



CODE SPORTIF



8 POOL

SEPTEMBRE 2010

TABLE DES MATIERES

TITRE I MATERIEL - REGLES DE JEU - TENUE SPORTIVE.....	10
CHAPITRE I MATERIEL	10
<i>Article 1.1.01 - Billard.....</i>	10
<i>Article 1.1.02 - Drap.....</i>	10
<i>Article 1.1.03 - Billes.....</i>	10
CHAPITRE II REGLES DE JEU	20
<i>Article 1.2.01 - Ethique sportive - But du jeu</i>	20
<i>Article 1.2.02 – Règle officielle de la Blackball.....</i>	22
CHAPITRE III TENUE SPORTIVE	40
<i>Article 1.3.01 - Description.....</i>	40
<i>Article 1.3.02 - Application du règlement.....</i>	42
TITRE II LES OFFICIELS	50
CHAPITRE I LA CSN 8 POOL	50
<i>Article 2.1.01 - Désignation.....</i>	50
<i>Article 2.1.02 - Fonction des membres de la CSN 8 Pool.....</i>	50
<i>Article 2.1.03 - Rôle et objectif de la CSN 8 Pool.....</i>	51
CHAPITRE II LE RESPONSABLE SPORTIF DE SECTEUR	60
<i>Article 2.2.01 - Désignation.....</i>	60
<i>Article 2.2.02 - Rôle officiel</i>	60
CHAPITRE III LE RESPONSABLE SPORTIF DE LIGUE.....	70
<i>Article 2.3.01 - Désignation.....</i>	70
<i>Article 2.3.02 - Rôle officiel</i>	70
CHAPITRE IV LE DIRECTEUR DE JEU.....	80
<i>Article 2.4.01 - Désignation.....</i>	80
<i>Article 2.4.02 - Rôle officiel</i>	80
CHAPITRE V LE JUGE ARBITRE	90
<i>Article 2.5.01 - Désignation.....</i>	90
<i>Article 2.5.02 - Rôle officiel</i>	90
<i>Article 2.5.03 - Domaine d'application des règles.....</i>	90
CHAPITRE VI L'ARBITRE	100
<i>Article 2.6.01 - Désignation.....</i>	100
<i>Article 2.6.02 - Légitimité</i>	100
<i>Article 2.6.03 - Tenue vestimentaire.....</i>	100
<i>Article 2.6.04 - Rôle officiel</i>	101
<i>Article 2.6.05 - Devoirs.....</i>	101
TITRE III CHAMPIONNATS	110
CHAPITRE I GENERALITES	110
<i>Article 3.1.01 - Définition.....</i>	110
<i>Article 3.1.02 - Conditions de participation.....</i>	110
<i>Article 3.1.03 - Procédure d'engagement.....</i>	111
<i>Article 3.1.04 - Participation des joueurs étrangers.....</i>	112
<i>Article 3.1.05 - Joueurs remplaçants.....</i>	112
<i>Article 3.1.06 - Respect des règlements</i>	113
<i>Article 3.1.07 - Forfaits - Sanctions</i>	113
<i>Article 3.1.08 - Joueur ou équipe en retard.....</i>	115
<i>Article 3.1.09 - Joueur sans sa licence et sa convocation</i>	116
<i>Article 3.1.10 - Abandon en cours de compétition.....</i>	116

