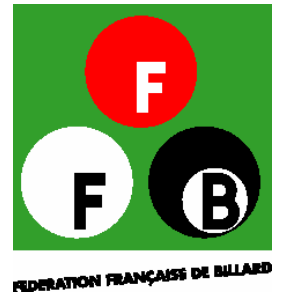


FEDERATION FRANÇAISE  
DE BILLARD



# CODE SPORTIF BILLARD CARAMBOLE

***Livret général***

# TABLE DES MATIERES

<b>TITRE I REGLES DE JEU BILLARD CARAMBOLE.....</b>	<b>10</b>
<b>CHAPITRE I BILLARDS.....</b>	<b>10</b>
Article GE 1.1.01 – Formats .....	10
Article GE 1.1.02 – Mouches .....	10
<b>CHAPITRE II REGLES PARTICULIERES A CHACUN DES MODES DE JEU.....</b>	<b>20</b>
Article GE 1.2.01 – Modes de jeux officiels .....	20
<b>PARTIE LIBRE.....</b>	<b>20</b>
Article GE 1.2.02 – Définition.....	20
Article GE 1.2.03 – Zones réglementées.....	20
<b>JEUX DE CADRES .....</b>	<b>26</b>
Article GE 1.2.04 – Tracé du Cadre de 0,47 m (billard 3,10 m).....	26
Article GE 1.2.05 – Définition du Jeu de 47/2 .....	26
Article GE 1.2.06 – Variantes 42/2 et 38/2 .....	26
Article GE 1.2.07 – Définition du Jeu de 47/1 .....	26
Article GE 1.2.08 – Tracé du Cadre de 0,71 m.....	30
Article GE 1.2.09 – Définition du Jeu de 71/2 .....	30
<b>JEUX DE BANDES .....</b>	<b>40</b>
Article GE 1.2.10 – Jeu par 1 Bande .....	40
Article GE 1.2.11 – Jeu par 3 Bandes .....	40
<b>BILLARD ARTISTIQUE .....</b>	<b>40</b>
Article GE 1.2.12 – Définition.....	40
<b>5 QUILLES .....</b>	<b>40</b>
Article GE 1.2.13 – Définition.....	40
<b>JEUX COMBINES INDIVIDUELS.....</b>	<b>40</b>
Article GE 1.2.14 – Types .....	40
Article GE 1.2.15 – Mécanisme du match .....	40
<b>TITRE II ORGANISATION DES COMPETITIONS.....</b>	<b>40</b>
<b>CHAPITRE I COMMISSION SPORTIVE NATIONALE COMMISSION HAUT NIVEAU ...</b>	<b>40</b>
Article GE 2.1.01 – Composition et fonctionnement .....	40
Article GE 2.1.02 – Attributions.....	40
<b>CHAPITRE II EPREUVES OFFICIELLES.....</b>	<b>50</b>
Article GE 2.2.01 – Catégories d'épreuves officielles .....	50
Article GE 2.2.02 – Attribution des Finales .....	50
Article GE 2.2.03 – Règlement propre à chaque épreuve .....	50
Article GE 2.2.04 – Activités sportives des Ligues ou Secteurs .....	51
Article GE 2.2.05 – Participation .....	51
Article GE 2.2.06 – Respect des règlements.....	51
Article GE 2.2.07 – Joueur forfait.....	51
Article GE 2.2.08 – Abandon en cours de compétition .....	51
Article GE 2.2.09 – Joueur en retard .....	52
Article GE 2.2.10 – Tenue Sportive .....	53
Article GE 2.2.11 – Mutation.....	54
Article GE 2.2.12 – Directeur de Jeu .....	55
Article GE 2.2.13 – Essai des billards.....	55

<b>TITRE III CHAMPIONNATS .....</b>	<b>60</b>
<b>CHAPITRE I GENERALITES .....</b>	<b>60</b>
Article GE 3.1.01 – Championnats .....	60
Article GE 3.1.02 – Qualification initiale.....	60
Article GE 3.1.03 – Engagement initial .....	60
Article GE 3.1.04 – Dispositions circonstancielles .....	60
<b>CHAPITRE II CLASSIFICATION DES JOUEURS .....</b>	<b>70</b>
Article GE 3.2.01 – Les catégories .....	70
Article GE 3.2.02 – Mode de classification – Moyennes.....	72
Article GE 3.2.03 – Correspondance entre formats .....	73
Article GE 3.2.04 – Classement - Montée et Descente de catégorie.....	73
Article GE 3.2.05 – Nouveau joueur .....	73
<b>CHAPITRE III FINALES DE LIGUE .....</b>	<b>80</b>
Article GE 3.3.01 – Finales de Ligue .....	80
Article GE 3.3.02 – Transmission des résultats .....	80
Article GE 3.3.03 – Engagements en Finales de Secteur .....	80
<b>CHAPITRE IV FINALES DE SECTEURS.....</b>	<b>90</b>
Article GE 3.4.01 – Finales de Secteurs .....	90
Article GE 3.4.02 – Responsable Sportif de Secteur .....	90
Article GE 3.4.03 – Engagements en Finale Nationale.....	91
<b>CHAPITRE V FINALES NATIONALES (NI, NII) .....</b>	<b>100</b>
Article GE 3.5.01 – Finales Nationales .....	100
Article GE 3.5.02 – Demandes d'organisation .....	101
Article GE 3.5.03 – Joueurs participant aux Finales Nationales .....	101
Article GE 3.5.04 – Liste des joueurs qualifiés .....	101
Article GE 3.5.05 – Convocation.....	101
Article GE 3.5.06 – Transmission des résultats .....	102
Article GE 3.5.07 – Indemnisation des joueurs et des arbitres .....	102
Article GE 3.5.08 – Le Délégué Fédéral .....	102
<b>TITRE IV REGLES DE FONCTIONNEMENT.....</b>	<b>110</b>
<b>CHAPITRE I DEROULEMENT DES COMPETITIONS PAR TOURNOIS .....</b>	<b>110</b>
Article GE 4.1.01 – Définition d'un tournoi.....	110
Article GE 4.1.02 – Conditions d'homologation d'un tournoi.....	110
Article GE 4.1.03 – Conditions de participation .....	110
Article GE 4.1.04 – Niveau de jeu d'un tournoi .....	111
Article GE 4.1.05 – Modalités d'engagements.....	111
Article GE 4.1.06 – Droits d'engagements.....	111
Article GE 4.1.07 – Formules de jeux .....	112
<b>CHAPITRE II DEROULEMENT DES COMPETITIONS PAR POULES .....</b>	<b>120</b>
Article GE 4.2.01 – Mode de fonctionnement par poules .....	120
Article GE 4.2.02 – Joueurs remplaçants .....	121
Article GE 4.2.03 – Mécanismes des tours de jeux .....	121
Article GE 4.2.04 – Joueurs d'un même club .....	121
Article GE 4.2.05 – Attribution des points de match .....	121
Article GE 4.2.06 – Classement à l'issue d'une poule .....	122
Article GE 4.2.07 – Mode de qualification.....	122
<b>CHAPITRE III TOURNOIS HORS CHAMPIONNAT.....</b>	<b>123</b>
Article GE 4.3.01 – Objectif et homologation .....	123

**TITRE V DISPOSITIONS PARTICULIERES CHAMPIONNAT HAUT NIVEAU ..... 130****TITRE VI REGLES D'ARBITRAGE..... 140****CHAPITRE I DOMAINE D'APPLICATION DES REGLES ..... 140****CHAPITRE II LEGITIMITE - TENUE ..... 150**

Article GE 6.2.01 – Légitimité ..... 150

Article GE 6.2.02 – Tenue ..... 150

**CHAPITRE III ROLE DE L'ARBITRE AVANT LA PARTIE..... 160****CHAPITRE IV DIRECTION D'UNE PARTIE ..... 170**

Article GE 6.4.01 – Définition du début de la partie ..... 170

Article GE 6.4.02 – Tirage à la Bande ..... 170

Article GE 6.4.03 – Position de départ..... 171

Article GE 6.4.04 – Carambolage de départ..... 171

Article GE 6.4.05 – Reprise ..... 171

Article GE 6.4.06 – Contrôle de la marque ..... 171

Article GE 6.4.07 – Nettoyages ..... 171

Article GE 6.4.08 – Annonces..... 172

Article GE 6.4.09 – Remise sur mouches de billes collées ou sautées ..... 173

Article GE 6.4.10 – Billes en contact ..... 173

Article GE 6.4.11 – Billes sautant hors de la surface de jeu ..... 174

Article GE 6.4.12 – Définition des fautes ..... 174

Article GE 6.4.13 – Remise en place de billes..... 174

Article GE 6.4.14 – Interruption de la partie..... 174

Article GE 6.4.15 – Limitation de temps ..... 175

Article GE 6.4.16 – Fautes non constatées ..... 175

Article GE 6.4.17 – Billes indûment déplacées ..... 175

Article GE 6.4.18 – Erreur de bille ..... 175

Article GE 6.4.19 – Faute non imputable au joueur ..... 175

Article GE 6.4.20 – Changement de main ..... 176

Article GE 6.4.21 – Râteau ..... 176

**CHAPITRE V DISPOSITIONS COMPLEMENTAIRES ..... 180**

Article GE 6.5.01 – Autorité ..... 180

Article GE 6.5.02 – Comportement de l'arbitre vis à vis des joueurs..... 180

Article GE 6.5.03 – Avertissements ..... 181

Article GE 6.5.04 – Réclamations..... 181

Article GE 6.5.05 – Cas exceptionnels ..... 181

**CHAPITRE VI DISPOSITIONS COMMUNES A TOUS LES CHAMPIONNATS ..... 190**

Article GE 6.6.01 – Tenue vestimentaire des arbitres ..... 190

Article GE 6.6.02 – Matériel à disposition des arbitres ..... 190

# AVANT-PROPOS

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

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

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

Afin de faciliter les mises à jour indispensables à la vie du billard, il a été découpé en 5 parties :

- Un livret général comportant des informations relativement figées
- Un livret spécifique aux compétitions de Haut Niveau
- Un livret spécifique au billard Artistique
- Un livret spécifique au billard 5 Quilles
- Un livret des annexes contenant des informations susceptibles d'être souvent modifiées.

Ce découpage devrait pouvoir permettre de gérer une compétition avec 2 livrets : le livret général ou un livret spécifique, chacun d'entre eux accompagné du livret des annexes.

Afin de faciliter la recherche, chaque numéro d'article se décompose en 4 séquences :

- Un préfixe référençant le livret :
  - GE pour le livret **GE**néral
  - HN pour le livret **H**aut **N**iveau
  - 5Q pour le livret **5** **Q**uilles
  - AR pour le livret **AR**tistique
  - AN pour le livret des **AN**nexes
- 1<sup>er</sup> chiffre : **Titre**
- 2<sup>ème</sup> chiffre : **Chapitre**
- 3<sup>ème</sup> nombre : **numéro d'ordre**

La table d'actualisation permet de connaître instantanément la date de validité de chaque article. A chaque modification d'article, cette date est mise à jour et une nouvelle table est renvoyée avec la ou les pages concernées.

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

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

# TITRE I

## REGLES DE JEU BILLARD CARAMBOLE

### CHAPITRE I

### BILLARDS

**Les normes techniques des billards, billes et autres instruments de jeu figurent dans un document spécifique disponible au Secrétariat Fédéral.**

#### **Article GE 1.1.01 – Formats**

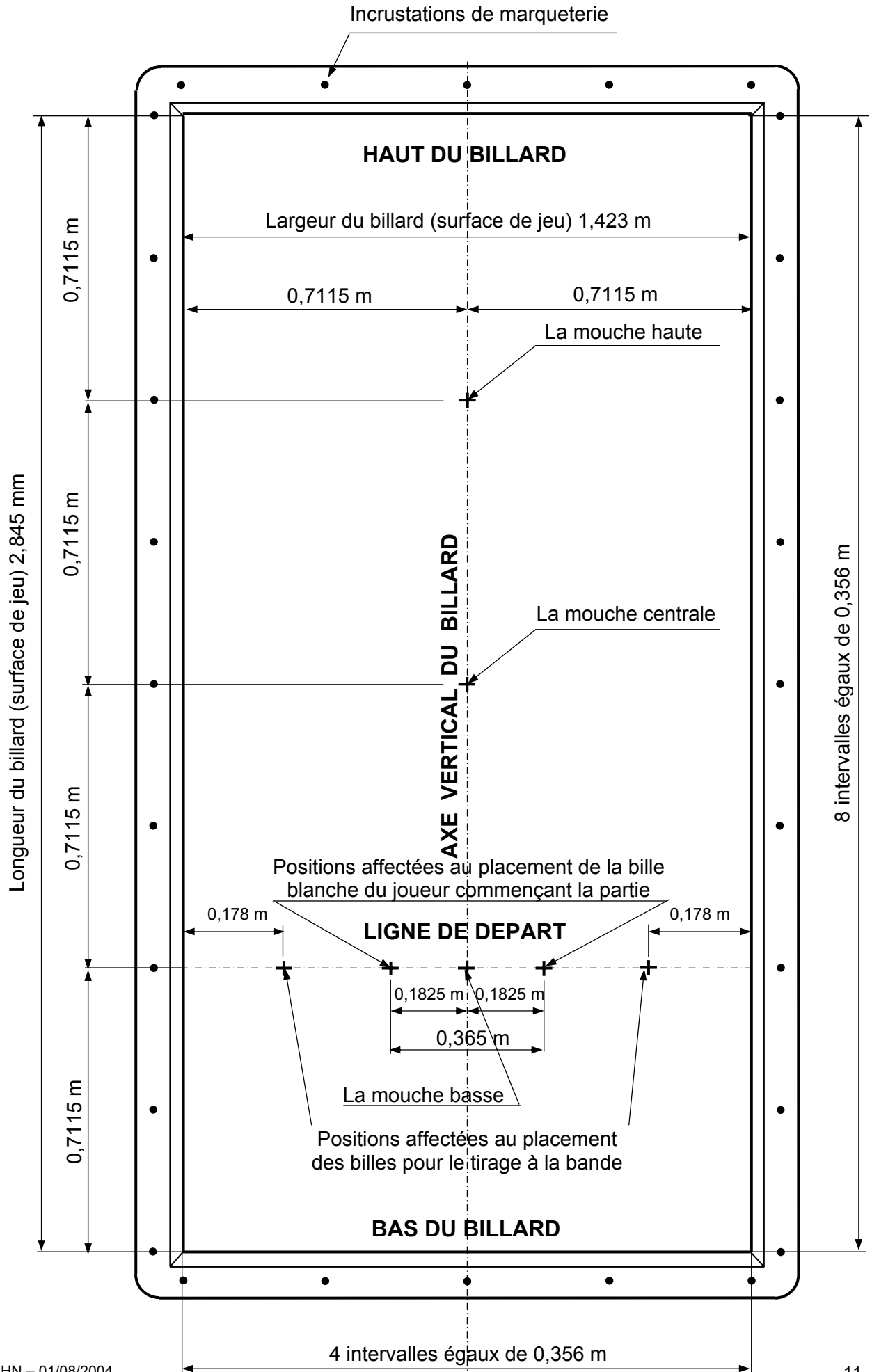
1. La FFB utilise pour ses épreuves sportives :
  - a) Le billard de 3,10 m
  - b) Le billard de 2,80 m
  - c) Le billard de 2,60 m

