



CODE SPORTIF

BILLARD

AMERICAIN

15 Septembre 2010

TABLE DES MATIERES

TITRE I REGLES DE JEU DU BILLARD AMERICAIN.....	20
CHAPITRE I MATERIELS	20
<i>Article 1.1.01 - Billard et bandes.....</i>	<i>20</i>
<i>Article 1.1.02 - Les billes</i>	<i>21</i>
<i>Article 1.1.03 - Mouches et Lignes.....</i>	<i>21</i>
<i>Article 1.1.04 - Queue de billard et râteau.....</i>	<i>22</i>
CHAPITRE II REGLES COMMUNES A TOUS LES MODES DE JEU	30
<i>Article 1.2.01 - Différents modes de jeu</i>	<i>30</i>
<i>Article 1.2.02 - Le tirage à la bande</i>	<i>30</i>
<i>Article 1.2.03 - Début du match.....</i>	<i>30</i>
<i>Article 1.2.04 - Position de départ.....</i>	<i>31</i>
<i>Article 1.2.05 - Rôle de l'arbitre, jeu sans arbitre.....</i>	<i>31</i>
<i>Article 1.2.06 - Contact au sol.....</i>	<i>32</i>
<i>Article 1.2.07 - Fautes.....</i>	<i>32</i>
<i>Article 1.2.08 - Bille en main après une faute</i>	<i>33</i>
<i>Article 1.2.09 - Bille blanche collée à une bille de couleur</i>	<i>33</i>
<i>Article 1.2.10 - Les "JUMPS".....</i>	<i>34</i>
<i>Article 1.2.11 - Bille qui ressort de la poche</i>	<i>34</i>
<i>Article 1.2.12 - Temps de jeu.....</i>	<i>34</i>
<i>Article 1.2.13 - Time out.....</i>	<i>35</i>
<i>Article 1.2.14 - Attitude des joueurs</i>	<i>35</i>
CHAPITRE III JEU DE LA 8	40
<i>Article 1.3.01 - But du jeu</i>	<i>40</i>
<i>Article 1.3.02 - Mise en place et casse de Départ</i>	<i>40</i>
<i>Article 1.3.03 - La bille 8 empochée à la casse.</i>	<i>40</i>
<i>Article 1.3.04 - Faute avec la bille blanche à la casse</i>	<i>41</i>
<i>Article 1.3.05 - Choix du groupe</i>	<i>41</i>
<i>Article 1.3.06 - Annonces en cours de partie.....</i>	<i>41</i>
<i>Article 1.3.07 - Déroulement de la partie</i>	<i>41</i>
<i>Article 1.3.08 - Billes empochées irrégulièrement.....</i>	<i>42</i>
CHAPITRE IV JEU DE LA 9.....	50
<i>Article 1.4.01 - But du Jeu</i>	<i>50</i>
<i>Article 1.4.02 - Mise en place des billes et casse de départ.....</i>	<i>50</i>
<i>Article 1.4.03 - « Push Out ».....</i>	<i>51</i>
<i>Article 1.4.04 - Fautes.....</i>	<i>51</i>
<i>Article 1.4.05 - Trois fautes consécutives</i>	<i>51</i>
CHAPITRE V LE 14-1 CONTINU	60
<i>Article 1.5.01 - But du jeu</i>	<i>60</i>
<i>Article 1.5.02 - Mise en place et casse de Départ</i>	<i>60</i>
<i>Article 1.5.03 - Déroulement normal de la partie</i>	<i>61</i>
<i>Article 1.5.04 - Fautes et pénalités.....</i>	<i>65</i>
<i>Article 1.5.05 - Cas particulier.....</i>	<i>65</i>
CHAPITRE VI Jeu de la 10.....	70
<i>Article 1.6.01 - But du jeu</i>	<i>70</i>
<i>Article 1.6.02 - Mise en place</i>	<i>70</i>
<i>Article 1.6.03 - La casse au Jeu de la Dix.....</i>	<i>70</i>
<i>Article 1.6.04 - "Push-out" après la casse</i>	<i>71</i>

Article 1.6.05 - Déroulement de la partie	71
Article 1.6.06 - Fautes	72

TITRE II ORGANISATION DES COMPETITIONS 80

CHAPITRE I COMMISSION SPORTIVE NATIONALE BILLARD AMERICAIN	80
<i>Article 2.1.01 - Composition et fonctionnement</i>	<i>80</i>
<i>Article 2.1.02 - Attributions</i>	<i>80</i>
CHAPITRE II EPREUVES OFFICIELLES	90
<i>Article 2.2.01 - Catégories d'épreuves officielles</i>	<i>90</i>
<i>Article 2.2.02 - Attribution des Finales</i>	<i>90</i>
<i>Article 2.2.03 - Règlement propre à chaque épreuve</i>	<i>90</i>
<i>Article 2.2.04 - Activités sportives des Ligues ou Secteurs</i>	<i>91</i>
<i>Article 2.2.05 - Participation</i>	<i>91</i>
<i>Article 2.2.06 - Respect des règlements</i>	<i>91</i>
<i>Article 2.2.07 - Tenue Sportive</i>	<i>92</i>
<i>Article 2.2.08 - Essai des billards</i>	<i>93</i>

TITRE III CHAMPIONNATS 100

CHAPITRE I GENERALITES	100
<i>Article 3.1.01 - Championnats</i>	<i>100</i>
<i>Article 3.1.02 - Engagement initial</i>	<i>100</i>
<i>Article 3.1.03 - Dispositions circonstanciées</i>	<i>100</i>
CHAPITRE II CLASSIFICATION DES JOUEURS	110
<i>Article 3.2.01 - Catégories officielles</i>	<i>110</i>
<i>Article 3.2.02 - Qualification 1/2 Masters – Perte du statut Master</i>	<i>111</i>
CHAPITRE III FINALES DE LIGUE	120
<i>Article 3.3.01 - Finales de Ligue</i>	<i>120</i>
<i>Article 3.3.02 - Transmission des résultats</i>	<i>120</i>
<i>Article 3.3.03 - Engagements en Finales de Secteur</i>	<i>120</i>
<i>Article 3.3.04 - Distances ou sets en fonction du mode de jeu</i>	<i>121</i>
<i>Article 3.3.05 - Classement des compétiteurs</i>	<i>121</i>
CHAPITRE IV FINALES INTER - REGIONALES	123
<i>Article 3.4.01 - Finales de secteurs</i>	<i>123</i>
<i>Article 3.4.02 - Demi-finales de France (catégorie « féminines »)</i>	<i>125</i>
<i>Article 3.4.03- Demi-finale de France (catégorie « masters »)</i>	<i>126</i>
CHAPITRE V FINALES NATIONALES	140
<i>Article 3.5.01 - Finales Nationales</i>	<i>140</i>
<i>Article 3.5.02 - Demandes d'organisation</i>	<i>140</i>
<i>Article 3.5.03 - Liste des joueurs qualifiés</i>	<i>140</i>
<i>Article 3.5.04 - Inscriptions</i>	<i>140</i>
<i>Article 3.5.05 - Transmission des résultats</i>	<i>141</i>
<i>Article 3.5.06 - Indemnisation des joueurs et des arbitres</i>	<i>141</i>
CHAPITRE VI CHAMPIONNATS DE FRANCE « MASTERS »	150

CHAPITRE VII CHAMPIONNATS DE FRANCE « NATIONALE 1 »	160
CHAPITRE VIII CHAMPIONNATS DE FRANCE « FEMININES »	170
CHAPITRE IX CHAMPIONNATS DE FRANCE « JUNIORS »	180
CHAPITRE X CHAMPIONNATS DE FRANCE PAR EQUIPES DE CLUB	190
<i>Article 3.10.01 - Organisation</i>	190
<i>Article 3.10.02 - Conditions de participation</i>	190
<i>Article 3.10.03 - Comportement des équipes</i>	190
<i>Article 3.10.04 - Fonctionnement Sportif</i>	190
<i>Article 3.10.05 - Joueurs remplaçants</i>	192
<i>Article 3.10.06 – Tenue</i>	192
<i>Article 3.10.07 - Equipe forfait - Sanctions</i>	192
<i>Article 3.10.08 - Equipe en retard</i>	192
<i>Article 3.10.09 - Attribution du titre</i>	192
TITRE IV TOURNOIS NATIONAUX	200
CHAPITRE I GENERALITES	200
<i>Article 4.1.01 - Finalité du circuit National</i>	200
<i>Article 4.1.02 - Nombre de tournois et dates</i>	200
<i>Article 4.1.03 - Joueurs participants</i>	200
<i>Article 4.1.04 - Résultats retenus</i>	201
<i>Article 4.1.05 - Points de classement – Têtes de séries</i>	201
<i>Article 4.1.06 - Attribution d'un tournoi</i>	201
CHAPITRE II DEROULEMENT D'UN TOURNOI	210
<i>Article 4.2.01 - Epreuve « toutes catégories »</i>	210
<i>Article 4.2.03 - Engagements</i>	210
<i>Article 4.2.04 - Direction de jeu – Arbitrage</i>	211
<i>Article 4.2.05 - « Time out »</i>	211
<i>Article 4.2.06 - Intendance</i>	211
<i>Article 4.2.07 - Convocation des joueurs</i>	212
<i>Article 4.2.08 - Tirage au sort</i>	212
<i>Article 4.2.09 - Horaires des épreuves</i>	212
<i>Article 4.2.10 - Joueur en retard</i>	212
<i>Article 4.2.11 - Essai du matériel</i>	212
<i>Article 4.2.12 - Suivi sportif</i>	Erreur ! Signet non défini.
TITRE V EPREUVES OFFICIELLES INTERNATIONALES	220
CHAPITRE I CHAMPIONNATS D'EUROPE	220
<i>Article 5.1.01 - Catégories et épreuves</i>	220
<i>Article 5.1.02 - Sélection des représentants FFB</i>	221
CHAPITRE II CHAMPIONNATS DU MONDE	230
<i>Article 5.2.01 - Catégories et épreuves</i>	230
<i>Article 5.2.02 - Sélection des représentants FFB</i>	230