<i>Article 3.1.11 - Arbitrage</i>	116
<i>Article 3.1.12 - Attribution des Finales Nationales</i>	117
<i>Article 3.1.13 - Transmission des résultats</i>	117
<i>Article 3.1.14 - Remboursement des frais des joueurs</i>	117
<i>Article 3.1.15 - Attribution du titre</i>	117
CHAPITRE II CLASSIFICATION DES JOUEURS & DES EQUIPES	120
<i>Article 3.2.01 - Les catégories</i>	120
<i>Article 3.2.02 - Attribution des points de classement</i>	123
CHAPITRE III CHAMPIONNAT DE LIGUE	130
CHAPITRE IV BARRAGE DE SECTEUR	140
<i>Article 3.4.01 - Organisation</i>	140
<i>Article 3.4.02 - Nombre de participants</i>	140
<i>Article 3.4.03 - Qualifications - Convocations</i>	140
<i>Article 3.4.04 - Formule de jeu</i>	140
<i>Article 3.4.05 - Déroulement de la compétition</i>	140
<i>Article 3.4.06 - Transmission des résultats</i>	140
CHAPITRE V FINALE DE SECTEUR	150
<i>Article 3.5.01 - Organisation</i>	150
<i>Article 3.5.02 - Nombre de participants</i>	150
<i>Article 3.5.03 - Qualifications - Convocations</i>	151
<i>Article 3.5.04 - Formule de jeu</i>	151
<i>Article 3.5.05 - Déroulement de la compétition</i>	151
<i>Article 3.5.06 - Transmission des résultats</i>	152
CHAPITRE VI FINALES NATIONALES (CADETS, EQUIPES DN3)	160
<i>Article 3.6.01 - Organisation</i>	160
<i>Article 3.6.02 - Qualifications – Convocations</i>	160
<i>Article 3.6.03 - Formule de jeu</i>	161
CHAPITRE VII BARRAGE & FINALE FEMININES BARRAGE & FINALE ESPOIRS BARRAGE & FINALE VETERANS	170
<i>Article 3.7.01 - Organisation</i>	170
<i>Article 3.7.02 - Qualifications – Convocations</i>	170
<i>Article 3.7.03 - Formule de jeu</i>	171
CHAPITRE VIII BARRAGE & FINALE NATIONALE 1	180
<i>Article 3.8.01 - Organisation</i>	180
<i>Article 3.8.02 - Qualifications – Convocations</i>	180
<i>Article 3.8.03 - Formule de jeu</i>	181
CHAPITRE IX BARRAGE & FINALE MASTERS	190
<i>Article 3.9.01 - Organisation</i>	190
<i>Article 3.9.02 - Qualifications – Convocations</i>	190
<i>Article 3.9.03 - Formule de jeu</i>	190
CHAPITRE X CHAMPIONNATS DE FRANCE PAR EQUIPES DN1 & DN2	200
<i>Article 3.10.01 - Organisation</i>	200
<i>Article 3.10.02 - Conditions de participation</i>	200
<i>Article 3.10.03 - Comportement des équipes</i>	200
<i>Article 3.10.04 - Fonctionnement Sportif</i>	200
<i>Article 3.10.05 - Attribution des points de classement</i>	201
<i>Article 3.10.06 - Dates, lieux et planning</i>	202
<i>Article 3.10.07 - Joueurs remplaçants</i>	202
<i>Article 3.10.08 - Respect des règlements</i>	203
<i>Article 3.10.09 - Equipe forfait - Sanctions</i>	203
<i>Article 3.10.10 - Equipe en retard</i>	203
<i>Article 3.10.11 - Attribution du titre</i>	203
<i>Article 3.10.12 - Distribution des primes</i>	203
<i>Article 3.10.13 - Montée ↔ Descente</i>	204

