



FFB

Fédération Française de Billard

**CODE SPORTIF
BILLARD CARAMBOLE**

TABLE DES MATIÈRES

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

Article 2.2.06 - Nettoyage.....	23
Article 2.2.07 - Remplacement des billes	23
Article 2.2.08 - Sanction des fautes	23
Section 2 - Dispositions spécifiques	24
Article 2.2.09 - Remplacements en cours de match selon les spécialités.....	24
Article 2.2.10 - Autres particularités selon les spécialités	24
CHAPITRE 3 - JEUX AVEC QUILLES	25
Avant-propos	25
Article 2.3.01 - But du jeu	25
Article 2.3.02 - Position de départ	25
Article 2.3.03 - Attribution des points	26
Article 2.3.04 - Renversement des quilles	26
Article 2.3.05 - Billes en contact	27
Article 2.3.06 - Bille sautant hors du billard.....	27
Article 2.3.07 - Bille libre	27
Article 2.3.08 - Les fautes.....	28
Article 2.3.09 - Jeu en double au 5-Quilles.....	29
Article 2.3.10 - Le 9-Quilles	30
CHAPITRE 4 - ARTISTIQUE.....	31
Avant-propos	31
Article 2.4.01 - Description du programme	31
Article 2.4.02 - Carambolage.....	31
Article 2.4.03 - Essai du matériel.....	31
Article 2.4.04 - Présence des joueurs	32
TITRE III - CLASSIFICATION	33
CHAPITRE 1 - DISPOSITIONS COMMUNES	33
Article 3.1.01 - Joueurs pouvant être classifiés.....	33
Article 3.1.02 - Périodicité du calcul	33
Article 3.1.03 - Catégories internationales	33
CHAPITRE 2 - CLASSIFICATION PAR LA MOYENNE ANNUELLE.....	34
Section 1 - Définitions.....	34
Article 3.2.01 - Moyennes	34
Article 3.2.02 - Catégorisation par la moyenne annuelle.....	34
Section 2 - Méthode de classification	35
Article 3.2.03 - Spécialités et modes de jeu concernés	35
Article 3.2.04 - Calcul de classification.....	35
Article 3.2.05 - Étoile	35
Article 3.2.06 - Descente de catégorie	35
CHAPITRE 3 - CLASSIFICATION PAR L'ÂGE.....	36
Article 3.3.01 - Spécialités et modes de jeu concernés	36
Article 3.3.02 - Catégories d'âges.....	36
Article 3.3.03 - Calcul de classification.....	36
CHAPITRE 4 - CLASSIFICATION POUR LES FÉMININES	37
Article 3.4.01 - Spécialités et modes de jeu concernés	37
Article 3.4.02 - Calcul de classification.....	37
CHAPITRE 5 - CLASSIFICATION PAR NUMERUS CLAUSUS.....	38
Article 3.5.01 - Spécialités et modes de jeu concernés	38
Article 3.5.02 - Catégories par numerus clausus.....	38
Article 3.5.03 - Calcul de classification.....	38
TITRE IV - CLASSEMENT NATIONAL.....	39
CHAPITRE 1 - CONDITIONS D'ÉLIGIBILITÉ AU CLASSEMENT	39
Article 4.1.01 - Joueurs pouvant être classés	39
Article 4.1.02 - Matches valides pour le classement	39
Article 4.1.03 - Spécialités et modes de jeu concernés	39
CHAPITRE 2 - CALCUL DU CLASSEMENT.....	40
Article 4.2.01 - Périodicité du calcul	40
Article 4.2.02 - Fonction de répartition des taux de victoires	40
Article 4.2.03 - Calcul du classement national	40

Article 4.2.04 - Classement national de référence	40
TITRE V - ORGANISATION DES COMPÉTITIONS	41
CHAPITRE 1 - COMMISSIONS ET RESPONSABLES SPORTIFS COMPÉTENTS	41
Section 1 - Commission sportive nationale carambole	41
Article 5.1.01 - Composition et fonctionnement	41
Article 5.1.02 - Rôle	41
Section 2 - Commission sportive carambole de ligue	41
Article 5.1.03 - Composition et fonctionnement	41
Article 5.1.04 - Rôle	41
Section 3 - Commission sportive carambole de secteur	42
Article 5.1.05 - Circonscriptions territoriales	42
Article 5.1.06 - Composition et fonctionnement	42
Article 5.1.07 - Rôle	42
Section 4 - Responsables sportifs	43
Article 5.1.08 - Rôle des responsables sportifs	43
CHAPITRE 2 - COMPÉTITIONS HOMOLOGUÉES PAR LA FFB.....	44
Article 5.2.01 - Compétitions homologuées	44
Article 5.2.02 - Effets de l'homologation	44
Article 5.2.03 - Demande d'attribution d'une compétition homologuée	44
Article 5.2.04 - Demande d'attribution d'une compétition homologuée au palier national	44
Article 5.2.05 - Demande d'attribution d'une compétition homologuée au palier international	45
TITRE VI - RÈGLES COMMUNES À TOUTES LES COMPÉTITIONS	46
CHAPITRE 1 - ARBITRAGE ET DISCIPLINE	46
Article 6.1.01 - Arbitrage des matchs	46
Article 6.1.02 - Règles d'arbitrage	46
Article 6.1.03 - Rôle de l'arbitre	46
Article 6.1.04 - Forfait et abandon	46
Article 6.1.05 - Tenue sportive	47
Article 6.1.06 - Directeur de jeu	47
CHAPITRE 2 - FORMULES SPORTIVES.....	48
Section 1 - Définitions	48
Article 6.2.01 - Participant	48
Article 6.2.02 - Match et rencontre	48
Article 6.2.03 - Phase	48
Article 6.2.04 - Tour de jeu et séance	48
Article 6.2.05 - Points de rencontre, de match et de set	48
Article 6.2.06 - Répartition des participants par la méthode du serpent	48
Section 2 - Phase par poules	49
Article 6.2.07 - Principe	49
Article 6.2.08 - Répartition des participants entre les poules	49
Article 6.2.09 - Mécanisme des tours de jeu et séances dans chaque poule	49
Article 6.2.10 - Classement dans une phase disputée par poules pour les jeux à séries ininterrompues	50
Article 6.2.11 - Classement dans une phase disputée par poules pour les jeux avec quilles	51
Article 6.2.12 - Classement dans une phase disputée par poules pour l'Artistique	52
Section 3 - Phase par élimination directe	52
Article 6.2.13 - Principe	52
Article 6.2.14 - Répartition des participants entre les tableaux	52
Article 6.2.15 - Prolongations	52
Article 6.2.16 - Mécanisme des tours de jeu et séances dans chaque phase successive	53
Article 6.2.17 - Classement dans une phase disputée par élimination directe pour les jeux à séries ininterrompues	53
Article 6.2.18 - Classement dans une phase disputée par élimination directe pour les jeux avec Quilles	54
Article 6.2.19 - Classement dans une phase disputée par élimination directe pour l'Artistique	54
Section 4 - Double KO	55
Article 6.2.20 - Double KO à 8 joueurs	55
Article 6.2.21 - Double KO double à 16 joueurs	55
Section 5 - Plusieurs phases successives	56
Article 6.2.22 - 8 joueurs en deux poules de 4	56
Article 6.2.23 - 24 joueurs en quatre poules de 6	56
Article 6.2.24 - 32 joueurs en huit poules de 4	56
Article 6.2.25 - Classements dans une compétition comportant plusieurs phases successives	56
Section 6 - Dispositions diverses	56

Article 6.2.26 - Limitation de temps	56
Article 6.2.27 - Pauses en cours de match	57
Article 6.2.28 - Essai des billards	57
Article 6.2.29 - Échauffement.....	57
Article 6.2.30 - Conditions financières	57
TITRE VII - CHAMPIONNATS INDIVIDUELS DE CATÉGORIES, JEUX DE SÉRIES ET 3- BANDES.....	58
CHAPITRE 1 - COMPÉTITIONS PAR PALIERS GÉOGRAPHIQUES	58
Article 7.1.01 - Composition et finalité	58
Article 7.1.02 - Catégories concernées	58
Article 7.1.03 - Joueurs participants	58
Article 7.1.04 - Nouveaux joueurs.....	58
Article 7.1.05 - Formules sportives.....	59
CHAPITRE 2 - SÉLECTION PAR CIRCUITS NATIONAUX	60
Section 1 - Circuit.....	60
Article 7.2.01 - Composition et finalité	60
Article 7.2.02 - Catégories concernées, nombre de tournois et dates	60
Article 7.2.03 - Points de circuit	60
Article 7.2.04 - Classement du circuit.....	60
Section 2 - Formule sportive des tournois	61
Article 7.2.05 - Phases constitutives	61
Article 7.2.06 - Phases par poules.....	61
Article 7.2.07 - Phases par élimination directe	62
Article 7.2.08 - Classement dans un tournoi.....	62
Article 7.2.09 - Nombre de joueurs, de phases qualificatives et de séances selon les billards	62
Article 7.2.10 - Chronométrage	62
Article 7.2.11 - Distances	63
Article 7.2.12 - Féminines	63
Section 3 - Participants et rang d'arrivée.....	63
Article 7.2.13 - Participants	63
Article 7.2.14 - Rang d'arrivée	64
Section 4 - Dispositions diverses.....	64
Article 7.2.15 - Engagement	64
Article 7.2.16 - Forfait et abandon.....	64
Article 7.2.17 - Convocation des joueurs.....	64
Article 7.2.18 - Horaires	65
Article 7.2.19 - Intendance	65
CHAPITRE 3 - SÉLECTION PAR QUALIFICATIONS NATIONALES.....	66
Article 7.3.01 - Composition et finalité	66
Article 7.3.02 - Catégories concernées et dates	66
Article 7.3.03 - Formule sportive.....	66
Article 7.3.04 - Participants	66
Article 7.3.05 - Rang d'arrivée	66
Article 7.3.06 - Dispositions diverses	66
CHAPITRE 4 - FINALES NATIONALES	67
Section 1 - Principes	67
Article 7.4.01 - Composition et finalité	67
Article 7.4.02 - Catégories concernées et dates	67
Section 2 - Participants et rang d'arrivée.....	67
Article 7.4.03 - Joueurs qualifiés d'office et joueurs invités	67
Article 7.4.04 - Joueurs issus des sélections	67
Article 7.4.05 - Liste des joueurs qualifiés	68
Article 7.4.06 - Qualifications multiples.....	68
Article 7.4.07 - Rang d'arrivée	68
Section 3 - Dispositions diverses	68
Article 7.4.08 - Engagement	68
Article 7.4.09 - Convocation.....	68
Article 7.4.10 - Horaires	68
Article 7.4.11 - Distances	69
Article 7.4.12 - Le délégué fédéral	69
TITRE VIII - CHAMPIONNATS INDIVIDUELS DE CATÉGORIES, JEUX AVEC QUILLES.....	70

Avant-propos	70
CHAPITRE 1 - COMPÉTITIONS PAR PALIERS GÉOGRAPHIQUES	70
Article 8.1.01 - Composition et finalité	70
Article 8.1.02 - Catégories concernées	70
Article 8.1.03 - Joueurs participants	70
Article 8.1.04 - Formules sportives.....	70
CHAPITRE 2 - SÉLECTION PAR CIRCUITS NATIONAUX	71
Section 1 - Circuit.....	71
Article 8.2.01 - Composition et finalité	71
Article 8.2.02 - Catégories concernées, nombre de tournois et dates	71
Article 8.2.03 - Points de circuit	71
Article 8.2.04 - Classement du circuit.....	71
Section 2 - Formule sportive des tournois	72
Article 8.2.05 - Phases constitutives	72
Article 8.2.06 - Phase qualificative.....	72
Article 8.2.07 - Phase de barrage	72
Article 8.2.08 - Phases Promotion et Masters	73
Article 8.2.09 - Distances	73
Article 8.2.10 - Attribution des billards	73
Article 8.2.11 - Féminines	73
Section 3 - Participants et rang d'arrivée.....	74
Article 8.2.12 - Participants et rang d'arrivée	74
Section 4 - Dispositions diverses.....	74
CHAPITRE 3 - SÉLECTION PAR QUALIFICATIONS NATIONALES.....	75
Article 8.3.01 - Composition et finalité	75
Article 8.3.02 - Catégories concernées et dates	75
Article 8.3.03 - Formule sportive.....	75
Article 8.3.04 - Participants	75
Article 8.3.05 - Rang d'arrivée	75
Article 8.3.06 - Dispositions diverses	75
CHAPITRE 4 - FINALES NATIONALES	76
Section 1 - Principes.....	76
Article 8.4.01 - Composition et finalité	76
Article 8.4.02 - Catégories concernées et dates	76
Section 2 - Formule sportive	76
Article 8.4.03 - Nationale 1.....	76
Section 3 - Participants et rang d'arrivée.....	76
Article 8.4.04 - Joueurs qualifiés d'office et joueurs invités	76
Article 8.4.05 - Joueurs issus des sélections	77
Article 8.4.06 - Liste des joueurs qualifiés	77
Article 8.4.07 - Rang d'arrivée	77
Section 4 - Dispositions diverses	77
Article 8.4.08 - Engagement	77
TITRE IX - CHAMPIONNATS INDIVIDUELS DE CATÉGORIES, ARTISTIQUE.....	78
Avant-propos	78
CHAPITRE 1 - SÉLECTION PAR CIRCUITS NATIONAUX	78
Section 1 - Circuit.....	78
Article 9.1.01 - Composition et finalité	78
Article 9.1.02 - Catégories concernées, nombre de tournois et dates	78
Article 9.1.03 - Points de circuit	78
Article 9.1.04 - Classement du circuit.....	79
Section 2 - Formule sportive des tournois	79
Article 9.1.05 - Phases constitutives	79
Article 9.1.06 - Phases par poules.....	79
Article 9.1.07 - Phases par élimination directe	80
Article 9.1.08 - Classement dans un tournoi	80
Article 9.1.09 - Horaires	80
Section 3 - Participants et rang d'arrivée.....	80
Article 9.1.10 - Participants et rang d'arrivée	80
Section 4 - Dispositions diverses.....	80
CHAPITRE 2 - FINALES NATIONALES.....	81

Section 1 - Principes.....	81
Article 9.2.01 - Composition et finalité	81
Article 9.2.02 - Catégories concernées et dates	81
Section 2 - Formules sportives	81
Article 9.2.03 - Masters	81
Article 9.2.04 - Nationale « Challenge Coyret ».....	81
Section 3 - Participants et rang d'arrivée.....	82
Article 9.2.05 - Joueur qualifié d'office.....	82
Article 9.2.06 - Liste des joueurs qualifiés	82
Article 9.2.07 - Rang d'arrivée	82
Section 4 - Dispositions diverses.....	82
Article 9.2.08 - Engagement	82
TITRE X - CATÉGORIES.....	83
Article 10.0.01 - Catégories par la moyenne annuelle	83
Article 10.0.02 - Catégories par l'âge	84
Article 10.0.03 - Catégories par numerus clausus.....	84
TITRE XI - CHAMPIONNATS PAR ÉQUIPES DE DIVISIONS.....	85
CHAPITRE 1 - DISPOSITIONS COMMUNES À TOUS LES CHAMPIONNATS.....	85
Avant-propos	85
Article 11.1.01 - Présentation des différents championnats.....	85
Article 11.1.02 - Indices et plafond divisionnaire	85
Article 11.1.03 - Engagement d'une équipe	85
Article 11.1.04 - Composition d'une équipe.....	86
Article 11.1.05 - Déroulement d'une rencontre	87
Article 11.1.06 - Incidents lors d'une rencontre	87
Article 11.1.07 - Déroulement d'un championnat	87
Article 11.1.08 - Dispositions spécifiques aux Divisions 1 JDS et 3B	90
Article 11.1.09 - Montées et descentes de division.....	91
Article 11.1.10 - Nombre et format de billards.....	91
CHAPITRE 2 - JEUX DE SÉRIES.....	92
Article 11.2.01 - Engagement	92
Article 11.2.02 - Indice individuel.....	92
Article 11.2.03 - Indice d'équipe	92
Article 11.2.04 - Communication des résultats.....	92
Article 11.2.05 - Spécificités par division.....	93
Article 11.2.06 - Dispositions spécifiques à la Division 1	93
CHAPITRE 3 - 3-BANDES	94
Article 11.3.01 - Indice individuel.....	94
Article 11.3.02 - Spécificités par division.....	94
Article 11.3.03 - Dispositions spécifiques à la Division 1	94
CHAPITRE 4 - 5-QUILLES.....	96
Article 11.4.01 - Dispositions spécifiques aux qualifications nationales.....	96
Article 11.4.02 - Déroulement d'une rencontre	96
Article 11.4.03 - Division 1	96
TITRE XII - COUPES PAR ÉQUIPES.....	97
CHAPITRE 1 - COUPE DES PROVINCES.....	97
Article 12.1.01 - Présentation du championnat.....	97
Article 12.1.02 - Engagement d'une équipe	97
Article 12.1.03 - Composition d'une équipe.....	97
Article 12.1.04 - Déroulement d'un championnat	97
Article 12.1.05 - Dispositions diverses	97
CHAPITRE 2 - CHAMPIONNAT DE FRANCE DES JEUNES PAR ÉQUIPES DE CLUBS	98
Article 12.2.01 - Présentation du championnat.....	98
Article 12.2.02 - Engagement d'une équipe	98
Article 12.2.03 - Composition d'une équipe.....	98
Article 12.2.04 - Rang d'arrivée	98
Article 12.2.05 - Qualification nationale	98
Article 12.2.06 - Finale nationale	98
Article 12.2.07 - Déroulement d'une rencontre	99

Article 12.2.08 - Dispositions diverses	99
TITRE XIII - SÉLECTION POUR LES COMPÉTITIONS INTERNATIONALES	100
Article 13.0.01 - Principes généraux.....	100
Article 13.0.02 - Catégories d'âges.....	100
Article 13.0.03 - Catégories Féminines et Masters	100
Article 13.0.04 - Épreuves par équipes nationales	100
Article 13.0.05 - Tournoi de la Coupe du Monde UMB (3-Bandes).....	100

INTRODUCTION

Les principes de rédaction suivants ont été retenus :

Principe de hiérarchisation

Établir les règles générales communes puis spécialiser les règles dans la suite du texte.

Principe d'unicité

Une règle est donnée une seule fois, et rappelée autant de fois que nécessaire par référence à l'article initial.

Principe de séparation

Tous les concepts séparables (par exemple, modes de jeu et tracés) sont systématiquement séparés en éléments distincts et indépendants.

Le présent document est optimisé pour faciliter la recherche :

La table des matières est dynamique ;

Un lien hypertexte est créé sur chaque article mentionné dans un autre article ;

Chaque numéro d'article se décompose en 3 séquences :

- 1^{er} chiffre : titre,
- 2^{ème} chiffre : chapitre,
- 3^{ème} nombre : numéro d'ordre.

Un cahier d'aide est annexé pour illustrer certains articles du présent code :

- formule pour le classement national ;
- la notion de « queutage » ;
- les séances et tours de jeu ;
- éléments logistiques et administratifs pour organiser une compétition fédérale.

À partir du 1^{er} août 2012, les articles modifiés et les modifications de règlements apparaîtront en surbrillance jaune.

TITRE I - MATÉRIEL ET TRACÉS

CHAPITRE 1 - BILLARDS

Article 1.1.01 - Dimensions de la surface de jeu

Pour ses épreuves sportives, la FFB homologue les types de billards suivants :

1. Les billards dits « 3,10 m », surface de jeu = 2845 mm x 1423 mm, tolérance ± 5 mm ;
2. Les billards dits « 2,80 m », surface de jeu = 2540 mm x 1270 mm, ± 5 mm ;
3. Les billards dits « 2,60 m », surface de jeu = 2300 mm x 1150 mm, ± 5 mm.

Article 1.1.02 - Bandes

La surface de jeu est encadrée de bandes de caoutchouc, d'une largeur de 50 mm, ± 5 mm. Elles sont moulées et toilées, avec un profil du nez de bande triangulaire ou quadrangulaire. La section triangulaire ou quadrangulaire définit un profil de bande, qui doit s'inscrire dans une certaine enveloppe 66° , $\pm 2^\circ$. La qualité optimum d'une bande se situe entre zéro et dix ans. L'épaisseur minimale du profil quadrangulaire est de 22 mm, et de 18 mm pour le profil triangulaire. Leur dureté, exprimée en unités Shore, est de 43, ± 3 , et le rebond de la bande de 75%, $\pm 5\%$. Le caoutchouc est collé sur un tasseau. La hauteur du nez de bande est de 37 mm, ± 1 mm, bande garnie.

Article 1.1.03 - Cadre de bandes et repères

Le cadre de bande est large de 125 mm, ± 50 mm.

Il est incrusté de points de repères divisant les côtés de la surface de jeu en huit segments égaux dans la longueur et quatre dans la largeur.

La distance entre le centre des repères et le nez de bande est de 90 mm, ± 1 mm.

Article 1.1.04 - Hauteur du billard

La hauteur du billard entre le sol et la surface supérieure du cadre doit être comprise entre 750 et 800 mm.

Article 1.1.05 - Ardoises

Elles doivent être rodées, jointives et fixées sur le châssis. Leur densité minimale est de 2,5.

Leur dureté, exprimée en unités Rockwell, est de 50, ± 5 .

Leur épaisseur minimale est de :

- 45 mm pour les billards de 3,10 m et 2,80 m ;
- 40 mm pour les billards de 2,60 m ;

Article 1.1.06 - Châssis

Le billard doit être équipé d'un châssis rigide, entretoisé, supportant le jeu d'ardoises sur sa périphérie et sous les joints.

Dans le cas d'un châssis métallique, l'âme du profilé le constituant ne doit pas être inférieure à 8 cm.

Article 1.1.07 - Chauffage

La surface de jeu doit être chauffée. La température en surface sur le tapis, mesurée par un thermomètre à maxima, doit être comprise entre 25 et 30°C.

Article 1.1.08 - Éclairage

L'éclairage doit être compris entre 400 et 520 lux sur toute la surface de jeu.

Le système d'éclairage doit être positionné au-dessus de chaque billard, à une hauteur minimum de 800 mm.

CHAPITRE 2 - AUTRES MATÉRIELS

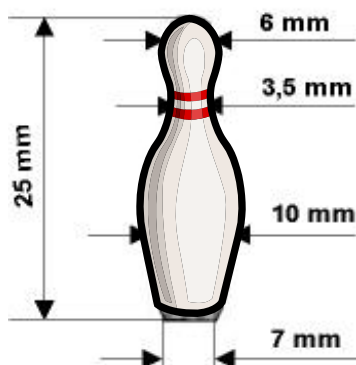
Article 1.2.01 - Billes

Les billes sont rigoureusement sphériques et leur diamètre compris entre 61 et 61,5 mm. Le poids d'une bille est compris entre 205 et 220 grammes, la différence entre la bille la plus lourde et la plus légère ne doit pas excéder 2 grammes.

Pour les spécialités à trois billes, il peut y avoir deux billes blanches, dont une pointée, et une bille rouge, ou une bille blanche, une bille jaune et une bille rouge.

Pour le 4-Billes, le jeu est composé d'une bille blanche, d'une jaune, d'une rouge et d'une bleue.

Article 1.2.02 - Quilles



Les quilles ont une hauteur de 25 mm. Leur diamètre est de 6 mm à la tête, de 10 mm à l'endroit le plus large et de 7 mm à la base. Elles sont toutes de forme et de dimensions identiques.

Article 1.2.03 - Queue de billard

La queue de billard est utilisée pour propulser la bille du joueur. Elle comporte obligatoirement un embout de cuir, le procédé, fixé à l'extrémité destinée à entrer en contact avec la bille.