TITRE VI ROLES DES OFFICIELS.....	240
CHAPITRE I LE DELEGUE FEDERAL.....	240
CHAPITRE II LE DIRECTEUR DE JEU	250
CHAPITRE III LE JUGE ARBITRE	260

AVANT-PROPOS

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

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

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

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

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

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

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

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

TITRE I

REGLES DE JEU DU BILLARD AMERICAIN

CHAPITRE I

MATERIELS

Article 1.1.01 - Billard et bandes

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

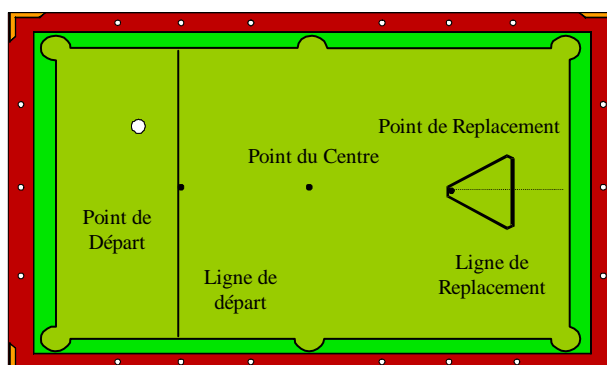
Article 1.1.02 - Les billes

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

Article 1.1.03 - Mouches et Lignes

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

Bas du Billard



Haut du Billard

Article 1.1.04 - Queue de billard et râteau

1. Le mouvement est imprimé aux billes à l'aide d'un instrument de jeu appelé "queue de billard" qui peut se diviser en deux ou trois parties : le fût composé lui-même d'une ou deux parties et la flèche. A l'extrémité la plus fine de la flèche, est placée la "virole" qui supporte une rondelle généralement en cuir appelée "procédé". Le joueur doit uniquement faire usage du "procédé" pour toucher une bille.

Le joueur utilise une queue de son choix et en détermine librement la longueur, le poids et le diamètre

2. Selon les circonstances, le joueur a le droit d'utiliser un "râteau", petit chevalet monté à l'extrémité d'une tige de bois ou de toute autre matière et destiné à remplacer la main dans certaines positions du corps.

CHAPITRE II

REGLES COMMUNES A TOUS LES MODES DE JEU

Article 1.2.01 - Différents modes de jeu

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

- ↪ Le Jeu de la 8
- ↪ Le Jeu de la 9
- ↪ Le Jeu du 14/1 Continu
- ↪ Le Jeu de la 10 (pour le Championnat de France Masters).

Article 1.2.02 - Le tirage à la bande

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

Article 1.2.03 - Début du match

1. Lors d'un match, chaque joueur a droit à 1 rack d'échauffement. S'il s'agit du premier match pour l'un ou l'autre joueur, ils ont droit à 2 racks d'échauffement ou 5 minutes maximum.
2. Une fois le tirage à la bande effectué, le gagnant du tirage a le choix de la Casse de départ.
3. Les billes sont placées à l'aide du triangle, bille de pointe sur le point de remplacement. Les billes doivent être regroupées dans le triangle en les serrant au mieux, de telle manière que chaque bille soit en contact avec ses billes adjacentes.
4. Un joueur qui n'est pas satisfait du "rack" peut demander à l'arbitre ou au joueur que celui-ci soit vérifié.
5. Si les 4 premiers critères sont respectés, le jeu peut commencer.

Article 1.2.04 - Position de départ

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

Nota :

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

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

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

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

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

1. Rôle de l'arbitre

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2. Jeu sans arbitre

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

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

Article 1.2.06 - Contact au sol

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

Article 1.2.07 - Fautes

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

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

- Toucher la blanche avec une autre partie que le procédé lors du coup (comme la virole ou la flèche). D'où l'interdiction de faire sauter la blanche par-dessus une autre bille en la « cueillant » volontairement en dessous du centre. Lorsque le joueur a bille en main, il est autorisé à replacer sa blanche avec n'importe quelle partie de sa queue.
- Après l'impact de la bille blanche sur la bille numérotée, n'empocher aucune bille et ne provoquer aucun contact entre une des billes déplacées et une bande. Le contact avec les bandes avant l'impact n'est pas pris en compte. (Sauf "Push Out" annoncé au Jeu de la 9 et au jeu de la 10).

Nota :

Lorsqu'une bille numérotée est collée à la bande, ce contact avec la bande n'est pas pris en compte. Pour que le coup soit valable, il faut donc que la blanche touche une bande après l'impact ou que la bille en question aille toucher une autre bande.

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

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

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

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

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

Article 1.2.08 - Bille en main après une faute

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

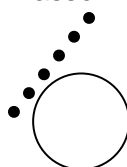
Avec la bille en main, le joueur peut utiliser la main ou n'importe quelle partie de la queue y compris le procédé s'il n'est pas en position de tir, pour positionner la bille blanche.

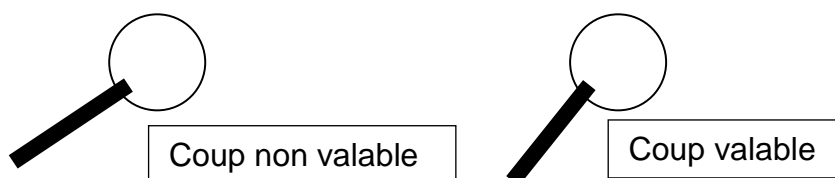
En positionnant la bille blanche, tout coup vers l'avant effectué avec le procédé et entrant en contact avec n'importe quelle bille constitue une faute. Il ne s'agit pas d'un coup régulier.

Article 1.2.09 - Bille blanche collée à une bille de couleur

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

Par contre lorsque la blanche n'est pas collée à l'autre bille mais très proche, le joueur peut pousser la blanche à condition que le prolongement imaginaire de sa queue ne traverse pas la bille de couleur, sinon il y a faute. Il peut également jouer en massé.





Jouer dans une direction opposée d'une bille gelée contre la blanche est considéré comme une faute si la blanche ne touche pas d'autres billes avec les spécifications d'un coup normal

Article 1.2.10 - Les "JUMPS"

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

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

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

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

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

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

Article 1.2.11 - Bille qui ressort de la poche

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

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

Article 1.2.12 - Temps de jeu

Lors d'un match 50% des points doivent être réalisés dans 50% du temps imparti. Dans le cas contraire la direction de jeu peut décider de TIMER le match.

Le joueur dispose de 60 secondes pour exécuter son coup après la casse sans extension de temps. Pour tous les autres coup il disposera de 45 secondes pour exécuter celui-ci. Après 35 secondes, l'arbitre annonce « time » et le joueur dispose alors de 10 secondes pour jouer. Si le joueur n'a pas exécuté son coup dans ces 10 secondes, il y a faute.

Cette durée de réflexion peut être rallongée de 45 secondes (si elle est demandée par le joueur, qui annonce « extension ») pour les cas difficiles appréciés par l'arbitre, ou pour la lecture de la table après une casse de triangle (8 Américain, Jeu de la 9, 14/1 continu), avec l'annonce du "Time" au bout de 50 secondes, et l'obligation du joueur à exécuter son coup dans les 9 secondes suivant l'annonce de l'arbitre sous peine de faute. Lorsque la règle du "Time" s'applique, l'arbitre doit faire appel à un autre arbitre afin de s'occuper du décompte du temps.

Article 1.2.13 - Time out

Au cours d'un match, chaque joueur a droit à un TEMPS MORT appelé "*Time Out*". Celui-ci est limité à une durée maximum de 5 minutes. Un joueur ne peut le demander qu'au moment de la recomposition d'un rack. Le joueur qui a la main peut continuer à jouer (time out de l'adversaire) en la présence d'un arbitre, d'un juge arbitre ou du directeur de jeu.

Le joueur qui n'a pas demandé le "*Time Out*" doit rester dans l'aire de jeu. Néanmoins le joueur peut lui aussi demander un «*Time Out*» à l'arbitre, au juge arbitre, ou au directeur de jeu.

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

Article 1.2.14 - Attitude des joueurs

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

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

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

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

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

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

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

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

perdue pour celui qui démonte. Si le jeu se déroule sans arbitre, la règle est la même, le joueur qui démonte sa queue pour une raison de jeu doit avertir son adversaire.

CHAPITRE III

JEU DE LA 8

Article 1.3.01 - But du jeu

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

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

Article 1.3.02 - Mise en place et casse de Départ

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

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

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

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

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

Sauf disposition particulière, la casse n'est pas alternée. Le vainqueur d'une manche a le choix de la casse pour la manche suivante.

Article 1.3.03 - La bille 8 empochée à la casse.

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

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

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

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

Article 1.3.04 - Faute avec la bille blanche à la casse

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

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

Nota :

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

Article 1.3.05 - Choix du groupe

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

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

Article 1.3.06 - Annonces en cours de partie

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

Article 1.3.07 - Déroulement de la partie

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

4. Coups réguliers :

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

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

5. Coups de sécurité « safe » :

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

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

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

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

Article 1.3.08 - Billes empochées irrégulièrement

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

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

Nota : les billes empochées irrégulièrement ne sont pas ressorties.

CHAPITRE IV

JEU DE LA 9

Article 1.4.01 - But du Jeu

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

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

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

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

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

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

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

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

Le joueur doit en plus :

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

A la casse, au moins un total de 3 billes doit être empoché ou avoir franchi la ligne de départ.

Si ce n'est pas le cas, le joueur passe la main. Cette règle s'applique seulement pour le circuit national et le championnat de France Masters

En outre, il y a faute lorsque :

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

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

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

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

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

Sauf disposition particulière, la casse n'est pas alternée. Le vainqueur d'une manche a le choix de la casse pour la manche suivante.