CHAPITRE XI PLANNING DES FINALES NATIONALES.....	210
<i>Article 3.11.01 - Organisation.....</i>	210
<i>Article 3.11.02 - Horaires</i>	210
TITRE IV TOURNOIS NATIONAUX.....	220
CHAPITRE I LES CIRCUITS.....	220
<i>Article 4.1.01 - Finalité des Circuits.....</i>	220
<i>Article 4.1.02 - Attribution des tournois nationaux.....</i>	220
<i>Article 4.1.03 - Définition des Têtes de Séries</i>	221
<i>Article 4.1.04 - Planning théorique.....</i>	223
<i>Article 4.1.05 - Conditions de participation.....</i>	229
CHAPITRE II CONDITIONS D'ENGAGEMENT DES JOUEURS.....	230
<i>Article 4.2.01 - Procédure d'inscription.....</i>	230
<i>Article 4.2.02 - Ordre de priorité des engagements.....</i>	231
<i>Article 4.2.03 - Droits d'engagements</i>	232
<i>Article 4.2.04 - Présentation des licences</i>	232
<i>Article 4.2.05 - Respect des règlements</i>	233
<i>Article 4.2.06 - Forfait - Sanctions.....</i>	233
<i>Article 4.2.07 - Disqualification.....</i>	235
<i>Article 4.2.08 - Abandon en cours de compétition.....</i>	235
<i>Article 4.2.09 - Joueur en retard en cours de compétition</i>	235
CHAPITRE III DIRECTION DU TOURNOI ET ARBITRAGE.....	240
<i>Article 4.3.01 - Le Directeur de Jeu.....</i>	240
<i>Article 4.3.02 - Le Juge Arbitre.....</i>	240
<i>Article 4.3.03 - L'Arbitre</i>	241
CHAPITRE IV FONCTIONNEMENT SPORTIF	250
<i>Article 4.4.01 - Formule de jeu.....</i>	250
<i>Article 4.4.02 - Tirage au sort.....</i>	254
<i>Article 4.4.03 - Attribution des points de classement.....</i>	255
<i>Article 4.4.04 - Distribution des primes.....</i>	259
<i>Article 4.4.05 - Transmission des résultats.....</i>	259
TITRE V COUPE DE FRANCE.....	260
CHAPITRE I GENERALITES	260
<i>Article 5.1.01 - Définition.....</i>	260
<i>Article 5.1.02 - Conditions de participation.....</i>	260
<i>Article 5.1.03 - Procédure d'inscription.....</i>	260
<i>Article 5.1.04 - Droits d'engagement.....</i>	260
<i>Article 5.1.05 - Présentation des licences</i>	261
<i>Article 5.1.06 - Joueurs remplaçants.....</i>	261
<i>Article 5.1.07 - Directeur de Jeu.....</i>	261
<i>Article 5.1.08 - Arbitrage</i>	261
<i>Article 5.1.09 - Respect des règlements</i>	262
<i>Article 5.1.10 - Forfait - Sanctions.....</i>	262
<i>Article 5.1.11 - Retard en cours de compétition</i>	263
CHAPITRE II FONCTIONNEMENT SPORTIF	270
<i>Article 5.2.01 - Nombre de qualifiés</i>	270
<i>Article 5.2.02 - Formule de jeu.....</i>	270
<i>Article 5.2.03 - Tirage au sort.....</i>	271
<i>Article 5.2.04 - Distances des matchs.....</i>	271
<i>Article 5.2.05 - Planning de la phase finale</i>	271
<i>Article 5.2.06 - Attribution du titre.....</i>	271
<i>Article 5.2.07 - Distribution des primes.....</i>	271
<i>Article 5.2.08 - Transmission des résultats.....</i>	271

TITRE VI CRITERES DES SELECTIONS POUR LES COMPETITIONS INTERNATIONALES (BLACKBALL)	280
CHAPITRE I CHAMPIONNATS D'EUROPE.....	280
<i>Article 6.1.01 - Toutes catégories</i>	<i>281</i>
<i>Article 6.1.02 - Féminines</i>	<i>282</i>
<i>Article 6.1.03 - Espoirs.....</i>	<i>283</i>
<i>Article 6.1.04 - Vétérans</i>	<i>284</i>
CHAPITRE II CHAMPIONNAT DU MONDE	290

AVANT-PROPOS

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

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

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

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

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

De plus, à la fin de cette table figure un état des numéros de pages laissées libres entre les chapitres. A chaque ajout d'article entraînant une nouvelle page, cet état est modifié en conséquence.

