Languedoc Roussillon – Méditerranée – Rhône Alpes

7. Sud-ouest : Aquitaine – Poitou-Charentes – Midi-Pyrénées – Limousin

8. D.O.M : Guadeloupe - Réunion

Le découpage géographique des Secteurs peut être modifié par l'Assemblée Générale sur proposition des commissions sportives, avalisée par le Comité Directeur.

2. Le Responsable Sportif de Secteur

La CSNBA désignera aux Ligues leur responsable de secteur **au plus tard le 15 novembre de chaque année**. Le rôle officiel du Responsable consiste à :

- a) Réunir ou entrer en liaison avec les Dirigeants des Ligues pour l'organisation des différentes Finales de Secteur qualificatives pour les Finales Nationales.
- b) Centraliser les demandes d'organisation et en faire équitablement la répartition entre les Ligues.
- c) Communiquer ou faire communiquer, tous les renseignements concernant ces Finales, pour le 15 janvier à la CSNBA, notamment :
 - adresse et téléphone du Club organisateur.
 - nombre des billards prévus pour l'épreuve.
 - nom du Responsable du Club organisateur.
- d) Communiquer ou faire communiquer, tous les renseignements concernant ces Finales, en temps utile aux Responsables de Ligues, notamment :
 - adresse et téléphone du Club organisateur.
 - nombre des billards prévus pour l'épreuve.
 - nom du Responsable du Club organisateur.
- e) Convoquer les joueurs qualifiés et adresser la liste des participants au Club organisateur.
- f) Pourvoir au remplacement des joueurs défaillants ou forfaits.

3. Distances ou sets en fonction du mode de jeu

↳ Nationale1 :

- Jeu de la 8 en 6 manches gagnantes.
- Jeu de la 9 en 7 manches gagnantes.
- Jeu du 14/1 continu en 100 points. Le nombre de reprises étant limité à 50 à ce stade de la compétition.

↳ Féminines :

- Jeu de la 8 en 5 manches gagnantes.
- Jeu de la 9 en 6 manches gagnantes.

Jeu du 14/1 continu en 50 points. Le nombre de reprises étant limité à 40 à ce stade de la compétition

↳ Juniors :

- Jeu de la 8 en 5 manches gagnantes.
- Jeu de la 9 en 6 manches gagnantes.
- Jeu du 14/1 continu en 50 points. Le nombre de reprises étant limité à 40 à ce stade de la compétition.

Article 3.4.02 Demi-finales des Championnats de France (catégorie « Féminines »)

Il s'agit de compétitions interrégionales qualificatives pour la finale du championnat de France dans la catégorie « Féminines ».

Sont qualifiées pour cette compétition :

- Les joueuses ayant obtenu un podium aux Championnats de France de l'année précédente.
- Les représentantes de Secteurs classées selon le « Ranking Secteur » au cumul du jeu de la 8 et du jeu de la 9. Un nombre de joueuses est défini annuellement par la CSNBA.

Définition des demi-finales :

- Demi finale « Nord » : Les joueuses sont issues des secteurs Ile de France, Est, Nord et Ouest.
- Demi finale « Sud » : Les joueuses sont issues des secteurs Centre, Sud-ouest, Sud-est.

Une représentante des Ligues d'outre-mer est qualifiée directement pour la finale nationale.

Les joueuses sont convoquées par le Secrétariat Fédéral.

- Nombre de joueuses dans chaque demi-finale : 16
- Formule de jeu : double KO, puis élimination directe à partir des demi-finales.
- Nombre minimal de billards : 8
- Durée de chaque épreuve : 10 h environ (7 tours de jeu)
- Distance à la 8 : 5 manches gagnantes
- Distance à la 9 : 6 manches gagnantes

Têtes de séries :

- les joueuses ayant obtenu un podium aux Championnats de France de l'année précédente.
- les championnes de Secteurs par mode de jeu.

La CSNBA transmettra aux clubs organisateurs la liste des têtes de séries.

Le nombre de compétitrices qualifiées par ligue est déterminé par la CSNBA à l'issue des Finales de Ligues.

Tirage au sort

Le directeur de jeu effectue un tirage au sort intégral pour placer les autres joueuses dans le tableau.

Classement général des épreuves

Un classement général, base de qualification pour les Championnats de France, est établi sur les deux épreuves en attribuant à chacune des joueuses les points en fonction de la place obtenue (voir dispositions circonstanciées sportives de la saison).

En cas d'égalité au classement général, les joueuses sont départagées suivant les critères ci-dessous, dans l'ordre :

- La meilleure place obtenue dans l'une des épreuves
- Résultat du ou des matchs joués entre les joueuses concernées
- Le goal-average sur les matchs joués entre les joueuses concernées

Article 3.4.03 - Demi-finales du Championnat de France (catégorie « Masters »)

Il s'agit de compétitions interrégionales qualificatives pour la finale du championnat de France dans la catégorie « Masters ».

Les joueurs sont convoqués par le Secrétariat Fédéral.