Article 1.4.03 - « Push Out »

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

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

Après un « Push Out » correct, le joueur qui reprend le jeu peut accepter la position telle qu'elle est ou passer son tour au joueur qui a effectué le « Push Out ».

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

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

Article 1.4.04 - Fautes

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

Les fautes :

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

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

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

Article 1.4.05 - Trois fautes consécutives

Si un joueur commet trois fautes consécutivement lors d'une même manche, il perd la manche.

Après la deuxième faute consécutive, l'adversaire ou un arbitre doit avertir le joueur fautif qu'il a déjà commis deux fautes. Cette notification doit être non équivoque et intelligible pour le joueur concerné.

Si l'avertissement n'est pas notifié et qu'une troisième faute est commise :

- a.** cette faute ne sera pas considérée comme une troisième faute consécutive
- b.** le joueur fautif ne perdra pas la partie
- c.** le décompte des fautes consécutives sera limité à deux

CHAPITRE V

LE 14-1 CONTINU

Article 1.5.01 - But du jeu

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

Article 1.5.02 - Mise en place et casse de Départ

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

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

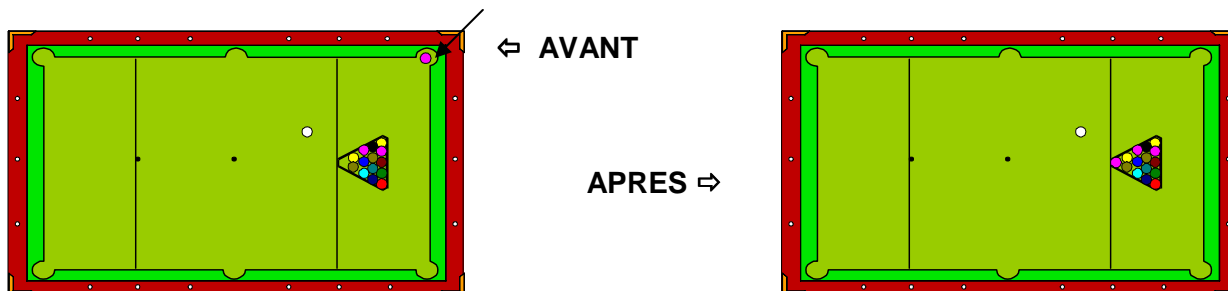
4. Dans le cas d'une Casse de Départ régulière, mais où le joueur fait sortir la bille blanche, ou bien empocher celle-ci, il y a faute. Le joueur est pénalisé de 1 point et cette faute compte dans la règle des « trois fautes consécutives ». Son adversaire a alors « bille blanche en main » derrière la Ligne de Départ. Le joueur peut la déplacer, mais uniquement avec la main ou toute partie de la queue. Le coup est considéré comme joué à partir du moment où la bille blanche dépasse la Ligne de Départ.
5. Dans le cas où le joueur effectue une Casse de Départ irrégulière et commet une faute, il est pénalisé de 2 points + 1 point, soit donc de 3 points. Cette faute compte dans la règle des « trois fautes consécutives ». La reprise du jeu s'effectue comme précisé dans le point 4.

Article 1.5.03 - Déroulement normal de la partie

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

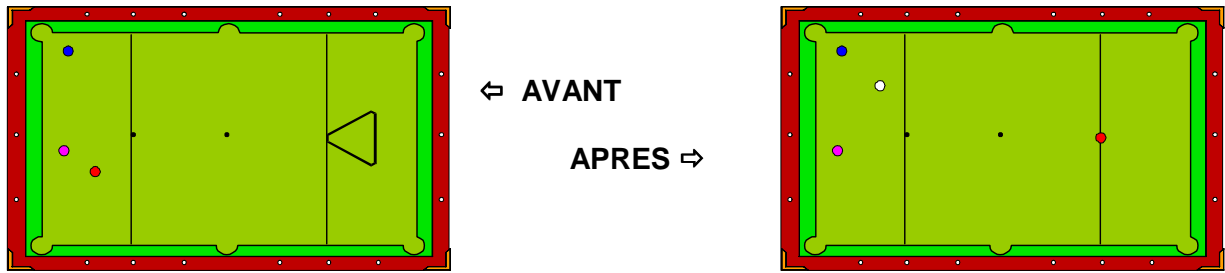
Nota : Si plusieurs billes sont à replacer, la première est sur le Point de Remplacement ou le plus près de celui-ci s'il est occupé par une bille sans être collée à celle-ci, les autres viennent derrière le triangle, collées dans l'axe du Point de Remplacement.

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



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

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



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

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

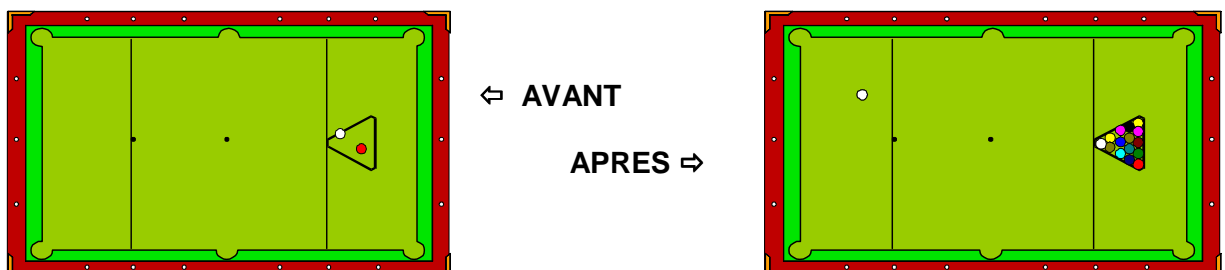
Suivant la position de la quinzième bille et de la bille blanche, des cas peuvent se poser sur la façon de reconstituer le triangle. (N.B. : Lorsqu'il sera fait état ci-dessous d'une bille sur le Point de Départ, cela signifie, interférer avec toute autre bille placée sur ce point).

On peut se rappeler l'idée suivante :

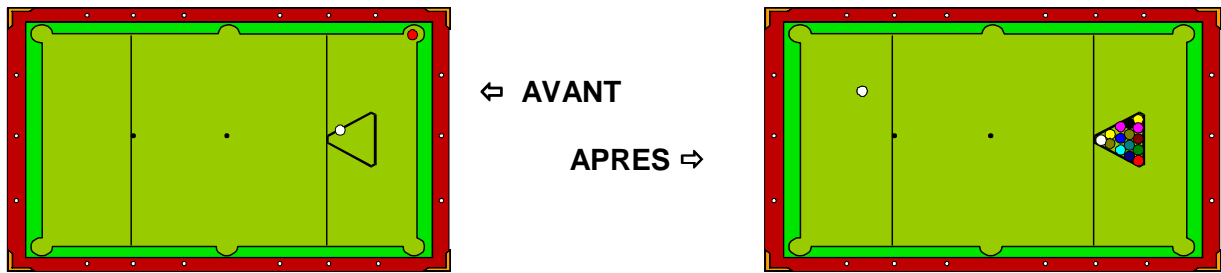
Dans tous les cas de figures exposés ci-après, on ne déplace qu'une seule bille.

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

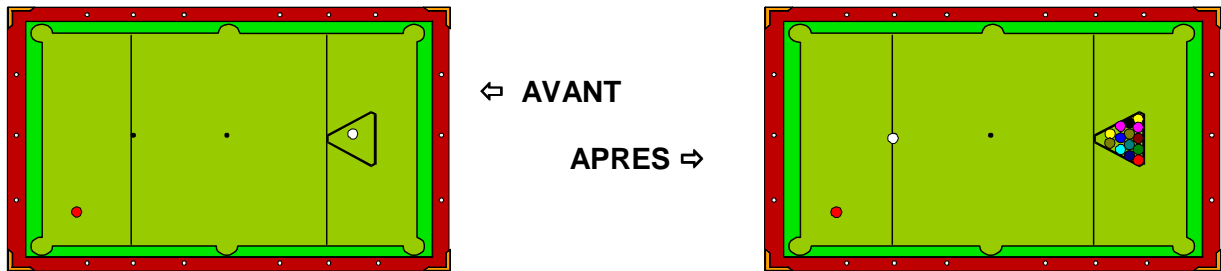
- La quinzième bille est située dans l'espace normalement utilisé par le triangle, alors on reforme le triangle avec les 15 billes sur le Point de Remplacement, la bille blanche sera sur le point de Départ.



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



- La quinzième bille est derrière la Ligne de Départ, mais pas sur le Point de Départ, alors on reforme le triangle, la bille isolée reste où elle est et la bille blanche sur le point de départ



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



- La quinzième bille occupe le Point de Départ, le triangle est formé sur le Point de Remplacement, la quinzième bille reste sur le Point de Départ et la bille blanche sur le point du centre, le joueur peut jouer la 15^e bille.



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

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



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



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

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

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



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



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

Article 1.5.04 - Fautes et pénalités

1. Dans le cas d'un comportement antisportif :
 - a. pénalité de 15 points et un avertissement
 - b. si un 2^e avertissement est donné au même joueur dans la compétition, il sera disqualifié (règle internationale s'appliquant également dans les autres modes de jeu)
2. Chaque faute est sanctionnée par une pénalité de 1 point pour le joueur qui l'a commise. Lorsqu'un joueur commet consécutivement 3 fautes de cet ordre, il est pénalisé de 15 points (- 1 point pour la première faute, - 1 point pour la deuxième, - 1 point pour la troisième et - 15 points pour la pénalité)
Si le score du joueur est inférieur à 15 points, le décompte de son score sera négatif.
3. A partir de la 3^{ème} faute consécutive du joueur, l'adversaire a le choix de lui demander de recasser (dans ce cas, on reforme le triangle) ou de prendre la main avec la table en l'état.

