



CODE SPORTIF BILLARD CARAMBOLE

Livret général

TABLE DES MATIERES

TITRE I REGLES DE JEU BILLARD CARAMBOLE	6
CHAPITRE I BILLARDS	6
Article GE 1.1.01 – Formats	6
Article GE 1.1.02 – Mouches	6
CHAPITRE II REGLES PARTICULIERES A CHACUN DES MODES DE JEU	10
Article GE 1.2.01 – Modes de jeux officiels.....	10
PARTIE LIBRE	10
Article GE 1.2.02 – Définition	10
Article GE 1.2.03 – Zones réglementées	10
JEUX DE CADRES	16
Article GE 1.2.04 – Tracé du Cadre de 0,47 m (billard 3,10 m).....	16
Article GE 1.2.05 – Définition du Jeu de 47/2.....	16
Article GE 1.2.06 – Variantes 42/2 et 38/2	16
Article GE 1.2.07 – Définition du Jeu de 47/1.....	16
Article GE 1.2.08 – Tracé du Cadre de 0,71 m	20
Article GE 1.2.09 – Définition du Jeu de 71/2.....	20
JEUX DE BANDES	22
Article GE 1.2.10 – Jeu par 1 Bande.....	22
Article GE 1.2.11 – Jeu par 3 Bandes.....	22
BILLARD ARTISTIQUE	22
Article GE 1.2.12 – Définition.....	22
5 QUILLES.....	22
Article GE 1.2.13 – Définition.....	22
4-BILLES	23
Article GE 1.2.14 – Définition.....	23
JEUX COMBINES INDIVIDUELS	24
Article GE 1.2.15 – Types	24
Article GE 1.2.16 – Mécanisme du match	24
TITRE II ORGANISATION DES COMPETITIONS	25
CHAPITRE I COMMISSION SPORTIVE NATIONALE CARAMBOLE.....	25
Article GE 2.1.01 – Composition et fonctionnement	25
Article GE 2.1.02 – Attributions	25
CHAPITRE II EPREUVES OFFICIELLES	26
Article GE 2.2.01 – Catégories d'épreuves officielles	26
Article GE 2.2.02 – Attribution des Finales.....	26
Article GE 2.2.03 – Règlement propre à chaque épreuve	26
Article GE 2.2.04 – Activités sportives des Ligues ou Secteurs	27
Article GE 2.2.05 – Participation.....	27
Article GE 2.2.06 – Respect des règlements.....	27
Article GE 2.2.07 – Joueur forfait	28
Article GE 2.2.08 – Abandon en cours de compétition	28
Article GE 2.2.09 – Joueur en retard	28
Article GE 2.2.10 – Tenue Sportive.....	29
Article GE 2.2.11 – Mutation	30
Article GE 2.2.12 – Directeur de Jeu	31
Article GE 2.2.13 – Essai des billards	31

TITRE III CHAMPIONNATS	32
CHAPITRE I GENERALITES	32
Article GE 3.1.01 – Championnats.....	32
Article GE 3.1.02 – Qualification initiale.....	32
Article GE 3.1.03 – Engagement initial.....	33
Article GE 3.1.04 – Dispositions circonstanciées	33
CHAPITRE II MOYENNES - CATEGORIES	34
Article GE 3.2.01 – Moyennes.....	34
Article GE 3.2.02 – Les catégories	35
Article GE 3.2.03 – La classification.....	35
Article GE 3.2.04 - Montée de catégorie.....	35
Article GE 3.2.05 - Etoile	36
Article GE 3.2.06 - Descente de catégorie	36
Article GE 3.2.07 – Recalcul des catégories.....	36
Article GE 3.2.08 – Nouveau joueur	36
Article GE 3.2.09 - Classement national 3 bandes	37
CHAPITRE III FINALES DE LIGUE	38
Article GE 3.3.01 – Finales de Ligue	38
Article GE 3.3.02 – Transmission des résultats	38
Article GE 3.3.03 – Engagements en Finales de Secteur.....	38
CHAPITRE IV FINALES DE SECTEURS	39
Article GE 3.4.01 – Finales de Secteurs.....	39
Article GE 3.4.02 – Responsable Sportif de Secteur.....	39
Article GE 3.4.03 – Engagements en Finale Nationale	40
CHAPITRE V FINALES NATIONALES	41
Article GE 3.5.01 – Finales Nationales	41
Article GE 3.5.02 – Demandes d'organisation	42
Article GE 3.5.03 – Joueurs participant aux Finales Nationales	42
Article GE 3.5.04 – Liste des joueurs qualifiés	42
Article GE 3.5.05 – Convocation	42
Article GE 3.5.06 – Transmission des résultats	42
Article GE 3.5.07 – Indemnisation des joueurs et des arbitres	43
Article GE 3.5.08 – Le Délégué Fédéral.....	43
TITRE IV REGLES DE FONCTIONNEMENT	44
CHAPITRE I DEROULEMENT DES COMPETITIONS PAR TOURNOIS	44
Article GE 4.1.01 – Définition d'un tournoi	44
Article GE 4.1.02 – Conditions d'homologation d'un tournoi	44
Article GE 4.1.03 – Conditions de participation	44
Article GE 4.1.04 – Niveau de jeu d'un tournoi.....	45
Article GE 4.1.05 – Modalités d'engagements	45
Article GE 4.1.06 – Droits d'engagements	45
Article GE 4.1.07 – Formules de jeux	45
CHAPITRE II DEROULEMENT DES COMPETITIONS PAR POULES	46
Article GE 4.2.01 – Mode de fonctionnement par poules.....	46
Article GE 4.2.02 – Joueurs remplaçants.....	47
Article GE 4.2.03 – Mécanismes des tours de jeux	47
Article GE 4.2.04 – Joueurs d'un même club.....	47
Article GE 4.2.05 – Attribution des points de match	47
Article GE 4.2.06 – Classement à l'issue d'une poule.....	48
Article GE 4.2.07 – Mode de qualification	48
CHAPITRE III TOURNOI HORS CHAMPIONNAT	49
Article GE 4.3.01 – Objectif et homologation.....	49

TITRE V DISPOSITIONS PARTICULIERES CHAMPIONNAT HAUT NIVEAU 50**TITRE VI REGLES D'ARBITRAGE 51****CHAPITRE I DOMAINE D'APPLICATION DES REGLES 51****CHAPITRE II NOMINATIONS – LEGITIMITE – TENUE 52****Article GE 6.2.01 – Nomination des arbitres et renouvellement des cartes d'arbitres 52**

Article GE 6.2.02 – Légitimité 52

Article GE 6.2.03 – Tenue 52

CHAPITRE III ROLE DE L'ARBITRE AVANT LA PARTIE 53**CHAPITRE IV DIRECTION D'UNE PARTIE 54**

Article GE 6.4.01 – Définition du début de la partie 54

Article GE 6.4.02 – Tirage à la Bande 54

Article GE 6.4.03 – Position de départ 55

Article GE 6.4.04 – Carambolage de départ 55

Article GE 6.4.05 – Reprise 55

Article GE 6.4.06 – Contrôle de la marque 55

Article GE 6.4.07 – Nettoyages 55

Article GE 6.4.08 – Annonces 56

Article GE 6.4.09 – Remise sur mouches de billes collées ou sautées 57

Article GE 6.4.10 – Billes en contact 57

Article GE 6.4.11 – Billes sautant hors de la surface de jeu 58

Article GE 6.4.12 – Définition des fautes 58

Article GE 6.4.13 – Remise en place de billes 58

Article GE 6.4.14 – Interruption de la partie 59

Article GE 6.4.15 – Limitation de temps 59

Article GE 6.4.16 – Fautes non constatées 59

Article GE 6.4.17 – Billes indûment déplacées 60

Article GE 6.4.19 – Faute non imputable au joueur 60

Article GE 6.4.20 – Changement de main 60

Article GE 6.4.21 – Râteau 60

CHAPITRE V DISPOSITIONS COMPLEMENTAIRES 61**Article GE 6.5.01 – Autorité 61**

Article GE 6.5.02 – Comportement de l'arbitre vis à vis des joueurs 61

Article GE 6.5.03 – Avertissements 62

Article GE 6.5.04 – Réclamations 62

Article GE 6.5.05 – Cas exceptionnels 62

CHAPITRE VI DISPOSITIONS COMMUNES A TOUS LES CHAMPIONNATS 63

Article GE 6.6.01 – Choix des arbitres 63

Article GE 6.6.02 – Tenue vestimentaire des arbitres 63

Article GE 6.6.03 – Matériel à disposition des arbitres 63

CHAPITRE VII DISPOSITIONS CIRCONSTANCIELLES AUX FINALES ET INTERNATIONALES 64

Article GE 6.7.01 – Dispositions particulières aux Championnats de France 64

Article GE 6.7.02 – Dispositions particulières aux Championnats Internationaux 65

Article GE 6.7.03 – Prolongations 65

AVANT-PROPOS

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

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

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

Afin de faciliter les mises à jour indispensables à la vie du billard, il a été découpé en **6** parties :

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

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

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

- Un préfixe référençant le livret :
 - GE pour le livret **GE**néral
 - HN pour le livret **H**aut **N**iveau
 - 5Q pour le livret **5** **Q**uilles
 - AR pour le livret **A**rtistique
 - EQ** pour le livret **E**quipes
 - AN pour le livret des **AN**nexes
- 1^{er} chiffre : **Titre**
- 2^{ème} chiffre : **Chapitre**
- 3^{ème} nombre : **numéro d'ordre**

Les articles modifiés et les modifications de règlements apparaissent en surbrillance jaune.

TITRE I

REGLES DE JEU BILLARD CARAMBOLE

CHAPITRE I

BILLARDS

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

Article GE 1.1.01 – Formats

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

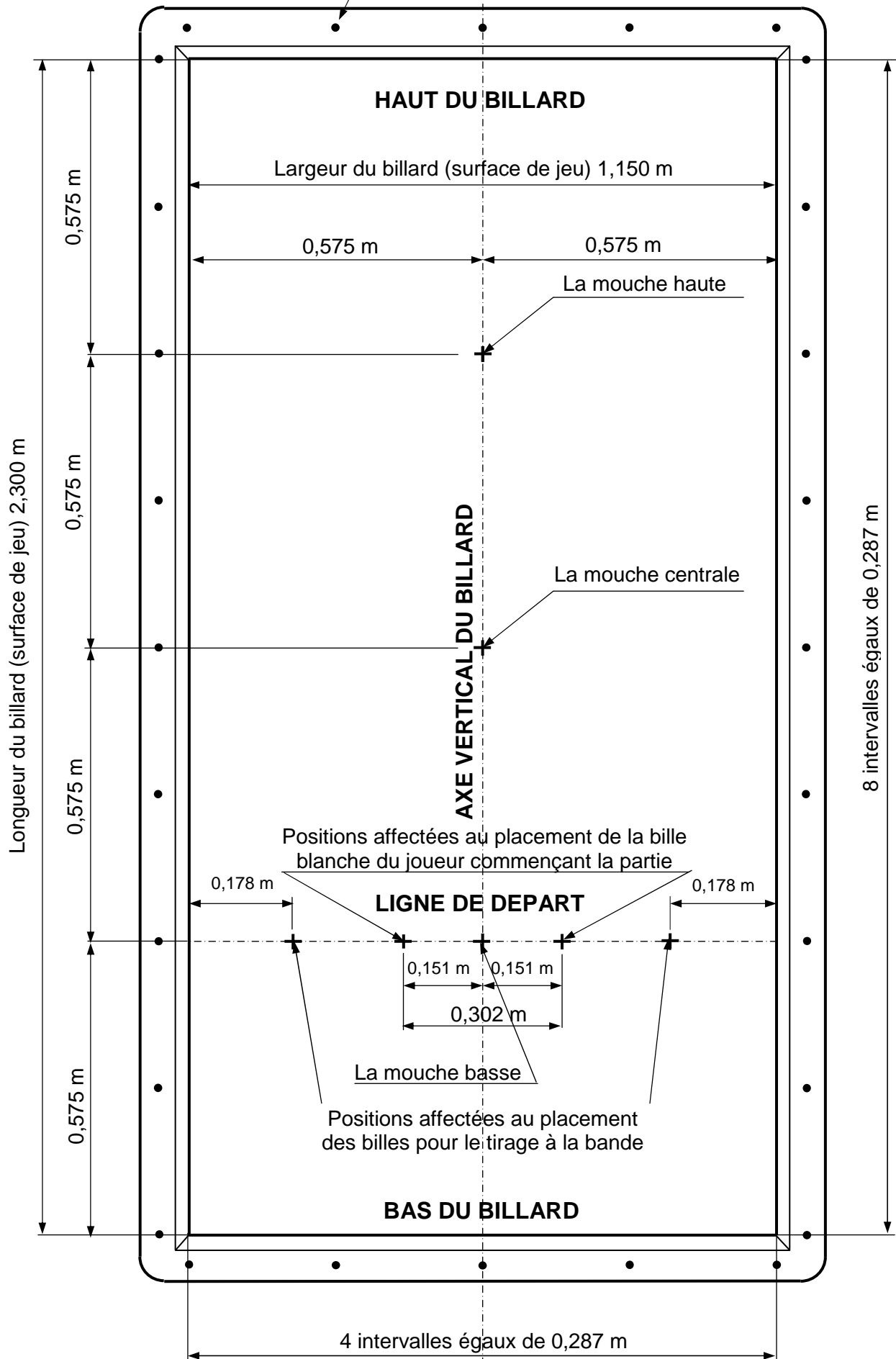
Article GE 1.1.02 – Mouches

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

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

REPERAGE DES MOUCHES (billard 2,60 m)