- Nombre de joueurs dans chaque 1/2 finale : 16
- Formule de jeu : double KO, puis élimination directe à partir des demi-finales (faire jouer le match pour la 3^{ème} place)
- Nombre minimal de billards : 8
- Durée de chaque épreuve : environ 10 h (7 tours de jeu)
- Distance à la 8 : 7 manches gagnantes et 8 à partir des demi-finales
- Distance à la 9 : 9 manches gagnantes et 7 du côté « perdants »
- Distance au 14-1 continu : 100 points

Définition des têtes de série pour chaque demi-finale :

❖ Epreuve n°1 : la 9

Parmi les participants, les quatre joueurs les mieux classés au classement final du circuit National de la saison en cours.

❖ Epreuve n°2 : la 8

La répartition dans le tableau se fait suivant le classement de la première épreuve (Jeu de la 9).

❖ Epreuve n°3 : 14-1 continu

La répartition des joueurs dans le tableau se fait suivant le classement général provisoire défini à l'issue des deux premières épreuves (Jeu de la 9 et jeu de la 8) suivant l'attribution de points indiquée dans le tableau ci-dessous.

Classement :

Un classement général est réalisé sur les trois épreuves en attribuant les points aux joueurs en fonction de leur classement dans chaque épreuve (voir dispositions circonstancielles sportives de la saison).

En cas d'égalité au classement général, les joueurs seront départagés suivant les critères ci-après, dans l'ordre :

- la meilleure place obtenue dans l'une des épreuves, puis, éventuellement, dans une deuxième épreuve, puis dans une troisième épreuve
- le résultat du ou des matchs joués entre les joueurs concernés
- la Moyenne générale au 14-1 (2 décimales)
- le Goal-average sur les matchs disputés entre les joueurs concernés.

Planning des épreuves :

La CSNBA communique au club organisateur le détail des horaires des matchs que celui-ci est tenu de respecter. Une copie est envoyée à chaque joueur convoqué.

CHAPITRE V

FINALES NATIONALES

Article 3.5.01 - Finales Nationales

Elles sont la phase la plus élevée des compétitions nationales. Les modalités d'organisation sont définies par la CSN Billard Américain. Elles se jouent obligatoirement sur des draps neufs (tables et bandes) et avec des billes neuves.

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

Le vainqueur de la Finale est déclaré Champion de France.

Article 3.5.02 - Demandes d'organisation

Un Club affilié à la Fédération Française de Billard ou tout groupement désireux d'organiser une Finale de Championnat de France Billard Américain, doit adresser sa demande au Secrétariat Fédéral en utilisant impérativement le formulaire prévu à cet effet.

Le formulaire, téléchargeable sur le Site Internet de la FFB (www.ffbillard.org) est disponible auprès des Ligues et du Secrétariat Fédéral.

L'accord de la Ligue d'appartenance est absolument indispensable. Toute demande d'organisation ne portant pas l'accord de la Ligue ne sera pas pris en compte.

La CSNBA est souveraine pour décider de l'attribution de la compétition. En cas de pluralité de demande, la priorité sera donnée à un Club affilié à la FFB.

Article 3.5.03 - Liste des joueurs qualifiés

La liste des joueurs qualifiés à une Finale Nationale est établie par le Secrétariat Fédéral, et est adressée en temps utile à l'organisateur en même temps que la feuille récapitulative des frais des joueurs et du formulaire de résultats.

Un double de la liste est communiqué à la CSNBA.

Article 3.5.04 - Convocation

Le joueur qualifié pour la Finale Nationale, reçoit à l'issue des phases qualificatives (finale de Secteur pour les N1 et Juniors ; barrage pour les Féminines et Masters) une convocation avec un coupon-réponse lui demandant de confirmer sa participation. Ce coupon doit **IMPERATIVEMENT** être retourné au Secrétariat Fédéral dans les 72 heures, le cachet de la poste faisant foi. Faute d'avoir rempli cette formalité, le joueur sera automatiquement disqualifié et remplacé, sans aucun recours possible.

Article 3.5.05 - Transmission des résultats

L'organisateur d'une Finale Nationale est tenu d'envoyer les résultats **DANS LES 48 HEURES** au Secrétariat Fédéral.

Article 3.5.06 - Indemnisation des joueurs et des arbitres

1. - Barème forfaitaire applicable
 - Frais de déplacements, d'hébergement et restauration :
 - Voir dispositions financières de la saison en cours.
2. En aucun cas, un joueur ou un arbitre ne saurait se prévaloir de sa participation à une épreuve pour réclamer un manque à gagner à la FFB.
3. Tout joueur abandonnant en cours d'épreuve, **sans motif justifié et reconnu valable, n'aura droit à aucune indemnité.** De même, un concurrent arrivant sur les lieux de l'épreuve après le délai prévu (*30 minutes après l'heure indiquée sur sa convocation*) n'aura droit à aucun défraiement.

CHAPITRE VI

CHAMPIONNATS DE FRANCE « MASTERS »

Le **Championnat de France Masters** est organisé avec 16 joueurs. Ce championnat compte 3 épreuves, une par spécialité : la 8, la 9, le 14-1 continu.

Les qualifications sont communes aux trois spécialités. Sont pris en compte :

- Le circuit National
- Les demi-finales du Championnat de France

Sont qualifiés pour le Championnat de France Masters dans les 3 spécialités :

- Les champions de France en titre dans chaque spécialité.
- Les 5 premiers du circuit National (classés Masters ou N1).
- Les 4 premiers du classement général effectué sur chaque demi-finale du Championnat de France.