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

Article 1.5.05 - Cas particulier

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

CHAPITRE VI

Jeu de la 10

Article 1.6.01 - But du jeu

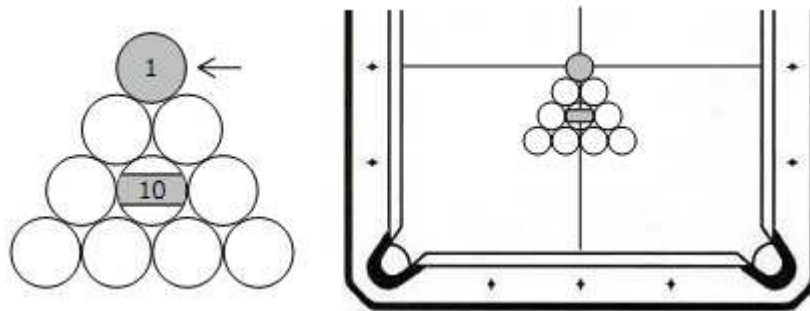
La « Dix » est un jeu de type rotation joué avec une bille de visée (dite « Blanche ») et dix « billes-objets » numérotées de 1 à 10 jouées dans l'ordre croissant. La bille « 10 » est celle dont l'empoché permet le gain de la partie.

Le but du jeu est de blouser la bille « 10 » par n'importe quel coup légal.

Article 1.6.02 - Mise en place

Les billes sont disposées de la façon suivante:

1. dans un triangle équilatéral avec la bille numérotée « 1 » placée au sommet du triangle sur le spot inférieur;
2. les rangs de billes derrière le sommet du triangle sont parallèles à la petite bande inférieure de la table
3. la bille numérotée « 10 » est placée au milieu du rang de trois billes
4. les billes restantes sont placées de façon aléatoire.



Article 1.6.03 - La casse au Jeu de la Dix

1. Le gagnant du tirage à la bande choisit lequel des deux joueurs cassera le premier. Le joueur à la casse commence bille en main derrière la ligne supérieure. La « Blanche » doit toucher la « bille-objet » numérotée « 1 » avant de contacter toute autre bille ou bande sous peine de commettre une faute. Au moins quatre « billes-objets » doivent contacter une ou plusieurs bandes sous peine de casse illégale constitutive d'une faute. Si une bille est empochée, le joueur poursuit sa reprise. S'il n'empoché aucune bille ou commet une faute sa reprise s'achève.
2. Si la casse est illégale, le joueur adverse bénéficie d'une bille en main.

3. Les « billes-objets » autres que la « 10 » éjectées à la casse hors de la surface de la table ne sont pas remises en jeu. Si la « 10 » est éjectée, elle est replacée sur le spot inférieur.
4. Si la « 10 » est empochée lors d'une casse légale et que le joueur a annoncé son empochage, le joueur remporte la partie. Si une faute est commise à la casse et que la « 10 » est empochée celle-ci est replacée sur le point de remplacement.

Article 1.6.04 - “Push-out” après la casse

1. Lors du premier coup après une casse légale, le joueur à la table a le choix de jouer un « push-out ».

Lors d'un « push-out » :

- a. la « Blanche » n'a pas à toucher la « bille-objet » numériquement la moins élevée ni même à toucher une quelconque bille.
 - b. il n'est pas nécessaire qu'une bille touche une bande
 - c. toutes les autres règles sont en application.
2. Toute « bille-objet », exceptée la « 10 », blousée lors d'un « push-out » reste empochée. Si la « 10 » est blousée, elle est replacée sur le spot inférieur.
 3. Le joueur désirant procéder à un « push-out » doit le préciser clairement et préalablement à son adversaire. Ce dernier doit connaître l'intention du joueur avant que celui-ci ne puisse jouer le « push-out ».
 4. Après un « push-out » légal, la reprise du joueur s'achève. L'adversaire peut alors:
 - a. accepter la table dans cette configuration et jouer;
 - b. demander au joueur auteur du « push-out » de revenir à la table et de jouer.
 5. Il n'est pas possible de jouer un « *push-out* » si le joueur a bille en main après la casse.

Article 1.6.05 - Déroulement de la partie

1. Après la casse (et, s'il y a lieu, un « push-out ») le jeu se poursuit selon les règles suivantes :

- a. La bille numériquement la plus faible sur la table doit être la première « bille-objet » contactée par la « Blanche » sous peine de commettre une faute
 - b. Si le joueur empoche légalement une bille, sa reprise se poursuit
 - c. La bille numérotée « 10 » est replacée sur le spot inférieur si elle est empochée suite à un coup illégal ou si elle est éjectée hors des limites de la table
- Les autres billes éjectées ou illégalement empochées ne sont pas remises en jeu.

2. A chaque fois qu'un joueur tente d'empocher une bille (excepté lors de la casse), il doit annoncer son coup, la bille jouée et la poche choisie si elles ne sont pas évidentes. Les détails du coup, comme les bandes touchées ou les autres billes carambolées ou empochées ne sont pas nécessaires.
Pour qu'un coup annoncé soit valable, l'adversaire ou un arbitre doit être en mesure de déterminer si le coup effectivement réalisé était bien celui tenté. En cas de possibles confusions, comme des empoches en bande, combinaisons, carambolages ou coups similaires, le joueur doit indiquer la « bille-objet » et la poche. L'adversaire et/ou un arbitre peuvent demander un contrôle visuel de la phase de jeu litigieuse dans le cas où ils douteraient de la faisabilité du coup tenté.
3. Si le joueur empoche la bille numériquement la plus faible sans l'annoncer, la main passe et son adversaire a le choix de jouer le coup suivant ou de redonner la main au joueur précédent.

4. Durant sa reprise, le joueur doit continuer à jouer aussi longtemps qu'il empoche légalement à chaque coup une bille. S'il n'empoche pas légalement de bille ou s'il commet une faute, sa reprise s'achève et son adversaire doit revenir à la table pour jouer.
5. La partie est gagnée par le joueur qui légalement empoche la bille numérotée « 10 ».

Article 1.6.06 - Fautes

Si le joueur à la table commet une faute, la main passe à son adversaire. Ce dernier dispose d'une bille en main qu'il peut disposer sur l'ensemble de la surface de jeu.

Les fautes suivantes sont considérées comme classiques:

1. Bille Blanche empochée ou éjectée hors de la surface de la table ;
2. Mauvaise bille touchée en premier. La « bille-objet » devant être contactée en premier par la "Blanche" est celle numériquement la moins élevée encore présente sur la table ;
3. Absence de bande après contact avec la bille numériquement la moins élevée ;
4. Aucun pied ne touchant le sol ;
5. Bille éjectée en dehors de la surface de jeu. La seule "bille-objet" éjectée devant être remplacée est la "10" ;
6. Bille touchée par autre chose que le procédé ;
7. Double contact sur billes "gelées";
8. Bille poussée et non frappée ;
9. Bille encore en mouvement lors d'un coup ;
10. Bille « Blanche » placée à une mauvaise position ;
11. Queue de jeu, de casse ou de jump posée sur la table afin de s'en servir d'élément de visée ;
12. Jouer durant la reprise de son adversaire ;
13. Prise de temps excessive pour jouer.

Si un joueur commet trois fautes consécutivement lors d'une même manche, il perd la manche. Après la deuxième faute consécutive, l'adversaire ou un arbitre doit avertir le joueur fautif qu'il a déjà commis deux fautes. Cette notification doit être non équivoque et intelligible pour le joueur concerné. Si l'avertissement n'est pas notifié et qu'une troisième faute consécutive est commise :

- a. cette faute ne sera pas considérée comme une troisième faute consécutive;
- b. le joueur fautif ne perdra pas la partie;
- c. le compte des fautes consécutives demeurera à deux

**Ce mode de jeu est uniquement réservé au Circuit National et au
Championnat de France Masters.**

TITRE II

ORGANISATION DES COMPETITIONS

CHAPITRE I

COMMISSION SPORTIVE NATIONALE BILLARD AMERICAIN

Article 2.1.01 - Composition et fonctionnement

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

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

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

Les décisions à caractère urgent sont prises par la commission.

Article 2.1.02 - Attributions

Les attributions de la CSNBA sont les suivantes :

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

CHAPITRE II

EPREUVES OFFICIELLES

Article 2.2.01 - Catégories d'épreuves officielles

Les épreuves officielles de la FFB sont :

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

Article 2.2.02 - Attribution des Finales

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

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

Article 2.2.03 - Règlement propre à chaque épreuve

1. Toute épreuve officielle de la FFB est régie par le présent règlement sportif et éventuellement par un règlement particulier proposé par la Commission Sportive et ratifié par le Comité Directeur.
2. L'organisation des Championnats de France est dans son ensemble définie par le présent code.
3. Calcul de la moyenne au 14-1 continu
La moyenne réalisée par un joueur au 14-1 continu se calcule en divisant le nombre de points marqués par le nombre de reprises.
La « moyenne particulière » est la moyenne calculée sur un match.
La « moyenne générale » est la moyenne calculée sur l'ensemble des matchs disputés dans une épreuve. On divise le total des points marqués par le total des reprises.
4. « Goal-average » pour les jeux de la 8, de la 9 et de la 10. Le « goal average » correspond à la différence entre le nombre de parties gagnées et le nombre de parties perdues.
Le « goal-average particulier » se calcule sur un match déterminé.
Le « goal-average général » se calcule sur l'ensemble des matchs d'un tournoi.