Incrustations de marqueterie



CHAPITRE II

REGLES PARTICULIERES A CHACUN DES MODES DE JEU

Article GE 1.2.01 – Modes de jeux officiels

La FFB reconnaît officiellement les modes de jeu suivants :

- a) La **PARTIE LIBRE**
- b) Les jeux de **CADRE**
- c) Les jeux de **BANDES**
- d) Le **BILLARD ARTISTIQUE**
- e) Le **5 QUILLES**
- f) Le jeu à **4 BILLES**

PARTIE LIBRE

Article GE 1.2.02 – Définition

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

Article GE 1.2.03 – Zones réglementées

- a) Petits coins, billards de 2,80 m et de 2,60 m
Les zones réglementées sont des triangles rectangles isocèles, tracés à chacun des coins de la surface de jeu et dont les deux côtés égaux, représentés par le bord intérieur des bandes, mesurent chacun 0,210 m de longueur.
- b) Grands coins, billard de 3,10 m (2,80 m et 2,60 m pour les Cadets, Juniors et Nationale 3)
Les zones réglementées sont des triangles rectangles définis comme suit :
 - pour le petit côté : $\frac{1}{4}$ de la largeur de la surface de jeu
 - pour le grand côté : $\frac{1}{4}$ de la longueur de la surface de jeuL'hypoténuse de ce triangle aboutit en face du second repère de la grande bande et en face du premier repère de la petite bande.

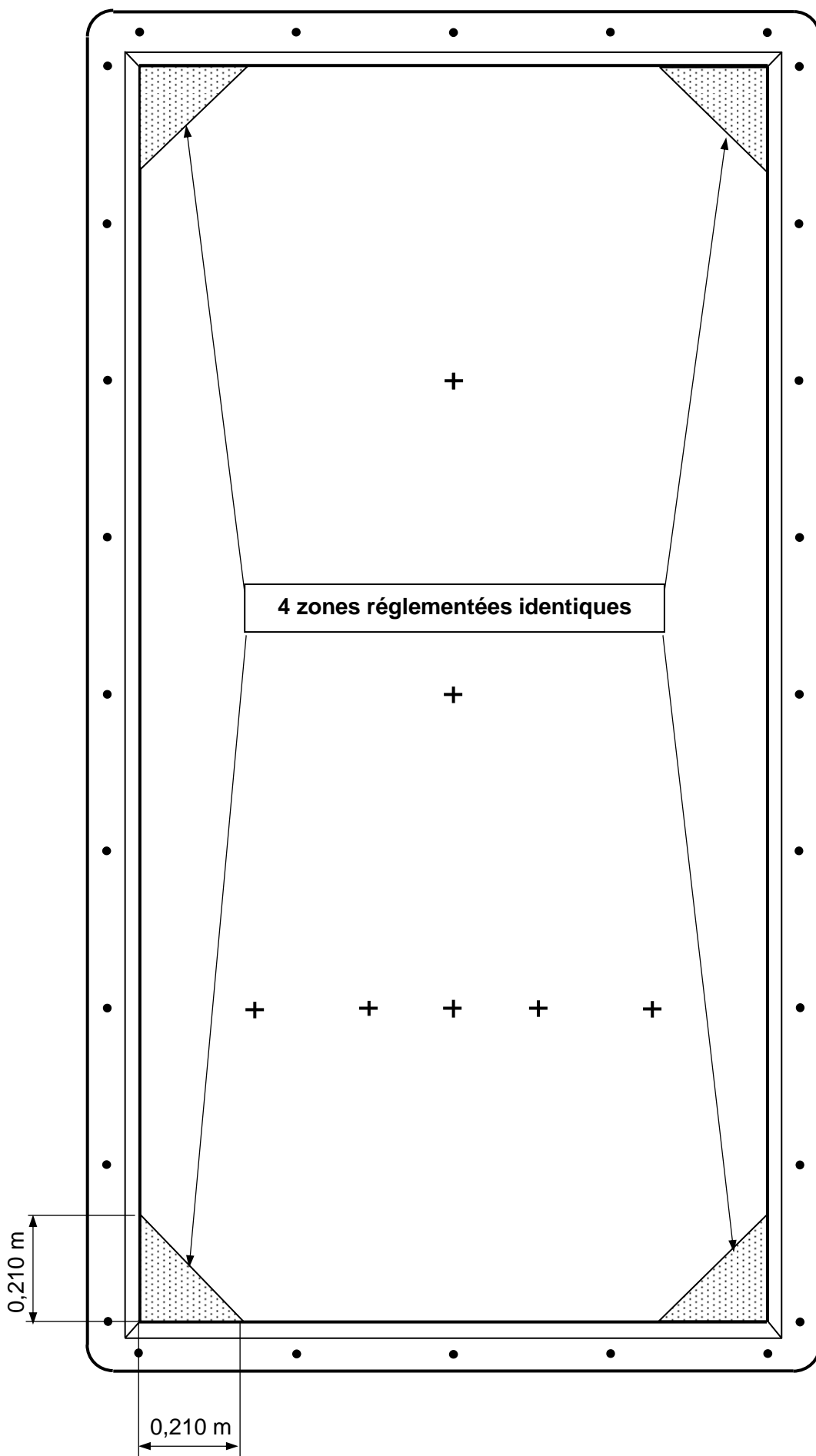
Dans chacun de ces triangles, le joueur ne peut, en cours de série, exécuter plus d'un carambolage ; c'est à dire qu'au second coup il doit faire sortir au moins l'une des deux billes adverses.

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

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

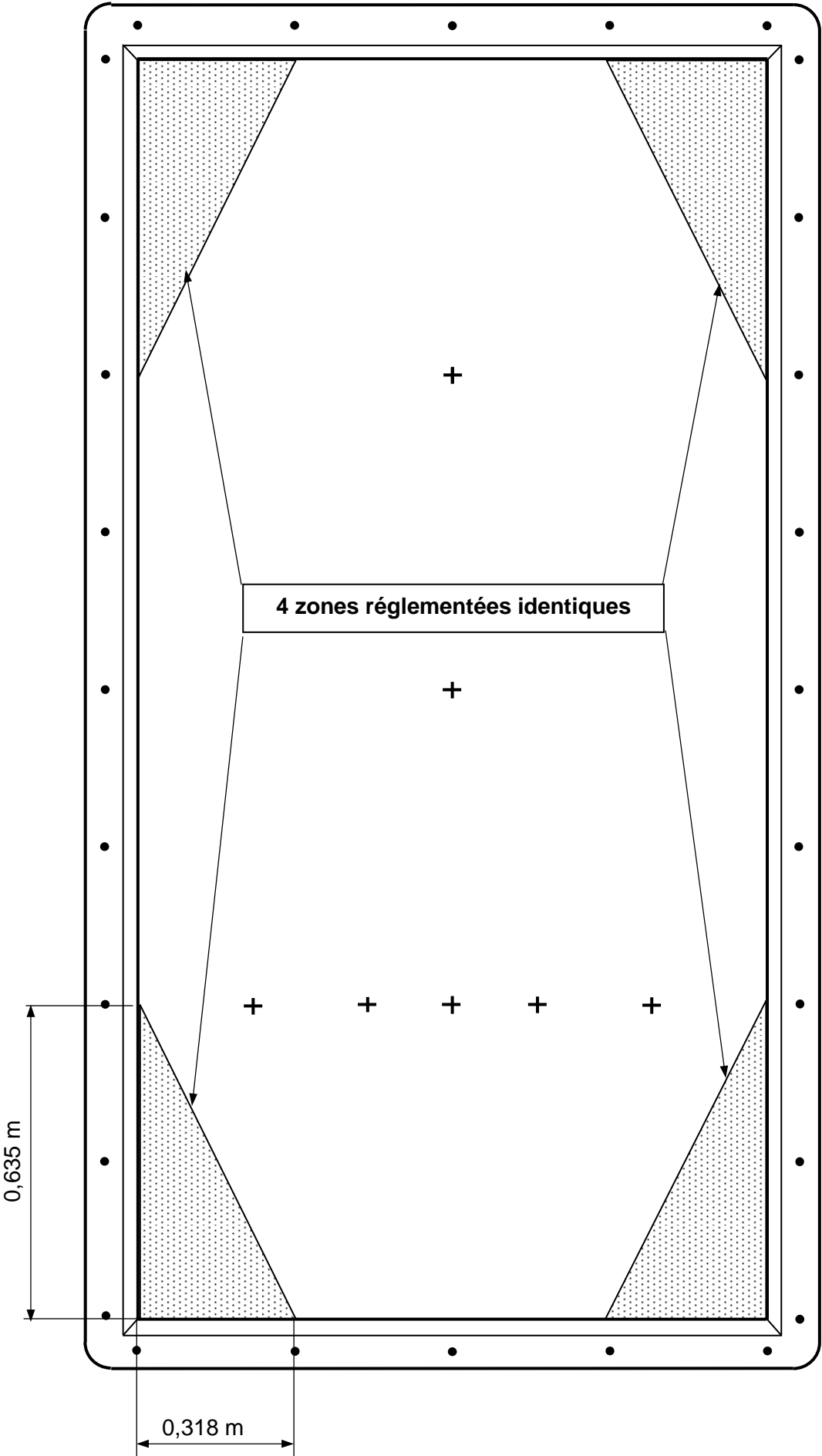
BILLARD DE 2,80 m PARTIE LIBRE PETITS COINS