Nota :

- Si un joueur cumule plusieurs titres de champion de France, si un (ou plusieurs) champion(s) de France en titre est (sont) classé(s) dans ces 5 premières places du circuit National, si un champion de France en titre déclare forfait avant les championnats de France Masters, le (ou les) joueur(s) suivant dans le classement du circuit National est (sont) qualifié(s).
- Si un joueur qualifié par l'une des demi-finales Masters déclare forfait avant les championnats de France, un joueur de cette demi-finale sera repêché.

- Nombre de joueurs : 16
- Formule de jeu : double KO, élimination directe en demi-finale.
- Nombre de billards : 8
- Nombre de jours : 4
- Distances à la 8 : 7, 8 à partir des demi-finales.
- Distances à la 9 : 9, 11 à partir des demi-finales. (7 coté perdant)
- Distances au 14-1 continu : 100 coté gagnant 75 coté perdant, 125 en finale.

Définition des têtes de série pour chaque épreuve

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

- au champion de France en titre de la spécialité (TS n° 1 s'il participe).
 - au(x) champion(s) de France en titre d'une autre spécialité par (tirage au sort) (TS n°2 et 3 s'il s'agit de joueurs différents et s'ils participent).
 - aux deux joueurs qualifiés par le circuit National les mieux classés (tirage au sort).
 - au premier de chaque demi-finale Masters (tirage au sort).
 - au deuxième de chaque demi-finale Masters (tirage au sort).
- Un tirage au sort attribue l'ensemble des places restantes.

Planning des épreuves :

-La CSNBA communique au club organisateur le détail des horaires des matchs que celui-ci est tenu de respecter. Une copie est envoyée à chaque joueur convoqué.

CHAPITRE VII

CHAMPIONNATS DE FRANCE « NATIONALE 1 »

Trois finales de Championnat de France Nationale 1 sont organisées avec 24 joueurs : à la 8, à la 9 et au 14/1 continu.

Les qualifications se font au niveau :

- Départemental
- Régional (Ligue)
- Interrégional (Secteurs)

Un joueur N1 se qualifiant pour les championnats de France Masters par la filière circuit National ou demi-finale du Championnat de France ne peut participer à la finale des championnats de France Nationale 1 la même saison.

Pour chaque finale du Championnat de France Nationale 1 :

- Nombre de joueurs : 24
- Formule de jeu : 8 poules de 3 avec 2 qualifiés par poules
Tableau de 16 éliminations directes avec match de classement.
- Nombre de billards : 8

Planning des épreuves :

-La CSNBA communique au club organisateur le détail des horaires des matchs que celui-ci est tenu de respecter. Une copie est envoyée à chaque joueur convoqué.

Distances :

- Distances à la 8 : 6 manches gagnantes.
- Distances à la 9 : 7 manches gagnantes coté gagnants et 6 coté perdants.
- Distances au 14-1 continu : 75 points et 100 points à partir des demi-finales.

Qualifications :

Chaque saison, la CSNBA définit le nombre de joueurs qualifiés par secteur pour chaque spécialité. (Voir dispositions circonstancielles sportives de la saison).

Têtes de séries :

- les champions de secteurs
- Un tirage au sort « aménagé » place les autres joueurs dans les poules en évitant que 2 joueurs issus du même secteur soit affectés dans la même poule.

Classification :

L'accès des joueurs de Nationale 1 à la catégorie **Masters** se fait par un classement général de **Nationale 1** sur les résultats des 3 championnats de France N1. Les quatre premiers joueurs de ce classement montent en **Masters** la saison suivante.

Ce classement général est réalisé sur les trois épreuves en attribuant les points indiqués.

En cas d'égalité au classement général, les joueurs sont départagés suivant les critères ci-après, dans l'ordre :

- la meilleure place obtenue dans l'une des épreuves, puis, éventuellement, dans une deuxième épreuve, puis, dans une troisième épreuve
- les résultats des matchs joués entre les joueurs concernés.
- la moyenne générale au 14/1 (2 décimales)
- le Goal-average sur les matchs joués entre les joueurs concernés.

CHAPITRE VIII

CHRONOLOGIE DES COMPETITIONS

- a) Le dernier tournoi du circuit National se dispute au moins trois semaines avant les finales Nationales dans la catégorie Nationale 1.
- b) Le dernier tournoi du circuit National se dispute au moins trois semaines avant les demi-finales du Championnat de France Masters.

CHAPITRE IX

CHAMPIONNATS DE FRANCE « FEMININES »

Ces championnats comptent 3 épreuves, une à la 8 une au jeu de la 9 et une au 14/1 pour les 8 premières du classement. 8 et 9.