Elle ne peut pas être pourvue d'éléments techniques destinés à faciliter ou changer le coup du joueur ou avoir une influence quelconque sur le parcours de la bille.

Article 1.2.04 - Rallonges et râteaux

La rallonge est une pièce pouvant être fixée provisoirement à la queue de billard pour augmenter sa longueur.

Le râteau est une pièce pouvant être utilisée pour remplacer la main d'appui du joueur.

Article 1.2.05 - Socle de surélévation

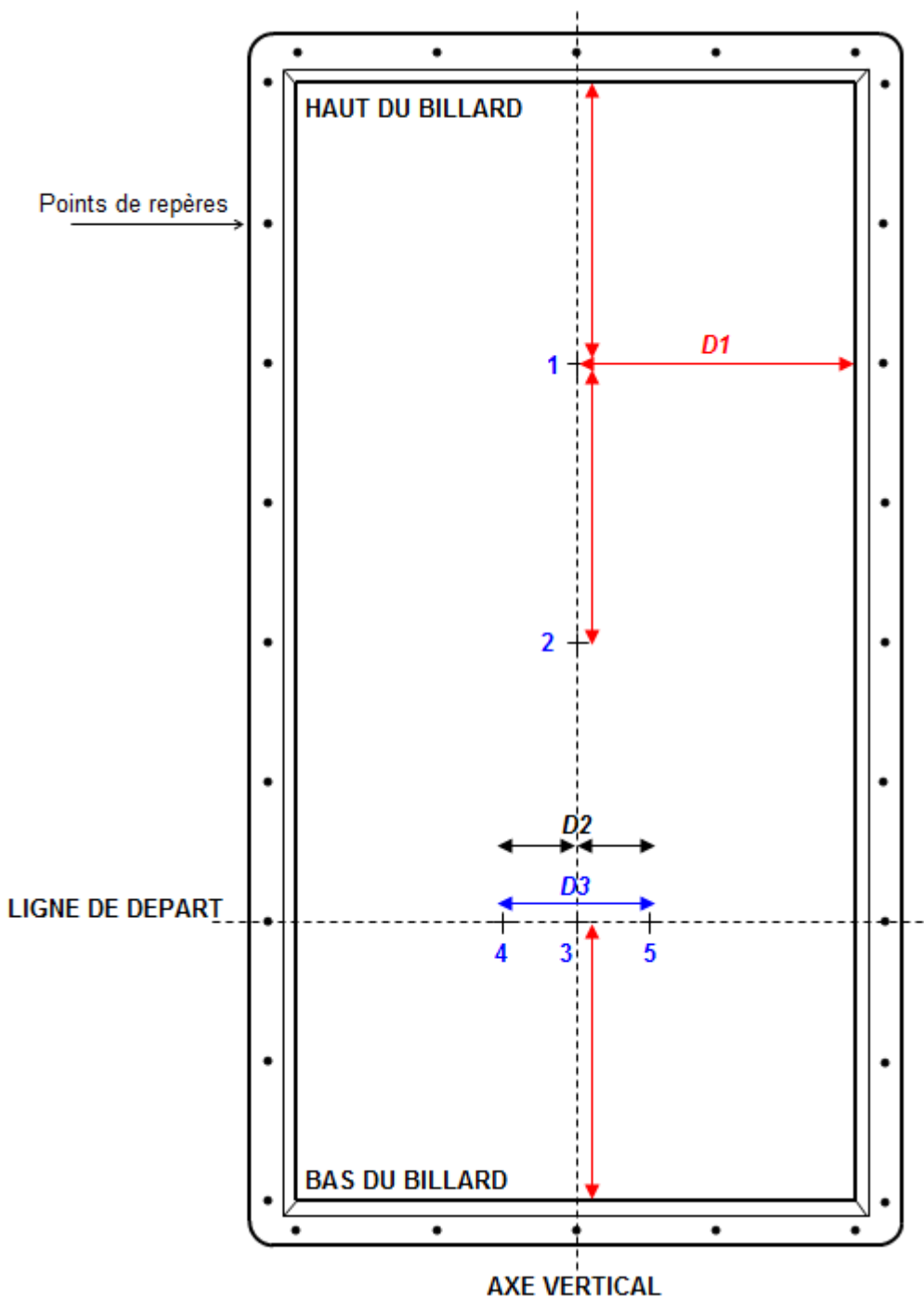
Le socle pouvant être utilisé par les joueurs pour se surélever est d'une hauteur maximum de 20 cm.

CHAPITRE 3 - TRACÉS

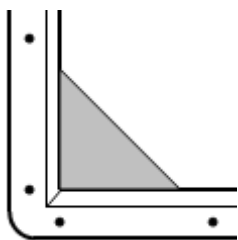
Article 1.3.01 - Mouches

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

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

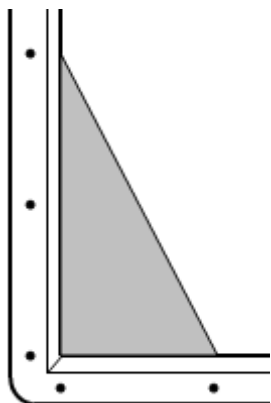


Article 1.3.02 - Petits coins



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

Article 1.3.03 - Grands coins



Les grands coins sont des triangles rectangles définis comme suit :

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

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

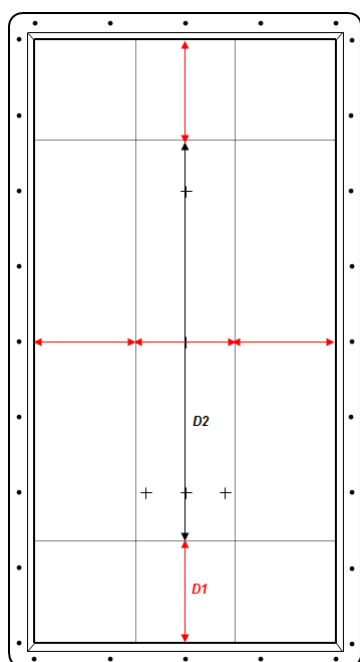
Article 1.3.04 - Cadres

On distingue :

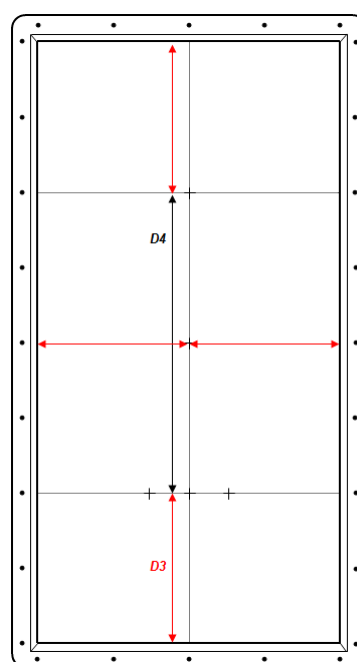
1. Le cadre « 47 »
2. Le cadre « 71 »

Leurs dimensions sont les suivantes :

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



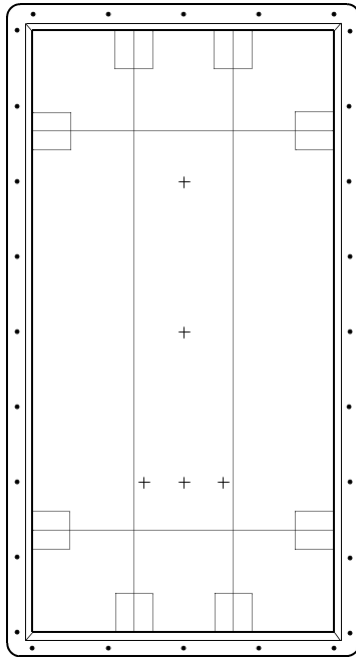
Cadre « 47 »



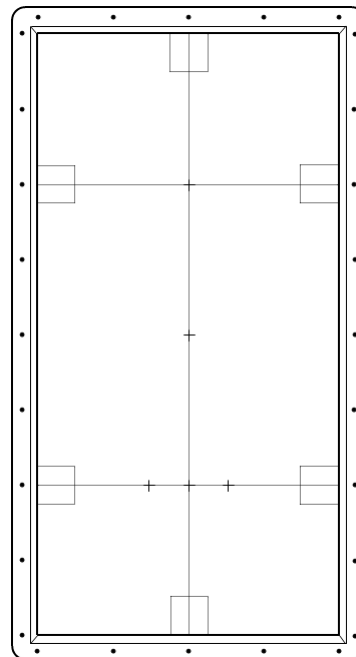
Cadre « 71 »

Article 1.3.05 - Ancres

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



Cadre « 47 »



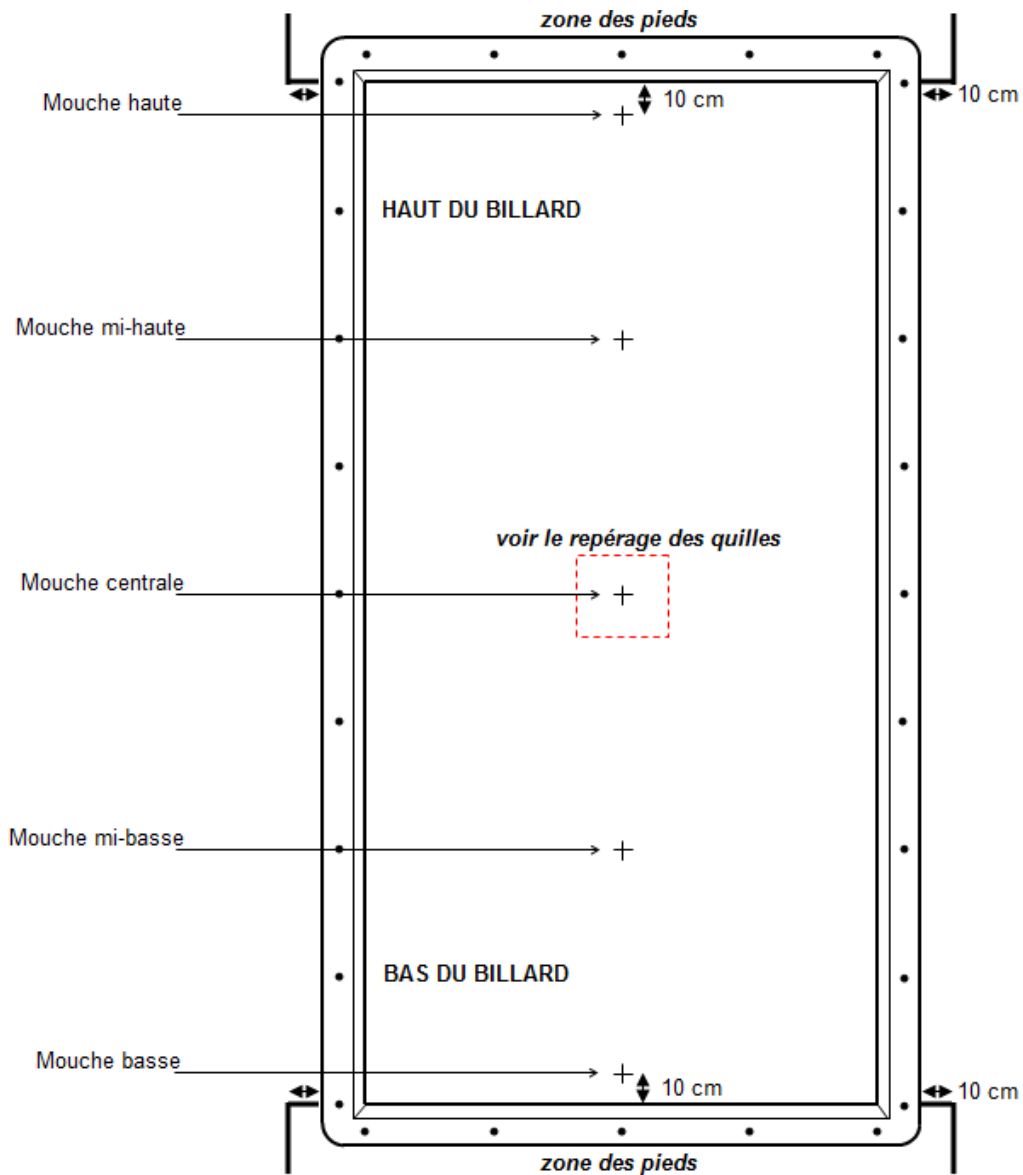
Cadre « 71 »

Article 1.3.06 - Tracé pour les jeux avec quilles

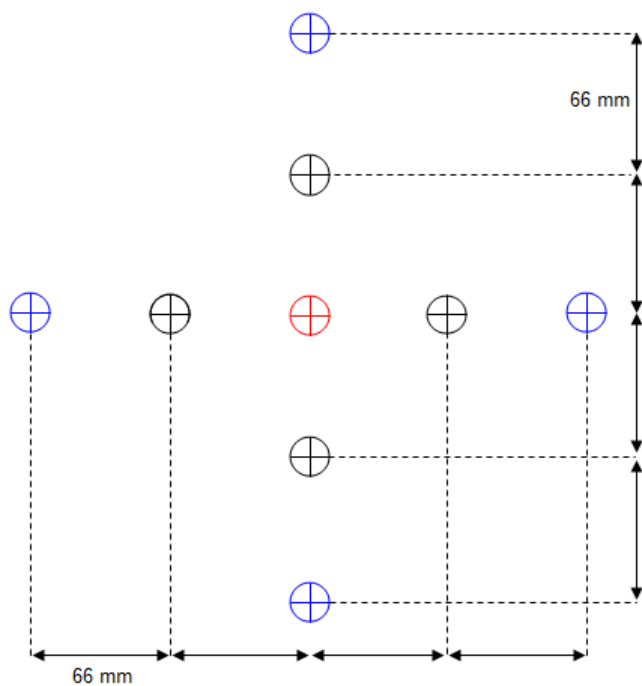
A. Mouches et zones de pieds

La zone de pied est représentée par deux lignes à 10 cm du bord extérieur de l'encadrement des grandes bandes.

Les lignes et zones sont tracées sur le sol ou repérées par l'apposition d'une bande autocollante.



B. Repérage des quilles



La base de chaque quille tracée est de 7 mm.

La quille rouge est placée sur la mouche centrale.

Le 5-Quilles prend l'emplacement de la quille rouge et les quatre tracés en noir.

Le 9-Quilles reprend les tracés du 5-Quilles en plus de ceux en bleu.

Article 1.3.07 - Tracé des positions à l'Artistique

A. Division de la surface du billard

1. Afin de faciliter cette opération, on suppose le billard divisé en 32 grands carrés dont les côtés sont égaux au 1/8ème de la longueur de la surface libre de jeu, soit 0,356 m.
2. Chacun de ces grands carrés est à son tour subdivisé en 36 petits carrés.
3. La surface libre de jeu se trouve donc divisée en 1152 petits carrés (32 x 36) qui servent à situer la position des billes.

B. Tracé et désignation de l'emplacement des billes

1. Le tracé s'effectue à l'aide d'un gabarit rectangulaire percé de trous, dont la surface couvre un secteur de deux des grands carrés définis ci-dessus, soit 72 petits carrés.
2. La surface libre de jeu comprend donc 16 secteurs désignés par des lettres, de A à P.
3. Les trous du gabarit sont de deux sortes :
 - a. Les trous principaux correspondent au milieu de chaque petit carré, numérotés par files de 6, de 1 à 6, sur la largeur, et par dizaines 1, 11, 21, 31, 41, 51 sur la longueur ; ceux du premier grand carré sont numérotés de 1 à 56 et ceux du deuxième de 101 à 156 ;
 - b. Les trous satellites, percés dans les deux sens à mi-distance des trous principaux et numérotés en tenant compte de l'orientation suivante par rapport aux trous principaux : au nord : satellite n°7, au nord-est : satellite n°8, et à l'est : satellite n°9 ; l'adjonction de ces satellites quadruple le nombre des points repérables sur la surface de jeu.

L'emplacement des billes est donc désigné par la lettre du secteur suivie du numéro du trou principal et de celui de son satellite, s'il y a lieu.

TITRE II - RÈGLES DE JEU

La FFB reconnaît pour la discipline carambole les modes de jeu et spécialités suivants :

	Modes de jeu	Spécialités
Jeux à séries ininterrompues	Jeux de séries	Partie Libre
		Cadres
		1-Bande
		4-Billes
	3-Bandes	
Jeux à séries interrompues	Jeux avec quilles	5-Quilles
		9-Quilles
	Artistique	

CHAPITRE 1 - RÈGLES COMMUNES

Section 1 - Détermination du joueur qui commence le match

Article 2.1.01 - Placement des billes pour le tirage à la bande

La bille rouge est placée sur la mouche 1, les billes des joueurs sur la ligne de départ, de part et d'autre du billard, à environ 20 cm de la grande bande.

À partir de cet instant, le match commence et les fautes décrites à la [section 3 du présent chapitre](#) sont comptabilisées.

Le cas échéant, les quilles et les autres billes sont mises sur l'emplacement qui leur est défini par les règles de la spécialité ou du mode de jeu concerné.

Article 2.1.02 - Tirage à la bande

Les joueurs, par une trajectoire touchant une seule fois la petite bande la plus éloignée, propulsent leur bille pour se rapprocher le plus possible de l'autre petite bande.

Si un joueur commet une faute définie à la section suivante, ou touche avec sa bille un autre élément que les petites bandes, **le joueur fautif perd le tirage**. **Si un joueur** met sa bille en mouvement après que la bille du joueur adverse a touché la première petite bande, alors le tirage est répété. Le joueur provoquant deux fois cette situation perd le tirage.

À défaut, le tirage est gagné par le joueur dont la bille est au plus près de la seconde petite bande.

S'il est impossible de déterminer quel joueur **est fautif** ou a gagné le tirage, celui-ci est recommencé dans les mêmes conditions.

Article 2.1.03 - Détermination du joueur qui commence

Le joueur qui a gagné le tirage décrit à l'[article précédent](#) choisit soit de débiter le match, soit de laisser son adversaire commencer. Les billes sont alors placées sur la position de départ. Dans le cas d'un match joué en plusieurs sets, il y a alternance du joueur commençant le set, cela sans distinction du nombre de sets à jouer.

Section 2 - Déroulement du match

Article 2.1.04 - Bille du joueur et billes-objets

Sauf disposition spécifique à certaines spécialités, le nombre de billes utilisées est de trois. Le joueur qui commence utilise la bille blanche. Son adversaire utilise la bille pointée ou la bille jaune. Les autres billes que celles du joueur en cours sont dites billes-objets, la bille de l'adversaire étant la seconde bille. Quel que soit le mécanisme du match, les joueurs conservent la même bille pour toute sa durée.

Article 2.1.05 - Distance et sets

Si un match se joue par sets, la distance est le nombre de points nécessaires pour gagner un set. Sinon, la distance est le nombre de points nécessaires pour gagner le match.

Article 2.1.06 - Queues de billard et accessoires autorisés

Les queues de billard doivent être conformes aux dispositions de l'[article 1.2.03](#). Les accessoires définis aux articles [1.2.04](#) et [1.2.05](#) peuvent toujours être utilisés par les joueurs. Le râtelier est le seul accessoire mis à disposition par l'organisateur.

Article 2.1.07 - Emplacement du joueur passif

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

Article 2.1.08 - Reprises

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

Article 2.1.09 - Reprise égalisatrice

Si une reprise égalisatrice est prévue par le règlement de la compétition, les deux joueurs doivent toujours totaliser le même nombre de reprises à la fin du match. Si le premier joueur termine sa dernière reprise et que le second joueur compte une reprise de moins à ce moment, les billes sont replacées sur la position de départ. Le second joueur commence alors sa dernière reprise sur cette position, qu'il doit exécuter dans les conditions spécifiques à la position de départ pour le mode de jeu concerné.

Article 2.1.10 - Détermination du vainqueur, limitation des reprises

Un match peut se dérouler en sets ou sur une distance unique, avec ou sans limitation de reprises ou reprise égalisatrice.

1. Match sur une distance unique

Le vainqueur est le joueur totalisant le plus de points à la fin du match. Si les joueurs sont à égalité de points, il y a match nul.

Le match prend fin :

- si aucune reprise égalisatrice n'est prévue, dès qu'un joueur atteint la distance fixée ;
- si une reprise égalisatrice est prévue, dès qu'un joueur atteint la distance fixée et que les deux joueurs totalisent le même nombre de reprises ;
- si une limitation de reprises est prévue et si le premier joueur l'a atteinte sans accomplir la distance, dès que le second joueur a terminé sa reprise égalisatrice.

2. Match en sets

Le vainqueur est le joueur totalisant le plus de points de sets à la fin du match. Si les joueurs sont à égalité de points de sets, il y a match nul.

Le vainqueur d'un set est déterminé comme le vainqueur d'un match en distance unique au point 1 précédent. Il est crédité de deux points de set. En cas de set nul, chaque joueur est crédité d'un point de set.

Le match prend fin :

- si le règlement de la compétition fixe un nombre de sets gagnants, dès qu'un joueur totalise au moins deux fois ce nombre en points de sets ;
- si le règlement de la compétition fixe un nombre de sets à jouer, dès que la somme des points de sets attribués aux deux joueurs totalise deux fois ce nombre.

3. Match nul

Le règlement de la compétition peut prévoir des dispositions particulières pour départager les joueurs en cas de match ou de set nul.

Section 3 - Fautes

Article 2.1.11 - « Fausse queue » ou dérapage du procédé sur la bille

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

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

Article 2.1.12 - Queutage

Il y a faute au moment du coup de queue de billard lorsque :

- le procédé entre plus d'une fois en contact avec la bille du joueur, ou entre en contact avec une autre bille ;
- le procédé est encore en contact avec la bille au moment où celle-ci touche une autre bille ou une bande.

Cette dernière disposition implique notamment qu'il est impossible de jouer en direction d'une bille ou d'une bande collée à la bille du joueur : la bille du joueur doit s'être écartée de l'élément collé avant de pouvoir revenir le toucher.

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

Article 2.1.13 - Bille touchée

Il y a faute lorsque, en dehors d'une situation de queutage, un contact intervient entre une bille et un autre élément qu'une autre bille ou une bande.

Article 2.1.14 - Trajectoires hors du billard

Il y a faute lorsqu'une bille au moins sort du billard.

Une bille est considérée sortie du billard si, au cours de son mouvement, elle touche le cadre de bande ou tout autre élément situé au-delà de la frontière intérieure du cadre de bande.

Article 2.1.15 - Fautes de position du corps

Le joueur commet une faute :

1. Si, au moment où il anime sa bille, aucun de ses pieds n'est en contact avec le sol, ou avec le socle prévu à l'[article 1.2.05](#) quand il est lui-même posé sur le sol ;
2. Si la semelle de sa chaussure touche le drap recouvrant la surface de jeu ou les bandes ;
3. Aux jeux avec quilles si, au moment où il anime sa bille lors du point de départ ou bille-en-main, ses pieds ne sont pas totalement à l'intérieur de la zone des pieds.

Article 2.1.16 - Abandon de l'aire de jeu

Il y a faute si un des joueurs quitte l'aire de jeu sans motif de force majeure ou pour un motif non prévu par le règlement de la compétition.

Article 2.1.17 - Fautes diverses

Il y a faute si :

1. La bille du joueur est mise en mouvement avant que toutes les billes-objets soient complètement immobiles ;
2. Au moins une bille-objet n'effectue pas une partie de son trajet en dehors d'une zone réglementée après une position « dedans » ;
3. Le point de départ ou de remplacement n'est pas exécuté dans les conditions spécifiques définies pour chaque spécialité ;
4. Le joueur fait intentionnellement des points de repères (un bleu posé sur le cadre de bande peut constituer un point de repère) ;
5. Le joueur ne joue pas avec sa bille ;
6. Le joueur commet un dépassement de temps d'exécution lorsque le règlement de la spécialité concernée prévoit une limitation de temps.