Article 2.2.04 - Activités sportives des Ligues ou Secteurs

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

Article 2.2.05 - Participation

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

Article 2.2.06 - Respect des règlements

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

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

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

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

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

1. Joueur forfait

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

Délai :

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

2. Abandon en cours de compétition

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

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

3 Joueur en retard

- Cas général :

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

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

- Cas particulier :

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

Article 2.2.07 - Tenue Sportive

A - Eléments communs à tous les niveaux de compétition :

- **Haut du corps** : polo à manches longues ou courtes de teinte unie, bicolore ou tricolore
ou : chemise à manches longues ou courtes de teinte unie
ou : débardeur, col en V, de teinte unie, avec polo ou chemise à manches longues ou chemisette de teinte unie

Le polo et la chemise doivent obligatoirement être entrés dans le pantalon

- **Pantalon** : en tissu, de teinte unie, noir
Les "jeans", pantalons de survêtement, treillis et pantalons à poches apparentes frontales et latérales sont interdits

- **Chaussures** : de teinte unie, noire ou foncée - chaussures fermées

- **Ecusson** : l'écusson du Club est obligatoire. Il doit être placé sur la poitrine à droite ou à gauche. Il doit être bien apparent
A défaut, l'écusson des armoiries de la ville ou de la région est autorisé.

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

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

Nota :

L'éventail dans le choix des tenues étant suffisamment large, aucune dérogation à cet article ne peut être accordée.

B - Publicité :

Ce règlement spécifique FFB est applicable à tous les niveaux de compétitions

- La publicité est autorisée exclusivement pour des produits conformes aux règles de l'éthique sportive.
La marque d'origine du vêtement n'est pas considérée comme une publicité à condition que sa surface n'excède pas 6 cm².
- Toutes les marques publicitaires doivent être apposées aux endroits suivants : sur les bras et sur la poitrine à droite ou à gauche.
- L'emplacement dans le dos est réservé uniquement à des sponsors dont l'activité est liée au billard (1 ligne sur 7 cm de hauteur). Dans ce cas, l'aval de la CSNBA est obligatoire et ne peut être donné que sur demande écrite descriptive de la part du joueur concerné.
- Pour la surface publicitaire :
 - a. La surface d'une marque publicitaire est déterminée par le rectangle dans lequel elle est inscrite.
 - b. La surface totale d'un emplacement publicitaire ne doit pas excéder 100 cm².
 - c. L'organisateur peut imposer la marque de son sponsor. Dans ce cas, cette publicité vient en supplément de la ou des marques personnelles des joueurs

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

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

Article 2.2.08 - Essai des billards

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

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

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

TITRE III

CHAMPIONNATS

CHAPITRE I

GENERALITES

Article 3.1.01 - Championnats

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

Article 3.1.02 - Engagement initial

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

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

Article 3.1.03 - Dispositions circonstancielles

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

Elles sont définies par les dispositions circonstancielles suivantes :

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

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

CHAPITRE II

CLASSIFICATION DES JOUEURS

Article 3.2.01 - Catégories officielles

1. La catégorie « Masters »

Elle regroupe les 16 meilleurs joueurs français à l'issue d'une saison sportive et se compose de :

- 12 finalistes du Championnat de France Masters
- 4 joueurs les mieux classés des demi-finales de France Masters non qualifiés pour les Championnats de France

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

2. La catégorie « Nationale 1 »

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

3. La catégorie « féminines »

4. La catégorie « juniors »

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

Les joueurs « Nationale 1 » ayant participé au championnat de France l'année précédente ainsi que les joueurs « Master redescendant » pourront être qualifiés en finale de secteur directement, après en avoir fait la demande auprès du responsable de Secteur (avant le 30 décembre).

Catégories	Spécialités	Modes de qualification pour les Championnats de France
Masters	8 – 9 – 10 – 14.1 continu	½ finales de France et / ou circuit National toutes catégories
Nationale 1	8 – 9 – 14.1 continu	Finales Ligues et Secteurs au ranking des 3 modes de jeu
Féminines	8 – 9 – 14.1 continu	½ Finales du championnat de France selon quota par secteur défini en annexe
Juniors	8 -9	Selon quota par secteur défini en annexe

Article 3.2.02 - Qualification 1/2 Masters – Perte du statut Master

1. Accession aux 1/2 Masters

3 filières permettent d'y accéder :

- Par les 1/2 Masters: En se situant dans les 16 premiers joueurs du ranking général établi sur la 1/2 finale des championnats de France Masters de la saison précédente (8, 9 et 14.1 continu)
- Par la Nationale 1 : les 4 premiers joueurs du classement général établi sur les 3 championnats de France N1 de la saison précédente (8, 9 et 14.1 continu) n'étant pas déjà retenu par l'alinéa ci-dessus.
- Par le circuit National.

2. Perte du statut Master

Les joueurs Masters ne se classant pas dans les 16 premiers du ranking de la 1/2 Finale du championnat de France Masters.

CHAPITRE III

FINALES DE LIGUE

Article 3.3.01 - Finales de Ligue

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

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

Le vainqueur de la Finale est déclaré Champion de Ligue

Article 3.3.02 - Transmission des résultats

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

Seuls les formats retenus et fournis sur CD de la CSNBA seront acceptés, validés et pris en compte pour l'attribution des quotas (en annexe des dispositions circonstancielles).

Article 3.3.03 - Engagements en Finales de Secteur

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

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

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

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

Le joueur qualifié pour les Finales de secteur, devra confirmer son engagement en s'inscrivant sur le site fédéral (www.ffbillard.com), après avoir vérifié qu'il est bien retenu pour participer à cette compétition. La période d'inscription sera clôturée **10 jours** avant les finales de secteur. Faute d'avoir rempli cette formalité, le joueur sera automatiquement disqualifié et remplacé, sans aucun recours possible.

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

Pour chacun de leurs championnats, les Ligues déterminent le nombre successif d'éliminatoires et le nombre de poules ainsi que le nombre de compétiteurs admis à participer à la Finale de Ligue.

Le Responsable de Ligue, en fonction du nombre d'inscriptions par catégorie et du quota (en annexe des dispositions circonstancielles), doit organiser des éliminatoires pour la Finale de secteur.

Il est conseillé lors des éliminatoires, de pratiquer la règle du "Double K.O." afin d'imprégner les joueurs du système mis en place pour la suite des épreuves.

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

↳ Nationale1:

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

↳ Féminines :

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

↳ Juniors :

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

Article 3.3.05 - Classement des compétiteurs

1. Pour chaque épreuve, il est attribué aux joueurs des points de classement, qui permettent d'établir les classements généraux par département et par ligue, puis le classement national. Le barème des points attribués figure dans un tableau (en annexe des dispositions circonstancielles).
2. En cas d'égalité au classement général, les joueurs sont départagés suivant les critères ci-dessous dans l'ordre :
 - a. La meilleure place obtenue dans l'une des épreuves
 - b. Résultat du (ou des) match(s) joué(s) entre les joueurs concernés
 - c. Le goal-average sur les matchs joués entre les joueurs concernés

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

Concernant les catégories « Nationale 1 » les classements cumulés sur les épreuves du jeu de la 8, du jeu de la 9 et du 14.1 continu permettent de qualifier les compétiteurs pour les finales de secteurs à tous les modes de jeu.

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

CHAPITRE IV

FINALES INTER - REGIONALES

Article 3.4.01 - Finales de secteurs

1. Finales de secteurs

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

La Finale de Secteur est composée des joueurs ayant participé aux Finales de Ligue et qualifiés pour la suite du championnat.

Un joueur qualifié pour une finale de secteur (ou plusieurs, selon les modes de jeu) peut participer à la ½ finale du championnat de France Masters, si son classement au Circuit National le permet.

Le joueur qui obtient le statut Master à l'issue des ½ Finales Masters, n'est pas autorisé à participer aux finales de secteur.

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

Pour les catégories « Juniors » et « Féminines », le Responsable de secteur doit organiser des éliminatoires pour les Finales de championnat de France, en fonction du nombre de qualifiés par catégorie et des quotas (en annexe des dispositions circonstanciées).

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

1. Ile de France

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

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

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

5. Centre : Auvergne – Centre

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

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

8. D.O.M : Guadeloupe - Réunion

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

2. Le Responsable Sportif de Secteur

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

1. Réunir ou entrer en liaison avec les Dirigeants des Ligues pour l'organisation des différentes Finales de Secteur qualificatives aux Finales Nationales.
2. Centraliser les demandes d'organisation et en faire équitablement la répartition entre les Ligues.
3. Communiquer ou faire communiquer, tous les renseignements concernant ces Finales, pour le 15 janvier, **à la CSNBA**, notamment :
 - a. Adresse et téléphone du Club organisateur
 - b. Nombre des billards prévus pour l'épreuve
 - c. Nom du Responsable du Club organisateur
4. Communiquer ou faire communiquer, tous les renseignements concernant ces Finales, en temps utile, **aux Responsables de Ligues**, notamment :
 - a. Adresse et téléphone du Club organisateur
 - b. Nombre des billards prévus pour l'épreuve
 - c. Nom du responsable du Club organisateur
5. Convoquer les joueurs qualifiés et adresser la liste des participants au Club organisateur.
6. Pourvoir au remplacement des joueurs défailants ou forfaits.

3. Distances ou sets en fonction du mode de jeu

↳ Nationale1 :

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

↳ Féminines :

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

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

↳ Juniors :

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

Article 3.4.02 - Demi-finales de France (catégorie « féminines »)

Il s'agit d'une compétition inter-régionale qualificative pour la finale du championnat de France dans la catégorie « Féminines ».

Cette ½ Finale comprend 3 épreuves : le jeu de la 8, le jeu de la 9 et le 14.1 continu.

Sont qualifiées pour la ½ Finale de France, dans les 3 épreuves :

- Les joueuses ayant obtenu un podium aux Championnats de France de l'année précédente.
- Les 2 premières joueuses du circuit national toutes catégories.
- Les représentantes de Secteurs classées selon le « Ranking Secteur Féminin » au cumul des 3 modes de jeu.
- Les représentantes de secteurs classés selon le « ranking Ligue toutes catégories » au cumul des 3 modes de jeu selon le quota défini par la CSNBA (voir annexe des dispositions circonstanciées).