#### **Article GE 1.1.02 – Mouches**

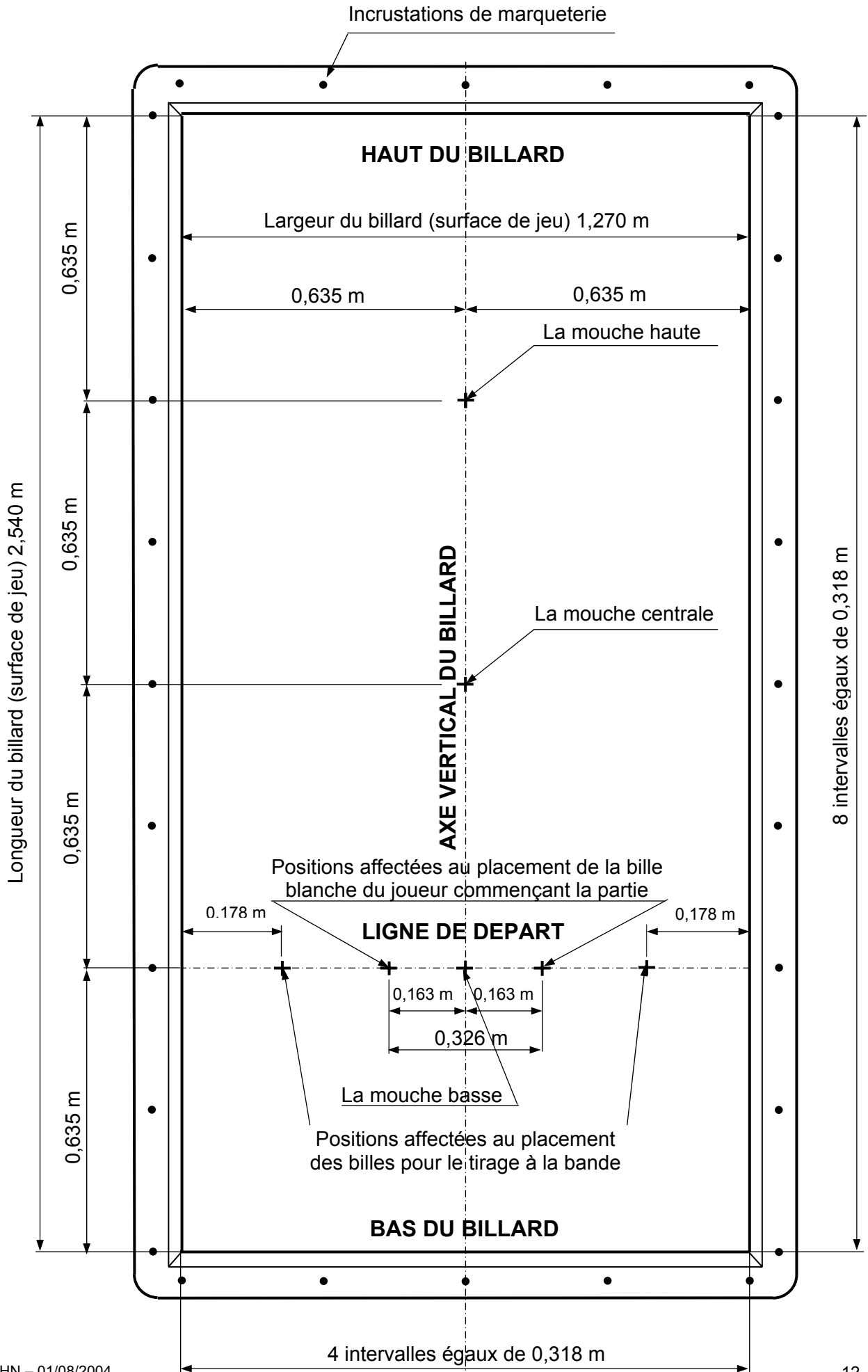
1. Les billes occupent, soit au début d'une partie, soit dans le courant de celle-ci, des emplacements immuables appelés "mouches" et représentés à l'exclusion de tous autres repérages par des croix de 5 mm.
2. Les mouches sont au nombre de sept.  
Trois sont situées suivant l'axe longitudinal du billard qu'elles partagent en quatre parties égales. Deux sont situées à 18,25 cm pour le billard de 3,10 m, à 16,30 cm pour le billard de 2,80 m et à 15,10 cm pour le billard de 2,60 m de part et d'autre de cet axe vertical et suivant une perpendiculaire passant par l'axe de l'une des mouches extrêmes. Cette perpendiculaire, appelée "ligne" de départ, indique le bas du billard, le côté opposé étant le haut.  
Les 2 dernières sont réservées au tirage à la bande et se situent dans l'axe de la ligne de départ à une distance de 17,8 cm de chacune des grandes bandes.
3. Particularité pour le 5 Quilles – Voir le croquis de l'Article 5Q 3.18 du livret 5 Quilles.

**TRACE DES MOUCHES >> VOIR PAGES 11, 12 et 13**

# REPERAGE DES MOUCHES (billard 3,10 m)

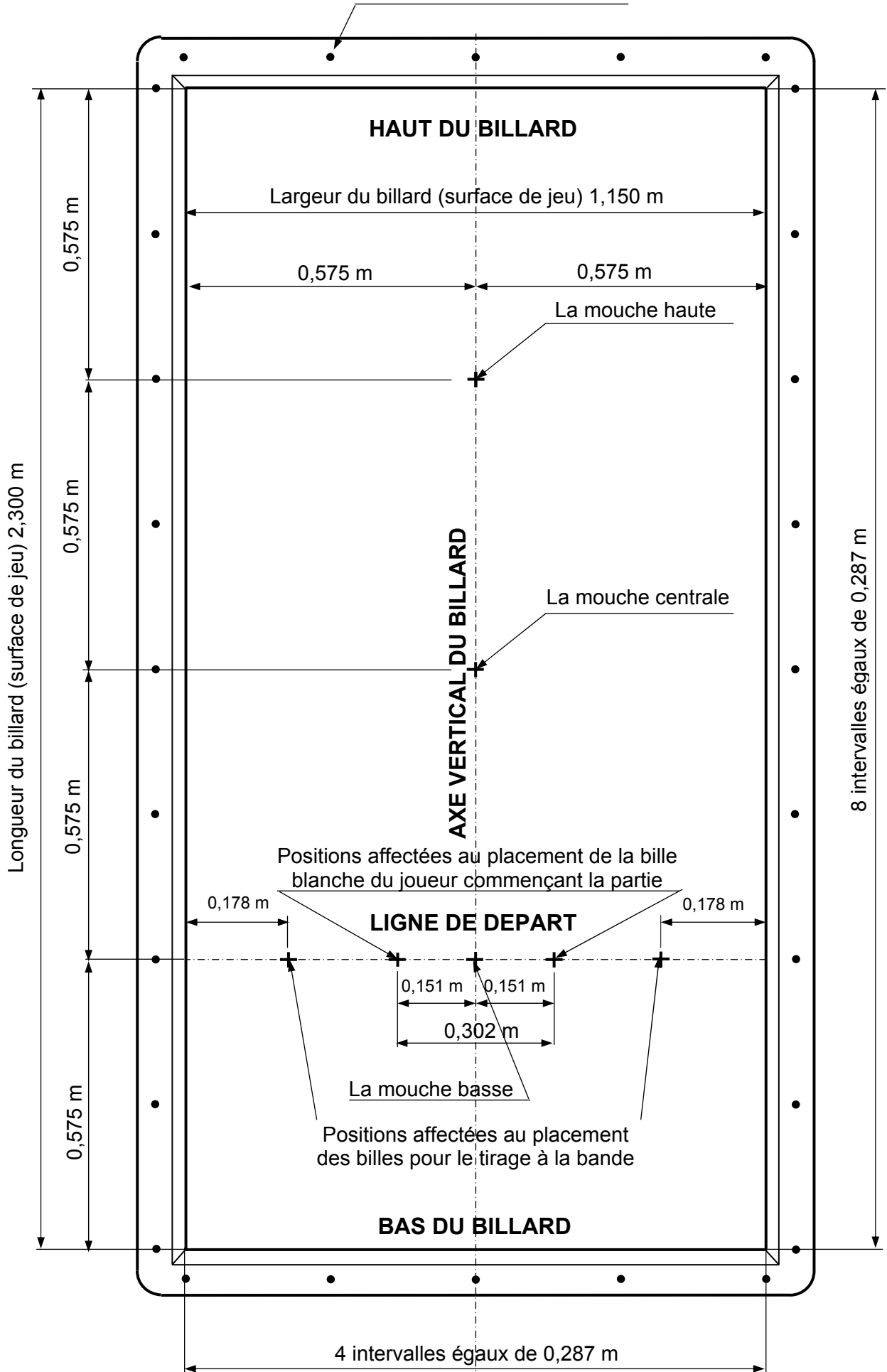


# REPERAGE DES MOUCHES (billard 2,80 m)



# REPERAGE DES MOUCHES (billard 2,60 m)

Incrustations de marqueterie



## CHAPITRE II

### REGLES PARTICULIERES A CHACUN DES MODES DE JEU

#### **Article GE 1.2.01 – Modes de jeux officiels**

La FFB reconnaît officiellement les modes de jeu suivants :

- a) La **PARTIE LIBRE**
- b) Les jeux de **CADRE**
- c) Les jeux de **BANDES**
- d) Le **BILLARD ARTISTIQUE**
- e) Le **5 QUILLES**

## PARTIE LIBRE

#### **Article GE 1.2.02 – Définition**

Dans le jeu à la Partie Libre, le joueur exécute des carambolages sur toute la surface de jeu, sauf dans les quatre triangles de coins appelés "zones réglementées" définies ci-après.

#### **Article GE 1.2.03 – Zones réglementées**

- a) Petits coins, billards de 2,80 m et de 2,60 m  
Les zones réglementées 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 chacun 0,210 m de longueur.
- b) Grands coins, billard de 3,10 m (2,80 m et 2,60 m pour les Cadets, Juniors et Nationale 2)  
Les zones réglementées 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 jeuL'hypoténuse de ce triangle aboutit en face du second repère de la grande bande et en face du premier repère de la petite bande.

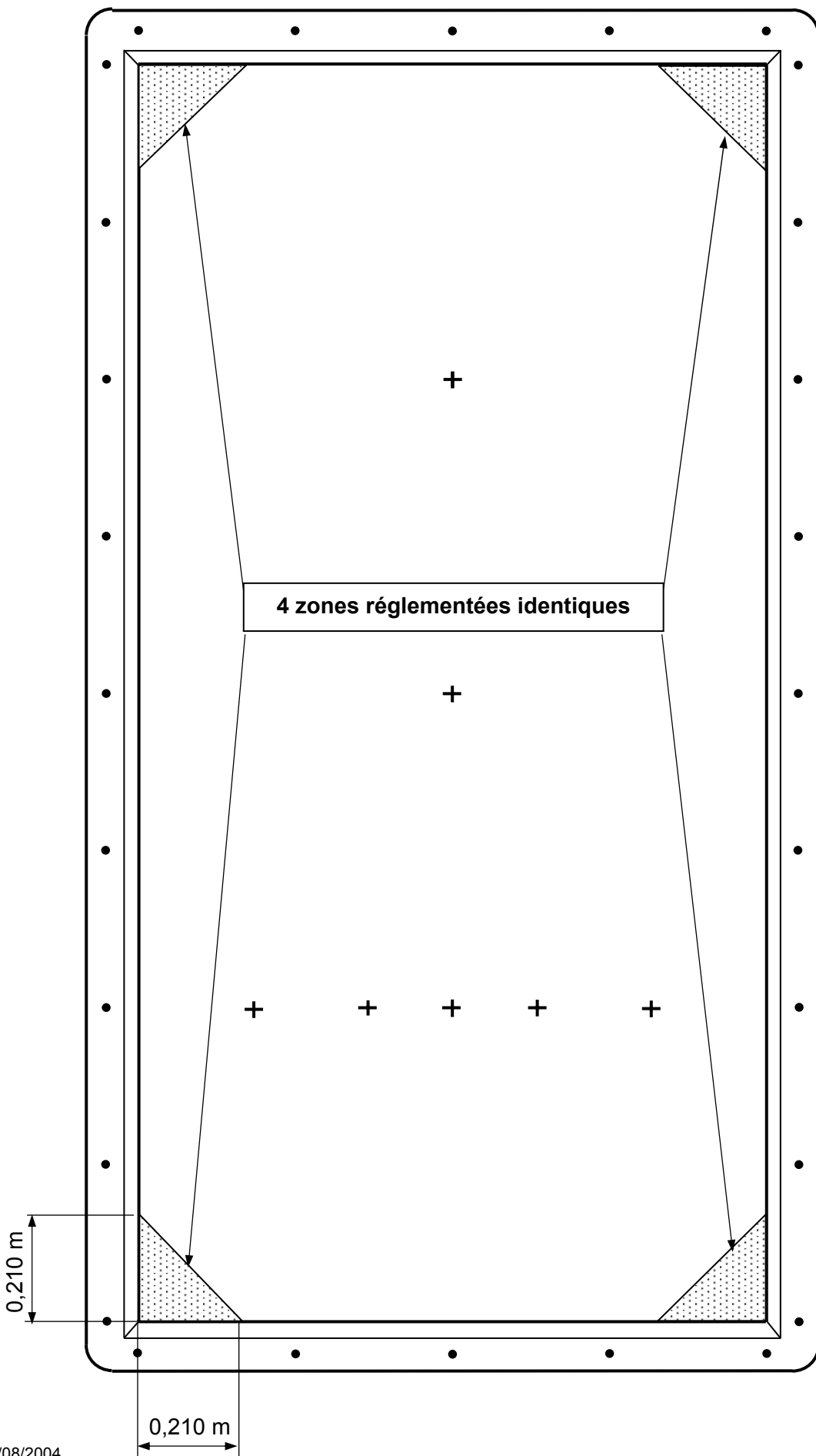
Dans chacun de ces triangles, le joueur ne peut, en cours de série, exécuter plus d'un carambolage ; c'est à dire qu'au second coup il doit faire sortir au moins l'une des deux billes adverses.

L'une de ces billes, ou même les deux, peut revenir dans le même triangle. Le joueur acquiert ainsi le droit d'exécuter à nouveau un premier carambolage à l'intérieur.