Tracé des zones réglementées



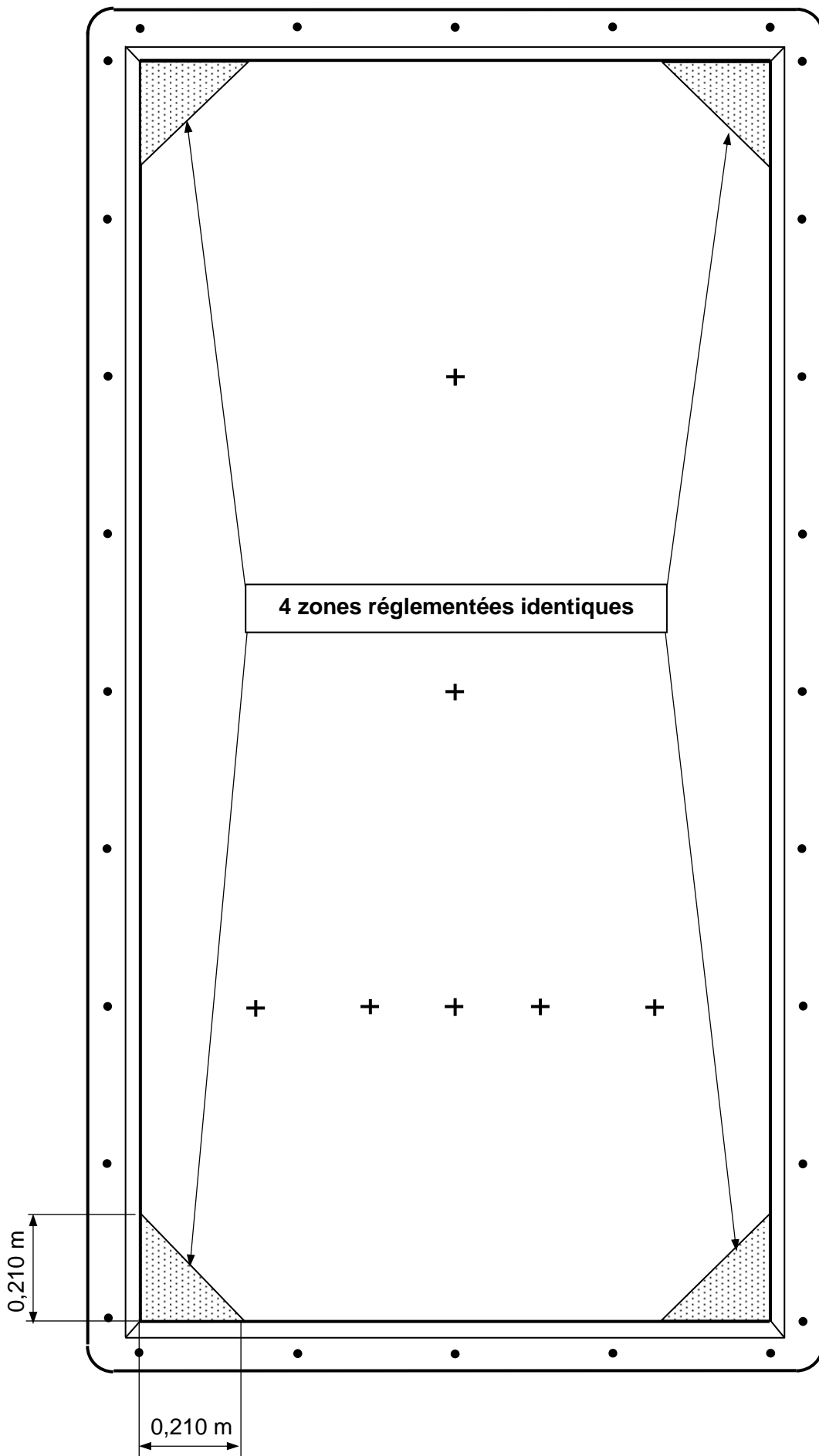
BILLARD DE 2,80 m PARTIE LIBRE GRANDS COINS

Tracé des zones réglementées



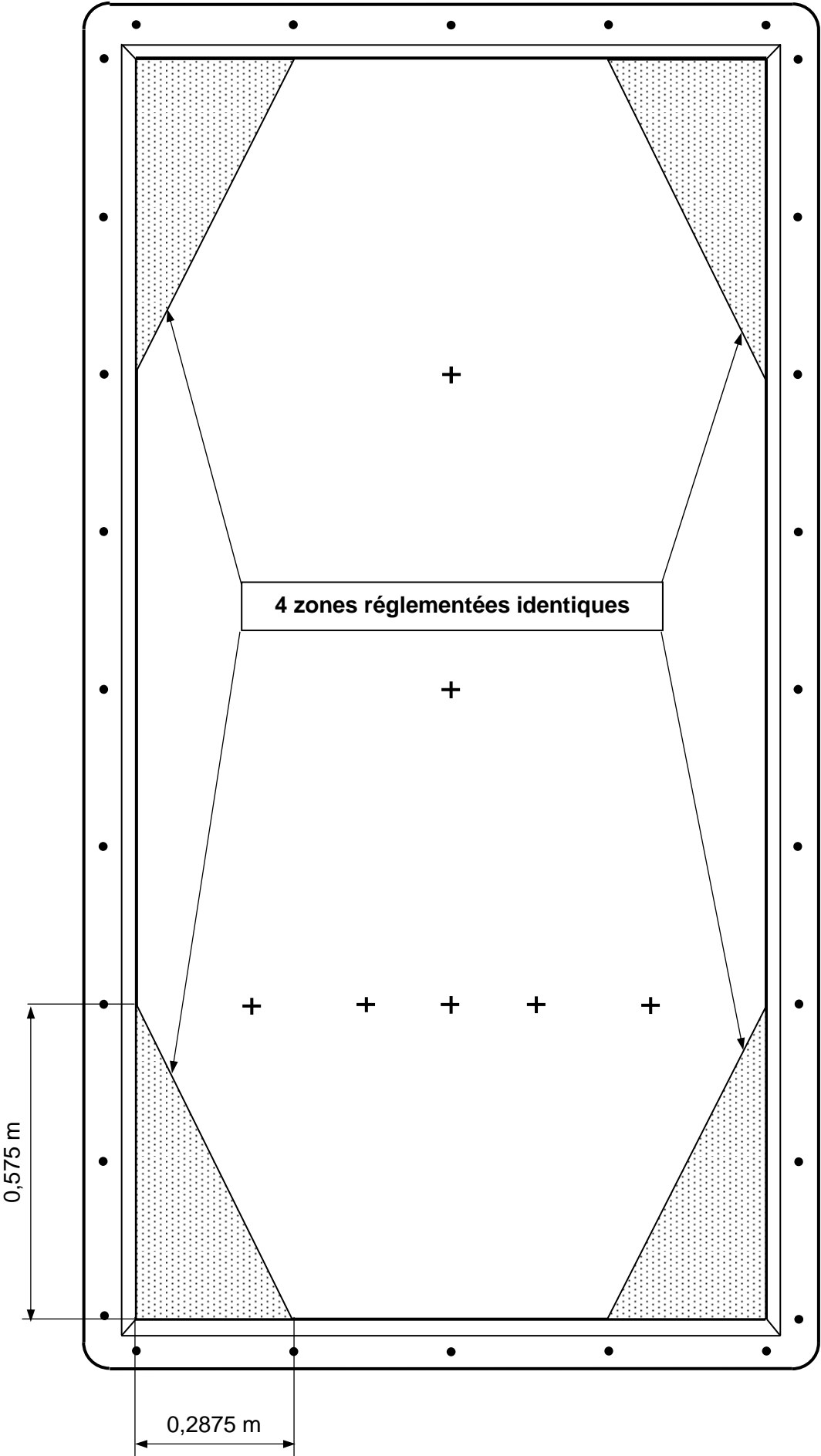
BILLARD DE 2,60 m PARTIE LIBRE PETITS COINS

Tracé des zones réglementées



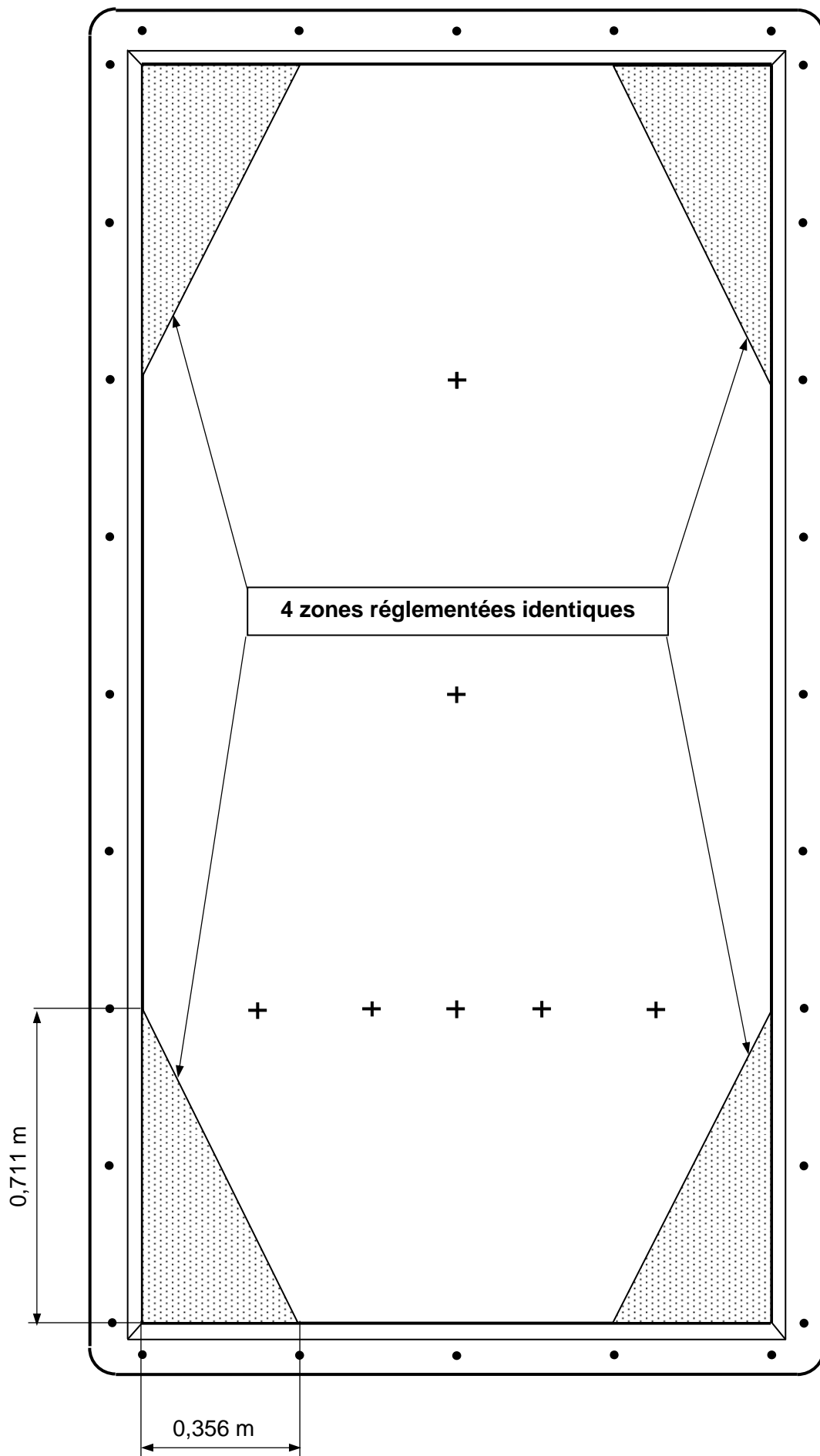
BILLARD DE 2,60 m PARTIE LIBRE GRANDS COINS