Article 2.1.18 - Fautes non constatées

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

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

CHAPITRE 2 - JEUX DE SÉRIES, 3-BANDES

Section 1 - Règles communes

Article 2.2.01 - But du jeu

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

Article 2.2.02 - Reprise

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

La reprise du joueur actif se termine lorsqu'il manque le carambolage, ou commet une faute, ou lorsque le total cumulé de ses points depuis la première reprise atteint la distance fixée par le règlement de la compétition.

Les points réalisés lors d'une reprise constituent une série.

Article 2.2.03 - Position de départ

La bille du joueur est placée sur la mouche 4 ou 5, au choix du joueur actif.

La bille rouge est placée sur la mouche 1.

La deuxième bille-objet est placée sur la mouche 3.

S'il y a lieu, la troisième bille-objet (bille bleue) est placée sur la mouche 4 ou 5 laissée libre.

Le carambolage de départ doit se jouer par l'attaque directe de la bille rouge et, si aucune contrainte de bande n'est prévue pour la spécialité concernée, avec au moins une bande.

Article 2.2.04 - Zones réglementées

Certaines spécialités ou modes de jeu prévoient des zones réglementées. Ces zones peuvent être à un ou deux coups.

1. Zones réglementées à un coup

Lorsque toutes les billes-objets terminent leur mouvement dans une même zone réglementée, elles sont dites « dedans ».

2. Zones réglementées à deux coups

Lorsque toutes les billes-objets terminent leur mouvement dans une même zone réglementée et qu'au moins l'une d'entre elles n'y a pas effectué la totalité de son mouvement, elles sont dites « entrées ». Sinon, elles sont dites « dedans ».

3. Conséquence de la position « dedans »

Lors du coup suivant une position « dedans », au moins une bille-objet doit effectuer une partie de son mouvement en dehors de la zone concernée.

Si plusieurs zones réglementées sont superposées, l'examen de position est fait séparément pour chaque zone concernée.

Si une bille-objet s'immobilise exactement sur la ligne de frontière d'une zone réglementée, elle est jugée au désavantage du joueur.

Article 2.2.05 - Jeux par bandes

Certaines spécialités imposent que la bille du joueur prenne contact un nombre minimum de fois avec une ou plusieurs bandes avant le carambolage sur la deuxième bille-objet.

Article 2.2.06 - Nettoyage

Une bille manifestement sale peut être nettoyée à la demande du joueur actif, sauf si elle est en contact avec une autre bille ou si la position ne permet pas un repérage et un remplacement précis.

Article 2.2.07 - Remplacement des billes

Les billes peuvent être remplacées en cours de match aux occasions suivantes :

- A. Lorsque la bille du joueur est en contact avec une bille-objet ; sauf disposition contraire spécifique à la spécialité ou à la compétition concernée, le remplacement est facultatif au choix du joueur actif ;
- B. Lorsque certaines fautes sont commises ;
- C. À la suite d'un nettoyage.

Selon le règlement particulier de la spécialité concernée, ce remplacement peut prendre trois formes différentes :

- D. Les billes sont placées et le point exécuté selon les dispositions de l'[article 2.2.03](#) ;
- E. Remise des seules billes concernées sur les positions suivantes :
 - la bille du joueur qui va jouer est placée sur la mouche 3 ;
 - la bille rouge est placée sur la mouche 1 ;
 - la deuxième bille-objet est placée sur la mouche 2 ;
 - s'il y a lieu, la troisième bille-objet (bleue) est remplacée sur la mouche 4 ou 5, au choix du joueur actif.Si une bille doit être placée sur une mouche déjà occupée par une autre bille, elle est placée sur la mouche correspondant à celle de la bille occupante.
- F. Remplacement des seules billes concernées le plus près possible de leur position d'origine.

Article 2.2.08 - Sanction des fautes

Si une faute définie à la [section 3 du chapitre 1 du titre II](#) est commise par le joueur actif, le carambolage éventuellement réalisé ne compte pas un point.
Le joueur responsable de la faute prévue à l'[article 2.1.15](#) perd le match.

Section 2 - Dispositions spécifiques

Article 2.2.09 - Replacements en cours de match selon les spécialités

	Partie Libre, Cadres, 1-Bande et 4-Billes	3-Bandes
Faute article 2.1.16-6 : dépassement de temps		2.2.07-D : position de départ si un matériel de chronométrage homologué est utilisé
Faute article 2.1.13 : trajectoires hors du billard	2.2.07-D : position de départ	2.2.07-E : billes concernées
Faute article 2.1.12 : Billes touchées et déplacées par le joueur actif si aucune bille n'était en mouvement	2.2.07-F : billes concernées au plus près de la position initiale	
Billes déplacées sans intervention du joueur actif et si aucune bille n'était en mouvement	2.2.07-F : billes concernées au plus près de la position initiale	
Bille du joueur collée à une ou plusieurs billes-objets	2.2.07-C : position de départ (*)	2.2.07-E : billes concernées
2.2.07-C : Nettoyage	2.2.07-F : billes concernées au plus près de la position initiale	

(*) obligatoire à la Partie Libre grands coins sur 3,10 m et pour les compétitions le prévoyant expressément

Article 2.2.10 - Autres particularités selon les spécialités

	Zones réglementées (nombre de coups)	Divers
Partie Libre	Article 1.3.02 (2) ou 1.3.03 (2)	
Cadre 71/2 (3,10 m)	Article 1.3.04-2 (2) et 1.3.05 (2)	
Cadre 47/1 (3,10 m)	Article 1.3.04-1 (1) et 1.3.05 (1)	
Cadre 47/2 (3,10 m)	Article 1.3.04-1 (2) et 1.3.05 (2)	
Cadres 42/2 (2,80 m), 38/2 (2,60 m)	Article 1.3.04-1 (2)	
4-Billes		Article 2.1.04 : quatre billes
1-Bande		Article 2.2.05 - Jeux par bande : une bande au minimum
3-Bandes		Article 2.2.05 - Jeux par bande : trois bandes au minimum Article 2.1.10 : sans reprise égalisatrice

CHAPITRE 3 - JEUX AVEC QUILLES

Avant-propos

Le présent chapitre peut contenir des dispositions particulières qui prévalent sur celles des autres titres.

Article 2.3.01 - But du jeu

1. Le joueur qui atteint le premier la distance fixée remporte le match. Si, lors du dernier coup, la distance est dépassée, le nombre total des points est ramené à cette distance.
La distance à atteindre peut être soit une distance unique, soit plusieurs sets en nombre impair.
2. Les joueurs jouent alternativement, chacun jouant un seul coup.
3. Un joueur est crédité de points lorsque le coup est régulier et que des points ont été réalisés. Le joueur commettant une faute est sanctionné de points de faute, qui sont autant de points attribués à son adversaire.
4. Le coup est régulier et rapporte des points à son exécutant lorsque la bille de jeu touche la bille de l'adversaire :
 - a. et que cette dernière renverse une ou plusieurs quilles ;
 - b. puis la bille rouge, et que l'une et/ou l'autre de ces deux dernières renversent une ou plusieurs quilles ;
 - c. laquelle touche ensuite la bille rouge et que l'une et/ou l'autre de ces deux dernières renversent une ou plusieurs quilles ;
 - d. puis la bille rouge, laquelle est également touchée par la bille de l'adversaire et que la bille de l'adversaire et/ou la bille rouge renversent une ou plusieurs quilles ;
 - e. puis la bille rouge ;
 - f. et que celle-ci touche ensuite la bille rouge ;
 - g. puis la bille rouge, et que dans le même coup la bille de l'adversaire touche également la bille rouge.
5. Le coup est régulier mais ne procure aucun point lorsque dans l'exécution du coup, la bille de jeu ne touche que la bille de l'adversaire et qu'ensuite aucune de ces deux billes ne touche la bille rouge et qu'aucune quille n'est renversée ([article 2.3.04](#)).
6. Le coup n'est pas régulier et entraîne des points de fautes à son exécutant, qui sont autant de points attribués à l'adversaire :
 - a. si sa bille de jeu ne touche pas la bille de l'adversaire ;
 - b. si, avant de toucher la bille de l'adversaire, sa bille de jeu touche la bille rouge et/ou renverse une ou plusieurs quilles, ou déplace une ou plusieurs quilles hors de l'emplacement de leur base, tracé sur le drap ;
 - c. s'il joue avec la bille de l'adversaire ;
 - d. s'il commet l'une des fautes citées à l'[article 2.3.08](#), que des points aient été réalisés ou non lors du coup fautif.

Article 2.3.02 - Position de départ

Les billes et les quilles sont placées par l'arbitre dans les positions suivantes :

- la bille blanche du joueur devant exécuter le tir de départ librement dans la partie inférieure du billard ;
- la bille de l'adversaire, jaune, sur la mouche haute ;
- la bille rouge sur la mouche mi-haute ;

- les quilles sont placées au milieu du billard, la rouge exactement au centre et les quatre autres comme suit : deux sur la ligne médiane, de part et d'autre de la quille rouge, et deux sur l'axe vertical, également de part et d'autre de la quille rouge.

Le joueur qui commence le match utilise la bille blanche : en se servant de la flèche de sa queue de billard (et non du procédé), il la place à son gré dans la moitié inférieure du billard, aucune partie de cette bille ne devant dépasser la ligne médiane du billard.

Après avoir défini l'emplacement de sa bille, le joueur doit la jouer de telle sorte qu'elle touche la bille de l'adversaire.

La bille jaune est la bille de jeu attribuée au joueur adverse, qui la conserve durant tout le match.

Lors de l'exécution du tir de départ, le joueur doit avoir au moins un pied en contact avec le sol, totalement à l'intérieur des lignes tracées à cet effet.

Article 2.3.03 - Attribution des points

1. La valeur des points de quilles est la suivante :
 - les quilles latérales valent chacune 2 points ;
 - la quille centrale vaut 4 points ;
 - la quille centrale abattue seule vaut 8 points, y compris lors de l'exécution d'un coup où une ou plusieurs quilles latérales sont manquantes, leur emplacement étant occupé.
2. La valeur des points de bille rouge est la suivante :
 - le touché de la bille de jeu sur la bille de l'adversaire puis sur la bille rouge, point appelé « carambole », vaut 4 points ;
 - le touché de la bille de jeu sur la bille de l'adversaire, cette dernière touchant ensuite la bille rouge, (y compris lorsque ces deux billes sont en contact), point appelé « casin », vaut 3 points.
 - seule la première réalisation de l'une des situations ci-dessus est prise en considération pour l'attribution du nombre de points de bille rouge.
3. Les points de quilles et de bille rouge sont additionnés pour obtenir le total des points réalisés dans un même coup.
4. La valeur des points de fautes est indiquée à l'[article 2.3.08](#).
5. Si, lors d'un coup fautif, des points de quilles et/ou de bille rouge sont réalisés, le total de tous les points obtenus est attribué à l'adversaire.

Article 2.3.04 - Renversement des quilles

1. Une quille est considérée comme ayant été renversée lorsque sa base a perdu complètement le contact avec le drap.
2. Une quille abattue qui retrouverait sa position initiale reste considérée comme ayant été renversée et ses points sont comptés.
3. Une quille est également considérée comme renversée si elle est abattue par une autre quille, sous réserve de l'application des critères 5 et 7 du présent article.
4. Une quille traînée ou poussée, mais non tombée, est considérée comme ayant été renversée lorsque sa base a quitté complètement son emplacement tracé sur le drap.
5. Si une quille appuyée contre la bille de jeu tombe au moment de l'attaque de la bille du joueur dans la direction opposée à celle de l'appui, le coup ayant été joué régulièrement, elle n'est pas considérée comme ayant été renversée. Ceci ne constitue pas une faute et l'arbitre doit l'enlever aussitôt de l'aire de jeu. S'il n'a pas cette possibilité, il n'est pas tenu compte d'éventuels points de quilles provoqués par la quille tombée précédemment, selon le critère 3 du présent article.

6. Si une quille tombe pour une raison non imputable au joueur, l'arbitre la remet aussitôt en place, même en cours d'exécution du coup. Cette quille n'est pas considérée comme ayant été abattue et il n'est pas tenu compte d'éventuels points de quilles provoqués par celle tombée précédemment, selon le point 3 du présent article.
7. Si l'emplacement d'une ou de plusieurs quilles est occupé totalement ou partiellement par une ou plusieurs billes, l'arbitre enlève la ou les quilles concernées et le coup s'exécute avec les quilles restantes. La ou les quilles enlevées ne sont pas comptabilisées et elles sont replacées dès que leur base est rendue libre par le déplacement de la ou des billes concernées.
8. Il n'y a pas faute si la bille de jeu touche d'abord une ou plusieurs quilles sans les renverser avant de percuter la bille adverse, ni si ces quilles touchées sont déplacées jusqu'à avoir quitté entièrement l'emplacement de leur base tracé sur le drap.

Article 2.3.05 - Billes en contact

Si, dans le cas d'une position « billes en contact », il y a impossibilité de jouer le coup sans qu'une faute soit commise, alors, dans ce cas seulement, l'arbitre place les trois billes dans la position initiale de départ. L'arbitre est seul apte à juger de cette situation.

Dans l'exécution de ce coup, le joueur ne peut pas être crédité de points, qu'il en réalise ou non.

Article 2.3.06 - Bille sautant hors du billard

1. Le fait de précipiter une ou plusieurs billes hors du billard lors de l'exécution d'un coup constitue une faute sanctionnée de 2 points attribués à l'adversaire, celui-ci bénéficiant d'une « bille libre ».
2. Lorsqu'une ou plusieurs billes sont précipitées hors du billard, elles sont remises en place par l'arbitre pour un tir « bille libre » comme suit :
 - a. Si la bille qui sort du billard est celle du joueur qui vient de jouer, elle est placée par l'arbitre sur la mouche haute dans le haut du billard ; la bille du joueur adverse est mise à disposition dans la partie médiane opposée pour exécuter le tir « bille libre » ;
Si la mouche devant recevoir cette bille est occupée totalement ou partiellement par la bille rouge, la bille est placée à l'opposé, sur la mouche basse, et la bille du joueur exécutant le tir « bille libre » est remise à disposition du joueur par l'arbitre dans la moitié médiane opposée ;
 - b. Si la bille qui sort du billard est celle de l'adversaire, elle est placée par l'arbitre pour un tir « bille libre » dans la partie médiane du billard opposée à celle où se trouve la bille du joueur qui vient d'exécuter le coup fautif ;
 - c. Si la bille qui sort du billard est la bille rouge, elle est remise en place par l'arbitre à sa position initiale de départ sur la mouche mi-haute ; si cette mouche est occupée totalement ou partiellement par la bille du joueur venant de commettre la faute, ces deux billes sont mises à leur emplacement du point de départ ; l'arbitre met à disposition la bille du joueur adverse pour un tir « bille libre » ;
 - d. Pour l'exécution des points a, b et c du présent article, le joueur adverse de celui a commis la faute bénéficie des dispositions de l'[article 2.3.07-5](#) concernant le tir « bille libre ».

Article 2.3.07 - Bille libre

1. Lorsqu'une des fautes décrites à l'[article 2.3.08-3](#) a été commise, le joueur adverse bénéficie d'une position appelée tir « bille libre ».
2. Après l'annonce de la faute, l'arbitre dispose la bille du joueur adverse dans la partie du billard opposée à celle où se trouve la bille du joueur fautif.
3. Après la mise à disposition par l'arbitre dans la partie de billard attribuée, le joueur bénéficiant du tir « bille libre » positionne librement sa bille à l'aide de la flèche de sa queue de billard (et non du procédé), aucune partie de la bille ne devant dépasser la ligne médiane du billard **au moment de l'exécution du coup.**

4. Après une faute, si l'arbitre juge que la bille du joueur venant de commettre cette faute se trouve exactement à cheval sur la ligne médiane, il laisse le choix de la partie de billard qui convient le mieux au joueur adverse bénéficiant du tir « bille libre ».
5. Le joueur bénéficiant du tir « bille libre » a le libre choix soit de le jouer sur la position obtenue selon les dispositions ci-dessus, soit de demander à l'arbitre de placer la bille de l'adversaire sur la mouche haute de départ. Si cette position est occupée par la bille rouge, alors la bille de l'adversaire est placée sur la mouche basse, la bille de jeu étant placée dans la moitié de billard opposée.
6. Lors de l'exécution du tir « bille libre », le joueur doit avoir au moins un pied en contact avec le sol, totalement à l'intérieur des limites tracées à cet effet.

Article 2.3.08 - Les fautes

1. Une faute (ou plusieurs, simultanément) au sens du point 3 du présent article, commise lors de l'exécution d'un coup, est sanctionnée de 2 points de pénalité attribués à l'adversaire, indépendamment des autres points (bille rouge et/ou quilles) qui pourraient être réalisés lors de l'exécution de ce même coup. Dans ce cas, le total des points obtenus est attribué à l'adversaire.
Exemple : si, lors de l'exécution d'un coup, le joueur commet une faute de pied, une fausse queue ou une inversion de bille, il est pénalisé de 2 points pour faute. Viennent se rajouter le cas échéant 2 points si la bille rouge est touchée, et les points de quilles éventuels.
2. Il y a pénalité des seuls points de quilles et/ou de carambole ou de casin si la bille de jeu, après avoir touché régulièrement la bille adverse, renverse ou déplace hors de sa base une ou plusieurs quilles (indiqué par « Quilles »).
3. Il y a faute, avec tir « bille libre » pour le joueur adverse, dans les cas mentionnés ci-dessous. Toutes ces fautes entraînent une pénalité de 2 points, plus éventuellement les points de quilles et/ou de bille rouge occasionnés dans l'exécution du même coup :
 - a. Si l'arbitre constate que le joueur ne joue pas avec sa bille (indiqué par « Mauvaise bille ») ;
 - b. Si la bille de jeu touche la bille rouge avant d'avoir touché la bille de l'adversaire (indiqué par « Bille rouge ») ; la pénalité de « bille rouge » est de 2 points et vient se rajouter à toutes les autres fautes ;
 - c. Si la bille de jeu renverse ou déplace hors de sa base tracée sur le drap une ou plusieurs quilles avant d'avoir touché la bille de l'adversaire (indiqué par « Quilles ») ;
 - d. Si la bille de jeu ne touche pas la bille de l'adversaire (indiqué par « Bille adversaire ») ;
 - e. Si, dans l'exécution du coup, une ou plusieurs billes sautent hors du billard (indiqué par « Bille dehors ») ; la pénalité de 2 points est applicable sans distinction du nombre de billes précipitées hors du billard ;
 - f. Si le joueur joue avant que les trois billes ne se soient immobilisées (indiqué par « Billes en mouvement ») ;
 - g. Si le joueur fait usage, dans l'exécution d'un coup, d'une partie quelconque de la queue de billard autre que le procédé (indiqué par « Procédé ») ;
 - h. Si le joueur, dans l'attaque de sa bille, la touche plus d'une fois (indiqué par « Touché ») ;
 - i. Si le joueur touche ou déplace une bille de la main pour enlever un corps étranger qui y adhère, au lieu de demander à l'arbitre de le faire (indiqué par « Touché ») ;
 - j. Si le joueur déplace une bille ou une quille par contact direct ou indirect sans que ce déplacement soit la conséquence directe de l'exécution du coup (indiqué par « Touché ») ;
 - k. Si la bille de jeu est en contact avec la bille adverse ou une bande et qu'il joue directement cette bille adverse ou cette bande, sans jouer de manière détachée (indiqué par « Bille en contact ») ;
 - l. Si, au moment de l'exécution d'un coup, le joueur ne touche pas le sol avec un pied au moins ou si, lors du coup de départ ou d'un tir « bille libre », il déborde des limites fixées avec tout ou partie du pied (indiqué par « Pied ») ;
 - m. Si la bille de jeu saute par dessus les quilles et/ou la bille rouge avant d'avoir touché la bille de l'adversaire (indiqué par « Saut de bille ») ;

SAUT DE LA BILLE



- n. Si le joueur, exception faite de l'attaque de sa bille pour l'exécution du coup, touche l'une ou les deux autres billes, ou une ou des quilles avec la queue de billard, la main ou un objet quelconque (indiqué par « Touché »).
- o. Si le joueur queute (indiqué par « Queuté ») ;
Il y a « queutage » :
 - lorsque le procédé entre plusieurs fois en contact avec la bille en mouvement,
 - lorsque le procédé est encore en contact avec la bille de jeu au moment où celle-ci rencontre la bille adverse ou la bande.

4. Faute non imputable au joueur

Toute faute provoquée par une tierce personne, arbitre compris, entraînant un déplacement involontaire des billes ou des quilles n'est pas imputable au joueur.

Dans ce cas, les quilles sont remises en place et les billes sont replacées par l'arbitre aussi exactement que possible dans la position qu'elles occupaient ou auraient occupé. Si cela est impossible à déterminer, alors l'arbitre peut décider de les replacer dans la position initiale du point de départ.

5. Limitation de temps

Si, passé un délai de 40 secondes, le joueur n'a pas exécuté son tir, il est sanctionné d'une pénalité de 2 points, attribués à son adversaire.

Dès cet instant, il dispose d'un ultime délai de 20 secondes pour exécuter son tir.

Si le tir n'est pas exécuté dans ce second délai, le joueur est sanctionné d'une nouvelle pénalité de 2 points attribués à son adversaire.

Dans cette situation le joueur n'a plus le droit d'exécuter son tir et la main passe à son adversaire, qui bénéficie d'un tir « bille libre ».

Article 2.3.09 - Jeu en double au 5-Quilles

1. Les règles du 5-Quilles sont applicables dans leur intégralité.
2. L'équipe désigne librement le joueur qui va commencer le match.
3. Durant la partie, le changement de joueur intervient uniquement lorsque l'adversaire réalise des points pour sa propre équipe. Il est précisé que si des points sont attribués suite à une faute, il n'y a pas de changement. En cas de doute, les joueurs peuvent demander à l'arbitre s'il y a changement ou non.
4. Lorsqu'un joueur commet une faute ou donne des points à l'équipe adverse sans commettre de faute, son coéquipier doit le remplacer au tour de jeu suivant, même si l'équipe adverse n'a précédemment réalisé aucun point.
5. Après le tir de départ, que des points aient été ou non réalisés, l'équipe adverse fait jouer le joueur de son choix.
6. Les joueurs peuvent se concerter sur le tir à effectuer uniquement de manière verbale. Dès que celui qui doit jouer est en position, son partenaire ne peut plus intervenir. Si une infraction à la règle est constatée, l'arbitre avertit l'équipe et, s'il y a récidive, il peut disqualifier l'équipe.
7. L'inversion de joueur est retenue comme étant une faute donnant lieu à une pénalité de 2 points, auxquels s'ajoutent les éventuels points réalisés sur le coup. L'équipe adverse bénéficie d'un tir « bille libre ».

Article 2.3.10 - Le 9-Quilles

A. Règles générales

1. Tous les articles concernant le 5-Quilles sont applicables, à l'exclusion de la valeur des quilles et de la bille rouge.
2. On entend par "tir indirect" le fait que la bille de jeu touche une bande au moins avant de toucher la bille adverse.
Sur un tir indirect, tous les points réalisés dans l'action de jeu sont comptabilisés au double de leur valeur.
3. Pour réaliser un tir indirect lorsque la bille de jeu est en contact avec la bande, il faut que cette bille de jeu touche une autre bande avant de toucher la bille adverse, ou la même bande en effectuant un massé.
4. Lorsque sur un tir « bille libre », la bille de jeu, par calcul ou par erreur du joueur, touche une bande dans la moitié inférieure du billard, qu'ensuite elle touche la bille adverse et que des points sont ainsi réalisés, le tir n'est pas considéré comme indirect et les points ne sont pas doublés.
5. Lors de tirs indirects, seuls les points de bille rouge et de quilles peuvent être doublés, et non les points de pénalités consécutifs à une faute. De même, lors d'un coup régulier, les points donnés à l'adversaire sont doublés si le tir était indirect.