**ZONES REGLEMENTEES >> VOIR PAGES 21, 22, 23, 24 et 25**

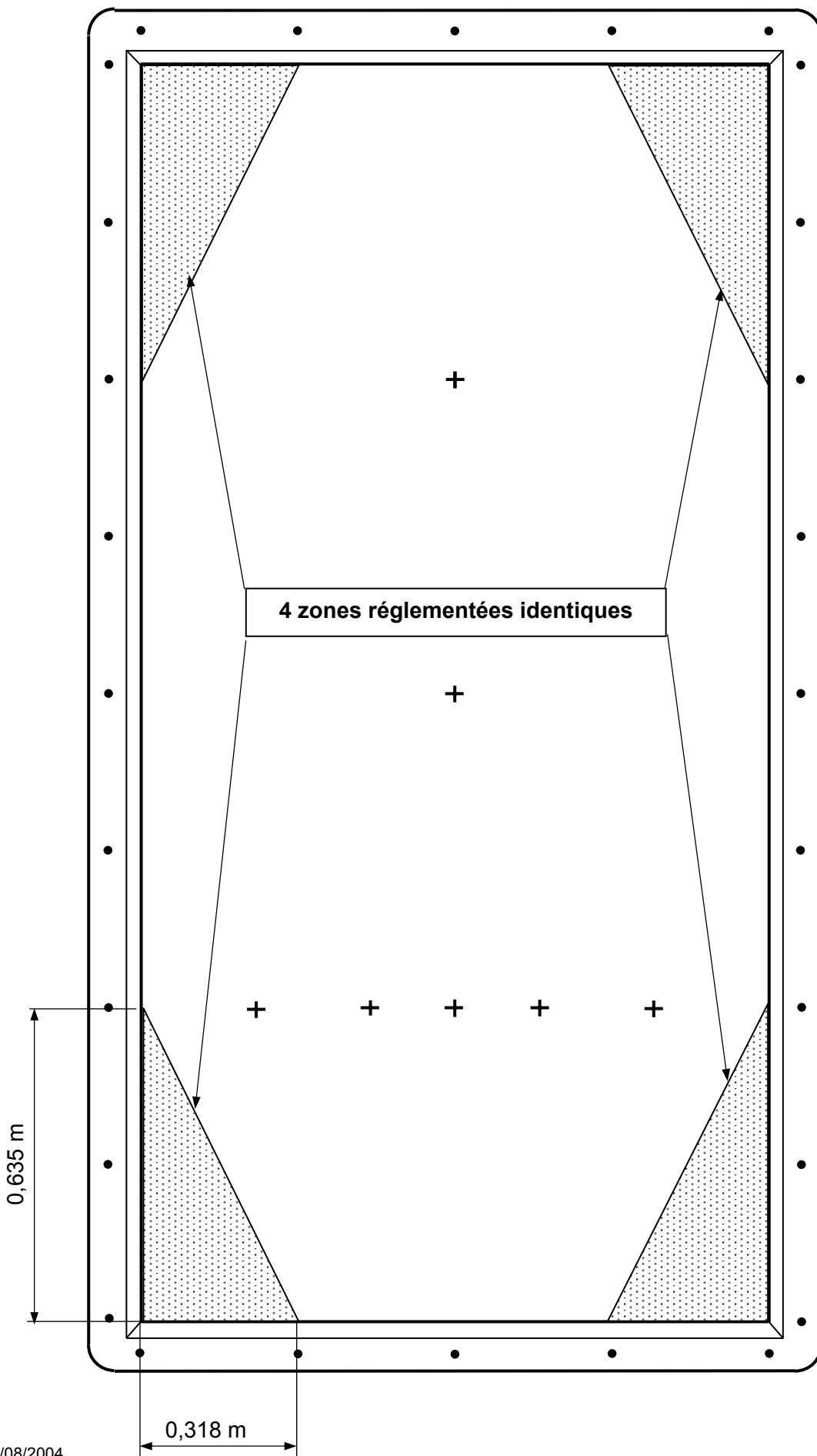
# BILLARD DE 2,80 m PARTIE LIBRE PETITS COINS

Tracé des zones réglementées



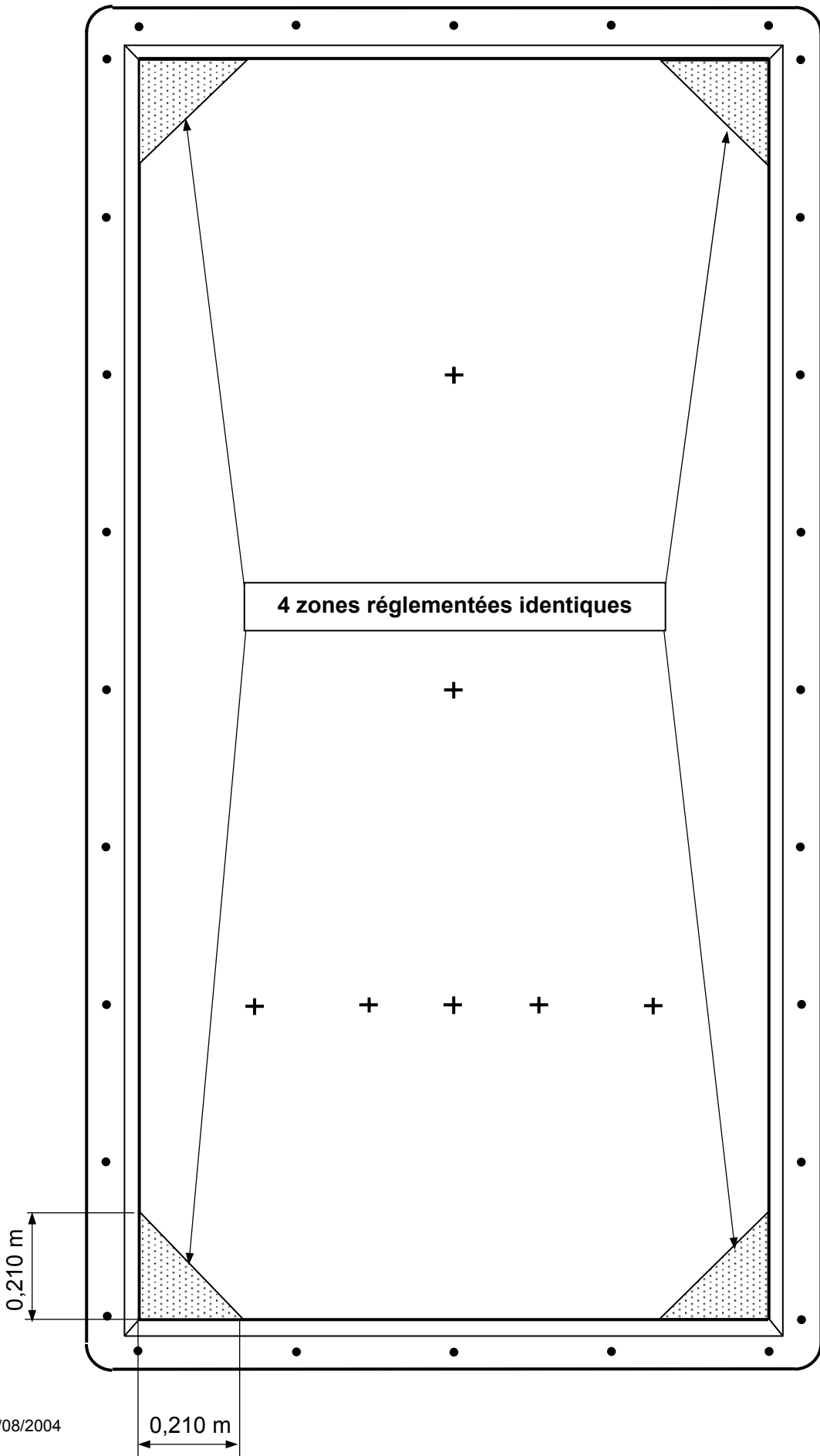
# BILLARD DE 2,80 m PARTIE LIBRE GRANDS COINS

Tracé des zones réglementées



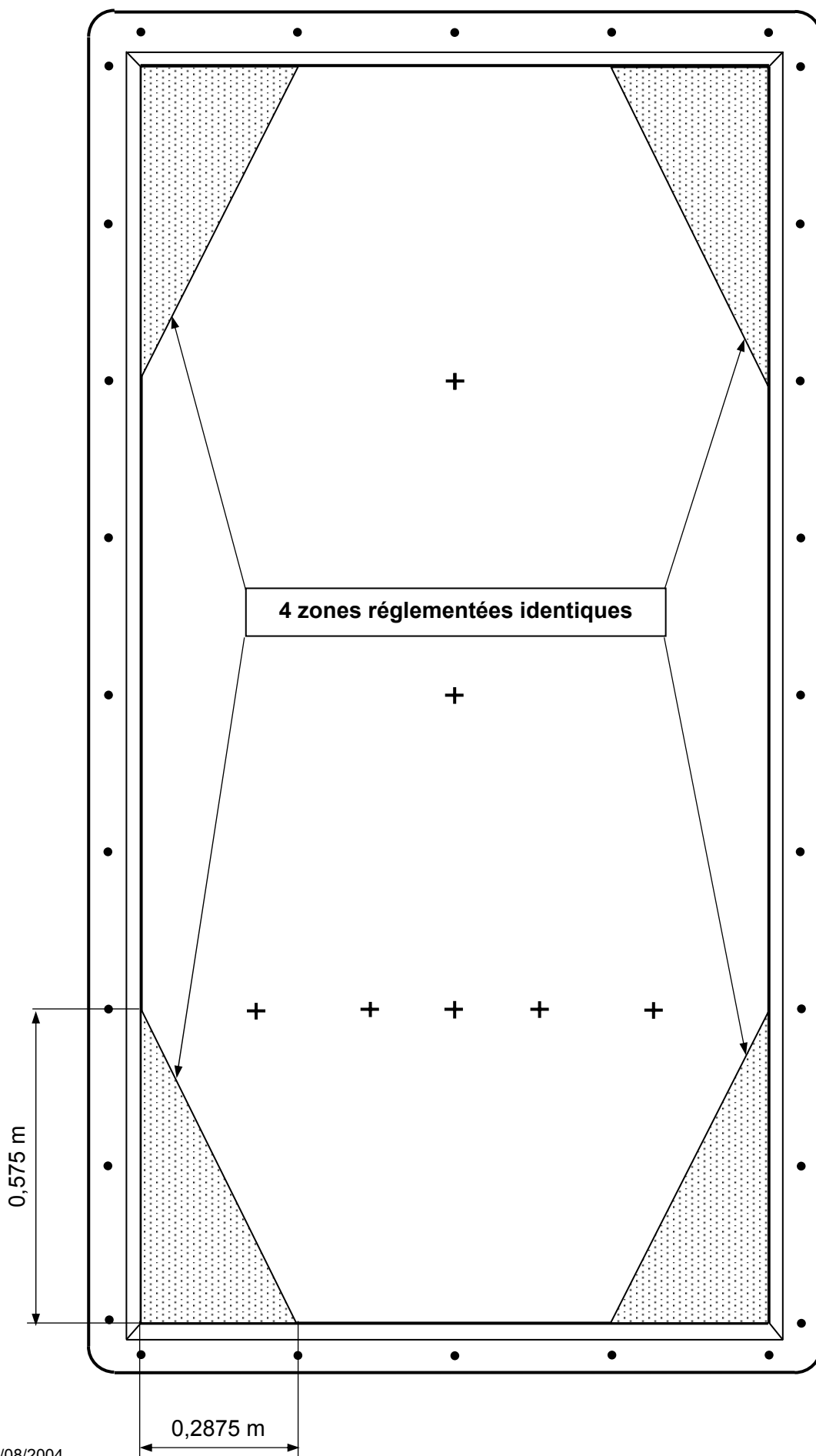
# BILLARD DE 2,60 m PARTIE LIBRE PETITS COINS

Tracé des zones réglementées



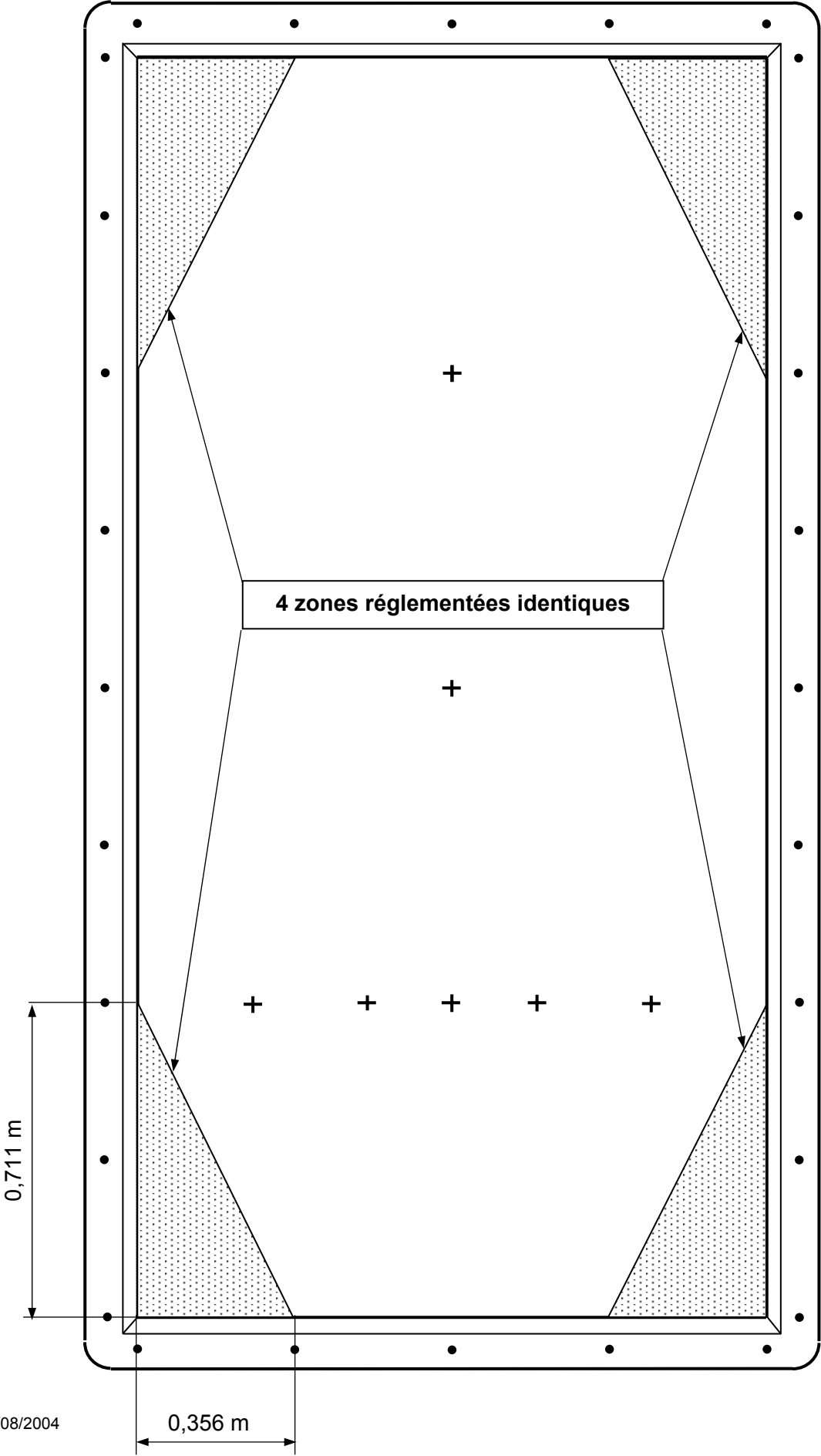
# BILLARD DE 2,60 m PARTIE LIBRE GRANDS COINS

Tracé des zones réglementées



# BILLARD DE 3,10 m PARTIE LIBRE

Tracé des zones réglementées



## **JEUX DE CADRES**

### **Article GE 1.2.04 – Tracé du Cadre de 0,47 m (billard 3,10 m)**

1. On trace le plus finement possible parallèlement aux bandes et à une distance de 0,474 m de chacune d'entre elles, quatre lignes qui forment avec les bandes neuf surfaces appelées "cadres". Ces cadres sont composés de trois rectangles centraux, dans le sens de la longueur du billard et adjacents à chacun de leurs petits côtés, six carrés de 0,474 m de côté.
2. Aux extrémités de chacune des lignes, on trace à cheval sur celles-ci huit petits carrés additionnels appelés "ancres" de 0,178 m de côté dont un côté se confond avec la bande.

### **Article GE 1.2.05 – Définition du Jeu de 47/2**

1. Dans la partie au Cadre 47/2, le joueur ne peut exécuter qu'un seul carambolage en conservant les deux billes adverses dans l'un quelconque des cadres.
2. Lors du carambolage suivant, au moins l'une de ces deux billes doit sortir du cadre, quitte à y entrer de nouveau, donnant ainsi au joueur la possibilité d'exécuter un nouveau carambolage.
3. Si, dans son trajet, une bille adverse s'immobilise exactement sur l'une des lignes, elle est jugée au désavantage du joueur.