Sont Qualifiées pour le championnat de France :

- Les championnes de France en titre dans chaque spécialité (si une joueuse cumule 2 titres, une deuxième joueuse sera qualifiée d'office pour le championnat de France en fonction du classement effectué sur les deux épreuves de la saison précédente).
- Les 4 premières du circuit National. Si une (ou plusieurs) championne(s) de France en titre est (sont) classée(s) dans ces 2 premières places, la (ou les) joueuse(s) suivante(s) du circuit National est (sont) qualifiée(s).
- 4 joueuses de la demi-finale Nord
- 4 joueuses de la demi-finale Sud
- Une joueuse provenant des DOM - TOM

Nota 1 : Une joueuse qualifiée à l'issue d'une demi-finale, déclarant forfait avant les championnats de France, est remplacée par une joueuse ayant disputé le même barrage.

Nota 2: Dans le cas d'un forfait d'une joueuse qualifiée autrement que par un barrage, la place reviendra à une joueuse classée au classement des barrages féminins.

- Nombre de joueuses : 16 au jeu de la 8 et de la 9.
- Formule de jeu : double KO, élimination directe à partir des demi-finales
- Nombre de billards : 8
- Nombre de jours : 2

- Nombre de joueuses : 8 au jeu du 14/1 continu.
- Formule de jeu : double KO, élimination directe à partir des demi-finales
- Nombre de billards : 4
- Nombre de jours : 1

Distances :

- Distances à la 8 : 5 manches gagnantes, 6 à partir des demi-finales
- Distances à la 9 : 6 manches gagnantes, 7 à partir des demi-finales
- Distances au 14/1 : 50 points et 75 à partir des demi-finales.

Définition des têtes de série pour chaque épreuve

Les numéros de têtes de série sont attribués aux joueuses suivantes, dans l'ordre :

- A la championne de France en titre de la spécialité (TS n° 1 si elle participe).
- A la championne de France en titre de l'autre spécialité (ou à la joueuse qualifiée d'office sur les résultats des championnats de France de la saison précédente) (TS n°2).
- aux deux joueuses qualifiées par le circuit National (tirage au sort).
- aux premières de chaque demi-finale (tirage au sort).
- aux deuxièmes de chaque demi-finale (tirage au sort).

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

Au 14/1 continu les joueuses seront placées dans le tableau suivant l'ordre du classement 8-9.

CHAPITRE X

CHAMPIONNATS DE FRANCE « JUNIORS »

Ces championnats comptent 2 épreuves : jeu de la 8 et jeu de la 9.

Sont Qualifiés pour le championnat de France :

- Le champion de chaque secteur (chaque saison, la CSNBA définit le nombre de joueurs supplémentaires qualifiés par secteur - voir dispositions circonstancielles sportives de la saison).
- Les champions de France en titre dans chaque spécialité (s'ils ont encore l'âge correspondant à la catégorie).

- Epreuves disputées : la 8 et la 9
- Nombre de joueurs : 12
- Formule de jeu : double KO, élimination directe à partir des demi-finales
- Nombre de billards : 4
- Nombre de jours : 2

Distances :

- Distance à la 8 : 6 manches gagnantes
- Distance à la 9 : 7 manches gagnantes

Têtes de séries :

- Les champions de France en titre.
- Le vainqueur de chacun des deux secteurs les plus importants.

Définition des têtes de série pour chaque épreuve

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

- Au champion de France en titre de la spécialité (TS n° 1 s'il participe).
- Au champion de France en titre de l'autre spécialité (éventuellement) (TS n°2).
- aux champions des deux secteurs possédant le plus grand nombre d'engagés dans la compétition « Juniors » (tirage au sort)
- aux autres champions de secteurs (tirage au sort).

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

Les champions de France de chaque mode de jeu sont qualifiés pour les championnats de France « National 1 » de la saison suivante

TITRE IV

TOURNOIS NATIONAUX

CHAPITRE I

GENERALITES

Article 4.1.01 - Finalité du circuit National.

Avec le concours de ses Ligues et de ses Clubs, la Fédération Française de Billard organise chaque année plusieurs tournois nationaux au Billard Américain inscrits officiellement au calendrier sportif fédéral. Ces tournois nationaux constituent le «circuit National ». Un tournoi du circuit National compte obligatoirement une épreuve « toutes catégories » qui se déroule sur deux jours (samedi et dimanche). Chaque tournoi peut également proposer une épreuve réservée aux femmes organisée dans la journée du dimanche.

Le circuit National, épreuve « toutes catégories », est qualificatif pour les championnats de France Masters de Billard Américain s'il compte 3 tournois au moins organisés dans la saison sportive.

Le circuit National, épreuve « Féminines », est qualificatif pour les championnats de France « Féminines » de Billard Américain s'il compte 3 tournois au moins organisés dans la saison sportive. Les tournois nationaux de Billard Américain se disputent au Jeu de la 9 ou au jeu de la 8.

Article 4.1.02 - Nombre de tournois et dates

Le nombre de tournois du circuit National est de 3 au moins et est plafonné à 7 dans une saison sportive. Les dates des tournois sont communiquées par la CSNBA en début de saison sportive.

Article 4.1.03 - Joueurs participants

Les tournois nationaux du circuit National sont réservés à tous les titulaires de la licence fédérale en cours de validité. Tous les participants aux épreuves doivent se conformer aux dispositions réglementaires de la FFB.