B. Valeur des quilles

1. Quilles latérales extérieures : 2 points chacune.
2. Quilles latérales internes : 8 points chacune.
3. Quille rouge centrale abattue avec une ou plusieurs quilles latérales : 10 points.
4. Quille rouge centrale abattue seule, même si le château de quilles est incomplet : 30 points.

C. Bille rouge

1. La bille rouge a une valeur unique de 6 points, qu'elle soit carambolée avec la bille de jeu ou la bille adverse.
2. Quand la bille rouge est touchée suite à un tir indirect, cette valeur est doublée.
Pour réaliser les points de bille rouge, le contact des billes suffit, sans obligation de mouvement pour cette bille rouge, sauf dans le cas évoqué à l'alinéa suivant.
3. Lorsque la bille adverse est en contact avec la bille rouge, les points de bille rouge ne sont attribués que lorsque cette dernière a bougé.
4. Lorsque la bille de jeu est en contact avec la bille rouge, le coup est considéré comme régulier à condition que la bille rouge ne bouge pas.
Dans ce même cas, si le tir est effectué en opposition de direction à l'appui et que la bille rouge bouge conséquemment au fait qu'elle perd son point d'appui avec la bille du joueur, le coup est considéré comme régulier.

D. Points de pénalité

1. Si la bille de tir touche la bille rouge avant la bille adverse, le joueur est pénalisé de 2 points, auxquels s'ajoutent les 2 points de faute et les éventuels points de quilles.
2. Lors d'un tir fautif, si la bille de jeu a au préalable touché plusieurs bandes, la valeur des points de quilles ou de bille rouge n'est pas doublée.

CHAPITRE 4 - ARTISTIQUE

Avant-propos

Le présent chapitre peut contenir des dispositions particulières qui prévalent sur celles des autres titres.

Article 2.4.01 - Description du programme

Les figures imposées sont définies au moyen du croquis schématisant, pour chacune, le parcours exigé des différentes billes. Les croquis numérotés comportent la désignation du coup, le coefficient (nombre de points attribués en cas de succès) et le repérage des trois billes, suivant le système défini à l'[article 1.3.07](#). Les figures des dix sets ont respectivement les mêmes valeurs :

Figure 1 : 5 points	Figure 6 : 9 points
Figure 2 : 8 points	Figure 7 : 5 points
Figure 3 : 7 points	Figure 8 : 8 points
Figure 4 : 10 points	Figure 9 : 7 points
Figure 5 : 6 points	Figure 10 : 10 points

Le total est de 75 points par set.

Article 2.4.02 - Carambolage

Le carambolage doit être effectué conformément aux données précises stipulées dans le titre de chaque figure.

La bille du joueur doit suivre scrupuleusement le parcours indiqué par le dessin de chaque figure et toucher billes et bandes dans l'ordre prescrit. Il en est de même pour les autres conditions que peut comporter l'exécution d'un coup : prise d'effet, limites à observer, surfaces de concentration à respecter.

Si la limite est matérialisée par une quille, celle-ci ne doit en aucun cas être renversée par la bille 1 avant le carambolage.

Outre le parcours imposé strict, le coup est également valable :

- si le carambolage est effectué en fin de parcours avec le concours de bandes supplémentaires, le nombre indiqué étant le minimum ;
- si une même bande est répétée plus de fois que ne le comporte le tracé d'un coup.

Trois essais sont accordés pour chaque figure. Ils sont exécutés consécutivement.

Tout contre avant le carambolage est crédité de 0 point et compte pour un essai, sauf pour la figure 91 (sixième figure du set H), le carambolage s'effectuant après 3 bandes avant.

Si la bille 2 fait tomber la quille avant le carambolage, la figure est accordée.

Il y a faute si une ou plusieurs billes sautent hors du billard : le coup est nul et compte pour un essai.

Il y a faute si la virole touche une bille.

Article 2.4.03 - Essai du matériel

Les joueurs sont autorisés à s'échauffer pendant trois minutes avant le début de la première séance et de la troisième séance, et pendant une minute avant le début de la deuxième séance. Les figures piquées et massées ne sont pas autorisées à l'échauffement.

Article 2.4.04 - Présence des joueurs

En cours de séance, un joueur doit être prêt à jouer à l'appel de l'arbitre sous peine de passer la main et de perdre son droit de participation à la figure concernée. Dans ce cas, il est crédité de 0 point et de trois essais. À condition qu'il respecte les dispositions ci-dessus indiquées, un joueur peut quitter la salle entre deux passages.

TITRE III - CLASSIFICATION

CHAPITRE 1 - DISPOSITIONS COMMUNES

Article 3.1.01 - Joueurs pouvant être classifiés

Ne peuvent être classifiés que les joueurs répondant aux conditions de l'article 1.3.5, paragraphe « En compétition individuelle » du règlement intérieur de la FFB.

Article 3.1.02 - Périodicité du calcul

Les classifications sont effectuées par la FFB au 1^{er} septembre de chaque année pour la saison sportive qui s'ouvre.

Article 3.1.03 - Catégories internationales

Les catégories internationales sont les catégories les plus élevées pour chaque spécialité ou mode de jeu dans chacun des quatre groupes de catégories : par la moyenne, par l'âge, par *numerus clausus* et féminines.

CHAPITRE 2 - CLASSIFICATION PAR LA MOYENNE ANNUELLE

Section 1 - Définitions

Article 3.2.01 - Moyennes

1. Calcul de la moyenne

Pour un match ou un ensemble de matchs d'une spécialité ou d'un mode de jeu, la moyenne est le résultat obtenu en divisant le nombre total de points réalisés par le nombre total de reprises jouées.

Aux jeux avec quilles, la moyenne est le résultat obtenu en divisant le nombre total de points réalisés par le nombre total de points subis.

Elle n'est jamais la moyenne de quotients individuels.

Elle est tronquée après trois décimales pour le 3-Bandes et les jeux avec quilles, et deux décimales pour les autres spécialités.

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

2. Correspondance entre formats

Dans certaines spécialités, en partant d'une moyenne réalisée sur un format, des coefficients de conversion permettent d'obtenir la moyenne correspondante sur un autre format.

	Partie Libre	Cadre « 47 »	1-Bande	3-Bandes
<i>2,60 m</i> ⇒ <i>2,80 m</i>	0,80	0,90	0,80	0,91
<i>2,60 m</i> ⇒ <i>3,10 m</i>	0,64	0,72	0,71	0,78
<i>2,80 m</i> ⇒ <i>3,10 m</i>	0,80	0,80	0,89	0,86
<i>Petits coins</i> ⇒ <i>Grands coins</i>	1,00			

3. Moyenne annuelle

Dans une spécialité donnée, la moyenne annuelle est calculée sur la totalité des matchs d'une saison sportive disputés dans le cadre des compétitions homologuées définies au [chapitre 2 du titre V](#) du présent code.

Le nombre de matchs pris en compte doit toujours être supérieur ou égal à trois.

Si, pendant la saison sportive, un joueur dispute moins de trois matchs en compétition officielle, sa moyenne annuelle demeure inchangée, quelle que soit l'ancienneté de la saison à l'issue de laquelle elle a été établie.

4. Moyenne générale

Dans une spécialité donnée, la moyenne générale est calculée sur l'ensemble des matchs d'une compétition homologuée ou d'une étape de cette compétition.

5. Moyenne particulière

Dans une compétition individuelle, la moyenne particulière se rapporte à un seul match. Elle ne se calcule que pour les matchs gagnés ou nuls.

Dans une compétition par équipes, la moyenne particulière d'équipe est définie comme la meilleure moyenne générale calculée sur une rencontre gagnée ou nulle.

Article 3.2.02 - Catégorisation par la moyenne annuelle

Les catégories sont définies comme des intervalles contigus de moyenne annuelle. Les seuils de ces intervalles sont définis au [titre X](#) du présent code.

Section 2 - Méthode de classification

Article 3.2.03 - Spécialités et modes de jeu concernés

1. Partie Libre
2. Cadres
3. 1-Bande
4. 3-Bandes

Article 3.2.04 - Calcul de classification

Le calcul de classification par la moyenne est effectué sur les sites internet dédiés aux spécialités et modes de jeu concernés, dans les conditions suivantes :

1. La moyenne annuelle de chaque joueur est calculée selon les modalités de l'[article 3.2.01-3](#), puis comparée aux seuils de catégories définis au [titre X](#) du présent code ;
2. Le joueur est provisoirement affecté à la catégorie dont les seuils encadrent sa moyenne annuelle ;
3. Cette affectation est éventuellement corrigée dans les conditions énumérées à l'[article 3.2.06](#) et devient l'affectation définitive pour la saison qui s'ouvre.

Article 3.2.05 - Étoile

Lorsqu'un joueur est définitivement affecté à une catégorie et que sa moyenne annuelle est comprise entre les seuils de cette catégorie, il lui est attribué une étoile.

Un joueur ne peut pas posséder plus d'une étoile.

Après chaque modification des critères de classification, notamment des seuils de catégories, les étoiles acquises antérieurement sur la base d'une moyenne annuelle ainsi que l'historique des catégories d'affectation sont recalculés dans les nouvelles conditions d'application du présent code.

Les étoiles issues de classifications antérieures au 1^{er} septembre 2008, non fondées sur des moyennes annuelles, n'ont plus d'effet sur la classification.

Article 3.2.06 - Descente de catégorie

Lorsque la catégorie provisoire du joueur est inférieure à celle de la précédente classification, les dispositions suivantes sont appliquées :

- si le joueur possède une étoile, elle lui est retirée, mais la catégorie de la précédente classification reste son affectation définitive pour la saison qui s'ouvre ;
- s'il ne possède plus d'étoile, la catégorie immédiatement inférieure à celle de la précédente classification devient son affectation définitive pour la saison qui s'ouvre, quelle que soit sa moyenne annuelle.

CHAPITRE 3 - CLASSIFICATION PAR L'ÂGE

Article 3.3.01 - Spécialités et modes de jeu concernés

Tous modes de jeu et spécialités.

Article 3.3.02 - Catégories d'âges

Ces catégories sont définies comme des intervalles d'âges. Les seuils de ces intervalles sont présentés au [titre X](#) du présent code.

Article 3.3.03 - Calcul de classification

L'âge de chaque joueur au 1^{er} septembre de la saison est comparé aux seuils de catégories définis au [titre X](#) du présent code.

Le joueur est définitivement affecté pour la saison qui s'ouvre à la catégorie dont les seuils encadrent son âge.

CHAPITRE 4 - CLASSIFICATION POUR LES FÉMININES

Article 3.4.01 - Spécialités et modes de jeu concernés

Tous modes de jeu et spécialités.

Article 3.4.02 - Calcul de classification

Les catégories féminines sont subdivisées selon les dispositions figurant au [chapitre 2 du titre III](#) du présent code.

CHAPITRE 5 - CLASSIFICATION PAR *NUMERUS CLAUSUS*

Article 3.5.01 - Spécialités et modes de jeu concernés

1. Artistique
2. Jeux avec quilles

Article 3.5.02 - Catégories par *numerus clausus*

Ces catégories sont définies comme des intervalles contigus de rang de classement dans un circuit. Les seuils de ces intervalles et les circuits concernés sont définis au [titre X](#) du présent code.

Article 3.5.03 - Calcul de classification

Le rang de classement de chaque joueur est comparé aux seuils de catégories définis au [titre X](#) du présent code.

Le joueur est définitivement affecté pour la saison qui s'ouvre à la catégorie dont les seuils encadrent son rang.

TITRE IV - CLASSEMENT NATIONAL

CHAPITRE 1 - CONDITIONS D'ÉLIGIBILITÉ AU CLASSEMENT

Article 4.1.01 - Joueurs pouvant être classés

Ne peuvent être classés que les joueurs répondant aux conditions de l'article 1.3.5, paragraphe « En compétition individuelle » du règlement intérieur de la FFB et ayant disputé au moins cinq matchs valides pour le classement.

Article 4.1.02 - Matchs valides pour le classement

Les matchs pris en compte pour le classement sont la totalité des matchs disputés depuis le premier jour du dix-huitième mois précédant celui de la date de calcul dans le cadre des compétitions homologuées définies au [chapitre 2 du titre V](#) du présent code.

Article 4.1.03 - Spécialités et modes de jeu concernés

Un classement national est institué pour les spécialités et modes de jeu suivants :

1. Partie Libre ;
2. Cadres 47/2, 42/2 et 38/2, fusionnés en un seul classement ;
3. 1-Bande ;
4. 3-Bandes.

CHAPITRE 2 - CALCUL DU CLASSEMENT

Article 4.2.01 - Périodicité du calcul

Le classement est calculé chaque jour sur les sites internet dédiés aux spécialités ou modes de jeu concernés.

Article 4.2.02 - Fonction de répartition des taux de victoires

Une table statistique des taux de victoires en fonction de la différence de moyenne générale des adversaires (en valeur 3,10 m) est dressée sur la base des matchs disponibles au moment de l'instauration du classement national.

La fonction générale de répartition des taux de victoires est déduite de cette table.

Article 4.2.03 - Calcul du classement national

1. Calcul de la Moyenne de l'adversaire global (Mag)

La moyenne générale de l'adversaire global est calculée en valeur 3,10 m sur l'ensemble des adversaires du joueur à classer.

2. Calcul du Taux de victoire du joueur à classer (Tvs)

Le taux de victoire du joueur à classer est celui qu'il a réalisé sur l'ensemble des matchs pris en compte.

3. Calcul de la moyenne de classement

La moyenne de classement d'un joueur est la moyenne générale observée pour l'ensemble des joueurs dans la table statistique de l'[article 4.2.02](#) nécessaire à obtenir le taux de victoire Tvs contre des adversaires dont la moyenne est Mag.

Elle est obtenue par application de la fonction de répartition des taux de victoires avec les paramètres (Mag, Tvs). Elle ne peut s'écarter de plus de 15% de la moyenne générale réelle du joueur à classer.

4. Calcul du ranking national

Le ranking national est obtenu par application d'un coefficient multiplicateur à la moyenne de classement. Ce coefficient est spécifique à chaque spécialité ou mode de jeu concerné.

5. Calcul du classement national

Les joueurs sont classés dans l'ordre décroissant de leur ranking.

Article 4.2.04 - Classement national de référence

Le classement de référence est celui calculé au 1^{er} septembre de chaque année.

À partir de la saison 2013/2014, il sera calculé au 30 juin de chaque année.

TITRE V - ORGANISATION DES COMPÉTITIONS

CHAPITRE 1 - COMMISSIONS ET RESPONSABLES SPORTIFS COMPÉTENTS

Section 1 - Commission sportive nationale carambole

Article 5.1.01 - Composition et fonctionnement

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

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

Article 5.1.02 - Rôle

Par application de l'article 2.4.11.1 du règlement intérieur de la FFB, la CSNC est chargée :

1. D'élaborer et modifier le code sportif carambole : les modifications relevant d'un important changement d'orientation sont soumises à l'avis des commissions sportives des ligues ;
2. D'établir le calendrier fédéral des compétitions se déroulant au palier national et, pour celles ayant lieu en France, au palier international ; lorsque ces compétitions comportent un palier ligue ou secteur, le calendrier mentionne les dates butoirs de clôture de ces paliers ;
3. D'assurer l'interprétation des règlements sportifs et de régler en dernier ressort les litiges s'y rapportant ; elle peut notamment faire rejouer une compétition en cas d'anomalie avérée ; lorsqu'elles sont de portée générale, ses décisions sont publiées sur le site fédéral et s'il y a lieu, le dossier est transmis pour saisine à la commission de discipline concernée ;
4. De superviser le déroulement des compétitions inscrites à son calendrier ; en particulier, pour chaque compétition, elle désigne le responsable sportif et les organisateurs ;
5. D'établir la classification et les classements annuels des joueurs.

Section 2 - Commission sportive carambole de ligue

Article 5.1.03 - Composition et fonctionnement

Une commission sportive carambole de ligue (CSCL) est créée au sein de chaque ligue.

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

Article 5.1.04 - Rôle

La CSCL est chargée :

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

la CSCL peut librement y inscrire toute autre compétition qu'elle souhaite organiser, dans la limite des dates disponibles après insertion des compétitions obligatoires ;

2. D'élaborer et modifier les règlements sportifs internes à la ligue dans les cas prévus par le présent code et en conformité avec lui ;
3. D'assurer l'interprétation des règlements sportifs à l'occasion des compétitions inscrites à son calendrier et de régler en premier ressort les litiges s'y rapportant ; elle peut notamment faire rejouer une compétition en cas d'anomalie avérée, après avis conforme de la CSNC ; ses décisions sont notifiées par écrit et peuvent faire l'objet d'un appel devant la CSNC dans les quinze jours suivant la notification ;
4. De superviser le déroulement des compétitions inscrites à son calendrier ; en particulier, pour chaque compétition, elle désigne le responsable sportif et les organisateurs.

Section 3 - Commission sportive carambole de secteur

Article 5.1.05 - Circonscriptions territoriales

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

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

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

Article 5.1.06 - Composition et fonctionnement

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

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

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

Article 5.1.07 - Rôle

La CSCS est chargée :

1. D'établir le calendrier des compétitions du secteur ; ce calendrier comporte obligatoirement toutes les compétitions inscrites au calendrier fédéral pour lesquelles un palier secteur est prévu ; la CSCS peut librement y inscrire toute autre compétition qu'elle souhaite organiser, dans la limite des dates disponibles après insertion des compétitions obligatoires ;
2. Avec les CSCL, d'élaborer et de modifier les règlements sportifs internes au secteur dans les cas prévus par le présent code et en conformité avec lui ;

3. D'assurer l'interprétation des règlements sportifs à l'occasion des compétitions inscrites à son calendrier et de régler en premier ressort les litiges s'y rapportant ; ses décisions sont notifiées par écrit et peuvent faire l'objet d'un appel devant la CSNC dans les quinze jours suivant la notification ;
4. De superviser le déroulement des compétitions inscrites à son calendrier ; en particulier, pour chaque compétition, elle désigne le responsable sportif et les organisateurs.

Section 4 - Responsables sportifs

Article 5.1.08 - Rôle des responsables sportifs

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

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

CHAPITRE 2 - COMPÉTITIONS HOMOLOGUÉES PAR LA FFB

Article 5.2.01 - Compétitions homologuées

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

Article 5.2.02 - Effets de l'homologation

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

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

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

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

1. **Le club doit envoyer toute demande au Secrétariat fédéral selon les conditions détaillées sur le bordereau de demande d'organisation.**

2. Finales nationales

En cas de désistement du club demandeur, la CSCL ayant approuvé la demande est tenue de se substituer à lui pour en assurer l'organisation. À défaut, la CSNC doit faire appel aux autres clubs qui avaient sollicité l'organisation de l'épreuve. Si l'un d'eux accepte cette organisation, il ne peut prétendre à aucune indemnité de la part du club demandeur défaillant.

À l'exception de ceux cités au paragraphe précédent, tout club ou ligue se substituant à un club ou à une ligue défaillants peut demander à celui-ci ou celle-ci le remboursement des indemnités de déplacement et de séjour des joueurs et arbitres officiellement convoqués par la FFB suivant le barème prévu par le comité directeur.

3. Tournois, barrages et autres compétitions de palier national

La demande d'organisation doit être envoyée avant le 30 juin de la saison précédente.

La CSNC propose une liste de dates possibles qui sont communiquées aux CSCL au plus tard le 15 juin.

Article 5.2.05 - Demande d'attribution d'une compétition homologuée au palier international

Le dossier doit comprendre :

- un courrier de motivation du président de l'organisme demandeur ;
- le budget prévisionnel de la compétition.

Tous les renseignements concernant le cahier des charges de la manifestation et les conditions financières sont disponibles auprès de la CSNC.

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

TITRE VI - RÈGLES COMMUNES À TOUTES LES COMPÉTITIONS

CHAPITRE 1 - ARBITRAGE ET DISCIPLINE

Article 6.1.01 - Arbitrage des matchs

Les matchs des compétitions décrites au présent code sont arbitrés.

Le règlement particulier de chaque compétition peut autoriser :

- l'inter-arbitrage, situation où l'arbitrage est assuré par un adversaire hormis celui du match en cours ;
- l'auto-arbitrage, si l'ensemble des joueurs concernés donnent leur accord, situation où l'arbitrage est assuré par l'adversaire du match en cours.

Article 6.1.02 - Règles d'arbitrage

Les règles d'arbitrage sont les règles que l'arbitre doit observer pour faire appliquer au cours des matchs les dispositions du présent code.

Conformément aux dispositions de l'article 2.4.3.1 du règlement intérieur de la FFB, la commission des juges et arbitres est chargée, en liaison avec la CSNC, de rédiger ces règles et de les insérer dans le code de l'arbitrage.

Article 6.1.03 - Rôle de l'arbitre

Le rôle de l'arbitre est de valider les points réalisés par les joueurs et de veiller au bon déroulement du match. Il est en outre le seul autorisé à replacer les billes pendant le match lorsque c'est nécessaire.

Article 6.1.04 - Forfait et abandon

A. Déclaration de forfait

Le joueur ou l'équipe qui ne peut pas participer à une compétition dans laquelle il est engagé doit en informer le responsable sportif et l'organisateur quatre jours au moins avant le début des épreuves, ou, si le règlement de la compétition prévoit un délai spécifique, dans le délai prévu.

B. Abandon

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

Tous les matchs ou rencontres éventuellement déjà disputés ne sont pas pris en compte pour le classement de la compétition. Ils restent cependant pris en compte pour la classification annuelle des adversaires.

Tout abandon sans motif de force majeure est passible de sanctions disciplinaires.

Article 6.1.05 - Tenue sportive

A. En Masters, pour les phases principales des tournois nationaux et les finales nationales ; le championnat de France par équipes de clubs en Division 1 au 3-Bandes et Jeux de Séries

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

B. Pour les autres compétitions

- [Article 6.1.05-A](#)
- chemise ou polo (les motifs bariolés sont interdits),
- accessoirement : gilet de costume avec ou sans nœud papillon,
- pantalon de ville (sans clous) de couleur sombre,
- chaussures de ville de couleur sombre.

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

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

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

C. Publicité

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

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

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

Pour la surface publicitaire :

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

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

Article 6.1.06 - Directeur de jeu

Les épreuves se déroulant dans une même salle sont contrôlées par un directeur de jeu désigné par l'organisateur.

Le directeur de jeu a pour attribution :

1. De faire respecter l'interdiction de fumer et de boire des boissons alcoolisées dans la salle ;
2. De vérifier le bon état et la propreté du matériel ;
3. De vérifier la régularité de la licence des joueurs ;
4. De vérifier la tenue des joueurs ;
5. D'organiser les tours de jeu (joueurs, arbitres, marqueurs) ;
6. De veiller à l'affichage des horaires et des résultats provisoires ;
7. De veiller à la régularité et au bon déroulement des matchs ;
8. De veiller aux signatures des joueurs sur la feuille récapitulative des résultats et/ou les feuilles de marque (feuilles gardées par le club organisateur pour toute la saison sportive en cours) ;
9. De saisir les matchs sur les sites dédiés et d'établir le classement final ;
10. Le cas échéant, d'adresser au responsable sportif de l'épreuve un rapport circonstancié sur tout incident qui pourrait entraîner une sanction disciplinaire à l'encontre d'un joueur ou d'une équipe.