### **Article GE 1.2.06 – Variantes 42/2 et 38/2**

1. Billard 2,80 m : les 4 lignes sont tracées parallèlement aux bandes à une distance de 0,42 m.
2. Billard 2,60 m : les 4 lignes sont tracées parallèlement aux bandes à une distance de 0,38 m.

Pour ces deux formats : les ancres ne sont pas tracées. La définition du jeu est identique à celle du 47/2 (art. 1.2.05).

### **Article GE 1.2.07 – Définition du Jeu de 47/1**

Dans la partie au Cadre de 47/1, le tracé des cadres sur la surface de jeu est identique à celui du 47/2.

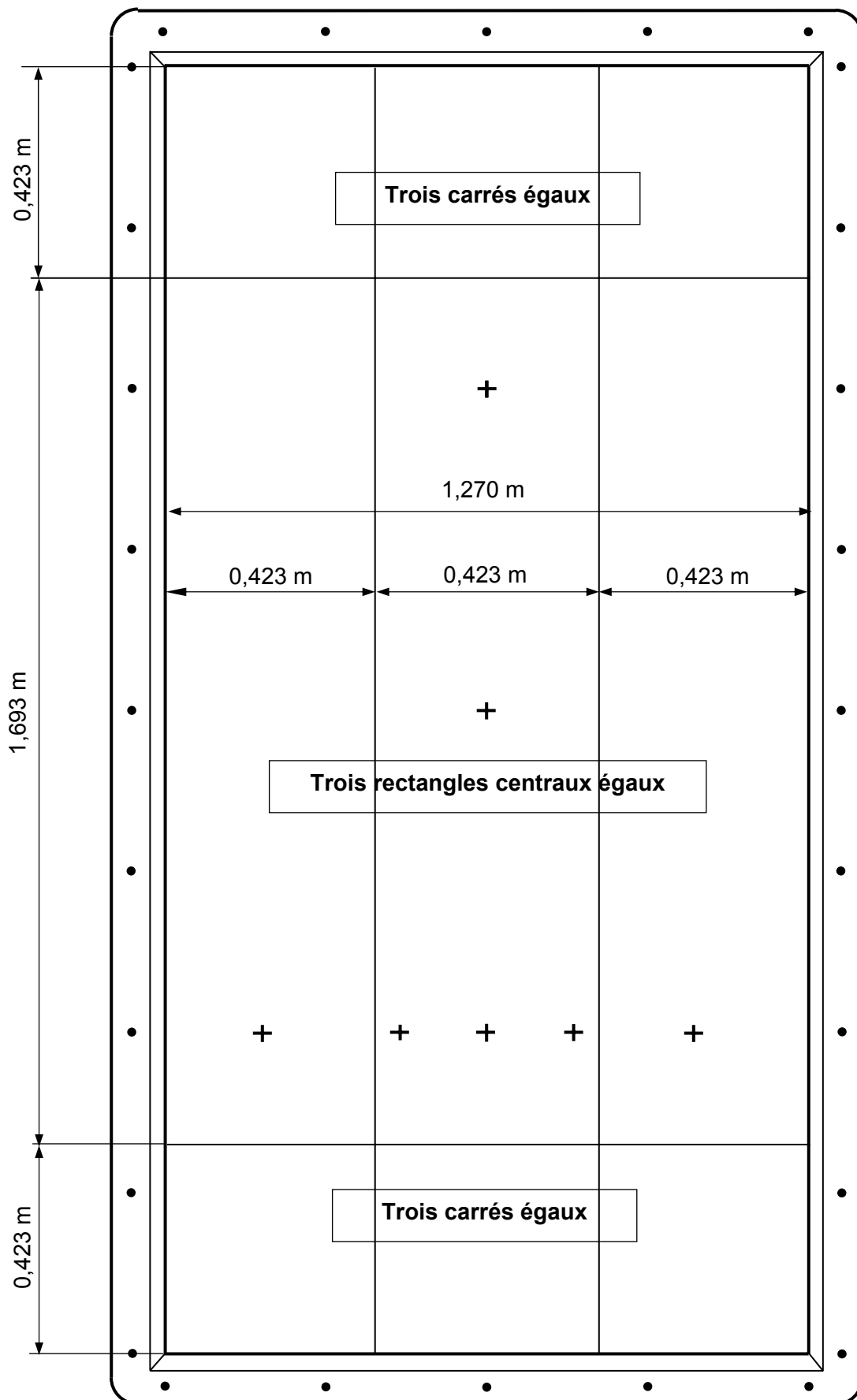
1. Dans la partie au Cadre 47/1, le joueur ne peut exécuter aucun carambolage en conservant les deux billes adverses dans l'un quelconque des cadres.
2. Lors du premier carambolage, au moins l'une de ces deux billes doit sortir du cadre, quitte à y entrer de nouveau, donnant ainsi au joueur la possibilité d'exécuter un nouveau carambolage.
3. Si, dans son trajet, une bille adverse s'immobilise exactement sur l'une des lignes, elle est jugée au désavantage du joueur.

**TRACES DES JEUX DE CADRE >> VOIR PAGES 27, 28 et 29**



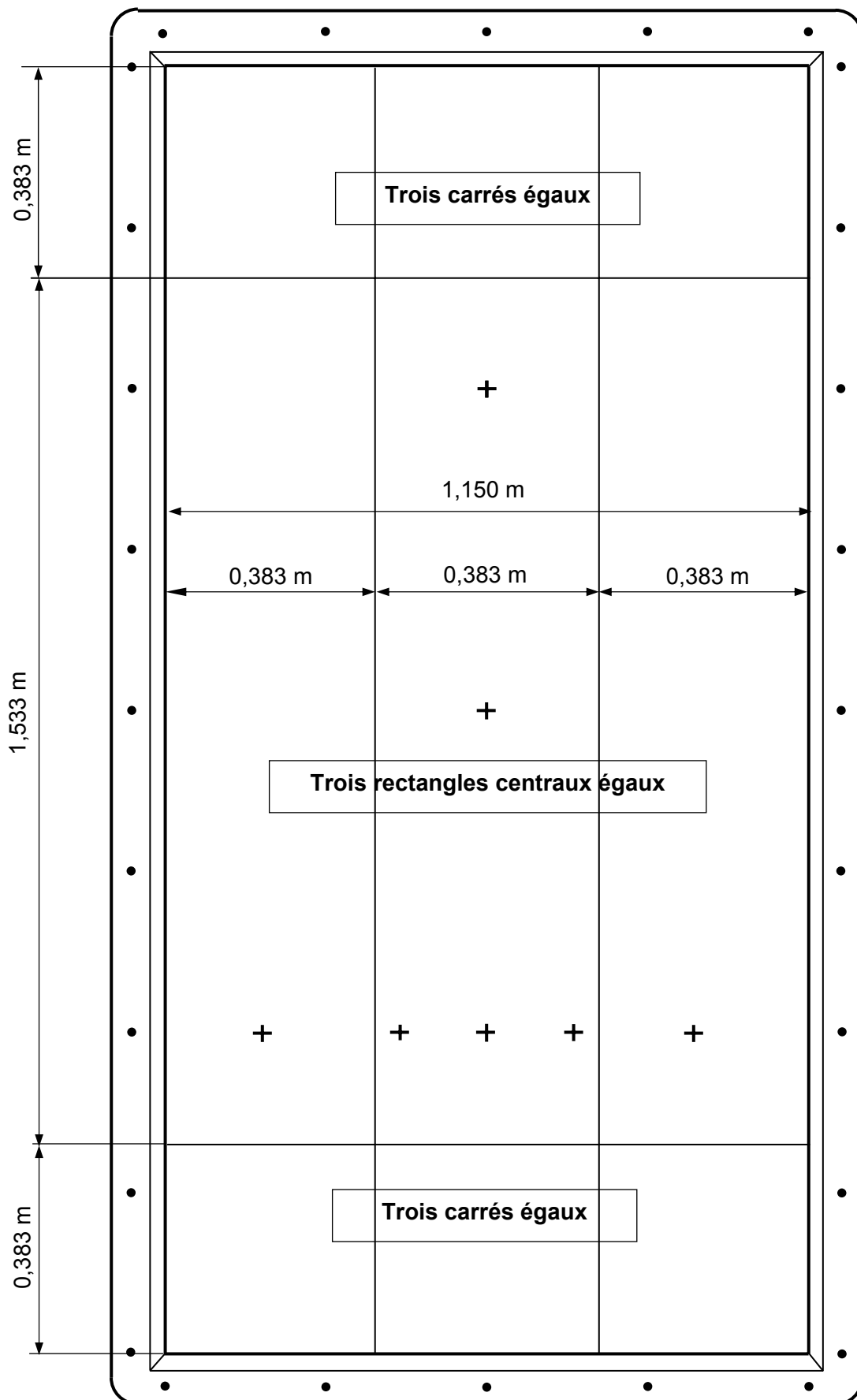
# CADRE 42/2 (billard 2,80 m)

Tracé des zones réglementées



# CADRE 38/2 (billard 2,60 m)

Tracé des zones réglementées



## **Article GE 1.2.08 – Tracé du Cadre de 0,71 m**

1. On trace le plus finement possible, parallèlement aux bandes et à une distance de 0,71 m de chacune d'entre elles, trois lignes qui forment avec les bandes six surfaces appelées "cadres". Ces cadres sont composés de deux rectangles dans la partie centrale et de deux carrés accolés à chacune des petites bandes.
2. Aux extrémités de chacune des lignes, on trace les "ancres" définies à l'Article GE 1.2.04 §2.

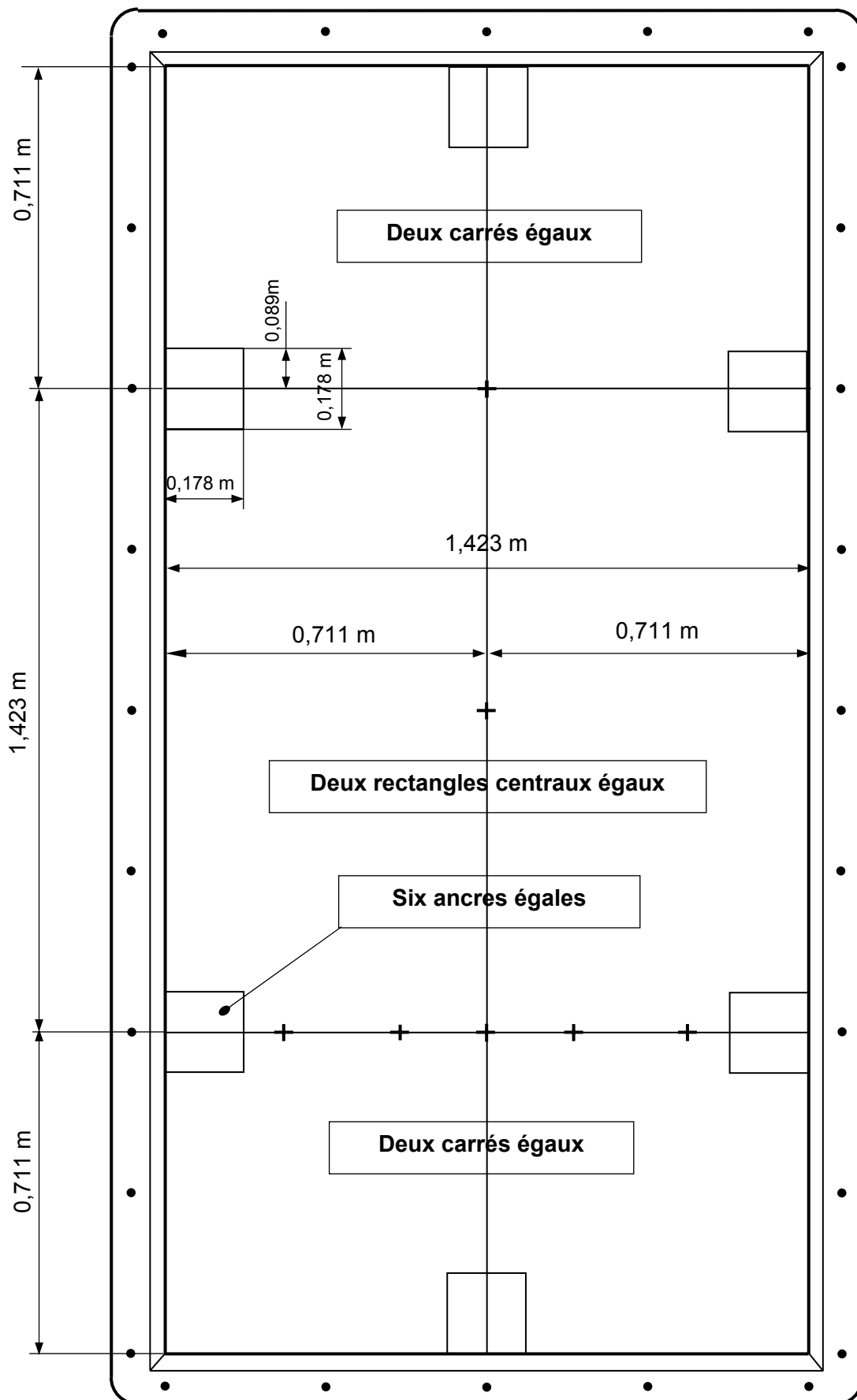
## **Article GE 1.2.09 – Définition du Jeu de 71/2**

Les règles qui régissent la partie au Cadre 71/2, sont les mêmes que celles qui sont appliquées à la partie au Cadre 47/2.

**TRACE CADRE 71/2 >> VOIR PAGE 31**

# CADRE 71/2 (billard 3,10 m)

Tracé des zones réglementées



## JEUX DE BANDES

### **Article GE 1.2.10 – Jeu par 1 Bande**

1. Dans la partie par 1 Bande, la bille du joueur doit avoir pris contact avec une bande au moins avant que ne s'effectue le carambolage sur la troisième bille.
2. Dans ce mode de jeu, il n'y a pas de zone réglementée.

### **Article GE 1.2.11 – Jeu par 3 Bandes**

1. Dans la partie par 3 Bandes, la bille du joueur doit avoir pris contact trois fois au moins avec une ou plusieurs bandes avant que ne s'effectue le carambolage sur la troisième bille.
2. Dans ce mode de jeu il n'y a pas de zone réglementée.

## BILLARD ARTISTIQUE

### **Article GE 1.2.12 – Définition**

Au Billard Artistique, il s'agit de réaliser des figures imposées.

Les figures sont décrites dans le livret « **Code sportif Billard Carambole - Billard Artistique** ».

## 5 QUILLES

### **Article GE 1.2.13 – Définition**

Les règles de ce mode de jeu sont décrites dans le livret « **Code sportif Billard Carambole - 5 Quilles** ».