Tracé des zones réglementées



BILLARD DE 3,10 m PARTIE LIBRE

Tracé des zones réglementées



JEUX DE CADRES

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

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

Article GE 1.2.05 – Définition du Jeu de 47/2

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

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

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

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

Article GE 1.2.07 – Définition du Jeu de 47/1

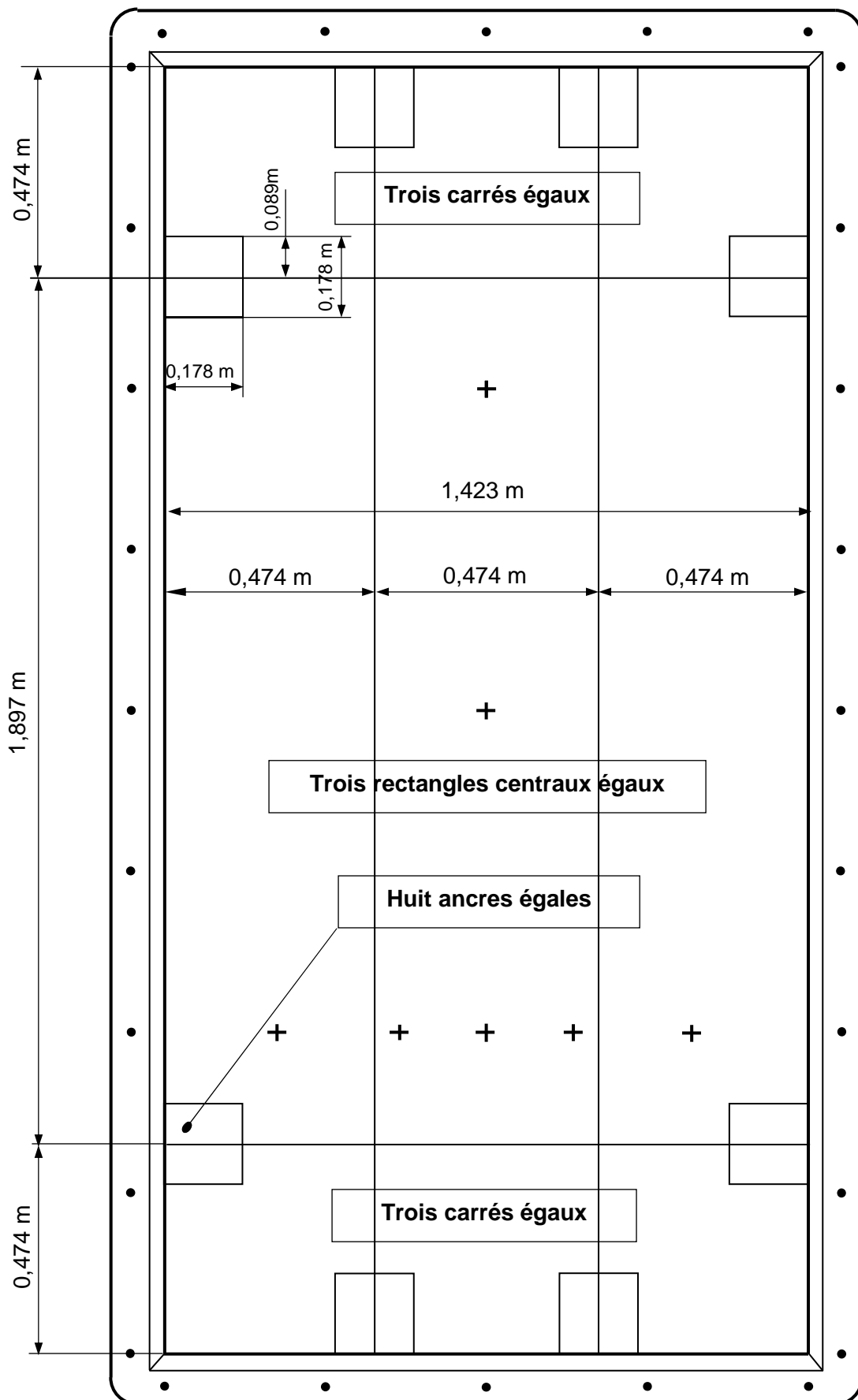
Dans la partie au Cadre de 47/1, le tracé des cadres sur la surface de jeu est identique à celui du 47/2.

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

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

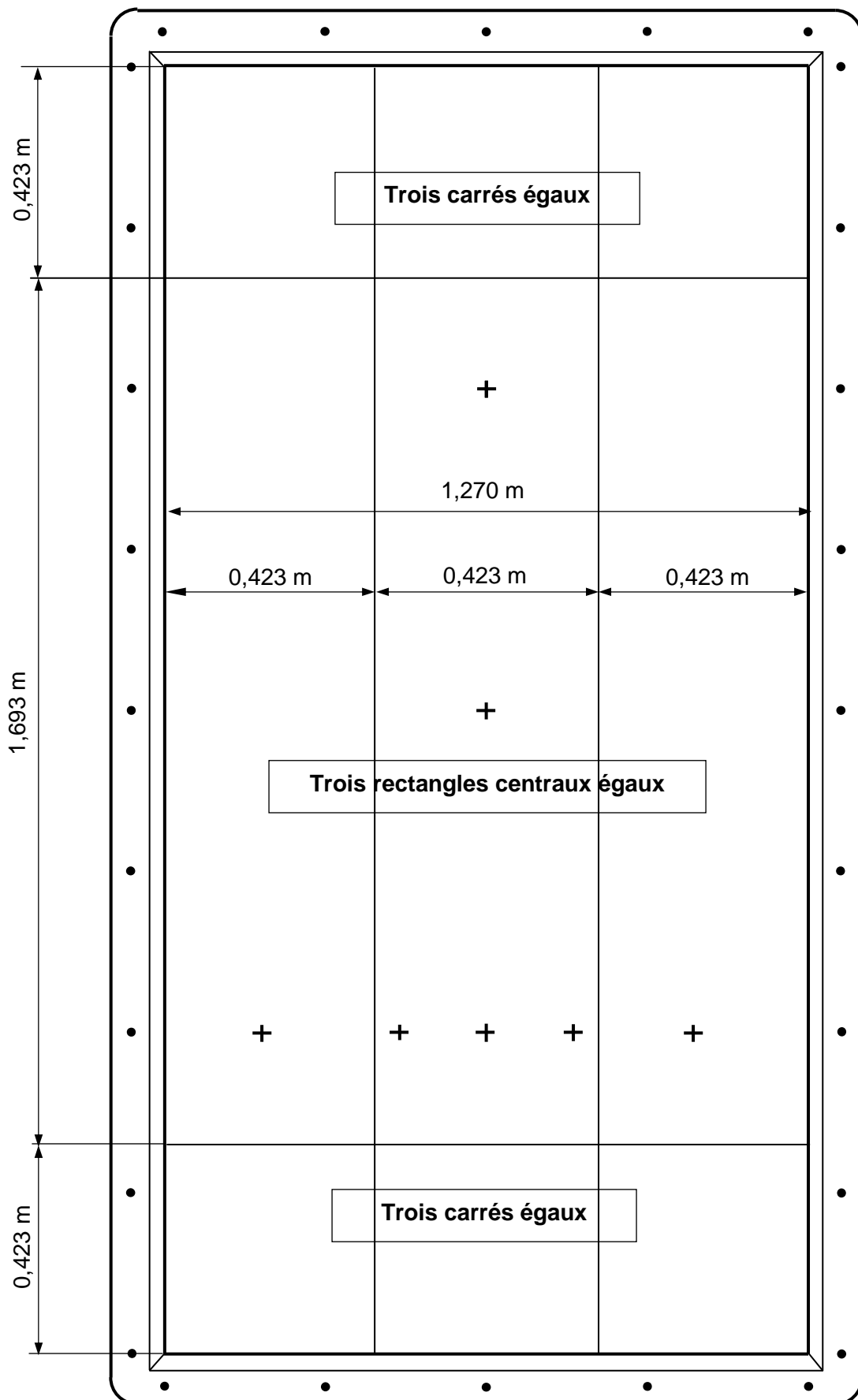
CADRE 47/2 et 47/1 (billard 3,10 m)

Tracé des zones réglementées



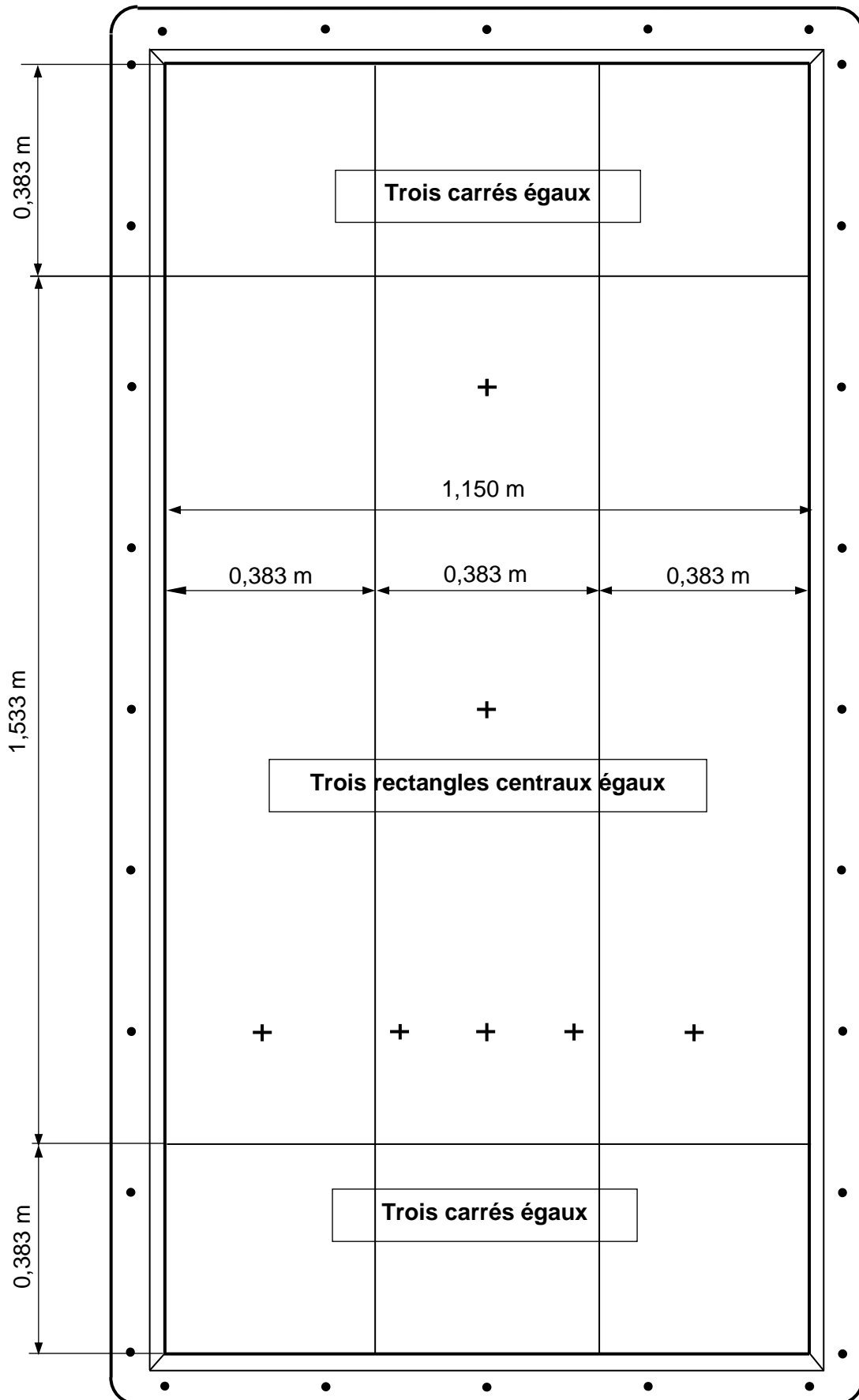
CADRE 42/2 (billard 2,80 m)

Tracé des zones réglementées



CADRE 38/2 (billard 2,60 m)