CHAPITRE 2 - FORMULES SPORTIVES

Section 1 - Définitions

Article 6.2.01 - Participant

Dans ce chapitre, le terme « participant » désigne soit un joueur dans le cas d'une compétition individuelle, soit une équipe dans le cas d'une compétition par équipes.

Article 6.2.02 - Match et rencontre

Un match oppose deux joueurs.

Une rencontre oppose deux équipes.

Article 6.2.03 - Phase

Ensemble de matchs ou de rencontres aboutissant à l'élimination d'un ou plusieurs participants.

Article 6.2.04 - Tour de jeu et séance

Un tour de jeu est une subdivision de phase dans laquelle tous les participants, sauf les exempts, ont disputé un match ou une rencontre.

Une séance est une subdivision de phase dans laquelle tous les billards disponibles sont occupés pour un match.

Article 6.2.05 - Points de rencontre, de match et de set

0 point en cas de défaite.

1 point en cas de match nul.

2 points en cas de victoire, ou de match nul en 1 reprise pour les matchs.

Article 6.2.06 - Répartition des participants par la méthode du serpent

Les participants sont répartis entre les poules ou les matchs cibles selon leur rang d'arrivée de la manière suivante :

Poule 1	Poule 2	...	Poule c-1	Poule c
Part. 1	Part. 2	...	Part. c-1	Part. c
Part. 2c	Part. 2c-1	...	Part. c+2	Part. c+1
Part. 2c+1	Part. 2c+2

Section 2 - Phase par poules

Article 6.2.07 - Principe

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

Article 6.2.08 - Répartition des participants entre les poules

Les participants sont répartis dans les poules par la méthode du serpentín appliquée à l'ordre d'arrivée.

Article 6.2.09 - Mécanisme des tours de jeu et séances dans chaque poule

1. Poule de 2 en compétition individuelle

Matches aller et retour

2. Poule de 3 en compétition individuelle

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

3. Poule de 4 en compétition individuelle

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

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

4. Poule de 5 ou plus en compétition individuelle, ou toute poule en compétition par équipes

Tour de jeu 1

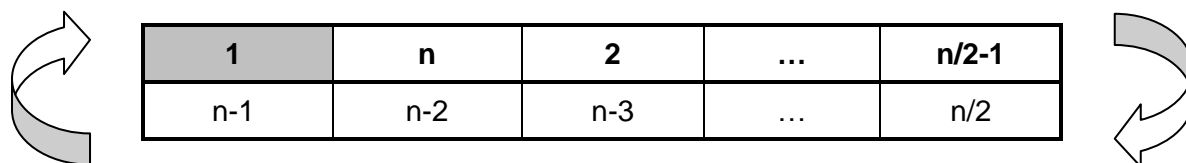
Le premier tour de jeu est déterminé par application de la règle du serpentín à l'ensemble des participants selon leur rang d'arrivée :

1	2	3	...	n/2
n	n-1	n-2	...	n/2+1

Si le nombre de participants est impair, un participant fictif est ajouté après le dernier rang d'arrivée et les adversaires désignés dans les tableaux pour ce participant fictif sont alors exempts du tour de jeu concerné.

Tours de jeu suivants

Chaque tour de jeu suivant est déterminé par permutation circulaire du tableau du tour précédent dans le sens horaire, en maintenant le participant 1 fixe.



5. Séances

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

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

6. Joueurs d'un même club

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

Article 6.2.10 - Classement dans une phase disputée par poules pour les jeux à séries ininterrompues

A. Critère d'attribution des points de rencontre pour une compétition par équipes

Nombre de points de matchs.

B. Critères de classement des participants d'une poule

1. Nombre de points de rencontres s'il y a lieu.
2. Nombre de points de matchs.
- 3a. Si les matchs sont dans une seule spécialité : moyenne générale ([article 3.2.01-4](#)).
- 3b. Si les matchs sont en plusieurs spécialités : somme des quotients (points réalisés / distance) de chaque match.
4. Meilleure série.

C. Critères de classement des participants de la phase

1. Rang dans la poule d'origine.
2. S'il y a lieu, pourcentage des points de rencontres obtenus dans la poule d'origine rapportés au score maximum possible.
3. Pourcentage des points de matchs obtenus dans la poule d'origine rapportés au score maximum possible.
4. Critères à partir du B-3a du présent article appliqués à tous les matchs joués dans la poule d'origine.

Article 6.2.11 - Classement dans une phase disputée par poules pour les jeux avec quilles

Par dérogation à l'[article 6.2.05](#), le vainqueur d'un match se voit attribuer, en points de sets, le nombre de sets maximum possible diminué du nombre de sets perdus. Le perdant d'un match obtient, en points de sets, le nombre de sets gagnés.

A. Critère d'attribution des points de rencontre pour une compétition par équipes

Nombre de points de matchs.

B. Critères de classement des participants d'une poule

1. Nombre de points de rencontres s'il y a lieu.
2. Nombre de points de matchs.
3. En cas d'égalité entre deux joueurs, c'est le résultat de la rencontre directe, si elle a eu lieu, qui les départage.
4. En cas d'égalité entre trois joueurs, celui qui a battu les deux autres est classé en tête. Si les trois joueurs se trouvent dans une situation identique, à savoir qu'ils se sont battus entre eux, le joueur possédant le plus de points de sets sur tous les matchs joués est classé en tête. Si deux joueurs se trouvent à égalité de points de sets, ils sont départagés selon le critère 4 ci-dessus. Si les trois joueurs sont à égalité de points de sets, on retient dans l'ordre la meilleure moyenne générale, puis la meilleure moyenne particulière. Celui qui a été battu par les deux autres est classé en dernier.
5. Si plus de trois joueurs sont à égalité, celui qui a battu tous les autres est classé en tête.
6. Si aucun des joueurs n'a battu tous les autres, on procède par élimination, en appliquant les dispositions ci-dessus.
7. Une fois le premier joueur désigné selon les critères 5 et 6 ci-dessus, les autres joueurs sont ensuite départagés selon le critère 4 du présent article.
8. S'il y a égalité de moyenne générale, selon le critère 5 ci-dessus, on retient dans l'ordre : la meilleure moyenne générale sur tous les matchs joués, la meilleure moyenne particulière, la deuxième moyenne particulière si nécessaire, etc.

On applique par analogie les dispositions ci-dessus pour l'établissement du classement intermédiaire, ainsi que pour l'établissement du classement final des poules éliminatoires.

C. Critères de classement des participants de la phase

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

Article 6.2.12 - Classement dans une phase disputée par poules pour l'Artistique

A. Critère d'attribution des points de rencontre pour une compétition par équipes

Nombre de points de matchs.

B. Critères de classement des participants d'une poule

1. Pourcentage de réussite.
2. Plus petit nombre d'essais réalisés.
3. Nombre de figures réussies.
4. Nombre de figures réussies affectées du coefficient 10, puis du coefficient 9, et ainsi de suite.
5. Nombre de réussites au 1^{er} essai, puis au 2^{ème} essai pour les figures dans l'ordre du critère précédent.

C. Critères de classement des participants de la phase

1. Rang dans la poule d'origine.
2. Critères à partir de B-2 du présent article.

Section 3 - Phase par élimination directe

Article 6.2.13 - Principe

Chaque participant rencontre un seul adversaire à chaque phase, il ne peut pas y avoir de match nul.

Article 6.2.14 - Répartition des participants entre les tableaux

Les matchs ou rencontres sont déterminés par répartition des participants selon la méthode du serpent appliqué :

- à la première phase, sur leur rang d'arrivée ; chaque match ou rencontre est numéroté à partir de 1 dans l'ordre des meilleures têtes de séries ;
- aux phases suivantes, sur le rang du match ou de la rencontre dont ils sont issus ; les matchs ou rencontres de cette phase sont numérotés à partir du dernier numéro employé dans la phase précédente, dans l'ordre du meilleur rang de match dont ils sont issus.

Article 6.2.15 - Prolongations

En cas d'égalité à l'issue d'une phase par élimination directe, les participants sont départagés par application de prolongations à un ou plusieurs matchs.

La distance est égale à 10% de la distance normale pour la division ou la catégorie, arrondie à l'unité supérieure.

Le joueur conserve sa bille du début du match pour l'ensemble des prolongations.

Première prolongation

- Tirage à la bande pour déterminer celui qui commence la partie (joueur A).
- Pas de limitation de reprises.
- Égalité de reprises (le joueur B a la reprise égalisatrice).
- En cas d'égalité à l'issue de cette première prolongation, il est procédé à une deuxième prolongation.

Deuxième prolongation

- Tirage à la bande pour déterminer celui qui commence la partie (joueur A).
- Une seule reprise.
- Le joueur B a la reprise sur le point de départ.
- En cas d'égalité dans cette deuxième prolongation, il est procédé à une troisième prolongation suivant le même principe que la deuxième, et ainsi de suite jusqu'à détermination du vainqueur.

Les points et reprises réalisés pendant une prolongation ne sont pas pris en compte pour le calcul des moyennes.

Article 6.2.16 - Mécanisme des tours de jeu et séances dans chaque phase successive

Si le nombre de billards est inférieur au nombre de matchs ou rencontres d'une phase, ils sont disputés dans l'ordre inverse des rangs de match ou de rencontre définis à l'[article 6.2.09](#).

Article 6.2.17 - Classement dans une phase disputée par élimination directe pour les jeux à séries ininterrompues

A. Critères d'attribution des points de rencontre pour une compétition par équipes

1. Cas de match ou rencontre unique

1. Nombre de points de match.
2. Si les matchs de la rencontre sont dans une seule spécialité : moyenne générale.
3. Prolongation pour chacun des matchs de la rencontre selon les modalités de l'[article 6.2.15](#).

2. Cas de matchs ou rencontres aller et retour

1. Nombre de points de rencontres, attribués pour chaque rencontre selon les critères A-1-1 et A-1-2 du présent article.
2. Nombre de points de match.
3. Si les matchs des rencontres sont dans une seule spécialité : moyenne générale sur les deux rencontres.
4. Prolongation pour chacun des matchs de la rencontre retour selon les modalités de l'[article 6.2.15](#).

B. Critères de classement des participants

1. S'il y a lieu, points de rencontres acquis dans cette phase.
2. Points de matchs acquis dans cette phase sans tenir compte des victoires par forfait.
- 3a. Si les matchs sont dans une seule spécialité : moyenne générale de la phase.
- 3b. Si les matchs sont en plusieurs spécialités : pourcentage de la somme des points réalisés par rapport à la somme des distances pour tous les matchs.

Article 6.2.18 - Classement dans une phase disputée par élimination directe pour les jeux avec Quilles

A. Critères d'attribution des points de rencontre pour une compétition par équipes

1. Cas de match ou rencontre unique

- a. Nombre de points de match.
- b. Moyenne générale.

2. Cas de matchs ou rencontres aller et retour

- a. Nombre de points de rencontres, attribués pour chaque rencontre selon les critères A-1-a et A-1-2 du présent article.
- b. Nombre de points de match.
- c. Moyenne générale sur les deux rencontres.

B. Critères de classement des participants

1. S'il y a lieu, points de rencontres acquis dans cette phase.
2. Points de match acquis dans cette phase sans tenir compte des victoires par forfait.
3. Moyenne générale.
4. Moyenne particulière.

Article 6.2.19 - Classement dans une phase disputée par élimination directe pour l'Artistique

A. Critère d'attribution des points de rencontre pour une compétition par équipes

1. Cas de match ou rencontre unique

- a. Nombre de points de match.
- b. Pourcentage de réussite.
- c. Plus petit nombre d'essais réalisés.
- d. Nombre de figures réussies.
- e. Nombre de figures réussies affectées du coefficient 10, puis du coefficient 9, et ainsi de suite.
- f. Nombre de réussites au 1^{er} essai, puis au 2^{ème} essai pour les figures dans l'ordre du critère précédent.

2. Cas de matchs ou rencontres aller et retour

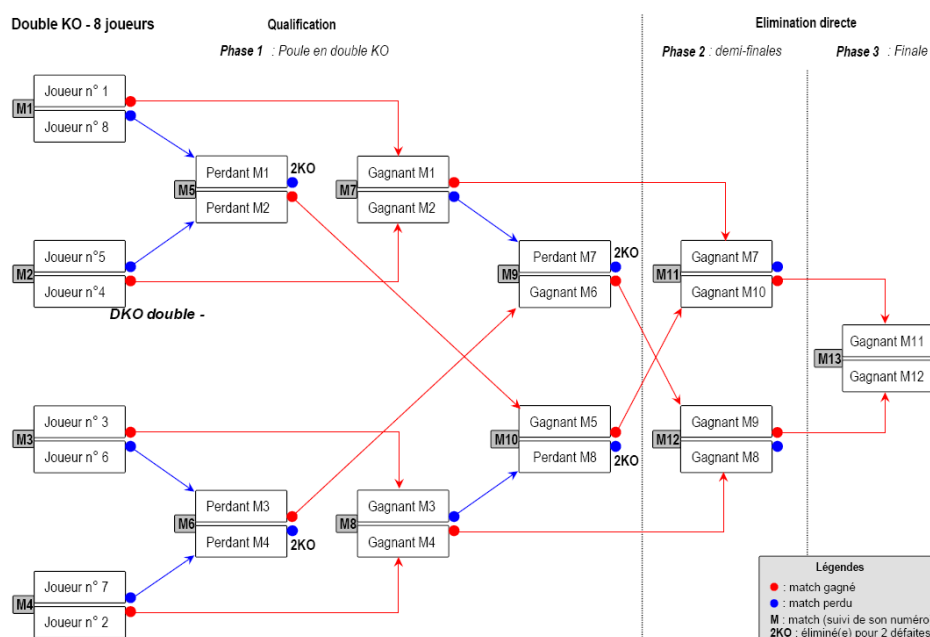
- a. S'il y a lieu, nombre de points de rencontres, attribués pour chaque rencontre selon les critères A-1 du présent article.
- b. Nombre de points de match.
- c. Critères A-1 du présent article.

B. Critères de classement des participants

1. S'il y a lieu, points de rencontres acquis dans cette phase.
2. Points de matchs acquis dans cette phase sans tenir compte des victoires par forfait.
3. Critères A-1 du présent article.

Section 4 - Double KO

Article 6.2.20 - Double KO à 8 joueurs



Le classement général est établi selon les critères suivants :

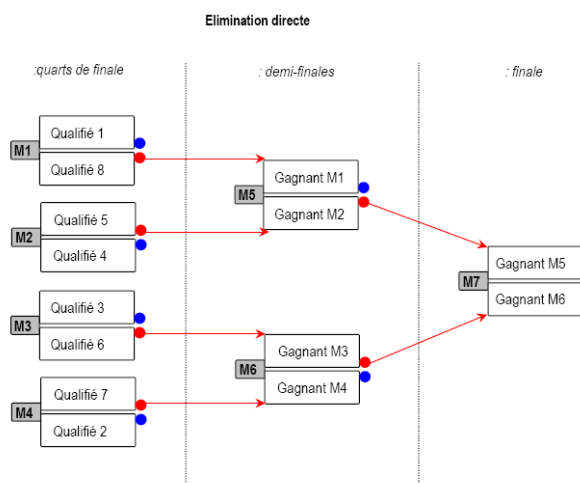
1. Phase la plus élevée atteinte ;
2. Pourcentage de points de matchs dans cette phase ;
3. Moyenne générale, puis meilleure série le cas échéant.

Article 6.2.21 - Double KO double à 16 joueurs

Le double KO double est disputé à 16 joueurs, répartis en 2 groupes selon la méthode du serpent.

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

Le classement général à l'issue des phases qualification est établi pour les 16 joueurs selon les critères énumérés aux articles [6.2.17](#), [6.2.18](#) ou [6.2.19](#), selon le mode de jeu.



Les 8 premiers dans l'ordre de ce classement disputent ensuite les phases par élimination directe à partir des 1/4 de finale dans les conditions définies à la [section 3 du présent chapitre](#).

Le rang d'arrivée pris en compte, pour application des articles [6.2.17](#), [6.2.18](#) ou [6.2.19](#), selon le mode de jeu, est le classement général à l'issue des phases qualification.

Section 5 - Plusieurs phases successives

Article 6.2.22 - 8 joueurs en deux poules de 4

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

Le rang d'arrivée pris en compte pour application des articles [6.2.17](#), [6.2.18](#) ou [6.2.19](#), selon le mode de jeu, est le classement final de la phase principale.

Article 6.2.23 - 24 joueurs en quatre poules de 6

Les joueurs sont répartis en quatre poules de six joueurs. Dans chaque poule, les joueurs disputent quatre matchs. Les matchs entre les joueurs 1-6, 2-5 et 3-4 ne sont pas joués. Si une poule est inférieure à six joueurs, la poule se joue selon les dispositions de l'[article 6.2.09](#).

Les deux premiers de chaque poule sont qualifiés en phase par élimination directe. Ces phases sont disputées selon les modalités décrites à la [section 3 du titre VI chapitre 2](#).

Le rang d'arrivée pris en compte pour application des articles [6.2.17](#), [6.2.18](#) ou [6.2.19](#), selon le mode de jeu, est le classement final de la phase principale.

Article 6.2.24 - 32 joueurs en huit poules de 4

Les joueurs sont répartis en huit poules de quatre joueurs, selon les dispositions de l'[article 6.2.08](#).

Les deux premiers de chaque poule sont qualifiés en phase par élimination directe. Ces phases sont disputées selon les modalités décrites à la [section 3 du titre VI chapitre 2](#).

Article 6.2.25 - Classements dans une compétition comportant plusieurs phases successives

Les critères de classements sont les suivants :

1. Phase la plus élevée atteinte ;
2. Rang dans cette phase.

Section 6 - Dispositions diverses

Article 6.2.26 - Limitation de temps

A. Délai maximum d'exécution de chaque point

- 40 secondes pour le 3-Bandes.
- 40 secondes pour les jeux avec quilles. Passé ce délai, 20 secondes supplémentaires sont accordées.
- Pour les jeux de séries, il n'y a pas de limitation de temps. Un délai de 15 secondes peut être signifié au joueur actif pour l'exécution du point.

Ce délai est décompté à partir de l'arrêt ou du remplacement des billes et/ou des quilles et, lorsqu'il y a changement de joueur, à partir du moment où l'adversaire a regagné sa place.

B. Chronométrage, extension de temps

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

Chaque extension de temps autorise à doubler le délai maximum d'exécution fixé au paragraphe A précédent. Elle doit être demandée par le joueur avant la fin du délai initial, une seule fois par point au maximum.

C. Nombre d'extensions de temps

Pour un match avec sets, les joueurs disposent d'une unique extension de temps par set.

Pour un match en 50 points et plus, les joueurs disposent de trois extensions de temps ; sinon deux.

Article 6.2.27 - Pauses en cours de match

Les joueurs peuvent prendre une pause de cinq minutes :

- à la moitié de la distance (en points, ou en reprises si limitation) atteinte ou dépassée pour la première fois ;
- par set, à la fin de chaque set pair joué et si un autre set se joue ;
- avant le début des prolongations.

Article 6.2.28 - Essai des billards

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

Le directeur de jeu établit un planning des séances d'essai défini par les dispositions suivantes :

- les séances sont facultatives ;
- elles commencent dans l'ordre décroissant de qualification des joueurs ;
- le temps alloué à chaque séance est le même pour tous ;
- les séances d'essai sont effectuées sur le billard sur lequel le joueur débutera la compétition.

Article 6.2.29 - Échauffement

Les essais du point d'entrée compris, les joueurs ont droit à cinq minutes pour s'exercer avant chaque match.

Article 6.2.30 - Conditions financières

Voir les dispositions particulières diffusées au début de chaque saison.

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

CHAPITRE 1 - COMPÉTITIONS PAR PALIERS GÉOGRAPHIQUES

Article 7.1.01 - Composition et finalité

Ces compétitions se déroulent par catégories.

Elles sont qualificatives pour la finale nationale de la catégorie si cette finale est inscrite au calendrier de la CSNC. Dans le cas contraire, elles se terminent par une finale de ligue ou de secteur.

Article 7.1.02 - Catégories concernées

Les compétitions par paliers géographiques concernent toutes les catégories, modes de jeu et spécialités pour lesquels il n'est pas ouvert de circuit national ou de qualification nationale.

Article 7.1.03 - Joueurs participants

Sont admis à s'inscrire au premier palier des épreuves d'une catégorie :

- les joueurs classifiés en moyenne annuelle dans la catégorie, ou dont la dernière classification, antérieure à la moyenne annuelle, les plaçait dans une catégorie équivalente ;
- les joueurs n'ayant jamais été classifiés mais dont le président de club atteste un niveau correspondant à la catégorie ;
- les joueurs d'une catégorie inférieure bénéficiant des dispositions dérogatoires ci-dessous :

1. Un joueur de la catégorie immédiatement inférieure ayant disputé au moins trois matchs et dépassé la moyenne plafond de sa catégorie à l'issue de la première compétition de la saison peut être autorisé à participer aux épreuves du championnat de la catégorie supérieure ;
2. Un joueur classifié pour la première fois sur la base de la moyenne annuelle qui descend de catégorie alors qu'il avait une étoile peut participer valablement aux compétitions de son ancienne catégorie ;
Ce choix, définitif pour l'ensemble de la saison, porte sur la totalité des compétitions auxquelles le joueur participe ;
3. Dans la limite des places disponibles, les joueurs d'une catégorie inférieure peuvent être admis à participer, notamment pour compléter une poule.

Ces dérogations ne concernent que l'engagement en compétition. Elles n'ont pas pour effet de modifier la classification des joueurs qui en bénéficient.

La commission sportive responsable de la compétition est l'instance habilitée à accorder et enregistrer les dérogations.

Article 7.1.04 - Nouveaux joueurs

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

S'il dépasse la moyenne plafond de la catégorie, il est exclu de celle-ci et intègre la catégorie correspondant à sa moyenne.

Article 7.1.05 - Formules sportives

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

Elles en publient le règlement.

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

L'organisation doit permettre à tous les joueurs répondant aux conditions de l'[article 7.1.03](#) de disputer un nombre de matchs au moins égal à celui fixé à l'[article 3.2.01-3](#) permettant d'être classifiés au titre de la saison en cours.

CHAPITRE 2 - SÉLECTION PAR CIRCUITS NATIONAUX

Section 1 - Circuit

Article 7.2.01 - Composition et finalité

Un circuit est composé d'au moins deux tournois nationaux.

Il est qualificatif pour la finale nationale de la catégorie pour laquelle il est ouvert, dans la limite d'un nombre de places fixé en début de saison par la CSNC.

Article 7.2.02 - Catégories concernées, nombre de tournois et dates

La CSNC détermine en début de saison, pour chaque catégorie et mode de jeu ou spécialité, si un circuit est ouvert et en fixe le nombre de tournois et leurs dates par inscription à son calendrier.

Article 7.2.03 - Points de circuit

Chaque tournoi est attributif de points de circuit qui dépendent du rang obtenu dans le tournoi et du nombre de participants.

Rang	72 part. et +	56 part.	40 part.	24 part.	16 part. et -
1	120	120	120	120	120
2	81	81	81	81	81
3 à 4	57	57	57	57	57
5 à 8	39	39	39	39	39
9 à 16	24	24	24	24	1
17 à 24	14	14	14	1	
25 à 32	12	12	12		
33 à 40	8	8	1		
41 à 48	6	6			
49 à 56	4	1			
57 à 64	3				
65 et +	1				

Article 7.2.04 - Classement du circuit

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

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

Si le circuit est composé de plus de trois tournois, et si un joueur participe à tous les tournois alors il n'est pas tenu compte des points de circuit du tournoi dans lequel il a obtenu le moins de points de circuit.