# JEUX COMBINES INDIVIDUELS

## **Article GE 1.2.14 – Types**

### **a) Pentathlon**

Le match de pentathlon comporte cinq spécialités :

- 1°) La Partie Libre
- 2°) Le Cadre 47/2
- 3°) Le jeu par 1 Bande
- 4°) Le Cadre 71/2
- 5°) Le jeu par 3 Bandes

### **b) Triathlon**

Le match de Triathlon comporte 3 spécialités :

- Soit
- 1°) le jeu par 1 Bande
  - 2°) le Cadre 71/2
  - 3°) le jeu par 3 Bandes

- soit
- 1°) la Partie Libre
  - 2°) le Cadre 47/1
  - 3°) le Cadre 71/2

### **c) Biathlon**

Le match de Biathlon comporte 2 spécialités :

- 1°) Le jeu de 5 Quilles
- 2°) Le jeu par 3 Bandes

**Remarque : Les compétitions par équipes font l'objet d'un règlement développé dans des documents spécifiques.**

## **Article GE 1.2.15 – Mécanisme du match**

Chacune des disciplines composant les jeux combinés donne lieu à une partie distincte.

La CSN fixe l'ordre dans lequel sont jouées les disciplines, les distances de jeu et le coefficient applicable à chaque discipline.

Au Pentathlon et au Triathlon, les résultats des joueurs par modes de jeux sont convertis en appliquant la "Table Portugaise" afin d'établir le classement final de la compétition. Cette table est disponible au Secrétariat de la Fédération.

## TITRE II

### ORGANISATION DES COMPETITIONS

#### CHAPITRE I

#### COMMISSION SPORTIVE NATIONALE COMMISSION HAUT NIVEAU

#### ***Article GE 2.1.01 – Composition et fonctionnement***

La Commission Sportive Nationale (CSN) et la Commission Haut Niveau (CHN) sont composées selon la définition des articles 37, 38 et 46 bis du Règlement Intérieur de la FFB.

En liaison avec le Secrétariat Fédéral, elles administrent l'ensemble des épreuves, veillent à l'application du Code Sportif et en rédigent toutes modifications.

Les modifications du Code Sportif qui relèvent d'un important changement d'orientation sont soumises à l'avis des Responsables Sportifs de Ligues et sont applicables la saison suivante après adoption par le Comité Directeur.

Les décisions à caractère urgent sont prises par les Commissions concernées (CSN ou CHN).

#### ***Article GE 2.1.02 – Attributions***

Les attributions de la CSN et de la CHN sont les suivantes :

- a) Préparer le calendrier et le règlement des épreuves officielles organisées par la FFB ou par délégation par les Ligues.
- b) Superviser le bon déroulement des épreuves.
- c) Faire rejouer une compétition en cas d'anomalie avérée.
- d) Assurer l'interprétation des règlements sportifs et régler les litiges s'y rapportant.
- e) Transmettre à la Commission de Discipline tout dossier la concernant.
- f) Enregistrer les résultats de toutes les épreuves figurant au calendrier officiel.
- g) Contrôler la classification annuelle des joueurs et décider, par application des règlements particuliers, des changements de catégories.
- h) Préparer l'élaboration des Codes Sportifs.
- i) Etablir et mettre à jour les différents classements annuels permanents.

## CHAPITRE II

### EPREUVES OFFICIELLES

#### **Article GE 2.2.01 – Catégories d'épreuves officielles**

Les épreuves officielles de la FFB sont :

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

**NOTA** : Les compétitions par handicap ne sont pas reconnues par la Fédération.

#### **Article GE 2.2.02 – Attribution des Finales**

D'une façon générale, les organisations des épreuves officielles sont attribuées à des clubs, des Ligues ou à des organismes indépendants sous réserve d'acceptation par les organisateurs des règles édictées par les Commissions Sportives. Dans tous les cas, l'accord de la Ligue d'appartenance est indispensable.

L'attribution d'une Finale Nationale est décidée par la CSN ou la CHN selon le niveau.

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

Tout Club ou Ligue régionale, à l'exception de ceux cités au paragraphe précédent, se substituant à un Club ou à une Ligue défaillante, pourra demander à celui-ci ou à 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.

#### **Article GE 2.2.03 – Règlement propre à chaque épreuve**

1. Toute épreuve officielle de la FFB est régie par le présent règlement sportif et éventuellement par un règlement particulier proposé par la Commission Sportive et ratifié par le Comité Directeur.
2. L'organisation des Championnats de France est dans son ensemble définie par le présent code.
3. Toutes les parties d'une épreuve officielle doivent être arbitrées intégralement, conformément aux règles d'Arbitrage de la FFB.

## **Article GE 2.2.04 – Activités sportives des Ligues ou Secteurs**

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

## **Article GE 2.2.05 – Participation**

Nul ne peut prendre part à une compétition organisée tant par la FFB que par les Ligues régionales ou leurs subdivisions territoriales, s'il n'est titulaire d'une licence pour la saison sportive en cours.

## **Article GE 2.2.06 – Respect des règlements**

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

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

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

- le fait de déclarer forfait au delà d'un délai maximum toléré
- l'abandon en cours de compétition
- le fait de se présenter en retard au-delà des limites de temps tolérées.

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

## **Article GE 2.2.07 – Joueur forfait**

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

Délai :

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

## **Article GE 2.2.08 – Abandon en cours de compétition**

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

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

## **Article GE 2.2.09 – Joueur en retard**

- Cas général :

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

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

- Cas particulier :

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

## **Article GE 2.2.10 – Tenue Sportive**

### **A- Eléments communs à tous les niveaux de compétition:**

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

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

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

### **B- Eléments pour les Finales des Championnats de France et les tournois nationaux :**

- **Haut du corps** Polo proposé par la FFB ou polo à manches longues ou courtes, de teinte unie.  
Les noms du joueur et du club sont autorisés dans le dos à l'exclusion de toute autre inscription.

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

Pour les compétitions individuelles Masters, sauf Billard Artistique, et pour le Championnat de 3 Bandes par équipes de Clubs Division 1, la tenue est la même que celle prévue pour les phases internationales des compétitions : gilet, pantalon noir ou bleu marine ou gris foncé, chemise blanche, nœud papillon.

### **C- Eléments pour les autres compétitions:**

- **Haut du corps** polo proposé par la FFB ou polo à manches longues ou courtes de teinte unie  
**ou** débardeur de teinte unie col en V avec chemise unie à manches longues ou courtes  
**ou** chemise blanche à manches longues avec gilet  
**ou** chemise de couleur unie à manches longues ou courtes.

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

*Nota : 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.*

## **D- Publicité :**

### Règlement spécifique FFB à tous les niveaux de compétitions :

- La publicité est autorisée exclusivement pour des produits conformes aux règles de l'éthique sportive.  
La marque d'origine du vêtement n'est pas considérée comme une publicité à condition que sa surface n'excède pas 6 cm<sup>2</sup>.
- Toutes les marques publicitaires doivent être apposées aux endroits suivants : sur les bras et sur la poitrine à droite, le côté gauche étant réservé exclusivement à l'écusson.
- En aucun cas, il n'est admis de publicité sur le dos.
- Pour la surface publicitaire :
  - a. La surface d'une marque publicitaire est déterminée par le rectangle dans lequel elle est inscrite.
  - b. La surface totale d'un emplacement publicitaire ne doit pas excéder 100 cm<sup>2</sup>. La surface d'ensemble de tous les emplacements publicitaires ne doit pas excéder 300 cm<sup>2</sup>.
  - c. L'organisateur peut imposer la marque de son sponsor. Dans ce cas, cette publicité vient en supplément de la ou des marques personnelles des joueurs.

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

*Dans ce cas, le joueur concerné ne peut prétendre percevoir des indemnités de déplacement et de séjour.*

## **Article GE 2.2.11 – Mutation**

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

## **Article GE 2.2.12 – Directeur de Jeu**

Les épreuves se déroulant dans une même salle sont contrôlées par un Directeur de Jeu.

Le Directeur de Jeu a pour attribution :

- 1) De faire respecter l'interdiction de fumer dans la salle.
- 2) De vérifier le bon état du matériel.
- 3) D'exiger la présentation des licences des joueurs, avant le début de la compétition.
- 4) De vérifier la tenue des joueurs.
- 5) D'organiser les tours de jeux et de veiller à l'affichage des horaires.
- 6) De désigner, pour chaque partie, un ou des arbitre(s) et un ou des marqueur(s).
- 7) De veiller à la régularité et au bon déroulement des matchs.
- 8) D'établir le classement final.
- 9) D'adresser, dans les 48 heures au Responsable concerné (Ligue, Secteur ou Secrétariat Fédéral), la feuille de résultats et le bordereau d'engagement pour le stade suivant de la compétition, dûment émargés.
- 10) De signaler sur la feuille de match tout joueur forfait au début de l'épreuve et tout joueur ayant abandonné en cours d'épreuve.
- 11) Le cas échéant, d'adresser au Responsable Sportif de l'épreuve un rapport circonstancié sur tout incident qui pourrait entraîner une sanction disciplinaire à l'encontre d'un joueur.

Un joueur qui n'est pas en mesure de présenter sa licence provisoire ou définitive ne peut participer à la compétition, sauf en cas de force majeure laissé à l'appréciation du Directeur de Jeu.  
Le joueur qui présente une licence provisoire doit fournir également une pièce d'identité.

## **Article GE 2.2.13 – Essai des billards**

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

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

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

# TITRE III

## CHAMPIONNATS

### CHAPITRE I

#### GENERALITES

#### **Article GE 3.1.01 – Championnats**

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

#### **Article GE 3.1.02 – Qualification initiale**

Tous les joueurs d'une catégorie nationale sont admis à disputer les éliminatoires du Championnat de la catégorie.

#### **Article GE 3.1.03 – Engagement initial**

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

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

#### **Article GE 3.1.04 – Dispositions circonstancielles**

Toutes les phases finales d'un Championnat sont régies par un règlement particulier arrêté et élaboré par les Commissions Sportives compétentes : Haut-Niveau, Nationale, Secteur et Ligue.

Elles sont définies par les dispositions circonstancielles suivantes :

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

Tous les concurrents doivent obligatoirement être présents à l'heure indiquée sur leur convocation.  
**Aucune partie ne doit débiter après 22h00 (sauf accord entre le Directeur de jeu et le délégué officiel de la compétition).**

## CHAPITRE II

### CLASSIFICATION DES JOUEURS

#### **Article GE 3.2.01 – Les catégories**

##### **1. Catégories officielles**

Elles sont définies suivant le tableau figurant en Annexe 1 du livret des Annexes.

##### **2. Catégories d'âge et de sexe**

**CADETS** moins de 17 ans au 1<sup>er</sup> septembre ouvrant la saison sportive  
catégorie mixte sur billard 2,80 m et 2,60 m

**JUNIORS** moins de 21 ans au 1<sup>er</sup> septembre ouvrant la saison sportive  
catégorie mixte sur billard 2,80 m et 2.60 m

**ESPOIRS** moins de 21 ans au 1<sup>er</sup> septembre ouvrant la saison sportive  
catégorie mixte sur billard 3,10 m

**TOUTES  
CATEGORIES** catégorie mixte sans distinction d'âge

**FEMININES** catégorie sans distinction d'âge

##### **3. Dispositions particulières – modulation des distances**

Les Ligues ont la possibilité de moduler les distances au fil de la compétition.

###### **a. Distances réduites**

- En Championnats : les distances peuvent aller crescendo au fur et à mesure des phases éliminatoires, mais les Finales de Ligues et de Secteurs doivent être disputées sur les distances normales de la catégorie.
- En tournois : les distances peuvent aller crescendo au fur et à mesure des stades d'un tournoi, mais les Finales ou les phases finales doivent être disputées sur les distances normales de la catégorie.

###### **b. Distances minimum**

- Si les Ligues peuvent moduler les distances à leur gré, il y a quand même des distances minimum à respecter qui sont précisées dans le tableau figurant en Annexe 1 du livret des Annexes.

## **Particularité Nationale 1 – 3 Bandes et Partie Libre**

Les Ligues qui le souhaitent peuvent diviser cette catégorie en deux sous-catégories :

- Nationale 1/A débouchant sur la qualification en Finale Nationale
- Nationale 1/B débouchant sur une Finale de Ligue ou de Secteur

Pour organiser une Finale de Secteur en Nationale 1/B, le seuil de moyenne doit être identique entre les Ligues du Secteur.

### ➤ **Régionale 1 – Partie Libre**

Ce Championnat est qualificatif pour la Coupe des Provinces.

Finale de Ligue obligatoire et Finale de Secteur facultative.

### ➤ **Régionale 2 – Partie Libre**

Ce Championnat est qualificatif pour la Coupe des Provinces.

Finale de Ligue obligatoire et Finale de Secteur facultative.

### ➤ **Particularités : correspondance entre les modes de jeu**

- Un joueur actuellement non classé à la Partie Libre, mais classé en Nationale 1 dans un autre mode de jeu ne peut s'engager à la Partie Libre qu'en Championnat de Nationale 2 au minimum.
- Un joueur actuellement non classé à la Partie Libre, mais classé en Nationale 2 dans un autre mode de jeu ne peut s'engager à la Partie Libre qu'en Championnat de Régionale 1 au minimum.
- Un joueur actuellement classé à la Partie Libre en Nationale 1, mais non classé dans les autres modes de jeu peut s'engager dans ceux-ci au minimum en Nationale 2.

### ➤ **Régionale – Bande - 3 Bandes**

Les Ligues doivent désigner le joueur qui les représentera à la Bande dans la Coupe des Provinces. Le mode de sélection du joueur est laissé à la liberté de la Ligue (Championnat, tournois).

Les Ligues d'un même Secteur peuvent adopter des sous-catégories identiques si elles souhaitent organiser une Finale de Secteur.

### ➤ **Régionale – Cadre 42/2**

Les Ligues ont la possibilité d'organiser un Championnat Régional au Cadre avec éventuellement une Finale de Secteur.

## **Article GE 3.2.02 – Mode de classification – Moyennes**

La classification d'un joueur par mode de jeu et par catégorie est mise à jour annuellement par sa meilleure moyenne réalisée (générale ou glissante).

Si un joueur cesse son activité en compétition pendant une ou plusieurs années, sa classification demeure inchangée, quelle que soit l'ancienneté de la saison sportive à l'issue de laquelle elle a été enregistrée.

### **MOYENNE GENERALE**

C'est la moyenne calculée sur l'ensemble des matchs d'une poule, d'un tournoi ou des tournois retenus pour le calcul des points attribués à chaque joueur avec un minimum de 3 matchs, même si les matchs se jouent sur une distance inférieure ou supérieure à celle habituelle de la catégorie.

Elle est le quotient obtenu en divisant le nombre total des points réalisés par le nombre total des reprises.

Elle est calculée avec le nombre de décimales maximum permettant de départager des joueurs à égalité de points de match.

Elle est arrondie **à la décimale la plus proche** (règle des 5/4) pour la classification des joueurs et éditée à 3 décimales pour le 3 Bandes et 2 décimales pour les autres modes de jeu.

### **MOYENNE GLISSANTE**

C'est la moyenne calculée sur 3 matchs consécutifs au cours d'une compétition ou d'une succession de compétitions par type d'épreuve, (exemple : Championnat, Tournois hors Championnat, Coupe Intersociétés, etc...).

Les 3 matchs peuvent être à cheval sur plusieurs compétitions, même si les matchs se jouent sur une distance inférieure ou supérieure à celle habituelle de la catégorie.

Elle est le quotient obtenu en divisant le nombre total des points réalisés au cours de matchs consécutifs par le nombre total des reprises.

Elle est arrondie **à la décimale la plus proche** (règle des 5/4) pour la classification des joueurs et éditée à 3 décimales pour le 3 Bandes et 2 décimales pour les autres modes de jeu.

Elle est homologuée **uniquement** en fin de saison sportive.

### **MOYENNE PARTICULIERE**

Elle est déterminée par le quotient obtenu en divisant le nombre de points réalisés par le nombre de reprises réalisées au cours d'une seule partie.