Tracé des zones réglementées



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

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

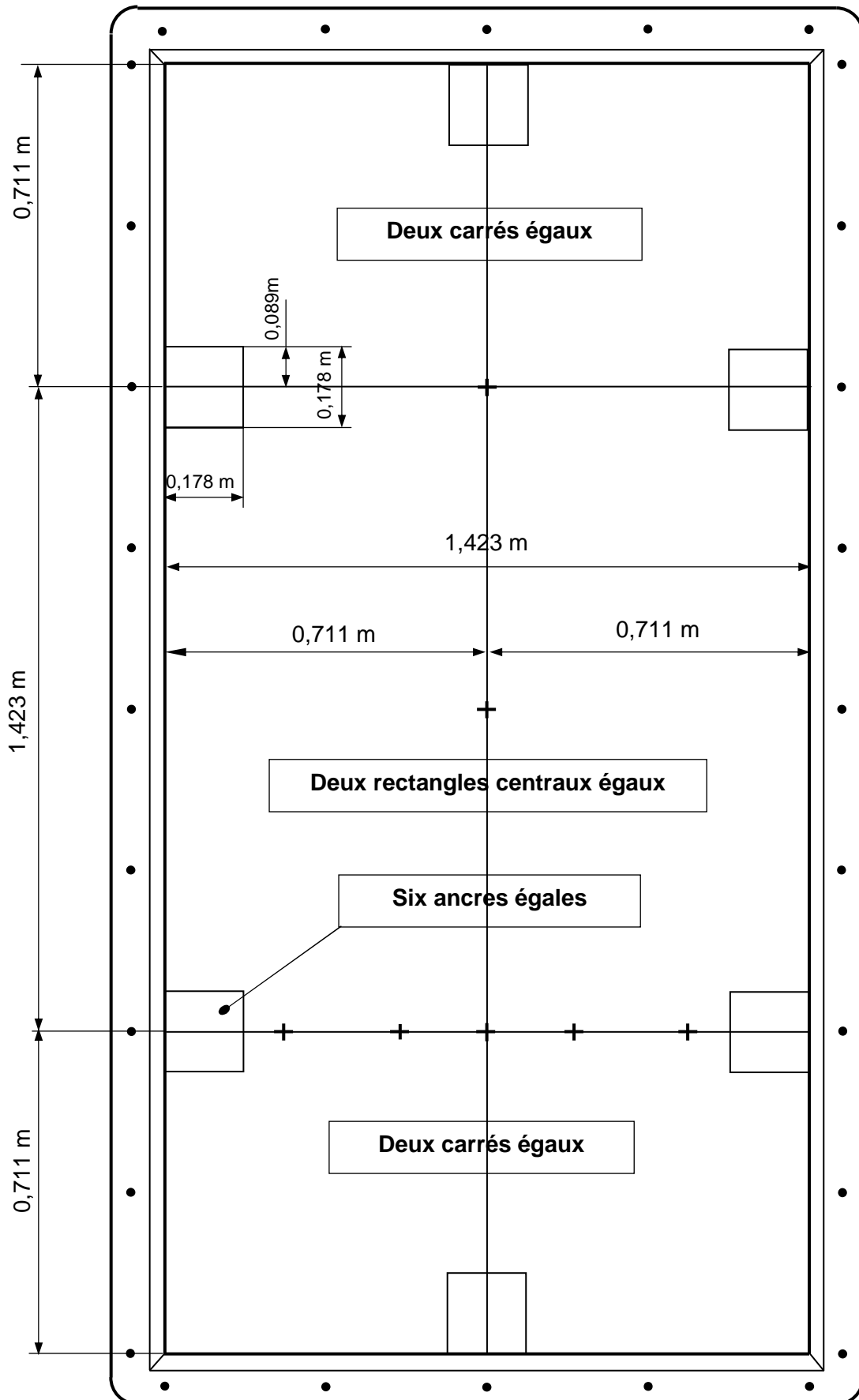
Article GE 1.2.09 – Définition du Jeu de 71/2

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

TRACE CADRE 71/2 >> VOIR PAGE 31

CADRE 71/2 (billard 3,10 m)

Tracé des zones réglementées



JEUX DE BANDES

Article GE 1.2.10 – Jeu par 1 Bande

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

Article GE 1.2.11 – Jeu par 3 Bandes

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

BILLARD ARTISTIQUE

Article GE 1.2.12 – Définition

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

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

5 QUILLES

Article GE 1.2.13 – Définition

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

4-BILLES

Article GE 1.2.14 – Définition

Le 4-Billes est particulièrement propice à la pratique du billard carambole par les joueurs débutants.

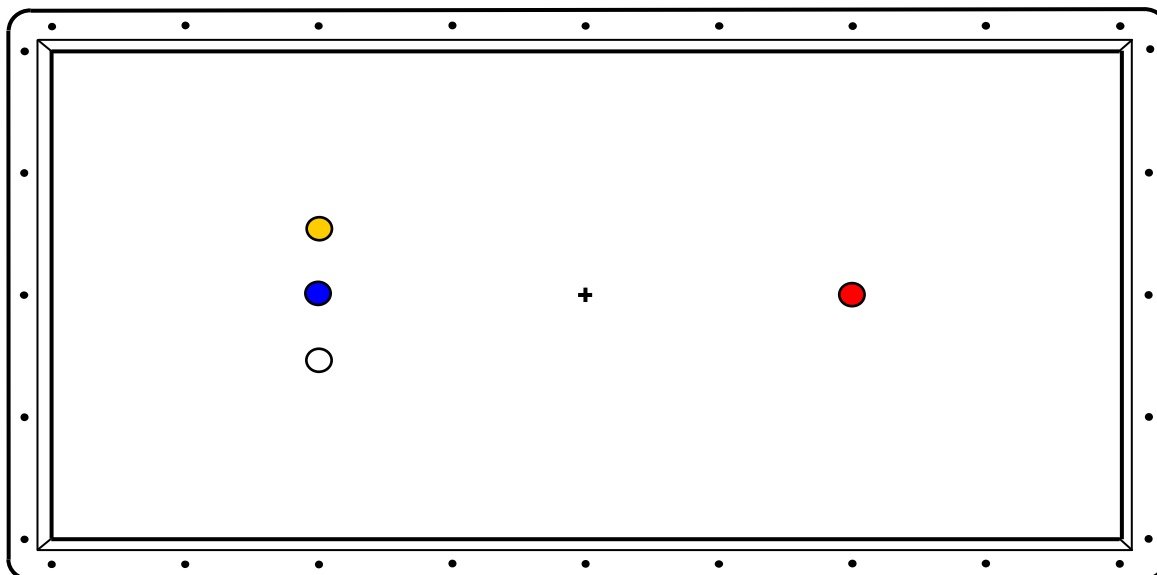
Le jeu de billes est composé d'une bille blanche, d'une jaune, d'une rouge, et d'une bleue.

Le joueur marque un point à chaque fois qu'il parvient à caramboler, avec sa bille, deux des trois autres billes.

Par ailleurs, toutes les règles de la Partie Libre s'appliquent au 4-Billes, à l'exception des zones réglementées qui n'existent pas dans cette spécialité.

Le joueur qui commence la partie se voit attribuer la bille blanche, son adversaire jouera avec la bille jaune.

Emplacement des billes pour le coup de départ



JEUX COMBINES INDIVIDUELS

Article GE 1.2.15 – Types

a) Pentathlon

Le match de pentathlon comporte cinq spécialités :

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

b) Triathlon

Le match de Triathlon comporte 3 spécialités :

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

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

c) Biathlon

Le match de Biathlon comporte 2 spécialités :

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

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

Article GE 1.2.16 – Mécanisme du match

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

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

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

Cette table est disponible au Secrétariat de la Fédération.

TITRE II

ORGANISATION DES COMPETITIONS

CHAPITRE I

COMMISSION SPORTIVE NATIONALE CARAMBOLE

Article GE 2.1.01 – Composition et fonctionnement

La Commission Sportive Nationale Carambole (CSNC) est composée selon l'article 2.4.1.2. du Règlement Intérieur de la FFB.

En liaison avec le Secrétariat Fédéral, elle administre l'ensemble des épreuves, 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 de Ligues et sont applicables la saison suivante après adoption par le Comité Directeur.

Les décisions à caractère urgent sont prises par la CSNC

Article GE 2.1.02 – Attributions

Les attributions de la CSNC sont les suivantes :

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

CHAPITRE II

EPREUVES OFFICIELLES

Article GE 2.2.01 – Catégories d'épreuves officielles

Les épreuves officielles de la FFB sont :

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

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

Article GE 2.2.02 – Attribution des Finales

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

L'attribution d'une Finale Nationale est décidée par la CSNC selon le niveau.

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

Tout Club ou Ligue régionale, à l'exception de ceux cités au paragraphe précédent, se substituant à un Club ou à une Ligue défaillante, pourra demander à celui-ci ou à celle-ci le remboursement des indemnités de déplacement et de séjour des joueurs et arbitres officiellement convoqués par la FFB suivant le barème prévu par le Comité Directeur.

Article GE 2.2.03 – Règlement propre à chaque épreuve

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

Article GE 2.2.04 – Activités sportives des Ligues ou Secteurs

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

Particularités

- Régionale 1 – Partie Libre
Ce Championnat est qualificatif pour la Coupe des Provinces. La Finale de Ligue est obligatoire et la Finale de Secteur est facultative.

- Régionale 2 – Partie Libre
Ce Championnat est qualificatif pour la Coupe des Provinces. La Finale de Ligue est obligatoire et la Finale de Secteur est facultative.

- Régionale – Bande - 3 Bandes - Cadre 42/2
Les Ligues doivent désigner le joueur qui les représentera à la Bande dans la Coupe des Provinces. Le mode de sélection du joueur est laissé à la liberté de la Ligue (Championnat, tournois). Il en est de même pour le 3 bandes

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

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

Article GE 2.2.05 – Participation

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

Article GE 2.2.06 – Respect des règlements

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

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

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

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

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

Article GE 2.2.07 – Joueur forfait

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

Délai :

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

Article GE 2.2.08 – Abandon en cours de compétition

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

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

Article GE 2.2.09 – Joueur en retard

- Cas général :

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

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

- Cas particulier :

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

Article GE 2.2.10 – Tenue Sportive

A- Éléments communs à tous les niveaux de compétition:

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

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

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

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

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

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

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

C- Éléments pour les autres compétitions:

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

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

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

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

D- Publicité :

Règlement spécifique FFB à tous les niveaux de compétitions :

- La publicité est autorisée exclusivement pour des produits conformes aux règles de l'éthique sportive.
La marque d'origine du vêtement n'est pas considérée comme une publicité à condition que sa surface n'excède pas 6 cm².
- Toutes les marques publicitaires doivent être apposées aux endroits suivants : sur les bras et sur la poitrine à droite, le côté gauche étant réservé exclusivement à l'écusson.
- En aucun cas, il n'est admis de publicité sur le dos.
- Pour la surface publicitaire :
 - a. La surface d'une marque publicitaire est déterminée par le rectangle dans lequel elle est inscrite.
 - b. La surface totale d'un emplacement publicitaire ne doit pas excéder 100 cm².
La surface d'ensemble de tous les emplacements publicitaires ne doit pas excéder 300 cm².
 - c. L'organisateur peut imposer la marque de son sponsor. Dans ce cas, cette publicité vient en supplément de la ou des marques personnelles des joueurs.

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

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

Article GE 2.2.11 – Mutation

- Voir article 1.3.7 du Règlement Intérieur de la Fédération.

Article GE 2.2.12 – Directeur de Jeu

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

Le Directeur de Jeu a pour attribution :

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

Un joueur qui n'est pas en mesure de présenter sa licence provisoire ou définitive ne peut participer à la compétition, sauf en cas de force majeure laissé à l'appréciation du Directeur de Jeu.

Le joueur qui présente une licence provisoire doit fournir également une pièce d'identité.

Article GE 2.2.13 – Essai des billards

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

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

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

TITRE III

CHAMPIONNATS

CHAPITRE I

GENERALITES

Article GE 3.1.01 – Championnats

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

Au 3 Bandes et aux jeux de séries, seuls les matchs dont les résultats sont saisis sur les sites fédéraux dédiés sont officiels et pris en compte pour la classification et les classements nationaux.

Article GE 3.1.02 – Qualification initiale

Sont admis à disputer les éliminatoires du Championnat d'une catégorie :

- tous les joueurs de la catégorie
- les joueurs de la catégorie inférieure bénéficiant des dispositions dérogatoires ci-dessous :

1. Un joueur ayant disputé au moins trois matchs, qui a dépassé la moyenne plafond de sa catégorie à l'issue de la première compétition de la saison peut être autorisé à participer aux épreuves du championnat de la catégorie supérieure si celui-ci n'est pas commencé.
- 2 Un joueur classifié pour la première fois sur la base de la moyenne annuelle qui descend de catégorie alors qu'il avait une étoile peut participer valablement aux compétitions de son ancienne catégorie.
Ce choix, définitif pour l'ensemble de la saison, porte sur la totalité des compétitions auxquelles le joueur participe.

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

La commission sportive de la Ligue d'appartenance des joueurs est l'instance habilitée à accorder et enregistrer les dérogations.

L'engagement des joueurs qui ne sont pas classifiés sur la base de la moyenne annuelle se fait dans la catégorie de leur dernière classification.

Article GE 3.1.03 – Engagement initial

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

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

Article GE 3.1.04 – Dispositions circonstancielles

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

Elles sont définies par les dispositions circonstancielles suivantes :

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

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

CHAPITRE II

Moyennes- catégories

Article GE 3.2.01 – Moyennes

1. Calcul de la moyenne

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

Elle ne peut jamais être calculée comme moyenne de quotients individuels

Elle est arrondie à la décimale la plus proche, avec 3 décimales pour le 3 Bandes et 2 décimales pour les autres modes de jeux.