Article 4.1.04 - Résultats retenus

Nombre de tournois organisés	Nombre de meilleurs résultats retenus
3	3
4 et 5	4
6 et 7	5

Article 4.1.05 - Points de classement – Têtes de séries

Points de classement attribués à l'issu d'un tournoi

Phase finale épreuves « toutes catégories »	
1 ^{er}	100
2 ^{ème}	68
3 ^{ème} et 4 ^{ème}	48
5 ^{ème} à 8 ^{ème}	36
9 ^{ème} à 12 ^{ème}	30
13 ^{ème} à 16 ^{ème}	24
17 ^{ème} à 24 ^{ème}	18
25 ^{ème} à 32 ^{ème}	12

Phase qualificative à 48 joueurs « toutes catégories »	
33 ^{ème} à 40 ^{ème}	5
41 ^{ème} à 48 ^{ème}	3
49 ^{ème} à 64 ^{ème}	1

Phase qualificative à 64 joueurs « toutes catégories »	
33 ^{ème} à 40 ^{ème}	7
41 ^{ème} à 48 ^{ème}	5
49 ^{ème} à 64 ^{ème}	3
65 ^{ème} à 80 ^{ème}	1

Phase qualificative à 96 joueurs « toutes catégories »	
33 ^{ème} à 40 ^{ème}	9
41 ^{ème} à 48 ^{ème}	7
49 ^{ème} à 64 ^{ème}	5
65 ^{ème} à 80 ^{ème}	3
81 ^{ème} à 112 ^{ème}	1

Phase qualificative à 128 joueurs « toutes catégories »	
33 ^{ème} à 40 ^{ème}	9
41 ^{ème} à 48 ^{ème}	7
49 ^{ème} à 64 ^{ème}	5
65 ^{ème} à 80 ^{ème}	3
81 ^{ème} à 112 ^{ème}	2
113 ^{ème} à 144 ^{ème}	1

Epreuves Féminines					
8 joueuses ou moins		Entre 9 et 16 joueuses		Entre 17 et 24 joueuses	
1 ^{ère}	21	1 ^{ère}	23	1 ^{ère}	25
2 ^{ème}	14	2 ^{ème}	17	2 ^{ème}	19
3 ^{ème} et 4 ^{ème}	8	3 ^{ème} et 4 ^{ème}	13	3 ^{ème} et 4 ^{ème}	14
5 ^{ème} et 6 ^{ème}	3	5 ^{ème} et 6 ^{ème}	9	5 ^{ème} et 6 ^{ème}	11
7 ^{ème} et 8 ^{ème}	1	7 ^{ème} et 8 ^{ème}	6	7 ^{ème} et 8 ^{ème}	8
		9 ^{ème} à 12 ^{ème}	3	9 ^{ème} à 12 ^{ème}	5
		13 ^{ème} à 16 ^{ème}	1	13 ^{ème} à 16 ^{ème}	3
				17 ^{ème} à 24 ^{ème}	1

TETES DE SERIES

Les têtes de séries sont définies à la date limite d'inscription d'un tournoi.

Tournois « toutes catégories » :

Pour le premier tournoi de la saison :

- Phase finale :

Prioritairement les 16 joueurs, inscrits pour le tournoi, les mieux placés dans le classement du circuit National de la saison précédente.

- Phase qualificative :

Prioritairement, les 16 joueurs, inscrits pour le tournoi, placés à la suite des joueurs têtes de série de la phase finale dans le classement du circuit National de la saison précédente.

Pour les tournois suivants :

Les 16 têtes de séries de la phase finale et les 16 têtes de séries de la phase qualificative seront déterminées suivant le classement réactualisé à l'issue du ou des tournois précédents suivant les mêmes modalités que pour le premier tournoi.

En cas d'égalité de points entre plusieurs joueurs, ceux-ci sont départagés en utilisant le classement du circuit National de la saison précédente.

Tournois féminins :

Pour le premier tournoi de la saison :

Prioritairement les 8 joueuses, inscrites pour le tournoi, les mieux placées dans le classement général du circuit National de la saison précédente.

Pour les tournois suivants :

Les 8 têtes de séries seront déterminées suivant le classement réactualisé à l'issue du ou des tournois précédents.

En cas d'égalité de points entre plusieurs joueuses, celles-ci sont départagées en utilisant le classement du circuit National de la saison précédente.

Article 4.1.06 - Attribution d'un tournoi

L'organisation d'un tournoi national du circuit National est confiée à un Club, avec avis favorable préalable de la Ligue régionale d'appartenance. Ces tournois font l'objet d'une demande d'organisation adressée à la CSNBA.

L'organisateur d'un tournoi national s'engage à respecter le cahier des charges pour l'organisation d'un tournoi du circuit National.

CHAPITRE II

DEROULEMENT D'UN TOURNOI

Article 4.2.01 - Epreuve « toutes catégories »

Un tournoi national du circuit National comporte, pour l'épreuve «toutes catégories », une phase qualificative et une phase finale.

La phase qualificative se déroule suivant le principe du double KO (distance : 7 manches gagnantes jeu de la 9 et 6 manches gagnantes au jeu de la 8.)