Elle se calcule sur la distance entière, c'est à dire qu'elle ne peut être déterminée que par les seules parties gagnées ou nulles.

### **CAS PARTICULIERS : Artistique et 5 Quilles**

Voir les règles de jeux dans les livrets « Code sportif Billard Carambole - Billard Artistique » et « Code sportif Billard Carambole – 5 Quilles ».

## **Article GE 3.2.03 – Correspondance entre formats**

Des coefficients multiplicateurs permettent d'obtenir, en partant d'une moyenne réalisée sur un format, la moyenne correspondante sur un format plus grand. La valeur de ces coefficients est donnée dans un tableau figurant en annexe 2 du livret des Annexes.

## **Article GE 3.2.04 – Classement - Montée et Descente de catégorie**

Le classement d'un joueur dans un mode de jeu est déterminé par sa moyenne réalisée à l'issue de la saison sportive.

### **Montée de catégorie**

Un joueur monte de catégorie quand il dépasse la moyenne maximum de la catégorie dans laquelle il s'est engagé.

Dans tous les modes de jeux, les joueurs évoluant en catégorie Régionale ou Départementale peuvent monter de plusieurs catégories à la fois selon leur moyenne réalisée mais au maximum en Nationale 2. Une dérogation pourra être accordée dans les catégories **Jeunes**.

Dans tous les modes de jeux, les joueurs évoluant en catégorie Nationale 2 ne peuvent monter que d'une catégorie.

Le joueur qui monte de catégorie en Championnat au cours de la saison peut disputer le Championnat de la catégorie supérieure si celui-ci n'est pas commencé.

Le joueur qui monte de catégorie en tournoi (hors Championnat) au cours de la saison sera classé dans la catégorie supérieure à l'issue de la saison.

Lorsqu'un joueur monte de catégorie, il se voit attribuer une étoile. Cette étoile lui permettra de se maintenir un an supplémentaire dans la catégorie s'il réalise une moyenne inférieure à la moyenne plancher de cette catégorie. Cette attribution est faite également pour les nouveaux joueurs confirmant la catégorie dans laquelle ils se sont engagés.

### **Descente de catégorie**

Le joueur qui ne réalise pas la moyenne minimum de la catégorie dans laquelle il s'est engagé, ni en Championnat, ni en tournoi, descend dans la catégorie immédiatement inférieure à l'issue de la saison sportive, s'il a déjà perdu son étoile au cours d'une saison antérieure.

Dans toute sa carrière, un joueur ne peut pas descendre plus bas que dans la catégorie immédiatement inférieure à celle de son meilleur classement obtenu, sauf sur dérogation exceptionnelle accordée par la Commission Sportive compétente.

Exemple : un joueur classé en R1 ne confirme pas sa catégorie. Il descend dans la catégorie immédiatement inférieure, soit en R2. Désormais, au cours de sa carrière, il ne pourra pas descendre plus bas que la R2. Lors d'une saison sportive suivante, le même joueur réalise la moyenne de la N2. Il monte en N2. Désormais, il ne pourra jamais plus descendre plus bas que la R1.

La non-participation aux épreuves officielles n'entraîne pas la descente de catégorie.

## **Article GE 3.2.05 – Nouveau joueur**

Est nouveau joueur, dans un mode de jeu, tout joueur non classé dans ce mode de jeu.

A tous les modes de jeux, hormis le Billard Artistique, le nouveau joueur est engagé dans la catégorie correspondante à la moyenne réalisée par lui-même au sein de son Club sous déclaration d'honneur du Président de celle-ci.

**A l'issue de la première moyenne glissante ou générale enregistrée en compétition officielle, il n'est plus considéré comme nouveau joueur.**

S'il réalise une moyenne inférieure à la catégorie dans laquelle il s'est engagé, mais qu'il se qualifie pour le tour suivant, il **doit** continuer dans cette catégorie.

Dans le cas contraire et seulement dans ce cas, il **peut** disputer le Championnat de la catégorie inférieure si celui-ci n'est pas commencé.

S'il réalise une moyenne supérieure à la catégorie dans laquelle il s'est engagé, il **ne peut** plus évoluer dans la catégorie initiale, mais il **est autorisé** à participer aux épreuves de la catégorie correspondant à sa performance réalisée dans la mesure où le Championnat de cette catégorie n'a pas encore débuté.

## CHAPITRE III

### FINALES DE LIGUE

#### ***Article GE 3.3.01 – Finales de Ligue***

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

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

**Le vainqueur de la Finale est déclaré Champion de Ligue**

#### ***Article GE 3.3.02 – Transmission des résultats***

La feuille de résultats, dûment remplie, doit être adressée sous 48 heures au Responsable Sportif du Secteur ou le cas échéant au Secrétariat Fédéral, s'il n'y a pas de Finale de Secteur.

#### ***Article GE 3.3.03 – Engagements en Finales de Secteur***

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

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

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

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

## CHAPITRE IV

### FINALES DE SECTEURS

#### **Article GE 3.4.01 – Finales de Secteurs**

L'organisation des Finales de Secteurs sera laissée à l'initiative du Responsable de Secteur en accord avec les Responsables de Ligues qui définissent le système de qualification, la formule de jeu et le nombre de participants.

Dans un souci de représentativité, un Secteur peut décider que chaque Ligue soit représentée.

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

**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

Le découpage géographique des Secteurs peut être modifié par l'Assemblée Générale sur proposition de la CSN et de la CHN avalisée par le Comité Directeur.

**Le vainqueur de la Finale est déclaré Champion de Secteur.**

#### **Article GE 3.4.02 – Responsable Sportif de Secteur**

Dans chaque Secteur, les Ligues doivent élire un Responsable de Secteur.

Les coordonnées du Responsable (obligatoirement licencié) sont à communiquer par écrit au Secrétariat Fédéral **au plus tard le 15 septembre de chaque année.**

Le rôle officiel du Responsable consiste à :

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

### **Article GE 3.4.03 – Engagements en Finale Nationale**

Le Club organisateur de la Finale de Secteur doit impérativement transmettre les formulaires officiels de résultats et le bordereau d'engagement en Finale Nationale au Secrétariat Fédéral dès l'issue de la compétition et **AU PLUS TARD, 48h00 APRES LA FIN DE L'EPREUVE.**

Il doit également en adresser une copie au Responsable Sportif du Secteur.

Le vainqueur de la Finale de Secteur est qualifié pour la Finale Nationale et le second est le remplaçant éventuel.

Le bordereau d'engagement en Finale Nationale, auquel ne peut être substitué aucun autre formulaire, engage formellement les signataires.

# CHAPITRE V

## FINALES NATIONALES (NI, NII)

### **Article GE 3.5.01 – Finales Nationales**

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

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

**Le vainqueur de la Finale est déclaré Champion de France.**

#### **1. Nationale 1 : Partie Libre, Cadre 47/2, Bande, 3 Bandes**

- Nombre de joueurs : 8
- Formule de jeu : Poule unique
- Nombre de billards : 2 de 3,10 m
- Nombre de jours : 3 (du vendredi midi au dimanche soir)
- Distances : voir tableau des catégories en annexe 1 du livret des Annexes
- Joueurs qualifiés : 7 joueurs issus des Secteurs  
le joueur invité du Club organisateur (voir Article GE 3.5.03)

#### **2. Nationale 2 : Partie Libre, Cadre 42/2, Bande, 3 Bandes**

- Nombre de joueurs : 24
- Formule de jeu : Par groupes de 6 joueurs
- Nombre de billards : 4 de 2,80 m ou de 2,60m
- Nombre de jours : 3 (du vendredi midi au dimanche soir)
- Distances : voir tableau des catégories en annexe 1 du livret des Annexes
- Joueurs qualifiés : 1 représentant de chaque ligue (20 joueurs)  
2 représentants supplémentaires pour la ligue d'Ile de France  
1 joueur invité du Club organisateur (voir Article GE 3.5.03)  
1 joueur invité de la ligue organisatrice

## **Article GE 3.5.02 – Demandes d'organisation**

L'organisation d'une Finale Nationale peut être confiée à une Ligue, à un Club affilié ou à un organisme indépendant.

Toute demande d'organisation d'une Finale Nationale par un Club ou un organisme indépendant doit **OBLIGATOIREMENT** avoir reçu l'approbation écrite de la Ligue d'appartenance. Les demandes doivent être formulées par écrit et adressées au Secrétariat Fédéral.

Les organisateurs doivent disposer d'un nombre suffisant d'arbitres officiels conformément aux règles d'arbitrage (voir titre VI).

## **Article GE 3.5.03 – Joueurs participant aux Finales Nationales**

1. Une Finale Nationale réunit les vainqueurs des Finales de Secteurs ou les joueurs issus des qualifications, dont les engagements auront été régulièrement transmis, et l'invité du Club ou de la Ligue s'il y a lieu.
2. En cas d'indisponibilité de l'un des qualifiés de droit, son remplaçant dûment inscrit est convoqué.
3. Le Club organisateur a toute liberté pour choisir son joueur invité qui n'est pas forcément membre du Club. Au cas où l'organisateur renonce à choisir un invité, le choix revient alors à la Ligue du Club organisateur.  
L'invité éventuel de l'organisateur doit être classé dans la catégorie. Il lui est interdit de participer à la Finale de Secteur ou aux Qualifications pour les Juniors. Il n'est pas nécessaire qu'il ait disputé un tour éliminatoire dans la saison en cours. Sa désignation doit être communiquée au Secrétariat Fédéral après la Finale de Ligue et au plus tard avant la Finale de Secteur ou Qualification.
4. Participation des joueurs étrangers. Voir articles 5 et 5 bis du Règlement Intérieur de la FFB.

## **Article GE 3.5.04 – Liste des joueurs qualifiés**

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

Un double de la liste est communiqué à la CSN.

## **Article GE 3.5.05 – Convocation**

Le joueur qualifié pour la Finale Nationale reçoit à son domicile une convocation avec un coupon-réponse lui demandant de confirmer ou non sa participation.

Ce coupon doit **IMPERATIVEMENT** être retourné au Secrétariat Fédéral dans les 72 heures suivant la réception du courrier, le cachet de la poste faisant foi.

Faute d'avoir rempli cette formalité, le joueur sera automatiquement disqualifié et remplacé, sans aucun recours possible.

## **Article GE 3.5.06 – Transmission des résultats**

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

## **Article GE 3.5.07 – Indemnisation des joueurs et des arbitres**

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

## **Article GE 3.5.08 – Le Délégué Fédéral**

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

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

Il est convoqué par le Secrétariat de la FFB.

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

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

Il proclame le Champion de France.

# TITRE IV

## REGLES DE FONCTIONNEMENT

**Préambule : Les tours de jeu préliminaires à toute Finale peuvent être organisés sous forme de tournois ou de poules.**

### CHAPITRE I

#### DEROULEMENT DES COMPETITIONS PAR TOURNOIS

Les Ligues et les Secteurs ont toute autonomie pour organiser ces tournois.  
La période annuelle des tournois débute le 1<sup>er</sup> juillet et se termine le 30 juin.

#### ***Article GE 4.1.01 – Définition d'un tournoi***

Un tournoi est défini par :

- 1 - L'organisateur (Club, District, Comité Départemental, Ligue, Secteur, organisme indépendant).
- 2 - Le lieu
- 3 - La date de la compétition
- 4 - Le mode de jeu (sans handicap)
- 5 - La formule de jeu doit nécessairement comporter une phase finale en élimination directe
- 6 - Le niveau maximum (Masters, Nationale 1, Nationale 2, Régionale 1, Régionale 2)
- 7 - Le nombre minimum des participants est de 6 joueurs, le nombre maximum est fixé par l'organisateur
- 8 - Les droits d'engagements éventuels et leur mode de redistribution.

#### ***Article GE 4.1.02 – Conditions d'homologation d'un tournoi***

- Avoir reçu l'avis favorable de la Ligue.
- Respecter les Codes Sportifs et d'Arbitrage ainsi que les dispositions concernant la tenue des joueurs.
- Etre contrôlé par un Directeur de Jeu officiel (voir Article GE 2.2.12).

#### ***Article GE 4.1.03 – Conditions de participation***

- Les joueurs doivent être licenciés FFB pour la saison en cours.
- L'organisateur bénéficie d'une invitation à disposition d'un joueur classé dans le niveau du tournoi.

## **Article GE 4.1.04 – Niveau de jeu d'un tournoi**

L'objectif est de ne pas réunir dans un même tournoi des joueurs de niveaux de jeux trop différents, mais néanmoins d'inciter les joueurs à se confronter à plus forts qu'eux dans un souci de progression.

Dans ce sens, un organisateur peut déterminer la moyenne maxima des participants.

- Un joueur peut s'engager dans des tournois d'un niveau supérieur au sien, mais jamais dans un niveau inférieur.
- Sont prioritaires les joueurs dans l'ordre décroissant de leurs moyennes.

### **- Formats de Billards**

En Nationale 1, les tournois peuvent se dérouler sur tous formats, la phase finale ayant lieu impérativement sur billard de 3,10 m. Cette disposition permet notamment à un Club ne possédant qu'un seul 3,10 m de proposer un tournoi attractif.

En Nationale 2, les tournois peuvent se dérouler sur billards 2,80 m ou 2,60 m mais jamais sur billards 3,10 m.

### **- Distance de jeu**

Quel que soit le niveau d'un tournoi, la distance d'une partie est déterminée par celle du mieux classé des deux joueurs. Toutefois, suivant les impératifs de l'organisation, les joueurs pouvant jouer sur tous les formats de billard, c'est le format du billard qui détermine les contraintes du jeu et non la classification des joueurs qui l'utilisent.

Exemple : tournoi niveau N1 à la Partie Libre : si un joueur de N2 rencontre un joueur de R1, deux cas sont possibles :

- si c'est sur 2.80 m : ils jouent tous les deux 200 points petits coins
- si c'est sur 3.10 m : ils jouent tous les deux 200 points grands coins, avec remise sur mouche obligatoire en cas de collage.

## **Article GE 4.1.05 – Modalités d'engagements**

- Chaque joueur doit adresser son engagement par écrit à l'organisateur.
- Si le nombre d'engagements est supérieur au nombre de joueurs fixé par l'organisateur, sont prioritaires les joueurs de la catégorie la plus haute admise dans le tournoi et dans l'ordre décroissant de leurs moyennes.

## **Article GE 4.1.06 – Droits d'engagements**

La CSN et la CHN laissent à chaque Ligue la liberté de définir sa politique sur le plan financier :

- 1) Une Ligue peut décider que, dans tous les tournois organisés sur son territoire, les organisateurs n'imposeront pas des droits d'engagements.
- 2) Une Ligue peut accepter que les organisateurs demandent des droits d'engagements et en fixer le montant maximum.
- 3) Une Ligue peut décider que sur les droits d'engagements demandés par l'organisateur un pourcentage soit prélevé par elle pour son fonctionnement et que la masse restante soit redistribuée aux joueurs.
- 4) Un organisateur peut valoriser son tournoi grâce à l'apport de sponsors indépendamment des exigences imposées par sa Ligue.

## **Article GE 4.1.07 – Formules de jeux**

Toute formule est acceptable sous réserve de l'avis favorable de la Ligue.

Le Secrétariat Fédéral tient à disposition des organisateurs un éventail de formules de jeux.