Organisation :

- Nombre de joueuses : 24 à 32
- Formule de jeu : double K.O., puis élimination directe à partir des ¼ de finale
- Nombre de billards : 8
- Durée de chaque épreuve : environ 12 heures (7 tours de jeu)

La CSNBA communique au club organisateur le détail des horaires des matchs qu'il doit respecter. Une copie est adressée à chaque joueuse convoquée.

Distances :

- Au 14.1 continu : 40 points – limitation à 30 reprises
- Au jeu de la 8 : 5 manches gagnantes et 4 côté perdant. Casse au gagnant
- Au jeu de la 9 : 6 manches gagnantes et 5 côté perdant. Casse au gagnant

Têtes de séries :

1. Premier mode de jeu :

- Les joueuses ayant obtenu un podium aux Championnats de France de l'année précédente.
- Les autres joueuses sont réparties dans l'ordre du classement fédéral Féminin.

2. Deuxième mode de jeu :

- La répartition des joueuses dans le tableau est effectuée selon le classement de la première épreuve.

3. Troisième mode de jeu :

- La répartition des joueuses dans le tableau est effectuée selon le classement de la deuxième épreuve

NOTA : En cas d'égalité les joueuses sont classées selon le classement fédéral Féminin.

Classification :

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

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

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

Article 3.4.03- Demi-finale de France (catégorie « masters »)

Il s'agit d'une compétition inter-régionale qualificative pour la finale du championnat de France dans la catégorie « Masters ».

Cette ½ finale comporte 3 épreuves : le 14.1 continu, le jeu de la 8 et le jeu de la 9.

Sont qualifiés pour la ½ Finale de France dans les 3 épreuves :

- Les Masters en titre, non qualifiés directement pour les Championnats de France
- Les 4 premiers du ranking général des Championnats de France N1 de la saison précédente
- Les X joueurs classés au ranking général du circuit national (classés dans les 30 premiers)
- Les X joueurs classés au classement fédéral toutes catégories.

Organisation :- Nombre de joueurs : 24

- Formule de jeu : double K.O., puis élimination directe à partir des ¼ de finale
- Nombre de billards : 8
- Durée de chaque épreuve : environ 12 heures (7 tours de jeu)

La CSNBA communique au club organisateur le détail des horaires des matchs qu'il doit respecter. Une copie est adressée à chaque joueur convoqué.

Distances :

- Au 14.1 continu : 100 points et 75 du côté « perdants »
- Au jeu de la 8 : 7 manches gagnantes et 6 du côté « perdants », casse alternée
- Au jeu de la 9 : 9 manches gagnantes et 7 du côté « perdants », casse alternée

Têtes de séries :

1. Premier mode de jeu :

- Les 4 joueurs les mieux classés à l'issue du circuit national de la saison en cours
- Les autres joueurs (ses) sont répartis (es) selon le classement fédéral toutes catégories

2. Deuxième mode de jeu :

- La répartition des joueurs dans le tableau est effectuée selon le classement de la première épreuve.

3. Troisième mode de jeu :

- La répartition des joueurs dans le tableau est effectuée selon le classement de la deuxième épreuve

NOTA : En cas d'égalité les joueurs (ses) seront classés selon le classement fédéral toutes catégories.

Classification :

Un classement général est effectué sur les trois épreuves en attribuant aux joueurs les points en fonction de leur classement dans chaque épreuve (voir annexe des dispositions circonstanciées).

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

- La meilleure place obtenue dans l'une des épreuves, puis, éventuellement dans une deuxième épreuve, puis dans une troisième épreuve
- Le résultat du ou des matchs joués entre les joueurs concernés
- La Moyenne générale au 14.1, calculée avec 2 décimales
- Le goal-average sur les matchs joués entre les joueurs concernés

CHAPITRE V

FINALES NATIONALES

Article 3.5.01 - Finales Nationales

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

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

Le vainqueur de la Finale est déclaré Champion de France.

Article 3.5.02 - Demandes d'organisation

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

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

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

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

Article 3.5.03 - Liste des joueurs qualifiés

La liste des joueurs qualifiés à une Finale Nationale est établie par la CSNBA, 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.

Article 3.5.04 - Inscriptions

Le joueur qualifié pour la Finale Nationale, doit confirmer son engagement en s'inscrivant sur le site fédéral (www.ffbillard.com), après avoir vérifié qu'il est bien retenu pour participer à cette compétition. La période d'inscription est clôturée 15 jours avant le Championnat de France. Faute d'avoir rempli cette formalité, le joueur sera automatiquement disqualifié et remplacé, sans aucun recours possible.

Article 3.5.05 - Transmission des résultats

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

Article 3.5.06 - Indemnisation des joueurs et des arbitres

1. - Barème forfaitaire applicable
Frais de déplacement, d'hébergement et de restauration (voir annexe des dispositions circonstanciées).
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.
4. La remise des indemnisations se fera le dernier jour de la compétition à partir de **17 heures.**

CHAPITRE VI

CHAMPIONNATS DE FRANCE « MASTERS »

Un **championnat de France Masters** est organisé avec 12 joueurs.
Ce championnat compte 4 épreuves, une par spécialité : la 8, la 9, la 10 et le 14.1 continu.
Les qualifications sont communes aux quatre spécialités. Sont pris en compte :

- Le Championnat de France Masters de l'année précédente.
- Les ½ finales de France Masters
- Le circuit National

Sont Qualifiés pour le championnat de France Masters dans les 4 spécialités :

- Les champions de France en titre dans chaque spécialité.
- Les 4 premiers du Circuit National.
- Les 4 premiers du classement général effectué sur la ½ finale de France Masters

Nota :

- Si un joueur cumule plusieurs titres de champion de France, l, si un champion de France en titre déclare forfait avant les championnats de France Masters, le (ou les) joueur(s) sera (seront) repêché dans le ranking du classement des ½ Finales Masters.
- Si un (ou plusieurs) champion(s) de France en titre est (sont) classé(s) dans les 4 premières places du circuit National, le (ou les) joueur(s) sera (seront) repêché dans le ranking du classement du circuit national.
- Si un joueur qualifié par la ½ finale Masters déclare forfait avant les championnats de France, un joueur de cette demi-finale sera repêché.

Organisation :

- Nombre de joueurs : 12
- Formule de jeu : double K.O., puis élimination directe à partir des ½ finales
- Nombre de billards : 4
- Nombre de jours : 4

La CSNBA communique au club organisateur le détail des horaires des matchs qu'il doit respecter.
Une copie est adressée à chaque joueur convoqué.

Distances :

- Au 14.1 continu : 100 points côté gagnant et 75 côté perdant. 125 points en finale
- Au jeu de la 8 : 7, 8 à partir des ½ finales, casse alternée
- Au jeu de la 9 : 9, 11 à partir des ½ finales, casse alternée (7 côté perdant)
- Au jeu de la 10 : 8, 9 à partir des ½ finales, casse alternée

Têtes de série :

1. Premier mode de jeu :

TS n°1	CF en titre de la discipline	
TS n°2 à n°4	CF en titre des autres disciplines	Place au Class. Fédéral toutes Caté.
TS n°5	1 ^{er} du classement du Circuit national	
TS n°6	2 ^{ème} du classement du Circuit national	
TS n°7	3 ^{ème} du Classement du Circuit national	
TS n°8	4 ^{ème} du classement du Circuit national	
TS n°9 à n°12	Ordre des ½ Masters au ranking général	

2. Deuxième mode de jeu :

- La répartition dans le tableau est effectuée selon le classement de la première épreuve.

3. Troisième mode de jeu :

- La répartition dans le tableau est effectuée selon le classement de la deuxième épreuve.

4. Quatrième mode de jeu :

- La répartition dans le tableau est effectuée selon le classement de la troisième épreuve.

NOTA : En cas d'égalité les joueurs (ses) sont classés (ées) selon le classement fédéral toutes catégories.

CHAPITRE VII

CHAMPIONNATS DE FRANCE « NATIONALE 1 »

Un championnat de France Nationale 1 est organisé avec 24 joueurs. Ce championnat comporte 3 épreuves, une par spécialité : Jeu de la 8, Jeu de la 9 et le 14.1 continu.

Les qualifications sont communes aux trois spécialités.

Elles sont effectuées aux niveaux :

- Départemental
- Régional (Ligue)
- Inter-régional (Secteur)

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

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

Organisation :

- Nombre de joueurs : 24
- Formule de jeu : tableau de 32 joueurs en double K.O., élimination directe à partir des ¼ de finale
- Nombre de billards : 8
- Nombre de jours : 4

La CSNBA communique au club organisateur le détail des horaires des matchs qu'il doit respecter. Une copie est adressée à chaque joueur convoqué.

Distances :

- Au 14.1 continu : 75 points en 30 reprises, et 100 points en 40 reprises à partir des ½ finales.
- Au jeu de la 8 : 6 côté gagnant et 5 côté perdant. Casse au gagnant
- Au jeu de la 9 : 7 côté gagnant et 6 côté perdant. Casse au gagnant

Têtes de séries :

1. Premier mode de jeu :

- Le Champion de France en titre.
- Les Champions de France en titre des autres modes de jeu (place au classement fédéral toutes catégories)
- Les Champions de secteur sont classés selon leur position au classement fédéral toutes catégories)
- Les autres joueurs (ses) seront répartie selon le classement fédéral toutes catégories

2. Deuxième mode jeu :

- La répartition dans le tableau est effectuée selon le classement de la première épreuve.

3. Troisième mode de jeu :

- La répartition dans le tableau est effectuée selon le classement de la deuxième épreuve.

NOTA : En cas d'égalité les joueurs (ses) seront classés (ées) selon le classement fédéral toutes catégories.

Classification :

Un classement général des 3 résultats des championnats de France Nationale 1 est effectué. Les quatre premiers joueurs de ce classement sont qualifiés pour la ½ finale de France Masters de la saison suivante.