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

2. Correspondance entre formats

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

3. Moyenne annuelle

Dans un mode de jeu donné, la moyenne annuelle est calculée sur la totalité des matchs d'une saison sportive, compétitions individuelles et par équipes confondues

4. Moyenne générale

Dans un mode de jeu donné la moyenne générale est calculée sur l'ensemble des matchs d'une compétition officielle ou d'une étape de cette compétition.

5. Moyenne particulière

La moyenne particulière se rapporte à un seul match. Elle ne se calcule que pour les matchs gagnés ou nuls.

6. Cas particuliers : Artistique et 5 Quilles

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

Article GE 3.2.02 – Les catégories

1. Catégories officielles

Elles sont définies dans le tableau 1 de l'annexe 1 du livret des Annexes.

Les ligues ont la possibilité de moduler les distances au fil de la compétition en respectant toutefois les distances réduites qui sont précisées dans le tableau figurant en Annexe 1 du livret des Annexes

- En championnats : les distances peuvent aller crescendo au fur et à mesure des phases éliminatoires, mais les finales de ligues et de secteurs doivent être disputées sur les distances normales de la catégorie.

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

2. Catégories d'âge et de sexe

CADETS	moins de 17 ans au 1 ^{er} septembre ouvrant la saison sportive catégorie mixte sur billard 2,80 m et 2,60 m
JUNIORS	moins de 21 ans au 1 ^{er} septembre ouvrant la saison sportive catégorie mixte sur billard 2,80 m et 2.60 m
JUNIORS	moins de 21 ans au 1 ^{er} septembre ouvrant la saison sportive catégorie mixte sur billard 3,10 m
TOUTES CATEGORIES	catégorie mixte sans distinction d'âge
FEMININES	catégorie sans distinction d'âge

Article GE 3.2.03 – La classification

La classification résulte de la répartition des joueurs dans les catégories officielles définies dans l'annexe 1 du livret des annexes. A compter du 1^{er} septembre de chaque saison sportive, elle est effectuée automatiquement sur les sites dédiés à chaque mode de jeu à partir des résultats des matchs saisis.

Dès la clôture de la saison sportive la classification est établie pour la saison suivante.

L'appartenance d'un joueur à une catégorie est déterminée en comparant sa moyenne annuelle aux valeurs données dans le tableau des catégories.

Si pendant la saison sportive un joueur dispute moins de 3 matchs en compétition officielle sa moyenne de classification demeure inchangée, quelle que soit l'ancienneté de la saison à l'issue de laquelle elle a été établie.

Article GE 3.2.04 - Montée de catégorie

Lorsque la nouvelle catégorie du joueur est supérieure à celle de la précédente classification, le joueur monte de catégorie.

Les joueurs peuvent monter de plusieurs catégories à la fois.

Article GE 3.2.05 - Etoile

Lorsqu'un joueur monte de catégorie ou confirme sa catégorie, il lui est attribué une étoile.

L'étoile est également attribuée aux nouveaux joueurs à leur première classification.

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

Les étoiles issues de classifications antérieures au 01/9/2008 n'ont plus d'effet sur la classification et n'ont d'usage que pour les seules dérogations du 3.1.02.

Article GE 3.2.06 - Descente de catégorie

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

- si le joueur possède une étoile elle lui est retirée. Le joueur reste dans la catégorie de la précédente classification.

- si le joueur ne possède plus d'étoile il descend dans la catégorie immédiatement inférieure à celle de la précédente classification quelle que soit sa moyenne annuelle.

D'une saison sur l'autre, un joueur classifié, en moyenne annuelle, ne peut descendre que d'une catégorie, sauf dérogation exceptionnelle accordée par la commission sportive compétente.

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

Article GE 3.2.07 – Recalcul des catégories

Après chaque modification des critères de classification, notamment de l'annexe 2, les classifications antérieures sont recalculées dans les nouvelles conditions d'application du code sportif.

Article GE 3.2.08 – Nouveau joueur

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

A tous les modes de jeux, hormis le Billard Artistique, le nouveau joueur est engagé dans la catégorie correspondante au niveau apprécié au sein de son Club sous la responsabilité de son Président.

Dès qu'à l'issue d'une compétition officielle le nombre de matchs disputés est égal ou supérieur à trois, il n'est plus considéré comme nouveau joueur et une moyenne est calculée sur l'ensemble des matchs joués.

Dans le cas où cette moyenne est inférieure au plancher de la catégorie dans laquelle le joueur s'est engagé, s'il est qualifié pour le tour suivant il doit continuer dans cette catégorie. Sinon il peut disputer le championnat de la catégorie inférieure si celui-ci n'est pas commencé.

Dans le cas où cette moyenne est supérieure au plafond de la catégorie dans laquelle il s'est engagé, il ne peut plus évoluer dans la catégorie initiale, mais il est autorisé à participer aux épreuves du Championnat de la catégorie correspondant à la moyenne réalisée si celui-ci n'est pas commencé.

Engagement initial : correspondance entre les modes de jeu

- Un joueur non classé à la partie libre, mais classé en Nationale 1 ou Nationale 2 dans un autre mode de jeu ne peut s'engager à la partie libre qu'en championnat de Nationale 2 au minimum.
- Un joueur non classé à la partie libre, mais classé en Nationale 3 dans un autre mode de jeu ne peut s'engager à la partie libre qu'en championnat de Régionale 1 au minimum.
- Un joueur classé à la partie libre en Nationale 1 ou Nationale 2, mais non classé dans les autres modes de jeu ne peut s'engager en championnat dans ceux-ci qu'en Nationale 3 au minimum.

Article GE 3.2.09 - Classement national 3 bandes

Un classement est le résultat de l'opération qui consiste à attribuer un rang à chaque joueur en comparant ses résultats à ceux des autres.

Un classement national individuel est établi au 3 bandes à partir de l'ensemble des matchs joués en compétition officielle, sans distinction de catégorie.

Au terme de chaque saison sportive le classement national est rendu public et officialisé dans la revue fédérale.

Le site dédié au 3 Bandes permet la saisie des matchs et la consultation du classement, actualisé en permanence.

Les conditions de son établissement sont données par l'annexe 4 du code sportif

CHAPITRE III

FINALES DE LIGUE

Article GE 3.3.01 – Finales de Ligue

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

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

Le vainqueur de la Finale est déclaré Champion de Ligue

Article GE 3.3.02 – Transmission des résultats

Le Club organisateur de la Finale de Ligue doit impérativement s'assurer de la saisie des matchs dans FFB Sportif, et informer les participants de la nécessité de s'inscrire en ligne sur le site de la FFB pour participer à la finale de France.

Si une finale de secteur est prévue, la feuille de résultats, dûment remplie, doit être adressée sous 48 heures au Responsable Sportif du Secteur.

Si la compétition suivante est directement une finale de France, le joueur qualifié et ses éventuels remplaçants doivent s'inscrire en ligne sur le site de la FFB, rubrique « carambole – inscription individuelle en ligne ». La période d'inscription débute 6 semaines avant la finale concernée, le jeudi à 18h00 et se termine 2 semaines avant, le jeudi à 18h00.

Article GE 3.3.03 – Engagements en Finales de Secteur

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

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

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

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

CHAPITRE IV

FINALES DE SECTEURS

Article GE 3.4.01 – Finales de Secteurs

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

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

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

1. Ile de France

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

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

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

5. Centre : Auvergne – Centre

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

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

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

Le vainqueur de la Finale est déclaré Champion de Secteur.

Article GE 3.4.02 – Responsable Sportif de Secteur

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

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

Le rôle officiel du Responsable consiste à :

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

Article GE 3.4.03 – Engagements en Finale Nationale

Le Club organisateur de la Finale de Secteur doit impérativement s'assurer de la saisie des matchs dans FFB Sportif, et informer les participants de la nécessité de s'inscrire en ligne sur le site de la FFB pour participer à la finale de France.

Le vainqueur de la Finale de Secteur est qualifié pour la Finale Nationale et le second est le remplaçant éventuel. Pour être sélectionnables, les deux joueurs doivent s'inscrire en ligne sur le site de la FFB, rubrique « carambole – inscription individuelle en ligne ». La période d'inscription débute 6 semaines avant la finale concernée, le jeudi à 18h00 et se termine 2 semaines avant, le jeudi à 18h00.

CHAPITRE V

FINALES NATIONALES

Article GE 3.5.01 – Finales Nationales

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

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

Le vainqueur de la Finale est déclaré Champion de France.

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

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

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

- Nombre de joueurs : 24
- Formule de jeu : Par groupes de 6 joueurs soit 4 matchs par joueur en phase qualificative puis ¼ de finale, ½ finale et finale par élimination directe
- Nombre de billards : 4 de 2,80 m ou de 2,60 m, draps neufs, billes neuves
- Nombre de jours : 3 (du vendredi midi au dimanche soir)
- Distances : voir tableau des catégories en annexe 1 du livret des Annexes
- Joueurs qualifiés : * 1 représentant de chaque ligue de métropole (20 joueurs)
* 2 représentants supplémentaires pour la ligue d'Ile de France
* 1 joueur invité du Club organisateur (voir Article GE 3.5.03)
* 1 joueur invité de la ligue organisatrice ou en priorité un joueur représentant une Ligue des DOM-TOM, si cette ligue a un joueur qualifiable

Soit : 24 joueurs au total.

Article GE 3.5.02 – Demandes d'organisation

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

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

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

Article GE 3.5.03 – Joueurs participant aux Finales Nationales

1. Une Finale Nationale réunit les vainqueurs des Finales de Secteurs ou les joueurs issus des qualifications, dont les engagements auront été régulièrement transmis, et l'invité du Club ou de la Ligue s'il y a lieu. **Tous les joueurs doivent obligatoirement s'engager sur le site fédéral.**
2. **Pour une spécialité, un joueur qualifié (qu'il participe ou non) pour une finale de France Masters ne peut pas participer dans la même saison à une autre finale nationale.**
3. En cas d'indisponibilité de l'un des qualifiés de droit, son remplaçant dûment inscrit est **retenu**.
4. Le Club organisateur a toute liberté pour choisir son joueur invité qui n'est pas forcément membre du Club. Au cas où l'organisateur renonce à choisir un invité, le choix revient alors à la Ligue du Club organisateur.
L'invité éventuel de l'organisateur doit être classé dans la catégorie. Il lui est interdit de participer à la Finale de Secteur ou à la Finale de Ligue pour les championnats à 24 joueurs. Il n'est pas nécessaire qu'il ait disputé un tour éliminatoire dans la saison en cours. **Son engagement doit être fait en ligne sur le site de la FFB, rubrique « carambole – inscription individuelle en ligne ». La période d'inscription débute 6 semaines avant la finale concernée, le jeudi à 18h00 et se termine 2 semaines avant, le jeudi à 18h00.**
5. Participation des joueurs étrangers. Voir article 1.3.5 du Règlement Intérieur de la FFB.

Article GE 3.5.04 – Liste des joueurs qualifiés

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

Article GE 3.5.05 – Convocation

Les convocations sont publiées uniquement sur le site fédéral.

Article GE 3.5.06 – Transmission des résultats

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

Article GE 3.5.07 – Indemnisation des joueurs et des arbitres

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

Article GE 3.5.08 – Le Délégué Fédéral

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

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

Il est convoqué par le Secrétariat de la FFB.

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

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

Il proclame le Champion de France.

TITRE IV

REGLES DE FONCTIONNEMENT

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

CHAPITRE I

DEROULEMENT DES COMPETITIONS PAR TOURNOIS

Les Ligues et les Secteurs ont toute autonomie pour organiser ces tournois.
La période annuelle des tournois débute le 1^{er} juillet et se termine le 30 juin.

Article GE 4.1.01 – Définition d'un tournoi

Un tournoi est défini par :

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

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

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

Article GE 4.1.03 – Conditions de participation

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

Article GE 4.1.04 – Niveau de jeu d'un tournoi

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

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

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

- Formats de Billards

En Nationale 1 et 2, les tournois peuvent se dérouler sur tous formats, la phase finale ayant lieu impérativement sur billard de 3,10 m. Cette disposition permet notamment à un Club ne possédant qu'un seul 3,10 m de proposer un tournoi attractif.