TITRE I

MATERIEL - REGLES DE JEU - TENUE SPORTIVE

CHAPITRE I

MATERIEL

Article 1.1.01 - Billard

Les formats qui suivent, ainsi que la composition du drap, le diamètre des billes, la forme des bandes et l'entrée des poches sont exigés pour les Finales de Département, de Ligue, de Secteur, pour les Barrages et pour les Finales de France.

Des dérogations peuvent être éventuellement accordées pour des éliminatoires de District, de Département ou de Ligue par la CSN 8 Pool.

La table :	Longueur extérieure : 7 Pieds Anglais (1 pied = 30,48 cm)	
	Longueur intérieure entre Bandes	= 1850 mm
	(Tolérance de + ou - 1,5%)	
	Largueur intérieure entre Bandes	= 925 mm
	(Tolérance de + ou - 1,5%)	
	La longueur doit être égale à 2 fois la largeur	
	Hauteur du sol	= 820 à 850 mm
Les bandes :	Hauteur	= 36 mm - PROFIL en L
	(Tolérance de + ou - 1 mm)	
Les poches :	6 poches	Entrée = 1 Bille 1/2; soit : 50,8 mm x 1,5 = 76,2mm
	(Tolérance de + ou - 5%)	
La ligne	la ligne doit être tracée à 40 cm du bord de la bande + ou - 1 cm.	
Eclairage :	Distance minimum par rapport à la surface de la table = 90 cm	
	Flux lumineux mini de 300 Lm (soit deux ampoules de 75 Watts)	

Article 1.1.02 - Drap

Le drap: 100% en laine directionnel, en aucun cas des tapis "rapides" ne sont autorisés.

Article 1.1.03 - Billes

Les billes :	14 billes de couleur : 7 rouges et 7 jaunes	Ø = 50,8 mm
	1 bille noire numéro 8	Ø = 50,8 mm
	1 bille blanche	Ø = 48,0 mm

CHAPITRE II

REGLES DE JEU

Article 1.2.01 - Ethique sportive - But du jeu

Le jeu, connu sous le nom de 8 POOL ANGLAIS (BLACKBALL au niveau international), et ainsi nommé, sera joué de façon Individuelle ou en Equipe. Les joueurs veilleront à conserver un bon esprit, un comportement exemplaire envers l'adversaire du moment, l'arbitre, l'organisateur, le matériel, le lieu d'accueil.

Avoir une attitude sportive, c'est apporter sa propre contribution au respect de l'Ethique Sportive. On entend par là un ensemble de règles de bonne conduite.

Ainsi, on évitera ce qui pourrait être considéré comme de mauvais goût, par exemple :

- ❖ Dévisser ou ranger sa queue avant même que la partie ne soit terminée
- ❖ Rentrer à la main la bille noire, quand on estime avoir perdu la partie.
- ❖ Se positionner ostensiblement devant ou derrière l'adversaire qui s'apprête à jouer.
- ❖ Abuser systématiquement d'un long temps de réflexion entre chaque coup.
- ❖ Laisser, après que l'on ait joué, son bleu sur le billard alors que l'on n'a plus le contrôle de la table.
- ❖ Échanger des opinions ou des conseils avec ses coéquipiers ou le public pendant le match.

Le non respect de ces points peut entraîner des sanctions.

On préférera ce qui sera considéré comme de bon ton, comme par exemple :

- ❖ Serrer la main de l'adversaire avant et après le match quelle que soit l'issue de la partie
- ❖ Reconnaître volontairement une faute non vue par l'arbitre ou par l'adversaire
- ❖ Accepter sans contester les décisions de l'arbitre.
- ❖ S'asseoir quand l'adversaire joue.

But du jeu : La partie est gagnée par le joueur qui, après avoir empoché les 7 billes de son groupe de couleur à l'aide de la bille blanche, empoche régulièrement la bille noire, de manière directe ou non.