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

- la meilleure place obtenue dans l'une des épreuves, puis, éventuellement, dans une deuxième épreuve, puis, dans une troisième épreuve
- les résultats des matchs joués entre les joueurs concernés.
- la moyenne générale au 14.1 continu , calculée avec 2 décimales
- le Goal-average sur les matchs joués entre les joueurs concernés.

CHAPITRE VIII

CHAMPIONNATS DE FRANCE « FÉMININES »

Un **championnat de France « Féminines »** est organisé avec 12 joueuses. Ce championnat comporte 3 épreuves, une par spécialité : le Jeu de la 8, le Jeu de la 9 et le 14.1 continu. Les qualifications sont communes aux trois spécialités. Sont pris en compte :

- Les Championnats de France Féminin de l'année précédente
- La ½ finale de France « Féminine ».

Sont Qualifiées pour le championnat de France Féminines dans les 3 épreuves :

- Les championnes de France en titre dans chaque spécialité.
- Les 7 premières du classement général effectué sur la ½ finale de France Féminines
- Les 2 joueuses provenant des DOM-TOM (1 Guadeloupe et 1 Réunion)

Nota :

- Si une joueuse cumule plusieurs titres de championne de France, la (ou les) joueuse (s) suivante (s) dans le classement ranking du Championnat de France Féminin de la saison précédente est (sont) repêchée (s).
- Si une championne de France, OU une joueuse qualifiée pour la ½ finale Féminines, OU une joueuse provenant des DOM-TOM déclare forfait avant le championnat de France, la (ou les) joueuse (s) suivante (s) dans le classement de la ½ finale de France Féminin est (sont) repêchée (s).

Organisation :

- Nombre de joueuses : 12
- Formule de jeu : double K.O., puis élimination directe à partir des ½ finales
- Nombre de billards : 8
- Nombre de jours : 4

La CSNBA communique au club organisateur le détail des horaires des matchs qu'il doit respecter. Une copie est adressée à chaque joueur convoqué.

Distances :

- Au 14.1 continu : 50 points en 40 reprises puis 75 points en 50 reprises à partir des ½ finales
- Au jeu de la 8 : 5 manches gagnantes puis 6 à partir des ½ finales, casse alternée
- Au jeu de la 9 : 6 manches gagnantes puis 7 à partir des ½ finales, casse alternée.

Têtes de série :

1. Premier mode de jeu :

TS n°1	CF en titre de la discipline	
TS n°2 et n°3	CF en titre des autres disciplines (ou podium)	Place au Class. Fédéral Féminin
TS n°4 et n°5	Les joueuses des DOM-TOM	Place au Class. Fédéral Féminin
TS n°6 à n°12	Ordre des ½ Finales Féminines ranking général	

S'il doit y avoir un repêchage pour l'attribution d'une tête de série, elle sera effectuée selon le classement des ½ Finales de France Féminines.

2. Deuxième mode de jeu :

- La répartition dans le tableau est effectuée selon le classement de la première épreuve.

3. Troisième mode de jeu :

- La répartition dans le tableau est effectuée selon le classement de la deuxième épreuve.

NOTA : En cas d'égalité les joueuses seront classées selon le classement fédéral Féminin.

Classification :

Un classement général des 3 résultats des championnats de France Féminines est effectué.

CHAPITRE IX

CHAMPIONNATS DE FRANCE « JUNIORS »

Un **championnat de France « Juniors »** est organisé avec 12 joueurs. Ce championnat comporte 2 épreuves, une par spécialité : le Jeu de la 8 et le Jeu de la 9.

- Les qualifications sont communes aux deux spécialités.

Sont Qualifiés pour le championnat de France Juniors dans les 2 épreuves :

- Les champions de France en titre dans chaque spécialité. (à condition qu'ils aient l'âge requis pour la catégorie)
- Les Juniors issus des Secteurs (voir annexe des dispositions circonstancielles)..

Organisation :

- Nombre de joueurs : 12
- Formule de jeu : double K.O., puis élimination directe à partir des ½ finales
- Nombre de billards : 4
- Nombre de jours : 2

La CSNBA communique au club organisateur le détail des horaires des matchs qu'il doit respecter. Une copie est adressée à chaque joueur convoqué.

Distances :

- Jeu de la 8 : 6 manches gagnantes
- Jeu de la 9 : 7 manches gagnantes

Têtes de séries :

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

- Au champion de France en titre de la spécialité (TS n°1 s'il participe).
- Au champion de France en titre de l'autre spécialité (éventuellement) (TS n°2).
- Un tirage au sort attribue l'ensemble des places restantes.

Classification :

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

En cas d'indisponibilité, un remplaçant pourra être désigné selon l'ordre du ranking général.

CHAPITRE X

CHAMPIONNATS DE FRANCE PAR EQUIPES DE CLUB

Article 3.10.01 - Organisation

Les conditions d'organisation des championnats de France par équipes de club sont placées sous l'autorité de la CSNBA.

Article 3.10.02 - Conditions de participation

Les équipes de club doivent satisfaire aux conditions de participation décrites dans les généralités. Le président du club de l'équipe s'engage à respecter les obligations suivantes :

- L'équipe doit être présente à chacune des phases pour lequel elle s'engage
- Le paiement des droits d'engagement de l'équipe doit être effectué avant la date fixée par la CSN.B.A (voir annexe des dispositions circonstanciées).
- Le capitaine de l'équipe doit présenter le bordereau d'engagement de l'équipe et les licences des joueurs à chaque phase de qualification.

Article 3.10.03 - Comportement des équipes

Les équipes, et les joueurs qui les composent se doivent d'être exemplaires dans leur attitude et leur comportement. Ils doivent :

- Etre présents à l'heure de convocation
- Etre en tenue vestimentaire conforme au code sportif
- Remplir leur feuille de match aux horaires demandés
- S'échauffer uniquement pendant les plages horaires prévues à cet effet
- Rester présents près des billards où se joue leur match du début à la fin du match
- Refaire systématiquement les triangles après chaque match
- Ne pas attendre le 2^{ème} appel pour se présenter à la table de marque

Article 3.10.04 - Fonctionnement Sportif

- ❖ La compétition comporte une phase de qualification et une Finale de Secteur organisée sous l'égide du responsable de secteur.
- ❖ La finale des championnats de France à 12 équipes :
 - Les 4 premières équipes du championnat de l'année précédente.
 - 8 équipes championnes de leur secteur
- ❖ Un club ne peut engager que deux équipes par phase de qualification.
- ❖ Chaque équipe porte le nom du club et de sa ville.

Phase de qualification en secteur :

La forme de ce championnat est définie par le responsable de Secteur (Championnat ou coupe). L'épreuve se déroule par des rencontres opposant des équipes constituées de 3 joueurs (1 au jeu de la 9, 1 au jeu de la 8 et 1 au jeu de la 10). Les matches se déroulent en 1 seul set.

- Joueur 1 : au jeu de la 9 en 6 manches.
- Joueur 2 : au jeu de la 8 en 5 manches.
- Joueur 3 : au jeu de la 10 en 5 manches.

Finale de Secteur :

L'épreuve se déroule par des rencontres opposant des équipes constituées de 3 joueurs (2 joueurs au Jeu de la 9 et 1 joueur au Jeu de la 8). Matches en 1 seul set.

- Joueur 1 : Jeu de la 9 en 6 manches.
- Joueur 2 : Jeu de la 8 en 5 manches.
- Joueur 3 : Jeu de la 10 en 5 manches.

Les champions de Secteur sont qualifiés pour la Finale du championnat de France.

Championnat de France :

Un championnat de France par équipes de club est organisé avec 12 équipes composées, chacune, de 3 joueurs.

Les qualifications sont effectuées aux niveaux :

- Inter-régional (Secteurs)
- National : Championnat de France par équipes de clubs de la saison précédente

Sont qualifiées pour le championnat de France par équipes de club :

- Les 4 premières équipes du championnat de France de l'année précédente
- Les équipes championnes de Secteur de la saison en cours

NOTA : Si un secteur ne présente pas d'équipe, la place sera affectée à un autre secteur en fonction d'un quota de participation (voir annexe des dispositions circonstancielles).

Organisation :

- Nombre d'équipes : 12
- Formule de jeu : 4 poules de 3 équipes. Chaque équipes se rencontrent. Les premières de chaque poule sont qualifiées pour les 1/4 finale., puis élimination directe à partir des 1/4 de finale.

- Les distances :

- Joueur 1 : Jeu de la 9 en 6 manches.
- Joueur 2 : Jeu de la 8 en 5 manches.
- Joueur 3 : Jeu de la 10 en 5 manches.

- Nombre de billards : 8
- Nombre de jours : 2

La CSNBA communique au club organisateur le détail des horaires des matches qu'il doit respecter.

Une copie est adressée à chaque équipe convoquée.

Têtes de séries :

- Les 4 premières équipes du championnat de France de l'année précédente
- Le directeur de jeu effectue un tirage au sort intégral pour placer les autres équipes dans les poules

Article 3.10.05 - Joueurs remplaçants

Les joueurs n'ayant pas eu leur licence sportive validée par le secrétariat fédéral **avant le 15 février de la saison en cours**, ne peuvent en aucun cas participer.

Seuls les joueurs n'ayant pas disputé une rencontre pour une équipe peuvent être des remplaçants.

Les joueurs constituant les équipes ne peuvent pas avoir disputé cette épreuve dans une phase de deux rangs supérieurs.

Article 3.10.06 - Tenue

Les équipes devront se présenter aux compétitions dans des tenues identiques conformes au code sportif.

Article 3.10.07 - Equipe forfait - Sanctions

Une équipe est déclarée forfait non excusé, si elle ne présente pas **ses 3 joueurs** de son club en phase éliminatoire et en phase Finale de France.

Le forfait d'une équipe peut être excusé ou non, suivant les cas de figures et les justificatifs fournis. Dans tous les cas, **les matchs ne sont pas rejoués**.