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

- Distance de jeu

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

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

- si c'est sur 2.80 m : ils jouent tous les deux 300 points petits coins
- si c'est sur 3.10 m : ils jouent tous les deux 300 points grands coins, avec remise sur mouche obligatoire en cas de collage.

Article GE 4.1.05 – Modalités d'engagements

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

Article GE 4.1.06 – Droits d'engagements

La CSNC laisse à chaque Ligue la liberté de définir sa politique sur le plan financier :

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

Article GE 4.1.07 – Formules de jeux

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

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

CHAPITRE II

DEROULEMENT DES COMPETITIONS PAR POULES

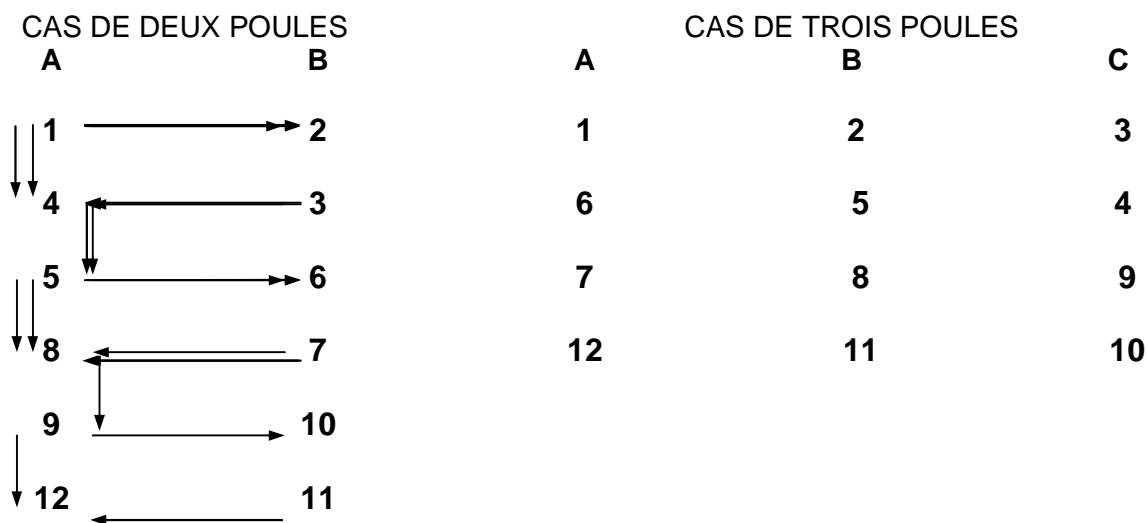
Article GE 4.2.01 – Mode de fonctionnement par poules

Composition des poules

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

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

Exemple :



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

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

Article GE 4.2.02 – Joueurs remplaçants

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

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

TRES IMPORTANT

S'il s'agit du 1^{er} tour éliminatoire de la compétition, les deux joueurs éliminés doivent disputer entre eux un match d'appui leur permettant de réaliser une moyenne sur trois matchs.

A tout autre stade de la compétition, le match d'appui n'est pas nécessaire.

Article GE 4.2.03 – Mécanismes des tours de jeux

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

Article GE 4.2.04 – Joueurs d'un même club

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

Article GE 4.2.05 – Attribution des points de match

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

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

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

1. Le classement des joueurs dans une poule se fait dans l'ordre décroissant du total des points de partie.
2. Dans les parties de jeux combinés, c'est la somme des points attribués dans chaque spécialité et dont le décompte se fait suivant les indications de l'article précédent qui détermine le classement.
3. En cas d'égalité des points de match, les joueurs sont d'abord départagés par leur Moyenne Générale qui, à cette occasion, est calculée avec le nombre de décimales maximum.
4. En cas de nouvelle égalité, les joueurs sont départagés par la moyenne particulière, puis par la(les) meilleure(s) série(s).
5. Nouveaux joueurs (voir Article GE 3.2.07 – Cas particuliers).

Article GE 4.2.07 – Mode de qualification

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

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

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

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

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

CAS PARTICULIERS :

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

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

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

CHAPITRE III

TOURNOIS HORS CHAMPIONNAT

Article GE 4.3.01 – Objectif et homologation

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

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

TITRE V

DISPOSITIONS PARTICULIERES CHAMPIONNAT HAUT NIVEAU

Voir livret spécifique « Livret Haut-Niveau »

TITRE VI

REGLES D'ARBITRAGE

CHAPITRE I

DOMAINE D'APPLICATION DES REGLES

Les règles d'arbitrage sont applicables à toutes les épreuves organisées ou reconnues par la FFB, sauf Artistique et 5-Quilles qui font l'objet de dispositions particulières définies dans les livrets spécifiques correspondants.

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

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

CHAPITRE II

NOMINATIONS - LEGITIMITE - TENUE

Article GE 6.2.01 – Nomination des arbitres et renouvellement des cartes d'arbitres

- Arbitres internationaux

Les nominations et les renouvellements des cartes d'arbitre sont proposés aux instances internationales par la CNJA.

Les cartes d'arbitre UMB sont renouvelables tous les 3 ans.

Les cartes d'arbitre CEB sont renouvelables tous les 2 ans.

- Arbitres fédéraux

Les nominations et les renouvellements des cartes d'arbitre sont proposés à la CNJA par les Présidents des CAL.

Les cartes d'arbitre fédéral sont renouvelables tous les 5 ans.

Avant de donner son accord, la CNJA peut consulter les passeports des arbitres et procéder à toutes investigations complémentaires.

- Procédure

Dans tous les cas, les arbitres doivent remplir et signer un formulaire spécifique, notifiant en particulier leur engagement à répondre aux convocations qui leur sont adressées.

Le non respect de cet engagement par 3 fois, consécutivement ou non, entraîne la radiation de l'arbitre sur les listings de la CNJA. Par conséquent, de ce fait, l'arbitre ne sera plus convoqué.

Pour officier de nouveau, l'arbitre sanctionné doit passer un stage de remise à niveau soumis à l'appréciation de la commission d'arbitrage concernée.

Article GE 6.2.02 – Légimité

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

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

Cette disposition n'est valable que dans les éliminatoires avant les finales de Ligue. Au-delà de ce stade, toutes les finales doivent être arbitrées par des arbitres officiels, conformément au Code Sportif.

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

Article GE 6.2.03 – Tenue

Tout arbitre officiel préalablement retenu pour officier dans une compétition doit porter la tenue décrite à l'Article GE 6.6.02. A défaut de cette tenue, la tenue Club est obligatoire.

CHAPITRE III

ROLE DE L'ARBITRE AVANT LA PARTIE

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

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

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

Avant la partie :

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

Pendant la partie :

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

CHAPITRE IV

DIRECTION D'UNE PARTIE

Echauffement :

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

L'arbitre est tenu de faire respecter ce temps et d'annoncer la dernière minute d'entraînement.

Les joueurs s'entraînent selon leur bon vouloir ; en cas de désaccord, **il est procédé à un tirage au sort.**

Si un joueur souhaite quitter l'aire de jeu, il doit en informer l'arbitre ou le marqueur

Article GE 6.4.01 – Définition du début de la partie

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

A partir de cet instant, il y a faute si un joueur touche une bille

Article GE 6.4.02 – Tirage à la Bande

1. Placement des billes

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

2. tirage à la bande

- L'arbitre invite les joueurs à effectuer le tirage en annonçant "QUAND VOUS VOULEZ".
- Par une trajectoire **directe aller-retour**, la bille de chaque joueur doit toucher une seule fois la bande du haut, et s'arrêter au plus près de la bande du bas (après contact ou non).
- Les billes des deux joueurs doivent être en mouvement avant que l'une d'entre elles n'atteignent la bande du haut. Si tel n'est pas le cas le tirage est recommencé
- Si les billes s'arrêtent à égale distance de la bande du bas, l'arbitre fait recommencer le tirage.

Le tirage est gagné par le joueur dont la bille est au plus près de la bande du bas.

Il y a faute et le joueur fautif perd le tirage :

- S'il commet une faute (fausse queue, pas de pied en contact avec le sol, ...)
- Si sa bille heurte la rouge
- Si la bille touche à l'aller comme au retour, la grande bande
- Si, dans sa trajectoire, sa bille vient heurter la bille adverse
- Si lors de la 2^e exécution du tirage, le joueur n'a pas commencé l'exécution de son tirage, alors que son adversaire a déjà effectué le sien, et que sa la bille, après avoir touché la bande du haut, s'est immobilisée.

3. Attribution des billes

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

Article GE 6.4.03 – Position de départ

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

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

Article GE 6.4.04 – Carambolage de départ

Le carambolage de départ doit se jouer par l'attaque directe de la bille rouge (excepté au 5 Quilles).
Le principe est identique pour la reprise égalisatrice.

Article GE 6.4.05 – Reprise

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

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

Article GE 6.4.06 – Contrôle de la marque

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

Article GE 6.4.07 – Nettoyages

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

Article GE 6.4.08 – Annonces

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

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

2. Annonces multiples

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

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

3. Annonce d'une faute

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

4. Annonce dans les zones réglementées

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

Cadre à deux coups:

Au Cadre à 2 coups les annonces possibles sont les suivantes (12 possibles) :

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

Cadre à un coup:

Au Cadre à 1 coup les annonces possibles sont les suivantes (6 possibles) :

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

5. Décompte final

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

6. Limitation en reprises

- Pour les parties avec limitation de reprises, l'arbitre annonce " DERNIERE REPRISE » avant que le joueur ayant débuté la partie ne joue.
- Il y a remise sur mouches pour le joueur qui a la reprise lors de la dernière reprise.

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

- Sauf aux parties par 3 Bandes, les billes sont remises sur mouches comme pour la reprise (Article GE 6.4.05). Le point doit être réalisé comme pour la position de départ décrite à l'article GE.6.4.04, ceci sur tous les formats de billard.
- Lors de ces remises sur mouches, l'arbitre s'assure que le joueur conserve bien sa bille.
- Si lors d'une remise sur mouches des billes par l'arbitre un échange se fait, la faute incombe tout de même au joueur et non à l'arbitre

Remise sur mouches aux 3 Bandes

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

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

Article GE 6.4.10 – Billes en contact

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

1. PARTIE LIBRE

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

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

2. PARTIE AU CADRE

Le joueur peut :

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

3. PARTIE PAR LA BANDE

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

4. PARTIE PAR 3 BANDES

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

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

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

Article GE 6.4.12 – Définition des fautes

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

Le joueur fait faute et la main passe :

- si une ou plusieurs billes sortent hors du billard.
- s'il joue avant que les 3 billes soient complètement immobiles.
- s'il touche une bille quelconque avec la main ou tout autre accessoire.
- s'il queute. Il y a queutage lorsque
 - le procédé entre plusieurs fois en contact avec la bille en mouvement
 - le procédé est encore en contact avec la bille en mouvement
 - le procédé est encore en contact avec la bille au moment où celle-ci touche une autre bille ou 1 bande
- s'il joue en direction d'une bande lorsque celle-ci est en contact avec sa bille.
- si, il touche la bille avec autre chose que le procédé (ex. virole).
- Si la bille, après contact avec le procédé ne prend pas la direction initiale de la queue ou décolle de la surface de jeu.:(fausse queue)
- si, au moment où il anime sa bille, aucun de ses deux pieds n'est en contact avec le sol. Les joueurs ont toutefois la possibilité d'utiliser un instrument de 20 cm de hauteur maximum destiné à les surélever. La mise à disposition de cet instrument par l'organisateur est facultative.
- Si la semelle de la chaussure touche le drap de la table ou les bandes
- s'il fait intentionnellement des points de repère sur la bande, la surface de jeu ou le bord du billard (un bleu posé sur le bord du billard peut constituer un point de repère).
- s'il ne joue pas avec sa bille.
- s'il change de bille en cours de série. Dans ce cas, les carambolages réalisés avant le constat de la faute restent acquis.
- s'il ne sort pas au moins une bille d'une zone réglementée après l'annonce dedans.
- si, en cours de série, il quitte l'aire de jeu. Les cas de force majeure sont laissés à l'appréciation de l'arbitre.
- s'il commet un dépassement de temps d'exécution (Article GE 6.4.15).
- s'il n'exécute pas, sauf au 3 Bandes, le point de départ, reprise ou de remise sur mouches conformément aux articles GE 6.4.04, GE 6.4.05 et GE 6.4.10.
- **Si le joueur n'est pas ponctuel, l'arbitre annonce : « avertissement retard »**

Article GE 6.4.13 – Remise en place de billes

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

Article GE 6.4.14 – Interruption de la partie

1. Pause

Dans chaque partie, une pause est prévue en son milieu. Elle est proposée par l'arbitre et dure 5 minutes. Elle peut ne pas être observée si les deux joueurs sont d'accord pour ne pas la prendre. Elle peut également être prise par l'arbitre, en même temps que les joueurs ou seul, s'il est l'unique arbitre du match. La pause de l'arbitre ne peut être refusée par les joueurs. Avant de s'absenter, l'arbitre doit repérer la position des billes

- Le milieu de partie est atteint lorsque, après une série, le score de l'un des joueurs est d'au moins la moitié de la distance de jeu.
- Le milieu de partie atteint, et une fois la série terminée (qu'il y ait la reprise à effectuer ou non), l'arbitre ordonne la pause.
- Dans les parties avec limitation de reprises, le milieu de la partie se situe lorsque le nombre de reprises jouées par le premier joueur a atteint la moitié de la limitation.
- Passé ce milieu de partie, aucune pause ne peut être accordée.
- Dans le cas d'une partie en 2 manches gagnantes, une pause de 5 minutes a lieu après la deuxième manche.
- Dans le cas d'une partie en 3 manches gagnantes, une pause de 5 minutes a lieu après la deuxième manche et après la quatrième manche (s'il y en a une cinquième).