Dans tous les cas, Il est clairement entendu que l'arbitre est seul juge du bon déroulement du jeu et que les décisions qu'il est amené à prendre doivent être scrupuleusement appliquées.

GLOSSAIRE de quelques termes spécifiques utilisés

- Bille de choc : Bille blanche encore nommée bille de tir
- Bille de but : Toute bille autre que la bille de choc, encore nommée bille de jeu
- Bille Blanche : Couleur de la bille de choc
- Billes Jaune et rouge : Couleur des billes de but
- Bille Noire : Couleur de la bille dont l'empoché détermine le gain ou la perte de la partie
- La Ligne de Zone : Une ligne droite tracée à 1/5 de la longueur de la table de bande à bande, parallèle à la bande la plus éloignée du spot noir.
- La Zone : Surface de jeu rectangulaire bordée par la ligne de zone et les trois bandes.
- La Casse : Action de débiter la partie en ouvrant le jeu par la propulsion de la bille de choc dans le triangle formé par les 15 billes de but.
- Tir : Un joueur joue un tir en envoyant la bille de choc avec le procédé de la queue. La fin d'un tir intervient lorsque la rotation des billes est terminée.
- Jouer : Jouer une bille de but, c'est jouer un tir qui résulte d'un impact entre la bille de choc et une bille de but. La bille de choc doit être propulsée par le procédé.
- Bille « on » : A tout moment de la partie, la bille « on » est la bille de but que le joueur peut jouer sans risquer de pénalité.
- Le joueur en contrôle : Joueur auquel il revient de jouer. Un joueur (et son partenaire) est en contrôle de la table à partir du moment où les billes ne sont plus en rotation depuis le dernier tir de son adversaire, jusqu'au moment où les billes stoppent leur rotation lors du dernier tir de ce joueur. Lors d'une manche, il est impossible qu'aucun joueur ne soit en contrôle.
- Table libre : Définit l'état de la table tant que les couleurs ne sont pas attribuées aux joueurs.
- Bille en main : Situation lorsque la bille blanche n'est plus sur la surface de jeu, et qui sera placée dans « La Zone »
- Bande après impact : Après le choc, ou « impact » de la bille blanche sur la bille de but, lorsque aucune bille n'est empochée à la suite de cet impact, une bille au moins doit aller toucher une bande.
- Bille en contact : La bille qui prend appui, ou contact, sur une autre bille ou sur une bande, ou les deux à la fois.
- L'empoché : Une bille est pochée lorsqu'elle quitte la surface de jeu pour rentrer dans une poche et y rester.
- Tir libre : Cela signifie qu'après une faute, le premier tir peut permettre au joueur de jouer n'importe quelle bille de la table.
- Tir légal : Pour tous les coups joués, la bille blanche doit rentrer en contact avec une bille « on » pour l'empocher ou conduire à toucher une bande, la bille blanche ou toute autre bille. Sauf dans le paragraphe 5g où il apparaît que si un joueur est snooké, la bande après l'impact entre la bille blanche et la bille de son groupe n'est pas obligatoire.
- Le tour : Le tour d'un joueur sur la table est compris d'une visite ou d'un tir libre plus une visite s'il y a eu une faute de l'adversaire.
- Visite : Une visite comprend un tir ou une série de tirs.
- Combinaison : Lors d'un tir légal, le joueur empoché dans le même coup au moins une de ses billes et une ou des billes adverses. Une combinaison peut aussi inclure la bille noire. Voir règle 4j.
- Surface de jeu : Partie plane de la table entourée des bandes du tapis de billard.
- Manche : On entend par manche l'affrontement entre 2 joueurs ou 2 groupes de joueurs. Une partie est jouée à partir de la casse jusqu'au moment où la bille noire est empochée. (Il existe d'autres façons de terminer une partie, voir règle 7).
- Match : Un match est un nombre prédéterminé de parties entre 2 joueurs ou 2 équipes.