Pour les équipes dont le forfait a été jugé valablement excusé, il n'y a pas de sanction à leur égard.

Article 3.10.08 - Equipe en retard

Une équipe en retard perdra une manche par billard toutes les 5 minutes.

Pour les matchs se jouant sur 2 billards, l'équipe au bout de 20 minutes de retard après l'heure de début de match, perdra 3-0. Au bout de 25 minutes, l'équipe sera déclarée forfait pour ce match.

Article 3.10.09 - Attribution du titre

L'équipe terminant première du championnat est déclarée :

« Championne de France de Billard Américain par équipes de club. »

TITRE IV

TOURNOIS NATIONAUX

CHAPITRE I

GENERALITES

Article 4.1.01 - Finalité du circuit National

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

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

Les tournois nationaux de Billard Américain se disputent au Jeu de la 9, au jeu de la 8 et au jeu de la 10.

Le dernier tournoi du Circuit national doit se dérouler au moins 3 semaines avant les finales nationales et 3 semaines avant les ½ finales de France Masters.

Article 4.1.02 - Nombre de tournois et dates

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

Article 4.1.03 - Joueurs participants

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

Article 4.1.04 - Résultats retenus

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

Article 4.1.05 - Points de classement – Têtes de séries

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

Tournoi National

Cl	pts
1	600
2	500
3-4	410
5-8	300
9-16	225
17-32	150
33-48	100
49-64	65
65-80	30
81-96	10
97-128	5
>129	1

TETES DE SERIES

Les 16 têtes de séries seront déterminées suivant le classement Fédéral toutes catégories réactualisé à l'issue de chaque tournoi.

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

Article 4.1.06 - Attribution d'un tournoi

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

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

CHAPITRE II

DEROULEMENT D'UN TOURNOI

Article 4.2.01 - Epreuve « toutes catégories »

Un tournoi du circuit National comporte une phase qualificative et une phase finale.

La phase qualificative se déroule suivant le principe de 4 tableaux à 32 joueurs en double K.O. jusqu'aux 1/16èmes de finale (distance : 7 manches gagnantes jeu de la 9, 6 manches gagnantes au jeu de la 8 et au jeu de la 10, casse alternée). Les matchs qualificatifs pour la phase finale (distance : 9 manches gagnantes pour les 9 et 7 manches gagnantes pour la 8 et la 10, casse alternée)

La phase finale se déroule à 32 joueurs issus de la phase qualificative, en élimination directe (distance 9 manches gagnantes au jeu des 9, 7 manches gagnantes au jeu de la 8 et au jeu de la 10, casse alternée).

Le match final du tournoi se dispute en 11 manches gagnantes à la 9, en 9 manches gagnantes au jeu de la 8 et au jeu de la 10, casse alternée.

Toutes les épreuves se déroulent conformément aux tableaux fournis par la FFB.

Article 4.2.03 - Engagements

1. Formalités

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

La période d'inscription pour chaque tournoi est indiquée sur la liste des tournois communiquée aux Ligues en début de saison. Elle débute six semaines avant le début du tournoi et se termine **10 jours avant**.

Chaque joueur doit obligatoirement confirmer son inscription pour que celle-ci soit prise en compte sur le site de la FFB.

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

Les droits d'engagement, fixés chaque année par la CSNBA (voir annexe des dispositions circonstancielles), seront versés directement à l'organisateur par le compétiteur le jour de la compétition en espèces.

2. Joueur forfait

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

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

3. Liste des joueurs retenus

Pour le premier tournoi :

A la date limite d'inscription, si le nombre de joueurs inscrits excède le nombre maximal de joueurs pouvant participer, les joueurs sont retenus prioritairement dans l'ordre décroissant du classement fédéral toutes catégories en cours.

Pour les tournois suivants :

A la date limite d'inscription, si le nombre de joueurs inscrits excède le nombre maximal de joueurs pouvant participer, les joueurs sont retenus prioritairement dans l'ordre décroissant du classement fédéral toutes catégories en cours. Si nécessaire, les joueurs non classés à l'issue du ou des tournois précédents sont retenus dans l'ordre décroissant du classement Fédéral toutes catégories en cours, toutefois ils sont prioritaires par rapport aux joueurs classés n'ayant pas gagné de matches.

Pour chaque tournoi :

1/10^e des places seront réservées au secteur accueillant le tournoi pour les joueurs (ses) non classés dans le classement fédéral toutes catégories.

Article 4.2.04 - Direction de jeu – Arbitrage

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

Article 4.2.05 - « Time out »

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

Article 4.2.06 - Intendance

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

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

L'organisateur doit mettre à disposition de la direction de jeu : 1 personne par tableau de 32 joueurs, et 2 personnes pour le tableau final.

Article 4.2.07 - Convocation des joueurs

Pour chaque tournoi, la liste des joueurs retenus et non retenus est établie par le responsable de la Commission CSNBA.

La Commission se charge de diffuser ces listes, sur **le site de la FFB**, et aux joueurs concernés le **SAMEDI** précédant le début de la compétition.

Article 4.2.08 - Tirage au sort

Pour chaque épreuve, les joueurs sont placés dans les tableaux en fonction du classement fédéral toutes catégories en cours, la répartition se fait à la clôture des inscriptions. Les places vacantes (« blancs ») sont équitablement réparties dans les tableaux.

Article 4.2.09 - Horaires des épreuves

Les épreuves se déroulent, pour chaque journée de compétition, à partir de 08 heures. Les joueurs sont convoqués à 07 heures 45.

Article 4.2.10 - Joueur en retard

Tout joueur ne s'étant pas présenté à la table de jeu 15 minutes après l'annonce de son premier match est placé dans le tableau perdant.

Article 4.2.11 - Essai du matériel

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

TITRE V

EPREUVES OFFICIELLES INTERNATIONALES

CHAPITRE I

CHAMPIONNATS D'EUROPE

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

Article 5.1.01 - Catégories et épreuves

1. Catégorie « Hommes »

Epreuves à la 8, à la 9, à la 10 et au 14-1 continu en individuel

Epreuve par équipe

2. Catégorie « Femmes »

Epreuves à la 8, à la 9, à la 10 et au 14-1 continu en individuel

Epreuve par équipe

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

Epreuves à la 8, à la 9 et à la 10 en individuel

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

Epreuves à la 8, à la 9, à la 10 et au 14-1 continu en individuel

Epreuve par équipe

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

Epreuves à la 8, à la 9 et à la 10 en individuel

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

Epreuves à la 8, à la 9, à la 10 et au 14-1 continu en individuel

Epreuve par équipe

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

Epreuves à la 8, à la 9, à la 10 et au 14-1 en individuel

Epreuve par équipe

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

Epreuves à la 8 , à la 9 et à la 10 en individuel

Article 5.1.02 - Sélection des représentants FFB

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

- épreuves individuelles « Hommes » : de 0 à 4 représentants
- épreuves individuelles « Femmes » : de 0 à 2 représentantes.
- épreuves par équipe nationale : de 0 à 1

1. Epreuve «Individuel Hommes ».

Les joueurs sont sélectionnés sur la base des critères suivant :

- Une médaille obtenue lors des derniers championnats d'Europe individuel ou du monde (WPA).
- Le classement Fédéral toutes catégories établi sur les résultats des derniers championnats de France et du circuit National (soit les 5 meilleurs résultats sur les 7 derniers tournois nationaux disputés avant la date d'inscription des joueurs au championnats d'Europe, sont retenus). Ce classement se base sur le cumul des points suivant le tableau annexé au présent règlement.
- Un joueur peut être sélectionné par le DTN en concertation avec la CSNBA.

2. Epreuve «Individuel Féminines »

Les joueuses sont sélectionnées sur la base des critères suivant :

- Une médaille obtenue lors des derniers championnats d'Europe individuel ou du monde (WPA).
- Le classement Fédéral Féminin établi sur les résultats des derniers championnats de France et du circuit National (soit les 5 meilleurs résultats sur les 7 derniers tournois nationaux disputés avant la date d'inscription des joueuses au championnats d'Europe, sont retenus). Ce classement se base sur le cumul des points suivant le tableau annexé au présent règlement.
- Une joueuse peut être sélectionnée par le DTN en concertation avec la CSNBA.

3. Epreuve « Equipe Nationale »

Idem « épreuve individuelles »

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

4. Epreuve « Catégories réservées aux jeunes

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

5. Autres catégories

La sélection des représentants de la FFB dans les autres catégories est arrêtée par le D.T.N. en concertation avec la Commission Sportive Nationale Billard Américain.

CHAPITRE II

CHAMPIONNATS DU MONDE

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

Article 5.2.01 - Catégories et épreuves

1. Catégorie « Hommes »

Epreuve au jeu de la 9 en individuel
Epreuve au jeu de la 8 en individuel
Epreuve au jeu de la 141 continu en individuel
Epreuve au jeu de la 10 en individuel

2. Catégorie « Femmes »

Epreuve au jeu de la 9 en individuel
Epreuve au jeu de la 10 en individuel

3. Catégories « Juniors » :

Joueurs âgés de moins de 18 ans au 1^{er} janvier de la saison en cours.
Epreuve au jeu de la 9 en individuel

Article 5.2.02 - Sélection des représentants FFB

Les participants aux championnats du Monde sont qualifiés à l'issue des épreuves mondiales (WPA). La sélection des représentants de la FFB est validée par le D.T.N. en concertation avec la Commission Sportive Nationale Billard Américain.

TITRE VI

ROLES DES OFFICIELS

CHAPITRE I

LE DELEGUE FEDERAL

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

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

Il est convoqué par le Secrétariat de la FFB.

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

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

Il proclame le Champion de France.

CHAPITRE II

LE DIRECTEUR DE JEU

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

Le Directeur de Jeu a pour attribution :

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

CHAPITRE III

LE JUGE ARBITRE

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

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

**PAR LA COMMISSION SPORTIVE NATIONALE
BILLARD AMERICAIN**