La phase finale se déroule en élimination directe (distance 9 manches gagnantes au jeu de la 9 et 7 manches gagnantes au jeu de la 8) avec « repêchage » (distance : 7 manches gagnantes au jeu de la 9 et 6 manches gagnantes au jeu de la 8), suivant le tableau annexé au présent règlement permettant d'accéder aux places de 5^{ème} à 8^{ème}. Le match final du tournoi se dispute en 11 manches gagnantes.

Quatre cas possibles pour la phase qualificative :

- 1- La phase qualificative est ouverte à 48 joueurs au plus si le tournoi se dispute sur 8 tables (voir tableau correspondant en annexe).
- 2 - La phase qualificative est ouverte à 64 joueurs au plus si le tournoi se dispute sur 10 tables (voir tableau correspondant en annexe).
- 3 - La phase qualificative est ouverte à 96 joueurs au plus si le tournoi se dispute sur 16 tables (voir tableau correspondant en annexe).
- 4 - La phase qualificative est ouverte à 128 joueurs au plus si le tournoi se dispute sur 20 tables (deux organisateurs peuvent se regrouper. Voir tableau en annexe)

Dans tous les cas, la phase finale se dispute à 32 joueurs, 16 joueurs issus de la phase qualificative, et 16 joueurs têtes de séries directement qualifiés pour cette phase finale.

Les 8 joueurs issus du tournoi qualificatif sortant du tableau par le coté gagnant sont opposés aux TS 9 à 16.

Les 8 joueurs issus du tournoi qualificatif sortant du tableau par le coté perdant sont opposés aux TS 1 à 8.

Toutes les épreuves se déroulent conformément aux tableaux fournis par la FFB, annexés au présent règlement.

Article 4.2.02 - Epreuve « Féminines »

Un tournoi national du circuit National comporte, pour l'épreuve « Féminines », une phase unique disputée avec 16 joueuses au plus si les compétitions sont organisées sur 10 tables ou avec 24 joueuses au plus si les compétitions sont organisées sur 16 tables (voir tableaux annexés au présent règlement). Une épreuve « Féminines » ne peut être organisée que dans le cas d'une organisation sur 10 ou 16 tables.

Distances : tous les matchs se disputent en 6 manches gagnantes sauf le match final du tableau principal qui se joue en 7 manches gagnantes (Le premier tour des tableaux de 24 joueuses et les tableaux perdants se jouent en 5 manches gagnantes).

Article 4.2.03 - Engagements

1. Formalités

L'engagement doit être effectué en ligne sur le site Fédéral (www.ffbillard.org).

La période d'inscription pour chaque tournoi est indiquée sur la liste des tournois communiquée aux Ligues en début de saison. Elle débute six semaines avant le début du tournoi et se termine 15 jours avant.

Toute inscription reçue en dehors des dates prévues ne sera pas prise en compte sauf si à la date limite d'inscription pour un tournoi, le nombre de joueurs requis n'est pas atteint. Dans ce cas, les joueurs qui se seraient inscrits après la date limite pourraient être retenus dans l'ordre chronologique des inscriptions. Les joueurs retenus après la date limite d'inscription ne pourront bénéficier d'une place de tête de série.

Les droits d'engagements, fixés chaque année par la CSNBA (voir les dispositions financières de la saison en cours), seront versés directement à l'organisateur par le compétiteur.

2. Joueur forfait

Tout joueur engagé auprès de la FFB pour participer à un tournoi national, ne se présentant pas à l'épreuve sans en informer la FFB au moins 72 heures avant le début de la compétition, est suspendu pour le tournoi à venir dans lequel il est engagé et retenu. Cette suspension ne peut pas faire l'objet d'un appel devant la Commission de Discipline Nationale. Le coût de l'engagement pour le tournoi concerné reste dû à l'organisateur.

Après le tirage au sort, tout joueur inscrit, absent au début de la compétition, peut être remplacé par un joueur choisi par l'organisateur, son engagement ne lui sera pas remboursé.

3. Liste des joueurs retenus

Pour le premier tournoi :

A la date limite d'inscription, si le nombre de joueurs inscrits excède le nombre maximal de joueurs pouvant participer, les joueurs sont retenus prioritairement dans l'ordre décroissant du classement du circuit National de la saison précédente.

Pour les tournois suivants :

A la date limite d'inscription, si le nombre de joueurs inscrits excède le nombre maximal de joueurs pouvant participer, les joueurs sont retenus prioritairement dans l'ordre décroissant du classement réactualisé du circuit National. Si nécessaire, les joueurs non classés à l'issue du ou des tournois précédents sont retenus dans l'ordre décroissant du classement du circuit National de la saison précédente, toutefois ils sont prioritaires par rapport aux joueurs classés n'ayant pas gagné de matchs.

Pour chaque tournoi :

Quatre places sont réservées à la FFB dans la phase qualificative « toutes catégories », et une place dans le tableau féminin. Dans la période d'inscription pour le tournoi considéré, la FFB peut éventuellement désigner, quatre joueurs et une joueuse et les intégrer à la compétition.

En outre, deux places sont réservées à l'organisateur dans la phase qualificative « toutes catégories », et une place dans le tableau féminin. Dans la période d'inscription pour son tournoi, l'organisateur peut inscrire, à ce titre, deux joueurs et une joueuse de son choix.