2. Changement d'arbitre

Le changement est effectué à l'occasion de la pause.

Si la pause n'est pas effectuée par les joueurs, l'arbitre peut demander le changement.

3. Abandon provisoire du jeu

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

Article GE 6.4.15 – Limitation de temps

Cas général :

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

Spécificité pour le 3-Bandes, dans le cadre des principaux tournois nationaux de la Finale du Championnat de France Masters, et toutes les rencontres en Division 1

Un dispositif d'affichage validé par la FFB appliquera la limitation du temps de jeu selon les conditions suivantes :

Limitation du temps d'exécution fixé à 40 secondes

- après 40 secondes : avertissement du temps par un système lumineux
- au terme des 40 secondes : signal sonore de fin d'exécution. Il y a alors faute et les billes sont remises sur mouche pour l'adversaire

Deux "Time-Out" par parties sont possibles. Le "Time-Out" peut être demandé à tout moment pendant les 40 premières secondes, la nouvelle limite totale de temps s'élève alors à 80 secondes.

Article GE 6.4.16 – Fautes non constatées

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

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

Article GE 6.4.17 – Billes indûment déplacées

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

Article GE 6.4.18 – Erreur de bille

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

Article GE 6.4.19 – Faute non imputable au joueur

Une faute provoquée par une tierce personne ou par un élément extérieur, n'est pas imputable au joueur. Si, de ce fait, les billes ont été déplacées, elles doivent être remises, autant que possible, dans la position où elles se trouvaient avant l'incident.

Article GE 6.4.20 – Changement de main

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

Article GE 6.4.21 – Râteau

L'utilisation du râteau (accessoire obligatoire mis à disposition par l'organisateur) est permise. Le joueur doit, au minimum, avoir la main posée sur celui-ci

Les queues longues ou télescopiques sont tolérées.

CHAPITRE V

DISPOSITIONS COMPLEMENTAIRES

Article GE 6.5.01 – Autorité

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

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

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

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

Le joueur (ou le marqueur) est autorisé à intervenir discrètement dans les cas suivants :

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

L'intervention sera aussi discrète que possible.

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

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

- L'arbitre ne doit manifester aucun sentiment (hochement de tête, applaudissement, gestes divers, etc....).
- A la demande du joueur, l'arbitre est tenu de lui indiquer quelle est sa bille, et ce, à tout moment de la partie.
- L'arbitre est tenu d'annoncer la position des billes dans les zones réglementées.
- L'arbitre avertit le joueur lorsque sa bille est en contact avec une autre bille ou une bande.
- Il est expressément interdit à l'arbitre de mettre un joueur en garde contre toute faute qu'il est sur le point de commettre (sauf lorsque la main change et que les billes ne sont pas immobiles).
- Rappel : l'arbitre n'accorde la main à l'adversaire que lorsque les billes sont immobiles (Article GE 6.4.20)

Article GE 6.5.03 – Avertissements

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

Article GE 6.5.04 – Réclamations

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

Article GE 6.5.05 – Cas exceptionnels

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

CHAPITRE VI

DISPOSITIONS COMMUNES A TOUS LES CHAMPIONNATS

Article GE 6.6.01 – Choix des arbitres

Les compétitions qualificatives pour les finales de Ligue sont sous la responsabilité des Commissions d'Arbitrage Départementales (CAD) si elles existent. A l'issue de la compétition, la CAD doit communiquer à sa CAL de tutelle la liste des arbitres ayant officié.

Les Commissions d'Arbitrage de Ligue (CAL) choisissent les arbitres des finales de Ligue, des finales de Secteur, des tournois nationaux et des épreuves de qualifications directes aux finales nationales.

Pour les finales nationales, se reporter à l'article GE 6.7.01

Article GE 6.6.02 – Tenue vestimentaire des arbitres

La tenue classique est :

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

Sont admis :

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

Championnats de France Masters :

- Chemise blanche, nœud papillon noir
- Gilet noir ou veste noire

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

Il est permis aux arbitres de porter de manière adéquate, une publicité de l'organisateur pas plus de 80cm². Tous les arbitres devront porter la même publicité et au même endroit

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

Article GE 6.6.03 – Matériel à disposition des arbitres

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

CHAPITRE VII

DISPOSITIONS CIRCONSTANCIELLES AUX FINALES NATIONALES ET INTERNATIONALES

Article GE 6.7.01 – Dispositions particulières aux Championnats de France

1. Nombre d'arbitres

- Dans tous les cas, il faut trois arbitres par table qui se relaient par roulement.
- À chaque match, deux arbitres sont opérationnels. L'un arbitre, l'autre contrôle la table de marque et le tableau d'affichage. Ils permutent à la moitié du match.
- La rotation des arbitres est planifiée par le Directeur de Jeu ou le Directeur de l'arbitrage.

Cas particuliers

- Billard Artistique : il faut quatre arbitres par table qui se relaient deux par deux.
- 3 bandes avec chronomètre : , il est nécessaire de faire appel à un assistant spécialement chargé du chronomètre

2. Présence des arbitres

Les arbitres qui officient lors de la première journée doivent, sauf empêchement, être les mêmes jusqu'à la fin de la compétition. Les phases finales doivent être arbitrées, en priorité, par les arbitres présents depuis le début.

3. Niveau de compétence des arbitres

Les niveaux de compétence énumérés ci-dessous sont des minima par table.

A. Finales des Championnats de France Masters :

- Deux arbitres Fédéraux
- Un arbitre de Ligue probatoire (*).

B. Autres Finales

- Un arbitre Fédéral
- Un arbitre de Ligue probatoire (*).
- Un arbitre de Ligue

C. Artistique

- Deux arbitres Fédéraux
- Deux arbitres assistants

(*) Un arbitre de Ligue probatoire est un arbitre qui a obtenu lors de son examen d'arbitre une note suffisante pour lui permettre d'accéder à l'échelon fédéral.

4. Choix des arbitres

- Les arbitres sont désignés par la commission d'Arbitrage de la Ligue (CAL) parmi le corps arbitral de la Ligue organisatrice.
- Au moins un mois, avant la date de la compétition, le Président de la CAL fait parvenir à la CNJA la liste des arbitres pressentis et retenus, avec l'accord éventuel du Club organisateur.
- La CNJA vérifie et éventuellement complète la liste des arbitres en faisant appel aux corps arbitraux des Ligues voisines en collaboration avec les CAL concernées. La CNJA convoque les arbitres complémentaires et en informe la CAL du club organisateur.

5. Indemnisations

- Le principe général est que tous les arbitres soient indemnisés selon le même barème sans distinction de niveaux de compétences.
(Pour connaître le barème de remboursement, se reporter aux dispositions financières de la saison en cours).
- Les frais de déplacements des arbitres sont calculés sur la distance kilométrique entre leur domicile et le lieu de la compétition.

Article GE 6.7.02 – Dispositions particulières aux Championnats Internationaux

1. Nombre d'arbitres

Idem paragraphe 1 de l'article 6.7.01.

2. Présence des arbitres

Idem paragraphe 2 de l'article 6.7.01.

3. Niveau de compétences des arbitres

Les niveaux de compétence énumérés ci-dessous sont des minima par table.

- Un arbitre international.
- Deux arbitres fédéraux

4. Choix des arbitres

Les arbitres internationaux imposés par les règlements sont désignés exclusivement par la CNJA.
Pour les autres arbitres : idem paragraphe 4 de l'article 6.7.01.

5. Indemnisations

La FFB prend en charge 100 % de la totalité des frais de déplacement, et d'hébergement et de restauration des arbitres internationaux qu'elle impose (1 par billard).

(Pour connaître le barème de remboursement, se reporter aux dispositions financières de la saison en cours).

La totalité des frais des autres arbitres est supportée par le Club organisateur et (ou) la ligue organisatrice.

Article GE 6.7.03 – Prolongations

Par principe, la formule sportive de l'élimination directe indique qu'aucun match ne peut se solder par un match nul.

En cas d'égalité, il sera donc procédé aux prolongations d'une distance égale à 10 % prise sur la phase finale de la discipline jouée.

Avant la 1^{ère} prolongation, une seule pause de 5 minutes doit être proposée par l'arbitre, elle peut ne pas être observée si les deux joueurs sont d'accord pour ne pas la prendre.

Le joueur conserve sa bille du début de la partie pour l'ensemble des prolongations.

1^{ère} prolongation :

- Tirage à la bande pour déterminer celui qui commence la partie (joueur A).
- Pas de limitation de reprises.
- Égalité de reprises (le joueur B a la reprise).
- En cas d'égalité dans cette 1^{ère} prolongation, il est procédé à une 2^{ème} prolongation

2^{ème} prolongation :

- Tirage à la bande pour déterminer celui qui commence la partie (joueur A).
- Une seule reprise.
- le joueur B a la reprise sur le point de départ
- En cas d'égalité dans cette 2^{ème} prolongation, il est procédé à une 3^{ème} prolongation, suivant le même principe que la 2^{ème}, et ainsi de suite jusqu'à détermination du vainqueur.

Article GE 6.7.04 – Conditions indispensables au bon déroulement d'un match

Pour que les compétiteurs puissent exprimer tout leur talent, ils doivent évoluer dans des conditions favorables à leur concentration.

La qualité du matériel, le respect des spectateurs mais aussi la constance de l'arbitrage sont des éléments déterminants.

Importance du rôle de l'arbitre :

- L'arbitre dirige seul une partie à l'exclusion de toute autre personne.
- Il doit toujours se trouver près du jeu afin de pouvoir juger sans hésitation la validité des points sans toutefois gêner les déplacements, ni la visée des joueurs. Il annonce les points à haute voix à l'intention des joueurs, du marqueur et des spectateurs.
- Il veille à ce que les joueurs s'abstiennent de tout geste ou comportement de nature antisportive. Il a le pouvoir de sanctionner un joueur ne respectant pas ces règles par un avertissement ou même un arrêt de la rencontre.
- À l'exception des questions d'application des règlements, les décisions de l'arbitre sont définitives et sans appel.
- À tout moment de la partie, seul l'arbitre est autorisé à toucher les billes (nettoyage, replacements).

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

PAR LA COMMISSION SPORTIVE NATIONALE CARAMBOLE

Code du sportif :

**Tout sportif, débutant ou champion,
s'engage à :**

1. Se conformer aux règles du jeu
2. Respecter les décisions de l'arbitre
3. Respecter adversaires et partenaires
4. Refuser toute forme de violence et de tricherie
5. Etre maître de soi en toutes circonstances
6. Etre loyal dans le sport et la vie
7. Etre exemplaire, tolérant et généreux