Les places en finale nationale de la catégorie sont attribuées dans l'ordre de ce classement après le dernier tournoi.

Section 2 - Formule sportive des tournois

Article 7.2.05 - Phases constitutives

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

- zéro à trois phases qualificatives, disputées par poules sur 2,80 m ou 3,10 m, auto ou inter-arbitrées : barrages, pré-qualifications et qualifications ;
- une phase principale, disputée par poules sur des billards au format de la catégorie ;
- trois phases disputées par élimination directe sur des billards au format de la catégorie : 1/4 de finale, 1/2 finales et finale.

Article 7.2.06 - Phases par poules

1. Nombre et taille des poules

Chaque phase est constituée de 8 poules de 3.

Si la première phase jouée comprend moins de 24 joueurs, l'ordre de priorité des poules est le nombre de poules à 3 joueurs, puis de 4 et ensuite 2.

2. Répartitions des joueurs entre les phases

Soit p le nombre de poules d'une phase.

Les joueurs sont répartis dans l'ordre de leur rang d'arrivée en commençant par la phase principale, à raison de $2 \times p$ joueurs par phase jusqu'à la première jouée, qui reçoit la totalité des joueurs non encore affectés.

3. Répartitions des joueurs entre les poules

Soit p le nombre de poules de la phase.

Les p joueurs les mieux classés dans l'ordre du rang d'arrivée, dits « têtes de séries », sont placés chacun dans une poule différente.

Les p joueurs suivants, dits « premier chapeau », sont affectés par tirage au sort à la seconde place de chacune des poules.

Les places restant disponibles, dites « deuxième chapeau », sont affectées par tirage au sort aux derniers joueurs si c'est la première phase jouée, ou à une poule de la phase précédente dans le cas contraire.

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

Les tirages au sort doivent avoir lieu avant le début de la compétition.

4. Tours de jeu

Les tours de jeu dans chaque poule sont établis selon les dispositions de l'[article 6.2.09](#), à l'exception des poules de deux, qui se jouent en matchs aller-retour.

Chaque poule de la phase joue successivement un match, en commençant par la poule dont la tête de série est la moins bien classée, puis dans l'ordre des têtes de séries.

Si le nombre de poules est un multiple du nombre de billards, les poules ne changent pas de billard ; sinon, les matchs sont joués en non-stop, au fil des billards disponibles.

5. Joueurs qualifiés

Le classement général de chaque phase est établi selon les dispositions de l'[article 6.2.10](#).

Les joueurs sont qualifiés pour la phase suivante dans l'ordre de ce classement, à raison des places disponibles.

Article 7.2.07 - Phases par élimination directe

Ces phases sont disputées selon les modalités décrites à la [section 3 du titre 6 chapitre 2](#).

Le rang d'arrivée pris en compte pour application de l'[article 6.2.17](#) est le classement final de la phase principale.

Article 7.2.08 - Classement dans un tournoi

A. Classement de phase

Le classement dans chaque phase est établi selon les dispositions des articles [6.2.10](#) et [6.2.17](#).

B. Classement du tournoi

Le classement général du tournoi est établi selon les critères suivants :

- phase la plus élevée atteinte ;
- rang de classement dans cette phase.

Article 7.2.09 - Nombre de joueurs, de phases qualificatives et de séances selon les billards

Billards phase principale	Billards affectés aux phases qualificatives						
	2	3	4	5	6	7	8
2	S(6-0) V(6-0) Ph. Qual. : 0 24J						S(6-0) V(6-3) Ph. qual. : 1 40J
3	S(6-0) V(2-0) Ph. Qual. : 0 24J		S(6-0) V(2-6) Ph. qual. : 1 40J	S(6-0) V(2-5) Ph. qual. : 1 40J	S(6-0) V(2-4) Ph. qual. : 1 40J		S(6-0) V(2-6) Ph. qual. : 2 56J
4	S(6-0) V(0-0) Ph. qual. : 0 24J	S(6-0) V(0-8) Ph. qual. : 1 40J	S(6-0) V(0-6) Ph. qual. : 1 40J	S(6-0) V(0-5) Ph. qual. : 1 40J	S(6-0) V(0-8) Ph. qual. : 2 56J		S(6-0) V(0-9) Ph. qual. : 3 72J
5	S(5-0) V(0-0) Ph. qual. : 0 24J	S(5-1) V(0-7) Ph. qual. : 1 40J	S(5-1) V(0-5) Ph. qual. : 1 40J	S(5-1) V(0-9) Ph. qual. : 2 56J	S(5-1) V(0-7) Ph. qual. : 2 56J		S(5-1) V(0-8) Ph. qual. : 3 72J
6	S(4-0) V(0-0) Ph. qual. : 0 24J	S(4-2) V(0-6) Ph. qual. : 1 40J	S(4-2) V(0-4) Ph. qual. : 1 40J	S(4-2) V(0-8) Ph. qual. : 2 56J	S(4-2) V(0-6) Ph. qual. : 2 56J		S(4-2) V(0-7) Ph. qual. : 3 72J

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

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

Article 7.2.10 - Chronométrage

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

Article 7.2.11 - Distances

- Barrages : distance réduite 1 de la catégorie **Nationale 1**.
- Pré-qualifications et qualifications : distance réduite **2** de la catégorie.
- À partir de la phase principale : distance réduite 1 **et format** de la catégorie.

Article 7.2.12 - Féminines

Entre 5 et 6 participantes

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

Entre 7 et 8 participantes

Le tournoi est organisé suivant les formules sportives des tournois nationaux à partir de la phase principale selon les modalités décrites à la [section 2 du titre VII chapitre 2](#) du présent code.

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

Plus de 8 participantes

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

Section 3 - Participants et rang d'arrivée

Article 7.2.13 - Participants

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

1. Pour le premier tournoi de la saison, les joueurs du championnat de France de la catégorie pour la saison précédente.
Pour les tournois suivants :
 - tournois à moins de 40 joueurs : les 16 joueurs les mieux classés dans le circuit de la saison en cours ;
 - tournois à 40 joueurs ou plus : les 24 joueurs les mieux classés dans le circuit de la saison en cours.
2. Joueurs sélectionnés par l'organisateur :
 - 4 pour les tournois à 72 ;
 - 3 pour les tournois à 56 ;
 - 2 pour les tournois à 40.
3. 2 joueurs sélectionnés par la Direction Technique Nationale.
4. Les joueurs de la catégorie, dans l'ordre du classement national de référence pour la spécialité ou le mode de jeu concerné, puis dans l'ordre de la dernière moyenne de classification.
5. Pour les tournois Masters : le champion de France de Nationale 1.
6. Les joueurs des catégories inférieures dans l'ordre de leur ranking au classement national de référence. Les joueurs non classés mais classifiés sont insérés dans cette liste par conversion de leur dernière moyenne de classification en ranking national.
7. Ordre chronologique d'inscription.

Les joueurs dont le rang sur cette liste est supérieur au nombre de places disponibles sont remplaçants. En cas de forfaits ou d'abandons, ils sont admis dans l'ordre de ce rang.

Si des places demeurent disponibles au jour de la compétition, le directeur de jeu peut les attribuer librement à des joueurs présents jusqu'au commencement du premier match.

Pour le 71/2, le circuit est ouvert aux joueurs classifiés Masters aux cadres. Seuls les critères de 1 à 4 du présent article sont appliqués avec pour ordre d'application : 71/2, 47/1 et 47/2.

Article 7.2.14 - Rang d'arrivée

À l'exception des sélectionnés par la DTN, le rang d'arrivée utilisé pour la répartition des joueurs dans les poules est déterminé de la manière suivante :

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

Les éventuels joueurs invités par la DTN sont ensuite insérés aux rangs 24 et 32 de cette liste, dont l'ordre détermine alors le rang d'arrivée de chaque joueur.

Pour chaque forfait ou abandon après la publication de cette liste, les joueurs de fin de liste remontent d'un rang et le remplaçant éventuel est ajouté à la dernière place avec le dernier rang d'arrivée.

Pour le 71/2, les critères du présent article sont appliqués avec pour ordre d'application : 71/2, 47/1 et 47/2.

Section 4 - Dispositions diverses

Article 7.2.15 - Engagement

- L'engagement doit être effectué obligatoirement en ligne sur le site fédéral.
- La période d'inscription pour chaque tournoi débute six semaines avant le tournoi concerné, le jeudi à 18 heures, et se termine trois semaines avant, le jeudi à 18 heures.
- Le paiement des droits d'engagement est à effectuer auprès de l'organisateur le jour même de la compétition.

Article 7.2.16 - Forfait et abandon

Le délai minimal de déclaration de forfait prévu à l'[article 6.1.04-A](#) est fixé au vendredi à 18 heures de la semaine qui précède le début du tournoi.

Dans les cas d'abandon prévus à l'[article 6.1.04-B](#) et en l'absence de motif de force majeure, le joueur est suspendu pour le tournoi suivant **de la même spécialité** dans lequel il sera engagé et retenu.

Si l'abandon a lieu avant le commencement d'une phase, le joueur est remplacé dans la mesure du possible par un qualifié supplémentaire issu de la phase précédente.

Article 7.2.17 - Convocation des joueurs

Dès que la liste est arrêtée définitivement et en accord avec le responsable fédéral, l'organisateur adresse les convocations aux joueurs retenus et un courrier à l'ensemble des remplaçants éventuels leur indiquant leur position sur la liste d'attente.

Article 7.2.18 - Horaires

Les horaires sont définis par le club organisateur en accord avec la CSNC.

Article 7.2.19 - Intendance

L'organisateur est responsable de l'intendance durant toute la compétition.

L'organisateur doit proposer aux joueurs un choix d'hôtels et de restaurants et, dans la mesure du possible, prévoir une restauration rapide et de proximité facilitant le déroulement du jeu en non-stop.

CHAPITRE 3 - SÉLECTION PAR QUALIFICATIONS NATIONALES

Article 7.3.01 - Composition et finalité

Une qualification nationale est constituée d'un tournoi unique dans la saison.
Elle est qualificative pour la finale nationale de la catégorie pour laquelle elle est ouverte, dans la limite d'un nombre de places fixé en début de saison par la CSNC.

Article 7.3.02 - Catégories concernées et dates

Pour chaque catégorie et mode de jeu ou spécialité, la CSNC détermine en début de saison si une qualification nationale est ouverte et en fixe la date par inscription à son calendrier.

Article 7.3.03 - Formule sportive

La formule sportive du tournoi de qualification nationale est celle décrite à la [section 2 au titre VII chapitre 2](#).

La dernière phase disputée dans le tournoi est celle à partir de laquelle le nombre de joueurs qualifiés pour la phase suivante est inférieur ou égal au nombre de places disponibles en finale nationale.

Selon le nombre de participants et de billards mis à disposition par le club organisateur, la CSNC peut aménager la formule sportive décrite ci-dessus.

Article 7.3.04 - Participants

Tous les joueurs de la catégorie.

Un joueur classifié dans une catégorie **internationale** pour l'une des trois spécialités aux cadres peut participer aux qualifications nationales de chacune de ces trois spécialités, sous réserve de respecter les conditions énumérées au paragraphe précédent.

Article 7.3.05 - Rang d'arrivée

Le rang d'arrivée utilisé pour la répartition des joueurs dans les poules est déterminé selon les critères suivants :

1. Rang au classement national de référence pour la spécialité ou le mode de jeu concerné ;
2. Moyenne de dernière classification.

Article 7.3.06 - Dispositions diverses

Les dispositions figurant à la [section 4 au titre VII chapitre 2](#) du présent code sont applicables aux qualifications nationales.

CHAPITRE 4 - FINALES NATIONALES

Section 1 - Principes

Article 7.4.01 - Composition et finalité

Ces compétitions se déroulent par catégories.

Le vainqueur d'une catégorie **internationale** est déclaré champion de France, celui des autres catégories est déclaré champion de France de la catégorie.

Article 7.4.02 - Catégories concernées et dates

Pour chaque catégorie et mode de jeu ou spécialité, la CSNC détermine en début de saison si une finale nationale est instaurée et en fixe la date par inscription à son calendrier.

Section 2 - Participants et rang d'arrivée

Article 7.4.03 - Joueurs qualifiés d'office et joueurs invités

1. Catégories **internationales**

Pour toutes les catégories **internationales**, le champion de France de la saison précédente est qualifié d'office, sous réserve pour les catégories avec condition d'âge qu'il appartienne toujours à la catégorie.

2. Autres catégories

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

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

Article 7.4.04 - Joueurs issus des sélections

1. Quotas par mode de sélection

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

- par circuit national ;
- par qualification nationale ;
- par finales de secteurs ou de ligues.

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

2. Sélection des joueurs

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

Lorsque la compétition de sélection est constituée des finales de secteur ou de ligue, le classement général de sélection est établi selon les critères suivants :

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

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

Article 7.4.05 - Liste des joueurs qualifiés

La liste des joueurs qualifiés à une finale nationale est établie conjointement par le Secrétariat fédéral et le responsable fédéral et est adressée en temps utile à l'organisateur en même temps que, le cas échéant, la feuille récapitulative des frais des joueurs.

Article 7.4.06 - Qualifications multiples

Dans un mode de jeu ou une spécialité, un joueur qualifié pour les finales nationales de plusieurs catégories dans un des groupes définis du [chapitre 2 à 5 du titre III](#) du présent code ne peut participer qu'à la seule finale de la catégorie la plus élevée.

Article 7.4.07 - Rang d'arrivée

Le rang d'arrivée en finale nationale est déterminé selon les critères suivants :

1. Joueurs qualifiés d'office ;
2. Joueurs issus du circuit, dans l'ordre de leur classement ;
3. Joueurs issus des qualifications nationales, dans l'ordre de leur classement ;
4. Joueurs issus des sélections par palier, dans l'ordre de leur moyenne générale à la finale de ce palier, ou à défaut de leur dernière moyenne de classification ;
5. Joueurs invités, dans l'ordre de leur dernière moyenne de classification.

Section 3 - Dispositions diverses

Article 7.4.08 - Engagement

À partir des résultats saisis sur FFB Sportif, la CSNC publie la liste des engagés sur le site fédéral. Le joueur confirme ou infirme son engagement par courriel afin de mettre à jour la convocation en ligne.

Article 7.4.09 - Convocation

Les convocations sont publiées uniquement sur le site fédéral.

Article 7.4.10 - Horaires

Les horaires sont définis par le club organisateur en accord avec la CSNC.

Article 7.4.11 - Distances

Les distances sont les distances normales de la catégorie.

Article 7.4.12 - Le délégué fédéral

Le délégué fédéral est un membre du comité directeur de la FFB ou nommé par ledit comité et convoqué par le Secrétariat fédéral.

1. Il représente le président de la FFB et il est à la disposition du directeur de jeu et de l'organisateur afin de leur apporter toute aide nécessaire.
- 2 Il s'assure de l'application correcte des statuts et des règlements fédéraux et a toute autorité pour prendre les décisions qui s'imposent.
3. Il déclare l'ouverture et la fermeture du championnat de France.
4. Il proclame le champion de France et remet les médailles aux joueurs.

TITRE VIII - CHAMPIONNATS INDIVIDUELS DE CATÉGORIES, JEUX AVEC QUILLES

Avant-propos

Le présent titre peut contenir des dispositions particulières qui prévalent sur celles des autres titres.

CHAPITRE 1 - COMPÉTITIONS PAR PALIERS GÉOGRAPHIQUES

Article 8.1.01 - Composition et finalité

Ces compétitions se déroulent par catégories.

Elles sont qualificatives pour la finale nationale de la catégorie lorsque celle-ci est inscrite au calendrier de la CSNC. Dans le cas contraire, elles se terminent par une finale de ligue ou de secteur.

Article 8.1.02 - Catégories concernées

Les compétitions par paliers géographiques concernent la catégorie Nationale 1.

Article 8.1.03 - Joueurs participants

Sont admis à s'inscrire au premier palier des épreuves d'une catégorie tous les joueurs de la catégorie.

Article 8.1.04 - Formules sportives

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

Elles en publient le règlement.

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

CHAPITRE 2 - SÉLECTION PAR CIRCUITS NATIONAUX

Section 1 - Circuit

Article 8.2.01 - Composition et finalité

Un circuit est composé d'au moins deux tournois nationaux.
Il est qualificatif pour la finale nationale de la catégorie pour laquelle il est ouvert, dans la limite d'un nombre de places fixé en début de saison par la CSNC.

Article 8.2.02 - Catégories concernées, nombre de tournois et dates

Pour chaque catégorie et mode de jeu ou spécialité, la CSNC détermine en début de saison si un circuit est ouvert et en fixe le nombre de tournois et leurs dates par inscription à son calendrier.

Article 8.2.03 - Points de circuit

Chaque tournoi est attributif de points de circuit qui dépendent du rang obtenu dans le tournoi.

Rang	« Promotion »	« Masters »
1	14	30
2	10	23
3 à 4	8	19
5 à 8	6	15
9 à 12	4	11
13 à 16	4	7
17 à 24	2	
25 à 32	1	

Article 8.2.04 - Classement du circuit

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

1. Cumul des points de circuit ;
2. Cumul du nombre de points de sets réalisés lors du dernier match de chaque tournoi, exprimé en centièmes.

Si le circuit est composé de plus de trois tournois, et si un joueur participe à tous les tournois alors il n'est pas tenu compte des points de circuit du tournoi dans lequel il a obtenu le moins de points de circuit.

Les places en finale nationale de la catégorie sont attribuées dans l'ordre de ce classement après le dernier tournoi.

Section 2 - Formule sportive des tournois

Article 8.2.05 - Phases constitutives

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

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

Article 8.2.06 - Phase qualificative

1. Nombre et taille des poules

La phase est constituée de huit poules de 4 joueurs.

Si la phase comprend moins de 32 joueurs, le nombre de poules est réduit de manière à ne constituer que des poules de 4 et un nombre minimum de poules de 3.

2. Répartitions des joueurs entre les poules

- Les joueurs présents sont répartis prioritairement dans des poules de 4 puis de 3 selon la méthode du serpent.
- Des blancs sont ajoutés dans les poules de 3 afin qu'elles comportent toutes le même nombre de matchs.
- Les blancs sont considérés comme perdants 2 sets à 0 contre chacun des joueurs présents sur le score de la moyenne des points subis dans les deux autres parties, arrondie au chiffre inférieur - 1 à 50 pour chacun des deux sets.

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

Joueurs inscrits	48	49	50	...	69	72	...	96
Joueurs directement qualifiés « Masters »	8	8	8	8	8	8	8	8
Nombre de joueurs participant aux qualifications	40	41	42		61	64		88
Nombre de poules de 4	10	8	9		13	16		22
Nombre de poules de 3	-	3	2		3	-		-
Nombre joueurs se qualifiant au tournoi « Masters »	8	8	8	8	8	8	8	8

3. Joueurs qualifiés

Le classement général de la phase est établi selon les dispositions de l'[article 6.2.11](#).

Les joueurs sont qualifiés pour la phase suivante dans l'ordre de ce classement, en fonction des places disponibles.

Article 8.2.07 - Phase de barrage

Les 16 premiers joueurs issus de la phase qualificative disputent un barrage pour accéder au tournoi Masters selon la formule suivante : 1^{er} contre 16^{ème}, 2^{ème} contre 15^{ème}, etc.

Les vainqueurs de chaque match de barrage sont qualifiés pour l'épreuve Masters selon l'ordre des matchs joués : le vainqueur du match 1^{er} contre 16^{ème} est le premier qualifié, le vainqueur du match 2^{ème} contre 15^{ème} est le deuxième qualifié, etc.

Les perdants de chaque match de barrage sont classés de la même manière, en tête des joueurs participant au tournoi Promotion, qui sont au nombre total de 32.

Article 8.2.08 - Phases Promotion et Masters

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

1. Phase qualificative Promotion

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

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

2. Phase qualificative Masters

Huit joueurs qualifiés d'office sont rejoints par les huit issus des barrages.

Tous les matchs se jouent sur billard de 3,10 m.

La phase se déroule selon les modalités décrites à l'[article 6.2.21](#).

3. Phases par élimination directe Promotion et Masters

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

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

Article 8.2.09 - Distances

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

Article 8.2.10 - Attribution des billards

Tout au long de l'épreuve, on procède systématiquement au tirage au sort pour l'attribution des formats de billards. Une poule de joueurs peut disputer ses matchs sur des formats de billard différents selon les instructions du directeur de jeu.

Article 8.2.11 - Féminines

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

Entre 5 et 6 participantes

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

Entre 7 et 8 participantes

Le tournoi est organisé selon les formules sportives définies pour les tournois nationaux à partir de la phase principale selon les modalités décrites à la [section 2 du titre VII chapitre 2](#) du présent code.

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

Plus de 8 participantes

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

Section 3 - Participants et rang d'arrivée

Article 8.2.12 - Participants et rang d'arrivée

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

1. Pour le premier tournoi de la saison, les joueurs du championnat de France de la catégorie de la saison précédente ;
Pour les tournois suivants, rang de classement au circuit de tournois de la saison en cours ;
2. Trois joueurs sélectionnés par l'organisateur ;
3. Les joueurs les mieux classés au circuit de tournois de la saison précédente ;
4. Ordre chronologique d'inscription, avec priorité aux joueurs ayant participé aux circuits des saisons antérieures à la précédente.

Les joueurs dont le rang dans la liste est supérieur au nombre de places disponibles sont remplaçants. En cas de forfait ou d'abandon de joueurs de la liste, ils sont admis dans l'ordre de ce rang.

Si des places demeurent disponibles au jour de la compétition, le directeur de jeu peut les attribuer librement à des joueurs présents jusqu'au commencement du premier match.

Pour chaque forfait ou abandon après la publication de cette liste, les joueurs de fin de liste remontent d'un rang et le remplaçant éventuel est ajouté à la dernière place avec le dernier rang d'arrivée.

Section 4 - Dispositions diverses

Les dispositions figurant à la [section 4 du titre VII chapitre 2](#) du présent code sont applicables.

CHAPITRE 3 - SÉLECTION PAR QUALIFICATIONS NATIONALES

Article 8.3.01 - Composition et finalité

Une qualification nationale est constituée d'un tournoi unique dans la saison.
Elle est qualificative pour la finale nationale de la catégorie pour laquelle elle est ouverte, dans la limite d'un nombre de places fixé en début de saison par la CSNC.

Article 8.3.02 - Catégories concernées et dates

Pour chaque catégorie et mode de jeu ou spécialité, la CSNC détermine en début de saison si une qualification nationale est ouverte et en fixe la date par inscription à son calendrier.

Article 8.3.03 - Formule sportive

La formule sportive du tournoi de qualification nationale est celle décrite au à la [section 2 du titre VIII chapitre 2](#).

La dernière phase disputée dans le tournoi est celle à partir de laquelle le nombre de joueurs qualifiés pour la phase suivante est inférieur ou égal au nombre de places disponibles en finale nationale.

Selon le nombre de participants et de billards mis à disposition par le club organisateur, la CSNC peut aménager la formule sportive décrite ci-dessus.

Article 8.3.04 - Participants

Tous les joueurs de la catégorie.

Article 8.3.05 - Rang d'arrivée

Le rang d'arrivée utilisé pour la répartition des joueurs dans les poules est déterminé selon les critères suivants :

1. Rang de la finale nationale de la saison précédente ;
2. Rang de la qualification nationale de la saison précédente ;
3. Tirage au sort.

Article 8.3.06 - Dispositions diverses

Les dispositions figurant à la [section 4 du titre VII chapitre 2](#) du présent code sont applicables aux qualifications nationales.