Article 4.2.04 - Direction de jeu – Arbitrage

Le déroulement des épreuves est sous le contrôle du directeur de jeu, chargé de faire appliquer toutes les dispositions réglementaires de la FFB. Il peut être aidé d'un juge-arbitre ou assurer lui-même cette tâche.

Article 4.2.05 - « Time out »

Aucune pause n'est accordée durant les matchs d'un tournoi. Seule une interruption pour se rendre aux toilettes est permise pendant une rencontre.

Article 4.2.06 - Intendance

L'organisateur est responsable de l'intendance durant toute la compétition.
L'organisateur doit proposer aux joueurs un choix d'hôtels et de restaurants et dans la mesure du possible, prévoir une restauration rapide et de proximité facilitant le déroulement des épreuves en « non-stop ».

Article 4.2.07 - Convocation des joueurs

Pour chaque tournoi, la liste des joueurs retenus et non retenus est établie par le responsable de la Commission CSNBA.
La Commission se charge de diffuser ces listes aux Clubs des joueurs concernés au moins 8 jours avant le début de la compétition.

Article 4.2.08 - Tirage au sort

Pour chaque épreuve, le tirage au sort est effectué publiquement par le directeur de jeu, le délégué fédéral ou son représentant, la veille de l'épreuve à 20h00. Les places vacantes (« blancs ») sont équitablement réparties dans les tableaux.

Article 4.2.09 - Horaires des épreuves

Les épreuves se déroulent, pour chaque journée de compétition, à partir de 08h30. Les joueurs sont convoqués à 08h00.

Article 4.2.10 - Joueur en retard

Tout joueur ne s'étant pas présenté à la table de jeu 15 minutes après l'annonce de son match est exclu de la compétition en cours.

Article 4.2.11 - Essai du matériel

Les joueurs participant à la phase qualificative du tournoi disposent, avant chaque match, de 3 minutes chacun pour essayer le matériel à disposition, et ce, jusqu'à la fin du tournoi.

Article 4.2.12 - Suivi sportif

A réception des résultats, la CSNBA procède à une attribution dégressive de points. Un classement peut ainsi être effectué tout au long de la saison.

En cas d'égalité de points au classement général, on compare la meilleure performance des joueurs à égalité sur leur meilleur tournoi. En cas de nouvelle égalité, on compare la deuxième meilleure performance sur un tournoi et ainsi de suite. Si nécessaire, le classement général du circuit National de la saison précédente sert de référence pour départager les joueurs.

La CSNBA est seule habilitée à statuer sur les cas non expressément prévus au règlement.

TITRE V

EPREUVES OFFICIELLES INTERNATIONALES

CHAPITRE I

CHAMPIONNATS D'EUROPE

Les épreuves des Championnats d'Europe sont organisées sous l'égide de l'European Pool Billiard Federation (E.P.B.F.).

Article 5.1.01 - Catégories et épreuves

1. Catégorie « Hommes »

Epreuves à la 8, à la 9 et au 14-1 en individuel
Epreuve par équipe

2. Catégorie « Femmes »

Epreuves à la 8, à la 9 et au 14-1 en individuel
Epreuve par équipe

3. Catégorie « fauteuils roulants » : joueurs handicapés se déplaçant en fauteuil roulant.

Epreuves à la 8 et à la 9 en individuel

4. Catégorie « Juniors » : joueurs âgés de moins de 18 ans au 1^{er} janvier de la saison en cours.

Epreuves à la 8, à la 9 et au 14-1 en individuel
Epreuve par équipe

5. Catégorie « Juniors Filles » : joueuses âgées de moins de 18 ans au 1^{er} janvier de la saison en cours.

Epreuves à la 8 et à la 9 en individuel

6. Catégorie « Benjamins » : joueurs âgés de moins de 16 ans au 1^{er} janvier de la saison en cours.

Epreuves à la 8, à la 9 et au 14-1 en individuel
Epreuve par équipe

7. Catégorie « Seniors Hommes » : joueurs âgés de plus de 40 ans au 1^{er} janvier de la saison en cours.

Epreuves à la 8, à la 9 et au 14-1 en individuel
Epreuve par équipe

8. Catégorie « Seniors Femmes » : joueuses âgées de plus de 40 ans au 1^{er} janvier de la saison en cours.

Epreuves à la 8 et à la 9 en individuel

Article 5.1.02 - Sélection des représentants FFB

En fonction des dispositions retenues par la FFB pour la saison sportive concernée, un certain nombre de joueurs et joueuses pourront être sélectionnés pour les épreuves des championnats d'Europe :

- épreuves individuelles « Hommes » : de 0 à 3 représentants
- épreuves individuelles « Femmes » : de 0 à 2 représentantes
- épreuves par équipe nationale : de 0 à 1 représentant

1. Epreuve « Individuel Hommes ».

Les joueurs sont sélectionnés sur la base des critères suivants :

- S'être classé dans les 3 premiers lors des derniers championnats d'Europe ou du Monde.
- Le classement national établi sur les résultats des derniers championnats de France et du circuit National de la saison en cours (tous les tournois nationaux de la saison, disputés avant la date d'inscription de joueurs en championnats d'Europe, sont retenus). Ce classement se base sur le cumul des points suivant le tableau annexé au présent règlement.
- Un joueur peut être sélectionné par le DTN en concertation avec la CSNBA.