## CHAPITRE II

### DEROULEMENT DES COMPETITIONS PAR POULES

#### Article GE 4.2.01 – Mode de fonctionnement par poules

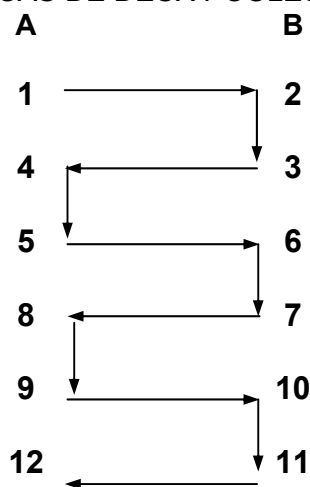
##### Composition des poules

Lorsque l'étendue du territoire n'exige pas l'instauration de poules géographiques, le classement préliminaire des engagés, nécessaire à la constitution des premières poules éliminatoires, est déterminé suivant l'ordre décroissant des moyennes officielles relevées au tableau annuel de classification, les joueurs nouveaux venant compléter cette liste.

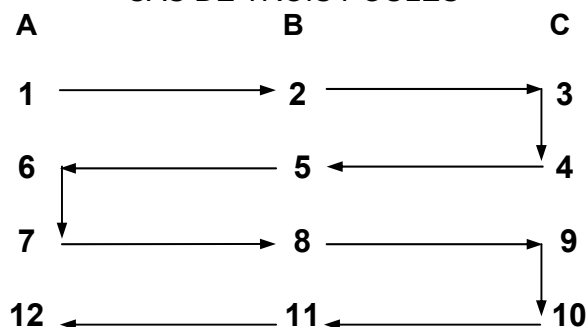
A tous les stades suivants, et ce jusqu'à la Finale de Ligue, le classement préliminaire des joueurs est établi suivant l'ordre décroissant des moyennes réalisées au cours de l'éliminatoire précédente. Les poules sont constituées selon le principe d'égle valeur en utilisant la technique du serpent.

##### Exemple :

###### CAS DE DEUX POULES



###### CAS DE TROIS POULES



Les chiffres représentent les joueurs classés dans l'ordre décroissant du classement préliminaire.

Dans certaines compétitions nationales, le système de serpent peut, éventuellement, être adapté pour tenir compte de la situation géographique des participants.

## **Article GE 4.2.02 – Joueurs remplaçants**

Si, au départ de l'épreuve, un ou plusieurs joueurs convoqués ne sont pas présents après les 30 minutes de retard tolérées :

- 1<sup>er</sup> cas            Le nombre de joueurs présents est égal ou supérieur à 4  
                         - Les joueurs forfaités ne sont pas remplacés.
- 2<sup>ème</sup> cas            Il n'y a que 2 joueurs présents  
                         - Les joueurs forfaités ne sont pas remplacés. Les 2 joueurs présents se rencontrent en 3 parties (matches aller-retour).
- 3<sup>ème</sup> cas            Il n'y a qu'un joueur présent  
                         - Les joueurs forfaités ne sont pas remplacés, le joueur présent est déclaré vainqueur et se trouve qualifié pour la suite de la compétition.
- 4<sup>ème</sup> cas            Le nombre de joueurs présents est de 3 : (voir déroulement poule de 3 du livret des annexes)

### **TRES IMPORTANT**

S'il s'agit du 1<sup>er</sup> tour éliminatoire de la compétition, les deux joueurs éliminés doivent disputer entre eux un match d'appui leur permettant de réaliser une moyenne sur trois matches.

A tout autre stade de la compétition, le match d'appui n'est pas nécessaire car les joueurs ont déjà une moyenne glissante homologable.

## **Article GE 4.2.03 – Mécanismes des tours de jeux**

Ces mécanismes sont développés à l'Annexe 3 du livret des Annexes.

## **Article GE 4.2.04 – Joueurs d'un même club**

Ce sujet est développé à l'Annexe 3 du livret des Annexes.

## **Article GE 4.2.05 – Attribution des points de match**

Sauf pour l'Artistique (voir le livret « **Code sportif Billard Carambole - Billard Artistique** »), le décompte des points de chaque partie est le suivant :

- partie gagnée ou nulle en une reprise      2 points
- partie nulle en plusieurs reprises            1 point
- partie perdue                                      0 point

## **Article GE 4.2.06 – Classement à l'issue d'une poule**

1. Le classement des joueurs dans une poule se fait dans l'ordre décroissant du total des points de partie.
2. Dans les parties de jeux combinés, c'est la somme des points attribués dans chaque spécialité et dont le décompte se fait suivant les indications de l'article précédent qui détermine le classement.
3. En cas d'égalité des points de match, les joueurs sont d'abord départagés par leur Moyenne Générale qui, à cette occasion, est calculée avec le nombre de décimales maximum.
4. En cas de nouvelle égalité, les joueurs sont départagés par la moyenne particulière, puis par la(les) meilleure(s) série(s).
5. Nouveaux joueurs (voir Article GE 3.2.05 – Cas particuliers).

## **Article GE 4.2.07 – Mode de qualification**

A l'issue d'épreuves éliminatoires, il est procédé à la qualification des joueurs.

DANS UN PREMIER STADE, et avant toute considération de Moyenne Générale, on qualifie LE PREMIER JOUEUR DE CHACUNE DES POULES.

AU SECOND STADE, si on a besoin de joueurs supplémentaires, on qualifie les seconds :

- dans le cas de poules identiques en nombre de joueurs, aux points de match puis à la Moyenne Générale,
- dans le cas de poules inégales en nombre de joueurs, à la Moyenne Générale.

AU TROISIEME STADE, on qualifie les meilleurs troisièmes de la même façon.

### **CAS PARTICULIERS :**

- le vainqueur d'une poule déclare forfait le tour suivant :
  - on qualifie **le second de la poule**
  - le 3<sup>ème</sup> **ne remonte pas** au rang de second
- Joueurs nouveaux réalisant une Moyenne Générale supérieure à la limite de la catégorie :
  - **le classement** de la poule est refait en ne tenant pas compte de ces joueurs.

Dans le cas d'un stade du championnat qui comporte plusieurs poules, constituées d'un nombre de joueurs différent, la sélection étant basée sur les points de match, il est évident que ceux-ci peuvent être plus élevés dans une poule de 5 ou de 6 que dans une poule de 4 joueurs.

En conséquence, dans ce cas, la sélection est faite en priorité sur la place, les joueurs ne remontant pas si un joueur est sélectionné dans leur poule. Ensuite, à la Moyenne Générale puis à la moyenne particulière etc...

## CHAPITRE III

### TOURNOIS HORS CHAMPIONNAT

#### ***Article GE 4.3.01 – Objectif et homologation***

Les Ligues peuvent organiser des tournois non qualificatifs pour leurs Championnats internes. Ils doivent être régis selon les modalités du Chapitre I du Titre IV.

Les résultats obtenus par les joueurs sont enregistrés pour leur classification en fin de saison sportive.

## TITRE V

### DISPOSITIONS PARTICULIERES CHAMPIONNAT HAUT NIVEAU

Voir livret spécifique « Livret Haut-Niveau »

# TITRE VI

## REGLES D'ARBITRAGE

### CHAPITRE I

#### DOMAINE D'APPLICATION DES REGLES

Les règles d'arbitrage sont applicables à toutes les épreuves organisées ou reconnues par la FFB.

Toutefois certaines dispositions particulières décidées par les instances internationales sont susceptibles d'être appliquées lors de compétitions régies par ces organismes. Dans ce cas, un document officiel précisant ces dispositions sera transmis avant la compétition à l'organisateur et à chaque arbitre.

Au cours d'une partie, les cas exceptionnels non prévus au présent règlement, sont laissés à l'appréciation de l'arbitre qui officie. Dans ce cas, à l'issue de la partie, il en réfère au Directeur de Jeu qui fera parvenir un rapport à la Commission Nationale d'Arbitrage (CNA) par l'intermédiaire de la Commission d'Arbitrage de Ligue (CAL).

## CHAPITRE II

### LEGITIMITE - TENUE

#### ***Article GE 6.2.01 – Légimité***

Tout arbitre officiant dans une compétition régie par la FFB doit être en mesure de présenter sa licence et sa carte d'arbitre en cours de validité.

En cas d'impossibilité d'avoir un nombre d'arbitres suffisant, le Directeur de Jeu ou le responsable de l'arbitrage peuvent faire appel à des suppléants dont la qualification n'est pas encore reconnue. Leur légimité ne peut toutefois pas être remise en cause par les joueurs.

Les arbitres désignés pour officier ne peuvent en aucun cas être récusés par les joueurs.

#### ***Article GE 6.2.02 – Tenue***

Tout arbitre officiel préalablement retenu pour officier dans une compétition doit porter la tenue décrite à l'Article GE 6.6.01. A défaut de cette tenue, la tenue Club est obligatoire.

## CHAPITRE III

### ROLE DE L'ARBITRE AVANT LA PARTIE

L'arbitre contrôle l'état du matériel (propreté du tapis, des billes) et des tracés réglementaires éventuels.

L'arbitre s'assure de la présence des accessoires nécessaires : râteau, chiffons, instruments de traçage, piges pour les billes, crayon à marker et carton blanc rigide.

L'arbitre vérifie la disponibilité du marqueur et lui rappelle sa charge :

#### Avant la partie :

- vérifier la présence d'une feuille de marque vierge et d'un stylo
- procéder à la mise à zéro du tableau de marque
- être en possession des étiquettes du nom des joueurs

#### Pendant la partie :

- suivre la partie et donner le quitus des points annoncés par l'arbitre
- noter les points et les reprises sur la feuille de marque
- afficher et contrôler le score
- annoncer le décompte final (annonces pour 5 ou pour 3)
- noter le score lors des interruptions de partie ou des nettoyages de billes
- surveiller la remise en place des billes
- rectifier éventuellement les mauvaises annonces de l'arbitre
- écouter les remarques de l'adversaire

## CHAPITRE IV

### DIRECTION D'UNE PARTIE

Les essais du point d'entrée compris, les joueurs ont droit à 5 minutes pour s'exercer avant chaque match.

L'arbitre est tenu de faire respecter ce temps et d'annoncer la dernière minute d'entraînement. Les joueurs s'entraînent selon leur bon vouloir ; en cas de désaccord, l'ordre de préséance est déterminé par ordre alphabétique.

#### **Article GE 6.4.01 – Définition du début de la partie**

La partie commence dès que l'arbitre a placé les trois billes pour le tirage à la bande.

#### **Article GE 6.4.02 – Tirage à la Bande**

##### **1. Placement des billes**

La bille rouge est placée sur la mouche haute, les deux autres billes sont placées à 178 mm des grandes bandes à hauteur des mouches basses sur des repères matérialisés sur le tapis.

##### **2. Principe du tirage**

- L'arbitre invite les joueurs à effectuer le tirage en annonçant "QUAND VOUS VOULEZ".
- Par une trajectoire directe la bille de chaque joueur doit toucher une seule fois la bande du haut, et s'arrêter au plus près de la bande du bas (après contact ou non).
- Les billes des deux joueurs doivent avoir touché la bande du haut avant l'immobilisation de l'une d'entre elles.

##### **3. Gain du tirage**

Le tirage est gagné par le joueur dont la bille est au plus près de la bande du bas. Si les billes s'arrêtent à égale distance de la bande du bas, l'arbitre fait recommencer le tirage.

##### **4. Fautes éventuelles**

Le joueur fautif perd le tirage :

- S'il commet une faute (fausse queue, pas de pied en contact avec le sol, ...)
- Si sa bille heurte la rouge
- Si, dans sa trajectoire, sa bille vient heurter la bille adverse
- S'il n'a pas commencé l'exécution de son tirage, alors que son adversaire a déjà effectué le sien, et dont la bille, après avoir touché la bande du haut, s'est immobilisée.

##### **5. Attribution des billes**

- Le joueur qui a gagné le tirage choisit de débiter la partie ou de laisser son adversaire commencer.
- Le joueur qui débute la partie joue avec la bille blanche. Il doit la conserver pendant toute la durée de la partie.

### **Article GE 6.4.03 – Position de départ**

Pour la position de départ, les billes sont placées par l'arbitre de la manière suivante :

- La bille rouge sur la mouche haute.
- La bille jaune ou pointée sur la mouche centrale de la ligne de départ.
- La bille du joueur qui débute la partie est placée, au gré de ce dernier, sur la mouche gauche ou droite de la ligne de départ.

### **Article GE 6.4.04 – Carambolage de départ**

Le carambolage de départ doit être réalisé en heurtant la bille rouge en premier soit directement, soit par les bandes.

### **Article GE 6.4.05 – Reprise**

Lorsque la reprise doit être jouée, les billes sont placées de la manière suivante :

- La bille rouge sur la mouche haute.
- La bille du joueur adverse sur la mouche centrale de la ligne de départ.
- La bille du joueur qui exécute la reprise sur la mouche gauche ou droite de la ligne de départ, au gré de ce dernier.
- Le carambolage doit être réalisé comme pour le point de départ décrit à l'Article GE 6.4.04.

### **Article GE 6.4.06 – Contrôle de la marque**

- L'arbitre doit porter attention au décompte des points et des reprises qui apparaissent sur le tableau de marquage.
- Sur ce tableau de marquage, les reprises sont indiquées chaque fois que le joueur qui a débuté la partie passe la main.
- En cas de différence entre la feuille de match et le tableau de marquage, la feuille de match fait autorité.

### **Article GE 6.4.07 – Nettoyages**

- Seul l'arbitre manipule les billes et, avant d'enlever une bille, il repère rigoureusement sa place à l'aide de piges prévues à cet effet ou d'un crayon à marquer.
- A la demande du joueur ayant la main, mais pour autant qu'il le juge nécessaire, l'arbitre peut à tout moment de la partie, procéder au nettoyage du billard et des billes.
- Si une bille est en contact avec une autre bille ou une bande, elle ne peut être nettoyée. Il en est de même lorsque des billes non en contact sont proches, ne permettant pas ainsi un repérage ou un remplacement facile.

## Article GE 6.4.08 – Annonces

### 1. Principe de l'annonce et de validation d'un point

- L'arbitre annonce à haute et intelligible voix le carambolage dès sa réalisation. Toutefois, le point n'est définitivement validé que lorsque les 3 billes sont immobiles et qu'aucune faute n'a été commise.
- Si l'arbitre a accordé injustement un point, il a le droit de revenir sur sa décision, à la condition toutefois que le joueur n'ait pas encore joué le point suivant.
- Lorsque la main passe, l'arbitre annonce le nom du joueur suivi du nombre de points obtenus (éventuellement "ZERO POINT").
- L'annonce est suivie de "REPRISE" lorsque le joueur qui a débuté la partie passe la main.
- Le tenant de la feuille de marque doit donner quitus de l'annonce.

### 2. Annonces multiples

Si l'arbitre doit faire plusieurs annonces, il doit observer l'ordre suivant:

- Le nombre de points réussis.
- L'annonce "POUR...".
- La position des billes par rapport aux zones réglementées.
- Eventuellement, le "CONTACT" de la bille du joueur avec une autre bille ou la bande.

### 3. Annonce d'une faute

L'arbitre doit annoncer "FAUTE" au moment précis où la faute est commise et préciser, pour le joueur comme pour le public, la nature de la faute.

### 4. Annonce dans les zones réglementées

- Dans les modes de jeu comportant des zones réglementées, l'arbitre annonce à haute voix la position des billes "A CHEVAL", "ENTRE" ou "DEDANS".
- Nota : Si l'arbitre constate que de toute évidence, l'annonce de la position n'aura pas d'incidence sur la poursuite du jeu, il peut s'en abstenir.
- Une bille située exactement sur une ligne est jugée au désavantage du joueur.
- Pour les jeux de Cadre avec ancre, l'annonce d'une position dans une ancre est toujours précédée de l'annonce du cadre.