CHAPITRE 4 - FINALES NATIONALES

Section 1 - Principes

Article 8.4.01 - Composition et finalité

Ces compétitions se déroulent par catégories.

Le vainqueur d'une catégorie **internationale** est déclaré champion de France, celui des autres catégories est déclaré champion de France de la catégorie.

Article 8.4.02 - Catégories concernées et dates

Pour chaque catégorie et mode de jeu ou spécialité, la CSNC détermine en début de saison si une finale nationale est instaurée et en fixe la date par inscription à son calendrier.

Section 2 - Formule sportive

Article 8.4.03 - Nationale 1

Composition des poules et têtes de séries

Les huit têtes de séries sont les huit joueurs qualifiés par le circuit national ; les autres joueurs sont répartis dans les poules par tirage au sort intégral.

Les billards sont tirés au sort par poule constituée.

Arbitrage

Pendant les poules qualificatives, les matchs sont arbitrés par les joueurs exempts.

Pour les phases à élimination directe, les matchs sont arbitrés par un panel d'arbitres officiels.

Section 3 - Participants et rang d'arrivée

Article 8.4.04 - Joueurs qualifiés d'office et joueurs invités

1. Catégories **internationales**

Pour toutes les catégories **internationales**, le champion de France de la saison précédente est qualifié d'office, sous réserve pour les catégories avec condition d'âge qu'il appartienne toujours à la catégorie.

2. Autres catégories

Lorsque les DOM-TOM n'ont pas de représentant, le club organisateur peut inviter un joueur, et pour les finales à 32, la ligue organisatrice peut inviter un joueur.

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

Article 8.4.05 - Joueurs issus des sélections

1. Quotas par mode de sélection

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

- par circuit national ;
- par finales de ligues.

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

2. Sélection des joueurs

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

Lorsque la compétition de sélection est constituée des finales de secteur ou de ligue, le classement général de sélection est établi selon les critères suivants :

1. Rang dans la finale ;
2. Moyenne générale.

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

Article 8.4.06 - Liste des joueurs qualifiés

La liste des joueurs qualifiés à une finale nationale est établie conjointement par le Secrétariat fédéral et le responsable fédéral et est adressée en temps utile à l'organisateur, le cas échéant en même temps que la feuille récapitulative des frais des joueurs.

Article 8.4.07 - Rang d'arrivée

Le rang d'arrivée en finale nationale est déterminé selon les critères suivants :

1. Joueurs qualifiés d'office ;
2. Joueurs issus du circuit, dans l'ordre de leur classement ;
3. Joueurs issus des sélections par paliers, dans l'ordre de leur moyenne générale à la finale de ce palier ;
4. Joueurs invités par ordre alphabétique.

Section 4 - Dispositions diverses

Les dispositions des [articles 7.4.09 à 7.4.12 à la section 3 du titre VII chapitre 4](#) du présent code sont applicables.

Article 8.4.08 - Engagement

Qualifiés à l'issue du circuit national

À partir du classement du circuit national, la CSNC publie la liste des engagés sur le site fédéral. Le joueur confirme ou infirme son engagement par courriel afin de mettre à jour la convocation en ligne.

Qualifiés à l'issue des finales de ligue

La CSCL envoie l'engagement du qualifié au Secrétariat fédéral en indiquant sa moyenne générale de la finale de ligue.

TITRE IX - CHAMPIONNATS INDIVIDUELS DE CATÉGORIES, ARTISTIQUE

Avant-propos

Le présent titre peut contenir des dispositions particulières qui prévalent sur celles des autres titres.

CHAPITRE 1 - SÉLECTION PAR CIRCUITS NATIONAUX

Section 1 - Circuit

Article 9.1.01 - Composition et finalité

Un circuit est composé d'au moins deux tournois nationaux.

Il est qualificatif pour la finale nationale de la catégorie pour laquelle il est ouvert, dans la limite d'un nombre de places fixé en début de saison par la CSNC.

Article 9.1.02 - Catégories concernées, nombre de tournois et dates

Pour chaque catégorie et mode de jeu ou spécialité, la CSNC détermine en début de saison si un circuit est ouvert et fixe le nombre et les dates des tournois par inscription à son calendrier.

Article 9.1.03 - Points de circuit

Chaque tournoi est attributif de points de circuit qui dépendent du rang obtenu dans le tournoi :

Rang	Points
1	30
2	25
3 à 4	20
5 à 6	17
7 à 8	14
9	12
10	11
11	10
12	9

Rang	Points
13	8
14	7
15	6
16	5
17	4
18	3
19	2
20	1

Article 9.1.04 - Classement du circuit

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

1. Cumul des points de circuit ;
2. Pourcentage de réussite ;
3. Plus petit nombre d'essais réalisés ;
4. Nombre de figures réussies.

Si le circuit est composé de plus de trois tournois, et si un joueur participe à tous les tournois alors il n'est pas tenu compte des points de circuit du tournoi dans lequel il a obtenu le moins de points de circuit.

Les places en finale nationale de la catégorie sont attribuées dans l'ordre de ce classement après le dernier tournoi.

Section 2 - Formule sportive des tournois

Article 9.1.05 - Phases constitutives

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

- une phase qualificative, disputée par poules sur 3,10 m ;
- trois phases disputées par élimination directe sur des billards au format de la catégorie : 1/4 de finale, 1/2 finales et finale.

Article 9.1.06 - Phases par poules

1. Parcours

Tous les joueurs réalisent 60 des 100 figures du programme, avec tirage au sort des sets à chaque tournoi.

2. Nombre et taille des poules

Le nombre de poules est pair. Elles sont composées de trois joueurs au minimum. Les poules des joueurs les mieux classés sont augmentées en priorité, si nécessaire, jusqu'à quatre, voire cinq joueurs. Cependant, un joueur supplémentaire ne peut être rattaché à la meilleure poule que lorsque toutes les autres ont été constituées par le même nombre de joueurs.

3. Tours de jeu

- Première séance : les deux premiers sets tirés au sort.
- Deuxième séance : les deux sets suivant ceux joués lors de la première séance.
- Troisième séance : les deux sets suivant ceux joués lors de la deuxième séance.

À chaque séance, les poules changent de table de jeu quelle que soit leur composition.

La troisième séance est exécutée par poules et pour chaque nouvelle figure, les joueurs opèrent dans l'ordre inverse du classement ponctuel de chacun dans sa poule.

Le joueur numéro 1 de la poule est celui qui joue la première figure. Puis, pour chaque figure suivante, on procède à la permutation circulaire habituelle : le premier devient dernier, le deuxième devient premier, le troisième devient deuxième et le quatrième devient troisième.

Article 9.1.07 - Phases par élimination directe

Ces phases sont disputées selon les modalités décrites à la [section 3 du titre 6 chapitre 2](#).

Le rang d'arrivée pris en compte pour application de l'[article 6.2.19](#) est le classement final de la phase principale.

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

Les huit joueurs sélectionnés sont répartis en deux chapeaux :

- premier chapeau : joueurs 1, 2, 3 et 4 ;
- deuxième chapeau : joueurs 5, 6, 7 et 8.

Un tirage au sort détermine les matchs des quarts de finale en tirant un joueur du premier chapeau puis un joueur du deuxième chapeau.

Article 9.1.08 - Classement dans un tournoi

A. Classement de phase

Le classement dans chaque phase est établi selon les dispositions des articles [6.2.12](#) et [6.2.19](#).

B. Classement du tournoi

Le classement général du tournoi est établi selon les critères suivants :

- phase la plus élevée atteinte ;
- rang de classement dans cette phase.

Article 9.1.09 - Horaires

Horaires le vendredi : deux séances, démarrage à 14 heures.

Horaires le samedi :

- une séance : démarrage à 10 heures ;
- 1/4 de finale : démarrage à 16 heures.

Horaires le dimanche : 1/2 finales et finale, démarrage à 10 heures.

Section 3 - Participants et rang d'arrivée

Article 9.1.10 - Participants et rang d'arrivée

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

- pour le premier tournoi de la saison, les joueurs les mieux classés dans le circuit de la saison précédente ;
- pour les tournois suivants, les joueurs les mieux classés dans le circuit de la saison en cours.

Section 4 - Dispositions diverses

Les dispositions figurant à la [section 4 du titre VII chapitre 2](#) du présent code sont applicables.

CHAPITRE 2 - FINALES NATIONALES

Section 1 - Principes

Article 9.2.01 - Composition et finalité

Ces compétitions se déroulent par catégories.

Le vainqueur d'une catégorie **internationale** est déclaré champion de France, celui des autres catégories est déclaré champion de France de la catégorie.

Article 9.2.02 - Catégories concernées et dates

Pour chaque catégorie et mode de jeu ou spécialité, la CSNC détermine en début de saison si une finale nationale est instaurée et en fixe la date par inscription à son calendrier.

Section 2 - Formules sportives

Article 9.2.03 - Masters

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

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

Article 9.2.04 - Nationale « Challenge Coyret »

Joueurs qualifiés

Les huit joueurs ordonnés par le classement final de la saison en cours, en retirant les qualifiés de la catégorie **internationale**.

Composition des poules et têtes de séries

Les huit têtes de séries sont les huit joueurs qualifiés par le circuit national, les autres joueurs sont répartis dans les poules par tirage au sort intégral.

Les billards sont tirés au sort par poule constituée.

Arbitrage

Pendant les poules qualificatives, les matchs sont arbitrés par les joueurs exempts.

Pour les phases à élimination directe, les matchs sont arbitrés par un panel d'arbitres officiels.

Formule sportive

La compétition se joue sur le programme des 100 figures, dans l'ordre des 10 sets.

La poule A est composée des joueurs classés 9^{ème}, 10^{ème}, 11^{ème} et 12^{ème} au dernier classement annuel, auxquels sont attribués respectivement les numéros de 1 à 4 ; les joueurs composant la poule B sont affectés des numéros 5 à 8, pour leur place de 13^{ème} à 16^{ème}.

Cinq séances sont prévues, par regroupement de deux sets dans l'ordre alphabétique. Pour la dernière séance, les figures sont exécutées par poule. Et pour chaque nouvelle figure, les joueurs opèrent dans l'ordre inverse du classement ponctuel de chacun dans sa poule.

Celui qui joue la première figure est tiré au sort. Puis, pour chaque figure suivante, on procède à la permutation circulaire : le premier devient dernier, le deuxième devient premier, le troisième devient deuxième et le quatrième devient troisième.

Le classement est établi selon les dispositions de l'[article 6.2.12](#).

Section 3 - Participants et rang d'arrivée

Article 9.2.05 - Joueur qualifié d'office

Pour la catégorie **internationale**, le champion de France de la saison précédente est qualifié d'office.

Article 9.2.06 - Liste des joueurs qualifiés

La liste des joueurs qualifiés à une finale nationale est établie conjointement par le Secrétariat fédéral et le responsable fédéral et adressée en temps utile à l'organisateur, le cas échéant en même temps que la feuille récapitulative des frais des joueurs.

Article 9.2.07 - Rang d'arrivée

Le rang d'arrivée en finale nationale est déterminé selon les critères suivants :

1. Joueur qualifié d'office ;
2. Joueurs issus du circuit, dans l'ordre de leur classement.

Section 4 - Dispositions diverses

Les dispositions des articles [7.4.09 à 7.4.12 à la section 3 du titre VII chapitre 4](#) du présent code sont applicables.

Article 9.2.08 - Engagement

À partir du classement du circuit national, la CSNC publie la liste des engagés sur le site fédéral. Le joueur confirme ou infirme son engagement par courriel afin de mettre à jour la convocation en ligne.

TITRE X - CATÉGORIES

Article 10.0.01 - Catégories par la moyenne annuelle

	CATÉGORIE	DISTANCE			MOYENNE			FORMULE SPORTIVE (MODE DE SÉLECTION)	
			Normale	Réduite 1	Réduite 2	3,10 m	2,80 m		2,60 m
PARTIE LIBRE	MASTERS	GC	400			≥ 30,00			DKO - 8 joueurs - article 6.2.20 (qualifications nationales : 7)
	NATIONALE 1	GC	300	200		≥ 10,00 et < 30,00			Poules - 8 joueurs - article 6.2.22 (secteur : 8)
	NATIONALE 3	GC	200	150			≥ 6,00 et < 12,50	≥ 7,50 et < 15,62	Poules - 24 joueurs - article 6.2.23 (ligue : 23)
	RÉGIONALE 1	PC	150	120			≥ 4,00 et < 6,00	≥ 5,00 et < 7,50	
	RÉGIONALE 2	PC	100	80			≥ 2,30 et < 4,00	≥ 2,87 et < 4,99	
	RÉGIONALE 3	PC	70	60			≥ 1,20 et < 2,30	≥ 1,50 et < 2,87	
	RÉGIONALE 4	PC	50	40			≥ 0,00 et < 1,19	≥ 0,00 et < 1,49	
	FÉMININES	PC	150 (20 rp)	120 (30 rp)			≥ 1,20	≥ 1,50	DKO - 8 joueuses - article 6.2.20 (circuit : 7)
CADRE 47/2	MASTERS		300	250	200	≥ 20,00			DKO - 16 joueurs - article 6.2.21 (circuit : 15)
	NATIONALE 1		200	150		≥ 10,00 et < 20,00			Poules - 8 joueurs - article 6.2.22 (secteur : 8)
	NATIONALE 2		120	100		≥ 5,00 et < 10,00			Poules - 8 joueurs - article 6.2.22 (secteur : 8)
CADRE 42/2	NATIONALE 3		120	100			≥ 3,50 et < 6,25	≥ 3,89 et < 6,94	Poules - 24 joueurs - article 6.2.23 (ligue : 23)
	RÉGIONALE 1		80	60			≥ 0,00 et < 3,50	≥ 0,00 et < 3,89	
CADRE 71/2	MASTERS		250	200	150	≥ 18,00			DKO - 8 joueurs - article 6.2.20 (circuit : 7)
CADRE 47/1	MASTERS		200			≥ 12,00			DKO - 8 joueurs - article 6.2.20 (qualifications nationales : 7)
1-BANDE	MASTERS		150	120	100	≥ 5,00			DKO - 16 joueurs - article 6.2.21 (circuit : 15)
	NATIONALE 1		100	80		≥ 2,30 et < 4,99			Poules - 8 joueurs - article 6.2.22 (secteur : 8)
	NATIONALE 3		80	60			≥ 1,75 et < 2,58	≥ 2,19 et < 3,22	24 joueurs par poules - article 6.2.23 (ligue : 23)
	RÉGIONALE 1		60	50			≥ 1,00 et < 1,75	≥ 1,25 et < 2,19	
	RÉGIONALE 2		40	30			≥ 0,00 et < 1,00	≥ 0,00 et < 1,25	
3-BANDES	MASTERS		50	40	35	≥ 0,950			DKO - 16 joueurs - article 6.2.21 (circuit : 15)
	NATIONALE 1		35	30		≥ 0,600 et < 0,950			Poules - 8 joueurs - article 6.2.22 (secteur : 8)
	NATIONALE 2		30	25		≥ 0,450 et < 0,600			Poules - 8 joueurs - article 6.2.22 (secteur : 8)
	NATIONALE 3		25 (60 rep)	20			≥ 0,360 et < 0,523	≥ 0,396 et < 0,575	Poules - 24 joueurs - article 6.2.23 (ligue : 23)
	FÉMININES		30 (50 rep)	25 (50 rep)			≥ 0,250	≥ 0,275	DKO - 8 joueuses - article 6.2.20 (circuit : 7)
	RÉGIONALE 1		20 (60 rep)	15			≥ 0,250 et < 0,360	≥ 0,275 et < 0,395	
	RÉGIONALE 2		15 (60 rep)				≥ 0,000 et < 0,250	≥ 0,000 et < 0,275	

Article 10.0.02 - Catégories par l'âge

	CATÉGORIE	DISTANCE			MOYENNE			FORMULE SPORTIVE (MODE DE SÉLECTION)	
			Normale	Réduite 1	Réduite 2	3,10 m	2,80 m		2,60 m
PARTIE LIBRE	JUNIORS	GC	300 (20 rp)	250 (20 rp)		≥ 10,00			DKO - 8 joueurs - article 6.2.20 (qualifications nationales : 7)
	JUNIORS Régionaux	PC	120 (20 rp)				≥ 4,00 et < 12,50	≥ 5,00 et < 15,62	
	CADETS Nationaux	GC	200 (20 rp)	150 (20 rp)			≥ 2,30	≥ 2,87	DKO - 8 joueurs - article 6.2.20 (qualifications nationales : 7)
	CADETS Régionaux	PC	100 (20 rp)				≥ 0,00 et < 2,30	≥ 0,50 et < 2,87	
CADRE 47/2	JUNIORS		150 (15 rp)			≥ 5,00			DKO - 8 joueurs - article 6.2.20 (qualifications nationales : 7)
3-BANDES	JUNIORS		30 (50 rep)	25 (50 rep)		≥ 0,450			DKO - 8 joueurs - article 6.2.20 (qualifications nationales : 7)
	CADETS		25 (50 rep)	20 (50 rep)			≥ 0,250	≥ 0,275	DKO - 8 joueurs - article 6.2.20 (qualifications nationales : 7)
5-QUILLES	JUNIORS		3x50	2x50					DKO - 8 joueurs - article 6.2.20 (qualifications nationales : 7)

Un cadet est un joueur âgé de moins de 17 ans au 1^{er} septembre ouvrant la saison sportive.
Un junior est un joueur âgé de moins de 21 ans au 1^{er} septembre ouvrant la saison sportive.

Selon le nombre d'engagés en qualification nationale, la CSNC peut aménager la formule sportive décrite ci-dessus.

Article 10.0.03 - Catégories par numerus clausus

	CATÉGORIE	DISTANCE			FORMULE SPORTIVE (MODE DE SÉLECTION)	
			Normale	Réduite 1		Réduite 2
5-QUILLES	MASTERS		3 x 50			DKO - 16 joueurs - article 6.2.21 (circuit : 15)
	NATIONALE 1		3 x 50	2 x 50		Poules - 32 joueurs - article 6.2.24 (circuit : 8, ligue : 23)
ARTISTIQUE	MASTERS					DKO - 8 joueurs - article 9.2.03 (circuit : 7)
	NATIONALE					8 joueurs - article 9.2.04 (circuit : 8)

TITRE XI - CHAMPIONNATS PAR ÉQUIPES DE DIVISIONS

CHAPITRE 1 - DISPOSITIONS COMMUNES À TOUS LES CHAMPIONNATS

Avant-propos

Le présent chapitre est commun à tous les championnats ; toutefois, les chapitres 2, 3 et 4 peuvent contenir des dispositions particulières qui prévalent sur celles de ce premier chapitre.

Article 11.1.01 - Présentation des différents championnats

Un championnat par équipes de clubs se caractérise par son mode de jeu puis sa division :

- jeux de séries (JDS), avec cinq divisions ;
- 3-Bandes (3B), avec cinq divisions ;
- 5-Quilles, avec une division unique.

Un mode de jeu peut regrouper plusieurs spécialités.

L'équipe qui remporte le championnat de Division 1 est déclarée championne de France ; celle qui remporte le championnat d'une autre division est déclarée championne de France de sa division.

Article 11.1.02 - Indices et plafond divisionnaire

Un principe de plafonnement du niveau des équipes est instauré pour favoriser l'homogénéité des divisions où il est mis en place.

Trois coefficients sont définis à cet égard :

- l'indice individuel, obtenu pour chaque joueur selon les modalités spécifiques à chaque mode de jeu ;
- l'indice d'équipe, calculé pour chaque équipe lors de son engagement comme étant la moyenne des indices individuels les plus élevés, arrondie à l'unité ; le nombre d'indices individuels pris en compte pour le calcul est égal au nombre de matchs dans une rencontre pour le championnat concerné ;
- le plafond divisionnaire, spécifique à chaque division ; lorsqu'un plafond divisionnaire est fixé, les indices des équipes engagées dans la division doivent être inférieurs à ce plafond.

Article 11.1.03 - Engagement d'une équipe

L'engagement d'une équipe se fait obligatoirement sur le site FFB Sportif, accessible via le site fédéral. Le portail pour engager une équipe est ouvert du **1^{er} septembre au 20 septembre**. La ligue valide et confirme son engagement avant le **25** septembre.

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

Le chèque de règlement du droit d'engagement est à envoyer à la ligue d'appartenance pour le **25** septembre. Puis le Secrétariat fédéral envoie à chaque ligue une facture globale récapitulative de tous les droits d'engagement à régler.

Le responsable fédéral et celui de la ligue vérifient la conformité des équipes au présent règlement et suivent la publication faite sur FFB Sportif.

Peuvent s'engager dans une division :

- A.** Suivant l'ordre du classement de la saison précédente et sous réserve que l'indice d'équipe soit inférieur au plafond divisionnaire :
- les équipes non reléguées ayant évolué dans cette division ;
 - la ou les équipes qui montent de la division immédiatement inférieure ;
 - la ou les équipes qui descendent de la division immédiatement supérieure ;
- B.** Dans la limite des places disponibles :
1. Suivant l'ordre des indices d'équipes, les équipes non classées dans la division mais dont l'indice est supérieur au plafond divisionnaire de la division immédiatement inférieure ;
 2. Suivant l'ordre du classement de la saison précédente, les équipes normalement reléguées dans la division inférieure mais dont l'indice pour la nouvelle saison est supérieur au plafond de cette division ;
 3. Suivant l'ordre inverse de leur classement de la saison précédente, les équipes devant normalement monter dans la division supérieure mais dont l'indice pour la nouvelle saison reste inférieur au plafond de la division dans laquelle ils évoluaient la saison précédente peuvent s'y maintenir ; cette dérogation ne peut toutefois pas être accordée deux fois consécutivement.

Les équipes descendantes qui ne peuvent pas bénéficier des dispositions 1 ou 2 ci-dessus doivent s'engager dans la division inférieure en modifiant leur composition pour adapter leur indice d'équipe à cette division.

Article 11.1.04 - Composition d'une équipe

Le nombre de joueurs inscrits sur le bordereau d'engagement varie selon le nombre de matchs d'une rencontre du championnat concerné : entre 4 et 6 joueurs pour 3 matchs, et entre 6 et 8 joueurs pour 4 matchs.

Pour les joueurs non classifiés, le président du club propose l'indice le plus proche de la valeur du joueur et le responsable **du premier palier** valide cette proposition.

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

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

Tout club peut inclure dans chacune de ses équipes un joueur d'un autre club à condition que ce club n'engage pas d'équipe dans le même championnat.

Dans les divisions pour lesquelles un plafond divisionnaire est prévu, au moins la moitié des joueurs inscrits sur le bordereau d'engagement et présentés par une équipe pour disputer une rencontre doivent être classés ou classifiés par la FFB dans chaque spécialité où ils sont inscrits.

Un joueur peut être inscrit dans plusieurs des équipes engagées par son club à condition que ce soit dans des divisions différentes.

Au cours du premier palier du championnat, ce joueur peut disputer plusieurs rencontres dans chaque division, sans limitation de nombre.

À partir du deuxième palier, il ne peut continuer que dans une seule équipe. En fonction du choix du joueur, le responsable fédéral entérine alors la composition des équipes publiées dans les conditions de l'[article 11.1.03](#).

Article 11.1.05 - Déroulement d'une rencontre

Une rencontre est composée des matchs opposant une seule fois tous les joueurs de même rang de deux équipes.

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

Lors de la première rencontre, le responsable d'une équipe tirée au sort présente par écrit au directeur de jeu la composition de l'équipe et l'ordre des joueurs ; le responsable de l'équipe adverse prend connaissance de cette liste et présente la sienne dans un délai maximum de cinq minutes ;

Lors de la seconde rencontre, l'ordre de présentation des listes est inversé.