2. Epreuve « Individuel Féminines »

Les joueuses sont sélectionnées sur la base des critères suivants :

- S'être classé dans les 3 premières lors des derniers championnats d'Europe ou du Monde.
- Le classement national établi sur les résultats des derniers championnats de France et du circuit National de la saison en cours (tous les tournois nationaux de la saison, disputés avant la date d'inscription de joueurs en championnats d'Europe, sont retenus). Ce classement se base sur le cumul des points suivant le tableau annexé au présent règlement.
- Un joueur peut être sélectionné par le DTN en concertation avec la CSNBA.

3. Epreuve « Equipe Nationale »

Idem « épreuves individuelles »

La composition de l'équipe de France, outre les critères précédents, prendra compte de la capacité de chaque joueur à favoriser la dynamique de groupe.

4. Epreuve « Catégories réservées aux jeunes »

La sélection des représentants de la FFB dans les catégories réservées aux jeunes est arrêtée par le D.T.N. en concertation avec la CSNBA.

5. Autres catégories

La sélection des représentants de la FFB dans les autres catégories est arrêtée par le D.T.N. en concertation avec la CSNBA.

CHAPITRE II

CHAMPIONNATS DU MONDE

Les épreuves des Championnats de Monde sont organisées sous l'égide de la World Pool Association (W.P.A.).

Article 5.2.01 - Catégories et épreuves

1. Catégorie « Hommes »

Epreuve au jeu de la 9 en individuel

2. Catégorie « Femmes »

Epreuve au jeu de la 9 en individuel

3. Catégories « Juniors » :

Joueurs âgés de moins de 18 ans au 1^{er} janvier de la saison en cours.

Epreuve au jeu de la 9 en individuel

Article 5.2.02 - Sélection des représentants FFB

Les participants aux championnats du Monde sont qualifiés à l'issue des épreuves continentales. La sélection des représentants de la FFB est validée par le D.T.N. en concertation avec la CSNBA.

TITRE VI

ROLES DES OFFICIELS

CHAPITRE I

LE DELEGUE FEDERAL

Le Délégué Fédéral est un membre du Comité Directeur de la Fédération Française de Billard ou une personne désignée par ledit Comité.

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

Il est convoqué par le Secrétariat de la FFB.

Le Délégué Fédéral s'assure de l'application correcte des Statuts et des Règlements Fédéraux et a toute autorité pour prendre les décisions qui s'imposent.

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

Il proclame le Champion de France.

CHAPITRE II

LE DIRECTEUR DE JEU

Les épreuves se déroulant dans une même salle sont contrôlées par un Directeur de Jeu, désigné par l'organisateur. Il peut être aidé par le Délégué Fédéral.

Le Directeur de Jeu a pour attribution :

- 1) De faire respecter l'interdiction de fumer dans la salle.
- 2) De vérifier le bon état du matériel.
- 3) D'exiger la présentation des licences des joueurs, avant le début de la compétition.
Un joueur qui n'est pas en mesure de présenter sa licence provisoire ou définitive ne peut participer à la compétition, sauf en cas de force majeure laissée à l'appréciation du Directeur de Jeu.
Le joueur qui présente une licence provisoire doit fournir également une pièce d'identité.
- 4) De vérifier la tenue des joueurs.
- 5) D'organiser les tours de jeux et de veiller à l'affichage des horaires.
- 6) De désigner, pour chaque partie, l'arbitre et les marqueurs ou désigner un responsable de l'arbitrage.
- 7) De veiller à la régularité et au bon déroulement des matchs. Il doit être en possession de tous les textes officiels nécessaires et à jour (Code Sportif...)
- 8) D'établir le classement final.
- 9) D'adresser, dans les 48 heures au Responsable concerné (Ligue, Secteur ou Secrétariat Fédéral), la feuille de résultats et le bordereau d'engagement pour le stade suivant de la compétition, dûment émargés.
- 10) De signaler sur la feuille de match tout joueur forfait au début de l'épreuve et tout joueur ayant abandonné en cours d'épreuve.
- 11) Le cas échéant, d'adresser au Responsable Sportif de l'épreuve un rapport circonstancié sur tout incident qui pourrait entraîner une sanction disciplinaire à l'encontre d'un joueur.

CHAPITRE III

LE JUGE ARBITRE

1. Le Juge Arbitre doit être, au minimum, arbitre fédéral.
2. Il désigne, en concertation avec le Directeur de Jeu, les arbitres des matchs.
3. Il peut intervenir au cours d'un match dans les cas suivants :
 - s'il estime que le temps de jeu n'est pas respecté.
 - s'il juge inconvenant le comportement d'un joueur, il peut, en concertation avec l'arbitre et le Directeur de Jeu :
 - donner un avertissement au joueur
 - infliger la perte d'une manche.
 - demander au Directeur de jeu l'exclusion du joueur.
4. Il doit consigner tout incident sur la feuille de match.

**TOUS LES CAS NON PREVUS AU PRESENT REGLEMENT
SERONT EXAMINES ET TRANCHES**

**PAR LA COMMISSION SPORTIVE NATIONALE
BILLARD AMERICAIN**