#### Cadre à deux coups:

Au Cadre à 2 coups les annonces possibles sont les suivantes:

à cheval	entré	dedans
à cheval partout	entré et à cheval	dedans et à cheval
à cheval et entré	entré partout	dedans et entré
à cheval et dedans	entré et dedans	dedans partout

#### Cadre à un coup:

Au Cadre à 1 coup les annonces possibles sont les suivantes:

à cheval	dedans
à cheval partout	dedans et à cheval
à cheval et dedans	dedans partout

### 5. Décompte final

- Sur indication du marqueur (annonce obligatoire et à haute voix), l'arbitre répète l'annonce et avertit le joueur lorsqu'il jouera pour 5, 4, 3, 2 ou 1 point.
- Aux parties par 3 Bandes, ce décompte commence à 3 points.
- Si le marqueur signale une erreur dans le total des points alors que l'arbitre a commencé le décompte final, l'arbitre doit arrêter le joueur et vérifier lui même le score. A l'issue de ce contrôle, il fait reprendre la partie dans les conditions du score revu.
- Si l'arbitre annonce pour 1 et valide le dernier point, le joueur est crédité de la totalité des points de la partie même s'il y a erreur de marque.

## 6. Limitation en reprises

- Pour les parties avec limitation de reprises, l'arbitre annonce "ENCORE 3 REPRISES" avant que le joueur ayant débuté la partie ne joue.
- De la même manière, il annonce "ENCORE 2 REPRISES" puis "DERNIERE REPRISE".
- Il y a remise sur mouches pour le joueur qui a la reprise lors de la dernière reprise.

## Article GE 6.4.09 – Remise sur mouches de billes collées ou sautées

- Sauf aux parties par 3 Bandes, les billes sont remises sur mouches comme pour la reprise (Article GE 6.4.05).
- Lors de ces remises sur mouches, l'arbitre s'assure que le joueur conserve bien sa bille.
- Dans tous les cas, l'arbitre est tenu responsable d'un mauvais placement des billes (Article GE 6.4.19).

### Remise sur mouches aux 3 Bandes

Aux parties par 3 Bandes, seules sont remises sur mouches les billes en contact ou sorties de la manière suivante:

- La rouge est placée sur la mouche haute.
- La bille du joueur qui va jouer est placée sur la mouche centrale de la ligne de départ.
- La bille du joueur adverse est placée sur la mouche du milieu du billard.
- Si une bille doit être mise sur une mouche occupée par une autre bille, elle sera mise sur la mouche correspondant à celle de la bille occupante.

## Article GE 6.4.10 – Billes en contact

Lorsque la bille du joueur ayant la main est en contact avec une autre bille, le droit du joueur est différent selon le mode de jeu.

### 1. PARTIE LIBRE

- Sur billard de match, les billes sont remises sur mouches.
- Sur billard de demi match ou de petit format, les règles des jeux de Cadre s'appliquent.
- Le point doit être réalisé comme pour la position de départ, décrit à l'Article GE 6.4.04, ceci sur tous les formats de billard.

Particularité : les Cadets et les Juniors qui jouent aux grands coins dès les Qualifications, la remise sur mouches est obligatoire en cas de contact même sur billard de demi match ou petit format.

### 2. PARTIE AU CADRE

Le joueur peut :

- faire remettre les billes sur mouches
- jouer sur la bille qui n'est pas en contact
- jouer par bande avant
- jouer par un massé détaché
- dans ces 3 derniers cas, la bille en contact ne doit pas bouger au départ de la bille du joueur mais il n'y a pas faute si la bille en contact bouge du fait qu'elle perd son point d'appui offert par la bille du joueur
- sur un massé détaché, la bille en contact peut être carambolée en premier après le détaché sans faire faute.

### 3. PARTIE PAR LA BANDE

Les règles des jeux de Cadre s'appliquent aux parties par la bande.

### 4. PARTIE PAR 3 BANDES

Les règles des jeux de Cadre s'appliquent mais seules les billes en contact peuvent être remises sur mouches comme l'indique l'Article GE 6.4.09.

## **Article GE 6.4.11 – Billes sautant hors de la surface de jeu**

- Une bille est dite hors de la surface de jeu ou sortie dès qu'elle entre en contact avec une surface autre que le tapis du billard.
- Sauf au 3 Bandes, lorsqu'une ou plusieurs billes sautent hors du billard, les 3 billes sont remises sur mouches.
- Au 3 Bandes, seules les billes sorties sont remises sur mouches comme l'indique l'Article GE 6.4.09.

## **Article GE 6.4.12 – Définition des fautes**

Le joueur doit uniquement faire usage du procédé pour réaliser un carambolage.

Le joueur fait faute et la main passe :

- si une ou plusieurs billes sortent hors du billard.
- s'il joue avant que les 3 billes soient complètement immobiles.
- s'il touche une bille quelconque avec la main ou tout autre accessoire.
- s'il queue. Il y a queutage lorsque le procédé est encore en contact avec la bille au moment où la bille touche une autre bille ou une bande. Il y a également queutage si le procédé entre en contact plusieurs fois avec la bille mise en mouvement.
- s'il joue en direction d'une bande lorsque celle-ci est en contact avec sa bille.
- si, lors d'une fausse queue, il touche la bille avec autre chose que le procédé (ex. virole).
- si, au moment où il anime sa bille, aucun de ses deux pieds n'est en contact avec le sol. Les joueurs ont toutefois la possibilité d'utiliser un instrument de 20 cm de hauteur maximum destiné à les surélever. La mise à disposition de cet instrument par l'organisateur est facultative.
- s'il fait intentionnellement des points de repère sur la bande, la surface de jeu ou le bord du billard (un bleu posé sur le bord du billard peut constituer un point de repère).
- s'il ne joue pas avec sa bille.
- s'il change de bille en cours de série. Dans ce cas, les carambolages réalisés avant le constat de la faute restent acquis.
- s'il ne sort pas au moins une bille d'une zone réglementée après l'annonce dedans.
- si, en cours de série, il quitte l'aire de jeu. Les cas de force majeure sont laissés à l'appréciation de l'arbitre.
- s'il commet un dépassement de temps d'exécution (Article GE 6.4.15).

## **Article GE 6.4.13 – Remise en place de billes**

Dans certains cas (spécifiés aux Articles LG 6.4.17 et LG 6.4.19), l'arbitre doit remettre en place les billes bougées le plus près possible de l'endroit où elles se trouvaient.

## **Article GE 6.4.14 – Interruption de la partie**

### **1. Pause**

Dans chaque partie, une pause est prévue en son milieu. Elle est proposée par l'arbitre et dure 3 minutes. Elle peut ne pas être observée si les deux joueurs sont d'accord pour ne pas la prendre.

- Le milieu de partie est atteint lorsque, après une série, le score de l'un des joueurs est d'au moins la moitié de la distance de jeu.
- Le milieu de partie atteint, et une fois la série terminée (qu'il y ait la reprise à effectuer ou non), l'arbitre ordonne la pause.
- Passé ce milieu de partie, aucune pause ne peut être accordée.
- Dans le cas d'une partie en 2 manches gagnantes, une pause de 3 minutes a lieu après la deuxième manche.

- Dans le cas d'une partie en 3 manches gagnantes, une pause de 3 minutes a lieu après la deuxième manche et après la quatrième manche (s'il y en a une cinquième).

## **2. Abandon provisoire du jeu**

Un joueur qui quitte l'aire de jeu pendant un match sans accord de l'arbitre perd la partie. Le cas de force majeure est laissé à l'appréciation de l'arbitre.

### **Article GE 6.4.15 – Limitation de temps**

- Le joueur dispose de 30 secondes pour commencer l'exécution de son point. Lorsqu'il y a changement de joueur, ce temps est décompté à partir du moment où son adversaire a regagné sa place.
- Si ce délai est dépassé, l'arbitre doit lui annoncer '15 SECONDES'.
- Si, à l'issue de ce nouveau délai, il n'a toujours pas joué, l'arbitre doit annoncer 'FAUTE: DEPASSEMENT DE TEMPS' et la main passe.

### **Article GE 6.4.16 – Fautes non constatées**

Toute faute non constatée par l'arbitre ne peut être sanctionnée et le carambolage reste acquis, le joueur conservant la main. Celui-ci est donc tenu de continuer à jouer.

Toutefois, si le joueur avoue lui-même à l'arbitre avoir fait une faute, ce dernier peut revenir sur sa décision et donner la main à l'adversaire.

### **Article GE 6.4.17 – Billes indûment déplacées**

- Si après avoir manqué un carambolage ou commis une faute, le joueur passant la main touche une ou plusieurs billes, intentionnellement ou non, l'arbitre replace celles touchées le plus près possible de l'endroit où elles devraient normalement se situer.
- Si un joueur commet une faute et continue à jouer avant que l'arbitre n'ait eu la possibilité ou le temps de l'annoncer, et, par conséquent de l'empêcher de continuer à jouer, l'arbitre doit procéder comme si le joueur fautif avait passé la main. Il replace donc les billes le plus près possible de la position où elles se trouvaient au moment de la faute.

### **Article GE 6.4.18 – Erreur de bille**

Si, à la reprise ou en cours de série, l'arbitre constate que le joueur n'a pas joué avec sa bille, la main passe immédiatement. Les billes restent en place et l'adversaire reprend sa bille. Le nombre de carambolages effectués avant le constat de la faute reste acquis.

### **Article GE 6.4.19 – Faute non imputable au joueur**

- Une faute provoquée par une tierce personne ou par un élément extérieur, n'est pas imputable au joueur. Si, de ce fait, les billes ont été déplacées, elles doivent être remises, autant que possible, dans la position où elles se trouvaient avant l'incident.
- Le joueur n'est pas responsable d'un mauvais placement des billes par l'arbitre. En conséquence, suite au constat de l'inversion de billes, l'arbitre doit arrêter le joueur, intervertir les billes, et laisser ensuite le joueur continuer sa série.

## **Article GE 6.4.20 – Changement de main**

L'arbitre n'accorde la main à l'adversaire que lorsque les 3 billes sont immobiles. Il doit donc au besoin arrêter le joueur prenant la main et qui s'apprêterait à jouer en lui masquant sa bille avec la main.

## **Article GE 6.4.21 – Râteau**

L'utilisation du râteau (accessoire obligatoire mis à disposition par l'organisateur) est permise. Les queues longues ou télescopiques sont tolérées.

## CHAPITRE V

### DISPOSITIONS COMPLEMENTAIRES

#### **Article GE 6.5.01 – Autorité**

**L'arbitre dirige seul la partie à l'exclusion de toute autre personne.**

- L'arbitre doit veiller à ce que les joueurs aient une tenue correcte et loyale et à ce qu'ils s'abstiennent de tout geste de nature à gêner l'adversaire.
- L'arbitre doit veiller à ce que le joueur n'ayant pas la main reste assis sur la chaise prévue à cet effet.
- A l'exception des questions d'application des règlements, les décisions de l'arbitre sont définitives et sans appel.
- A tous moments de la partie, seul l'arbitre est autorisé à toucher les billes (nettoyage, remplacement).

**En cas de doute sur une décision de l'arbitre ou si l'arbitre commet une erreur, le joueur ayant la main a le droit de demander de réexaminer la situation si elle est toujours présente.**

- L'intervention doit être aussi discrète que possible.
- L'arbitre ne réexaminera la situation qu'une seule fois.
- Si l'arbitre estime que la demande est destinée à gêner l'adversaire ou si son intervention est répétitive, il peut avertir le joueur.

**Le marqueur n'est autorisé à intervenir discrètement que dans les cas suivants:**

- Le joueur ne joue pas avec sa bille.
- L'arbitre fait une fausse annonce dans une zone réglementée.
- L'arbitre se trompe dans le décompte des points.
- L'arbitre se trompe lors d'une remise sur mouches.

**Le joueur n'ayant pas la main ne peut intervenir auprès du marqueur que dans les cas précisés ci dessus. L'intervention sera aussi discrète que possible.**

- Si la demande est destinée à gêner l'adversaire, l'arbitre peut avertir le joueur.

#### **Article GE 6.5.02 – Comportement de l'arbitre vis à vis des joueurs**

- L'arbitre ne doit manifester aucun sentiment (hochement de tête, applaudissement, gestes divers, etc....).
- A la demande du joueur, l'arbitre est tenu de lui indiquer quelle est sa bille, et ce, à tout moment de la partie.
- L'arbitre est tenu d'annoncer la position des billes dans les zones réglementées.
- L'arbitre avertit le joueur lorsque sa bille est en contact avec une autre bille ou une bande.
- Il est expressément interdit à l'arbitre de mettre un joueur en garde contre toute faute qu'il est sur le point de commettre (sauf lorsque la main change et que les billes ne sont pas immobiles).

### **Article GE 6.5.03 – Avertissements**

- L'arbitre avertit le joueur qui contrevient aux règles de bonne conduite et en réfère au Directeur de Jeu à l'issue de la partie.
- Si un joueur déjà averti se met à nouveau en infraction, l'arbitre doit interrompre la partie, le match étant perdu pour le joueur fautif et fait un rapport à la direction de jeu.
- En cas de comportement ou de faute très grave, l'arbitre peut interrompre la partie même si le joueur fautif n'a pas encore été averti. Aussitôt la partie interrompue l'arbitre en réfère au Directeur de Jeu.

### **Article GE 6.5.04 – Réclamations**

- Les réclamations relatives aux questions d'application des règlements devront être formulées aussi discrètement que possible et au moment où l'erreur présumée viendrait à se produire.
- Si l'arbitre ne donne pas suite à la réclamation, le joueur peut la formuler auprès de la direction de jeu, au plus tard 15 minutes après la fin de la partie, et annoter la feuille de match.
- La direction de jeu, en collaboration avec le Délégué, est tenue d'examiner cette réclamation le jour même. Si la réclamation est justifiée et si l'erreur commise peut avoir influencé le résultat de la partie, la partie est annulée et rejouée dans les plus brefs délais.
- La Commission Sportive et la Commission d'Arbitrage concernées seront informées de toute réclamation par la mention sur la feuille de match.

### **Article GE 6.5.05 – Cas exceptionnels**

Les cas exceptionnels non prévus au présent règlement et qui sont laissés à l'appréciation de l'arbitre font l'objet d'un rapport écrit établi par ce dernier. Ce rapport est envoyé par le Directeur de Jeu à la CNA par l'intermédiaire de la CAL.

## CHAPITRE VI

### DISPOSITIONS COMMUNES A TOUS LES CHAMPIONNATS

#### ***Article GE 6.6.01 – Tenue vestimentaire des arbitres***

La tenue classique est :

- Chemise noire à manches longues, col ouvert ou cravate noire
- Pantalon noir
- Chaussures et chaussettes noires

Sont admis :

- Polo FFB
- Chemise blanche, gilet noir, nœud papillon noir
- Smoking ou costume noir avec chemise blanche, nœud papillon noir
- Gants blancs

Toutefois, l'organisateur peut fournir une tenue uniforme à tous les arbitres de la compétition.

L'arbitre doit porter l'écusson correspondant à sa qualification, sur la poitrine, côté gauche.

#### ***Article GE 6.6.02 – Matériel à disposition des arbitres***

- Loupe
- Crayon blanc
- Carton blanc rigide
- Piges
- Chiffon
- Planning des séances d'arbitrage et de marquage

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

**PAR LA COMMISSION SPORTIVE  
&  
LA COMMISSION HAUT-NIVEAU.**