Si, dans la phase en cours, le nombre de rencontres entre les deux équipes est différent de deux, les responsables de chaque équipe présentent au directeur de jeu, simultanément et par écrit, la composition de l'équipe et l'ordre des joueurs.

Aucun joueur ne peut disputer plus d'un match dans une rencontre. Si des rencontres aller et retour sont prévues, l'ensemble des matchs aller et celui des matchs retour constituent deux rencontres distinctes.

Une rencontre ne peut pas se jouer après la date butoir prévue au calendrier fédéral.

L'équipe qui reçoit est chargée de saisir les résultats de la rencontre, dans les 24 heures, sur le ou les sites FFB Sportif concernés. L'équipe gagnante doit s'assurer que la saisie a été faite et, à défaut, peut l'effectuer. Seuls les matchs saisis sont pris en compte pour les résultats du championnat.

Article 11.1.06 - Incidents lors d'une rencontre

Une équipe perd la rencontre et tous ses matchs :

- si elle se présente avec un nombre de joueurs inférieur au nombre de matchs à disputer, ou avec des joueurs non inscrits sur le bordereau d'engagement ;
- si elle est forfait pour cette rencontre.

Les deux équipes sont créditées de zéro point de rencontre et de match :

- si la rencontre n'est pas jouée au plus tard à la date fixée au calendrier fédéral ;
- si chacune des deux équipes est dans une des situations décrites au premier paragraphe du présent article.

Article 11.1.07 - Déroulement d'un championnat

Un championnat par équipes se déroule en plusieurs paliers de sélection, dans cet ordre : qualifications, éliminatoires, finale.

Chaque palier est constitué d'une ou plusieurs compétitions, elles-mêmes subdivisées en une ou plusieurs phases dont la formule sportive est l'élimination directe ou la répartition par poules.

A. QUALIFICATIONS

Ce premier palier du championnat peut être disputé, selon la division, à l'échelon ligue ou à l'échelon national.

ÉCHELON LIGUE

Chaque ligue engageant des équipes dans une division organise sa propre compétition qualificative.

Dès la fin de la compétition et au plus tard à la date fixée par le calendrier fédéral, les ligues en adressent le classement au responsable fédéral.

Outre le classement, le document communiqué par les ligues comprend les résultats énumérés à l'[article 6.2.10-C2 à C4](#) pour l'équipe classée dernière.

Le responsable fédéral détermine, dans l'ordre du classement au sein de chaque ligue, les équipes sélectionnées pour le palier des « éliminatoires nationales ».

Chaque ligue ayant engagé au moins une équipe dans une division a droit à une équipe qualifiée. Les autres places sont attribuées aux ligues au prorata du nombre de leurs équipes engagées dans la division.

Les ligues sont informées de leur nombre d'équipes qualifiées au plus tard le 1^{er} octobre.

ÉCHELON NATIONAL

Cette compétition qualificative se déroule par poules, en une seule phase.

Le responsable fédéral détermine le nombre de poules en fonction du nombre d'équipes engagées. Les poules sont établies selon l'ordre de priorité de taille indiqué aux tableaux des spécificités par division. Chaque taille ne peut être utilisée que si les précédentes dans l'ordre de priorité ne permettent pas d'intégrer toutes les équipes.

Dans chaque division, le rang d'arrivée des équipes est établi dans l'ordre suivant :

1. Les finalistes de la saison précédente, dans l'ordre du classement ;
2. Les autres équipes, dans l'ordre de l'indice d'équipe ;
3. En cas d'égalité, un tirage au sort est effectué.

La répartition des équipes dans les poules est déterminée, suivant la division concernée :

- soit par des critères géographiques ;
- soit selon la méthode du serpent, en utilisant le rang d'arrivée.

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

Rencontre en 3 matchs

- Une journée avec deux équipes se déroule en rencontres aller et retour.
- Une journée avec trois équipes se déroule en trois rencontres aller simple.
- Selon les dispositions de l'[article 6.02.9](#) et l'ordre établi ci-dessous.

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

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

Rencontre en 4 matchs

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

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

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

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

Si toutes les équipes d'une poule sont d'accord et si le responsable fédéral l'autorise, plusieurs équipes peuvent se regrouper pour disputer les rencontres d'une ou plusieurs journées. Par dérogation à l'[article 11.1.05](#), la date butoir est alors celle de la dernière journée prévue au calendrier pour la plus tardive des rencontres regroupées.

À la fin de cette compétition, le responsable fédéral établit un classement de toutes les équipes participantes selon les critères de l'[article 6.2.10](#).

B. ÉLIMINATOIRES NATIONALES

Elles se déroulent par phases à élimination directe, en rencontres aller et retour disputées dans le premier club tiré au sort.

Le rang d'arrivée des équipes est établi :

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

Le lieu de la rencontre est :

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

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

- 8 équipes : 1/8, 4/5, 3/6, et 2/7 ;
- 16 équipes : 1/16, 9/8, 5/12, 13/4, 3/14, 11/6, 7/10 et 15/2 ;
- 32 équipes : 1/32, 17/16, 9/24, 8/25, 5/28, 21/12, 13/20, 29/4, 3/30, 19/14, 11/22, 27/6, 7/26, 23/10, 15/18, 2/31.

Chaque phase suivante oppose les vainqueurs des rencontres adjacentes dans le tableau.

La compétition est terminée après la phase de 1/4 de finale : les quatre équipes restantes sont qualifiées pour la finale. Le responsable fédéral établit alors un classement de la compétition incluant toutes les équipes participantes selon les critères de l'[article 6.2.17](#).

C. FINALE

Une finale se déroule soit en deux phases à élimination directe, 1/2 finale et finale, soit en une phase par poule unique. Elle comporte quatre équipes.

L'organisation de la finale est attribuée au club vainqueur de la saison précédente, s'il est qualifié. Sinon, elle est proposée aux clubs qualifiés dans l'ordre du classement du palier précédent.

Le rang d'arrivée des équipes est fixé dans l'ordre du classement général du palier précédent.

Le classement de la compétition finale est réalisé par le responsable fédéral selon les critères des articles [6.2.10](#) ou [6.2.17](#).

Puis il établit un classement général national de la division incluant toutes les équipes engagées à chaque palier disputé à l'échelon national selon les critères de l'[article 6.2.25](#).

Article 11.1.08 - Dispositions spécifiques aux Divisions 1 JDS et 3B

ENGAGEMENT D'UNE ÉQUIPE

Par dérogation aux dispositions de l'[article 11.1.05](#) :

- au 3-Bandes, l'ordre des joueurs dans une rencontre est identique à l'ordre d'inscription sur le bordereau d'engagement ;
- aux jeux de séries, les responsables d'équipes communiquent simultanément et par écrit la composition de leur équipe et l'ordre des joueurs.

Le dossier d'engagement doit être envoyé au Secrétariat fédéral **entre le 15 et le 30 juin**.

Après analyse du dossier et avis du DTN, la CSNC arrête sa décision quant à l'engagement de l'équipe et fait connaître sa décision au club demandeur au plus tard le 15 juillet. La décision de la FFB d'accepter ou non une équipe s'appuie sur des critères de joueurs, notamment l'indice d'équipe. Les refus sont motivés et publiés sur le site fédéral.

Les équipes retenues doivent envoyer un bordereau d'engagement comportant les mêmes joueurs que ceux du dossier d'engagement, ou d'un niveau strictement supérieur dans les classements de référence des modes de jeu concernés.

Si le nombre d'équipes acceptées à l'engagement est supérieur au nombre de places disponibles, les places sauf la dernière sont attribuées dans l'ordre du classement général de la saison précédente, puis dans l'ordre de l'indice d'équipe.

La dernière place est attribuée au gagnant d'une poule de barrage disputée entre les équipes suivantes, à une date et un lieu fixés par la CSNC en accord avec les équipes.

JOUEUR FORMÉ LOCALEMENT

- **Un joueur formé localement est un joueur qui a été titulaire d'une licence FFB pendant quatre années, consécutives ou non, avant son trentième anniversaire.**
- Au moins la moitié des joueurs inscrits sur le bordereau d'engagement et présentés par une équipe pour disputer une rencontre doivent être des joueurs formés localement.

ZONES EUROPÉENNES

Les deux premières équipes de la phase finale (voire la troisième, si l'une des deux premières est qualifiée directement pour la finale) sont qualifiables pour les zones européennes de la Coupe d'Europe des Clubs **pour la saison suivante**. Cette participation est subordonnée à la présence d'un effectif de joueurs identique ou d'un niveau comparable. Si la composition de l'équipe a changé, la CSNC procédera à l'examen du dossier pour confirmer ou infirmer la qualification en zones européennes.

Article 11.1.09 - Montées et descentes de division

A. MONTÉES

Les quatre équipes finalistes d'une division montent dans la division supérieure si l'accès à cette dernière n'est pas sur dossier.

B. DESCENTES

1. Si le palier qualificatif s'est disputé à l'échelon ligue, les équipes dernières de leur ligue sont regroupées sur une liste ordonnée selon les critères [C2 à C4 de l'article 6.2.10](#). Les quatre dernières équipes de cette liste descendent en division inférieure.
2. Si le palier qualificatif s'est disputé à l'échelon national, les quatre dernières équipes au classement général de la division descendent dans la division inférieure.

Article 11.1.10 - Nombre et format de billards

Une équipe dont le club ne possède pas le format ou le nombre de billards permettant les rencontres dans sa division d'appartenance doit soit acquérir le matériel nécessaire, soit se faire accueillir par un club proche, soit jouer toutes ses rencontres à l'extérieur.
Son choix doit être mentionné sur le bordereau d'engagement.

CHAPITRE 2 - JEUX DE SÉRIES

Article 11.2.01 - Engagement

Lors de l'engagement, le responsable de l'équipe inscrit ses joueurs dans les spécialités de son choix. Si les rencontres de la division comportent plusieurs spécialités, **les joueurs peuvent être polyvalents** mais dans ce cas, ils doivent être inscrits pour chaque spécialité qu'ils sont susceptibles de disputer. La catégorie correspondante doit alors être portée sur le bordereau d'engagement. Elle est prise en compte pour le calcul de l'indice d'équipe.

Un joueur dont la catégorie n'est pas indiquée pour une spécialité donnée ne pourra pas disputer de match dans cette spécialité.

Article 11.2.02 - Indice individuel

L'indice individuel de chaque joueur prévu à l'[article 11.1.02](#) est fixé par référence à sa classification individuelle (en points) :

	Partie Libre	Cadre 47/2 - 42/2	Cadre 71/2	Bande
Masters - Internationaux	1 350	1 350	1 350	1 350
Nationale 1	900	1 000	900 ⁽¹⁾	900
Nationale 2		900		
Nationale 3	600	600		600
Régionale 1	400	400		400
Régionale 2	300			300
Régionale 3	200			
Régionale 4	100			

⁽¹⁾ joueurs non classifiés

Article 11.2.03 - Indice d'équipe

Pour application des dispositions de l'[article 11.1.02](#), l'indice d'équipe est calculé à partir des indices individuels les plus élevés inscrits pour chaque spécialité.

Le nombre d'indices pris en compte pour chaque spécialité est égal au nombre de matchs dans une rencontre pour la spécialité concernée.

L'indice d'équipe ne peut jamais inclure plusieurs indices individuels d'un même joueur et doit toujours correspondre à celui de l'équipe la plus forte pouvant être présentée à une rencontre.

Article 11.2.04 - Communication des résultats

De la Division 1 à la Division 4, en complément de leur saisie sur le site FFB Sportif, il est **impératif** de transmettre les résultats au Secrétariat sportif compétent par courriel dans les 48 heures, et en copie au responsable sportif compétent.

Article 11.2.05 - Spécificités par division

		DIVISION 1	DIVISION 2	DIVISION 3	DIVISION 4	DIVISION 5
Plafond divisionnaire (article 11.1.02)		article 11.1.08	901	601	401	201
Matches d'une rencontre (article 11.1.05)		Trois matchs : 1- 250 pts au C47/2 2- 200 pts au C71/2 3- 120 pts à la Bande	Trois matchs : 1- 200 pts GC à la Libre 2- 150 pts au C47/2 3- 80 pts à la Bande	Trois matchs : 1- 150 pts à la Libre 2- 100 pts au C42/2 3- 60 pts à la Bande	Trois matchs : 1- 100 pts à la Libre 2- 80 pts à la Libre 3- 50 pts à la Bande	Trois matchs à la Libre, limités à 40 reprises : 1- 60 points 2- 60 points 3- 40 points
Billards (nombre et format minimums)		2 x 3,10 m	3 billards, dont au moins un 3,10 m pour le joueur 2	3 x 2,80 m ou 2,60 m si qualifications nationales ; sinon 2	2 x 2,80 m ou 2,60 m	2 x 2,80 m ou 2,60 m
Paliers (article 11.1.07)	Qualifications ligue	NON	NON	OUI	OUI	OUI
	Qualifications nationales (ordre de priorité des poules)	Poules par serpentif 8 équipes maximum (4, 5, 3)	Poules géographiques 64 équipes maximum (4, 5, 6, 3)	NON	NON	NON
	Éliminatoires	NON	Moins de 36 équipes en qualification : 8 équipes À partir de 36 équipes en qualifications : 16 équipes	32 équipes	32 équipes	32 équipes
	Finale	Élimination directe	Élimination directe	Poule unique	Poule unique	Poule unique

Article 11.2.06 - Dispositions spécifiques à la Division 1

Par dérogation à l'[article 11.2.05](#), si le nombre d'équipes engagées est moins de six, les équipes sont directement qualifiées pour la finale nationale organisée en poule unique.

CHAPITRE 3 - 3-BANDES

Article 11.3.01 - Indice individuel

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

Si le joueur n'est pas classé à cette date, son indice est égal à la moyenne utilisée pour sa dernière classification, convertie en valeur billard 3,10 m et multipliée par 1 000.

Article 11.3.02 - Spécificités par division

		DIVISION 1	DIVISION 2	DIVISION 3	DIVISION 4	DIVISION 5
Plafond divisionnaire (article 11.1.02)		article 11.1.08	1 000	675	451	301
Matches d'une rencontre (article 11.1.05)		Quatre matchs en 50 points	Quatre matchs : 1 et 2 : 40 points 3 et 4 : 35 points	Quatre matchs : 1 et 2 : 35 points 3 et 4 : 30 points	Trois matchs en 25 points	Trois matchs en 20 points limités à 60 reprises
Billards (nombre et format minimums)		2 x 3,10 m	2 x 3,10 m	1 x 3,10 m pour les joueurs 1 et 2 1 x 3,10 m ou inférieur pour les joueurs 3 et 4	1 x 3,10 m ou inférieur pour les joueurs 1 et 2 1 x 2,80 m ou 2,60 m	2 x 2,80 m ou 2,60 m
Paliers (article 11.1.07)	Qualifications ligue	NON	NON	OUI	OUI	OUI
	Qualifications nationales (ordre de priorité des poules)	Poules par serpentín Jusqu'à 10 équipes (4, 5, 6, 7)	Poules géographiques 64 équipes maximum (4, 6, 5, 3)	NON	NON	NON
	Éliminatoires	NON	Moins de 35 équipes en qualification : 8 équipes À partir de 35 équipes en qualifications : 16 équipes	32 équipes	32 équipes	32 équipes
	Finale	Élimination directe	Élimination directe	Poule unique	Poule unique	Poule unique

Article 11.3.03 - Dispositions spécifiques à la Division 1

SYSTÈME SPORTIF

Les qualifications nationales se jouent soit :

- en deux poules de quatre ou de cinq équipes par rencontres aller et retour ; les deux premières équipes de chaque poule sont qualifiées pour la finale ;
- en une poule unique de six ou sept équipes par rencontres aller simple ; les quatre premières équipes de la poule sont qualifiées pour la finale.

Par dérogation à l'[article 11.1.07](#), la CSNC établit un calendrier et l'ordre des rencontres selon les contraintes de diffusions télévisées.

COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE

Par dérogation à l'[article 11.1.04](#), chaque membre de l'équipe d'un club doit être licencié dans ce club avant la première rencontre. Le club inscrit les joueurs sur le bordereau d'engagement dans l'ordre des catégories suivantes :

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

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

⁽²⁾ classement fédéral au 1^{er} juillet de la saison

L'ordre des joueurs est valable pour l'ensemble des rencontres.

S'il y a des rencontres retour, le club peut modifier cet ordre à l'intérieur de ces catégories pour les rencontres retour. Dans ce cas, 15 jours au moins avant le début de celles-ci, le club doit communiquer à la FFB le nouveau bordereau d'engagement intermédiaire reprenant les noms des mêmes joueurs mentionnés dans un ordre différent.

CHAPITRE 4 - 5-QUILLES

Article 11.4.01 - Dispositions spécifiques aux qualifications nationales

Le rang d'arrivée des équipes est établi dans l'ordre suivant :

1. Les finalistes de la saison précédente, dans l'ordre du classement ;
2. Autres équipes, dans l'ordre du classement de la saison précédente ;
3. Les équipes non classées selon ordre géographique défini par le responsable fédéral.

Le nombre de tours de jeu est défini en début de saison sportive en fonction du nombre d'équipes engagées.

Les têtes de séries reçoivent les équipes de leur poule.

Article 11.4.02 - Déroulement d'une rencontre

Pour application de l'[article 11.1.05](#), les matchs d'une rencontre sont considérés comme plusieurs spécialités : deux matchs simples, un match double et un match par relais.

Les simples et le double se jouent simultanément.

Dans le match par relais, dès qu'un des deux joueurs 1 a atteint au moins 40 points, les deux joueurs changent et le joueur 2 de l'équipe menée continue la partie sur la position laissée. Dès qu'un des deux joueurs 2 a atteint au moins 80 points, les deux joueurs changent et ainsi de suite. L'ordre des joueurs est libre et ne dépend pas de l'ordre défini par les simples et le double.

Article 11.4.03 - Division 1

Matches d'une rencontre (article 11.1.05)		Quatre matchs, sans reprise égalisatrice, disputés dans cet ordre : 1 : 100 points 2 : 100 points 3 et 4 : 100 points en double Relais : 160 points, la victoire de ce match vaut 4 points
Billards (nombre minimum et format)		Les matchs en relais et les doubles se jouent sur billard 3,10 m ; les simples peuvent se jouer sur billard 2,80 m. Un minimum de six billards, dont deux 3,10 m, est nécessaire.
Paliers (article 7.1.07)	Qualifications ligue	NON
	Qualifications nationales	Poules de 3, 4 ou 5 équipes
	Éliminatoires	4 poules de 4 équipes au maximum
	Finale	Poule unique

TITRE XII - COUPES PAR ÉQUIPES

CHAPITRE 1 - COUPE DES PROVINCES

Article 12.1.01 - Présentation du championnat

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

Article 12.1.02 - Engagement d'une équipe

La CSCL envoie le bordereau d'engagement dûment rempli. Les joueurs ne peuvent jouer dans une autre équipe, même comme remplaçants.

Article 12.1.03 - Composition d'une équipe

L'équipe est composée de quatre joueurs licenciés dans la même ligue :

1. Partie Libre : 1 joueur classifié en Régionale 1
2. Partie Libre : 1 joueur classifié en Régionale 2
3. 1-Bande : 1 joueur classifié en Régionale 1
4. 3-Bandes : 1 joueur classifié en Régionale 1

Chaque ligue choisit librement le mode de sélection de ses joueurs selon les modalités de l'[article 7.1.05](#)

Un joueur de l'équipe est désigné capitaine. Il est le seul interlocuteur auprès du directeur de jeu et du délégué fédéral pour toutes les questions d'ordre sportif.

Article 12.1.04 - Déroulement d'un championnat

Une rencontre est composée des matchs opposant une seule fois tous les joueurs de même rang de deux équipes.

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

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

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

Article 12.1.05 - Dispositions diverses

La ligue organisatrice peut avoir une équipe invitée.

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

Les horaires sont définis par le club organisateur en accord avec la CSNC.

Les distances sont les distances normales de la catégorie.

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

Article 12.2.01 - Présentation du championnat

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

Article 12.2.02 - Engagement d'une équipe

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

Article 12.2.03 - Composition d'une équipe

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

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

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

Lorsqu'il a atteint trois matchs, une nouvelle moyenne de classification lui est attribuée d'après le site de saisie concerné et l'ordre des joueurs est refait.

La composition d'une équipe ne peut en aucun cas être modifiée à l'issue des qualifications, sauf cas de force majeure.

Pendant le championnat, le capitaine doit veiller à la bonne tenue des joueurs. Il est le seul interlocuteur reconnu auprès des organisateurs et du délégué fédéral. En aucun cas le capitaine ne peut être l'un des joueurs de l'équipe.

Article 12.2.04 - Rang d'arrivée

Le rang d'arrivée des équipes est fixé dans l'ordre décroissant de la somme des trois meilleures moyennes de classification d'une équipe, convertie en valeur billard 2,80 m.

Article 12.2.05 - Qualification nationale

La formule sportive du tournoi de qualification nationale est celle décrite au [chapitre 3 du titre VII](#).

La dernière phase disputée dans le tournoi est celle à partir de laquelle le nombre de participants qualifiés pour la phase suivante est inférieur ou égal au nombre de places disponibles en finale nationale.

Article 12.2.06 - Finale nationale

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

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

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

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

Article 12.2.07 - Déroulement d'une rencontre

Une rencontre est composée des matchs opposant une seule fois tous les joueurs de même rang de deux équipes.

Chaque joueur doit, selon sa moyenne de classification, jouer la distance indiquée ci-dessous :

Moyenne de classification	Distance
0,00 à 1,59	35
1,60 à 2,39	45
2,40 à 3,99	60
4,00 à 5,59	80
5,60 à 7,99	110
8,00 à 15,99	140
16,00 et +	200

Pour l'attribution des points de matchs, le critère principal est le pourcentage, calculé avec deux décimales, des points réalisés par rapport à la distance que le joueur doit atteindre.

Article 12.2.08 - Dispositions diverses

Si la bille du joueur est en contact avec une autre bille, la remise sur mouches de départ est obligatoire.

Les horaires sont définis par le club organisateur en accord avec la CSNC.

Le club qui a remporté la finale du dernier championnat est chargé de l'organisation de la finale du championnat suivant.

Dans tous les cas, le club organisateur a droit à une équipe invitée, qualifiée d'office pour la phase finale.

TITRE XIII - SÉLECTION POUR LES COMPÉTITIONS INTERNATIONALES

Article 13.0.01 - Principes généraux

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

Article 13.0.02 - Catégories d'âges

La sélection est établie au regard du résultat de la dernière finale des championnats de France, jouée au plus tard deux mois avant l'épreuve internationale.

Article 13.0.03 - Catégories Féminines et Masters

La sélection est établie au regard :

- des résultats de la dernière finale des championnats de France, jouée au plus tard deux mois avant la date de l'épreuve internationale concernée ;
- des résultats des tournois nationaux ;
- et éventuellement des résultats des dernières compétitions internationales dans la spécialité et la catégorie concernées, si elles ont été disputées dans la même saison que la date de la sélection, ou dans la saison précédente.

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

Article 13.0.04 - Épreuves par équipes nationales

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

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

Les joueurs inscrits sur les listes « sportifs de haut niveau » ou « espoirs de haut niveau » du ministère des Sports sont retenus en priorité pour participer aux tournois de la Coupe du Monde. Les joueurs classés parmi les 50 premiers du classement mondial UMB sont retenus en priorité pour participer aux tournois de la Coupe du Monde.

Les joueurs qui figurent parmi les meilleurs potentiels de la spécialité (résultats dans les championnats Juniors, rapport entre le niveau de performance et l'âge, etc.) sont retenus en priorité pour participer aux tournois de la Coupe du Monde.

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