Article 1.2.02 – Règle officielle de la Blackball

1. BLACKBALL

Le jeu doit être connu sous le nom de "Blackball".

L'arbitre est seul juge de ce qui est régulier ou irrégulier et peut prendre toutes les mesures nécessaires afin d'assurer que les règles soient respectées.

2. EQUIPEMENT ET SURFACE DE JEU

Le jeu se joue avec un jeu de 16 billes, sur une table rectangulaire à six poches et six bandes.

Equipement autorisé :

(a) Une bille blanche appelée "bille de choc".

(b) Deux groupes de billes de couleur constitués de sept billes rouges (ou bleues) et sept billes jaunes. A défaut, utiliser des billes pleines numérotées de 1 à 7 et des billes cerclées ou rayées numérotées de 9 à 15. Ces billes sont appelées billes de but.

(c) Une bille noire (bille n°8).

(d) Un râteau (ou chevalet) cygne, araignée ou croisé.

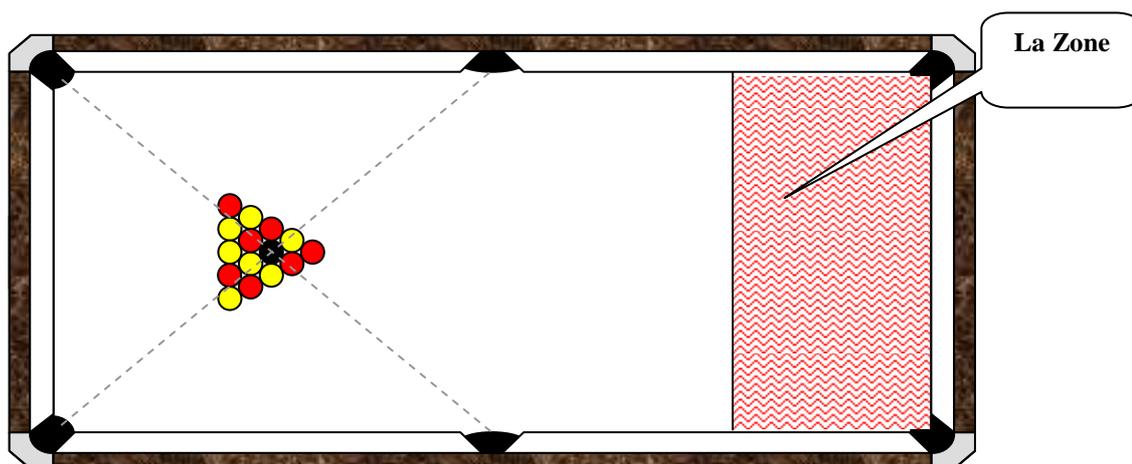
(e) Les queues autorisées.

Aucun autre équipement n'est autorisé à moins d'avoir été accepté préalablement ou ratifié par la WPA.

La surface de jeu est la partie plane de la table avec les bandes. La surface devra être marquée d'un spot noir situé à l'intersection des deux diagonales imaginaires joignant les poches du centre et du coin.

Le tapis est marqué d'une ligne de zone (ou ligne de baulk).

Une ligne droite tracée à 1/5 de la longueur de la table de bande à bande, parallèle à la bande la plus éloignée du spot noir. La zone (ou baulk) est la surface rectangulaire bordée par la ligne de zone et les trois bandes.



3. OBJECTIF DU JEU

Le joueur ou l'équipe devra empocher tout d'abord son groupe de billes, dans n'importe quel ordre, puis empocher légalement la noire pour remporter la partie.

4. DEPART DU JEU OU RECOMMENCEMENT

Le coup d'ouverture (casse) sera déterminé par tirage à la bande. Le joueur gagnant le tirage choisit qui casse en premier. Les casses sont ensuite alternées au fil du jeu. La seule exception est une recasse pour jeu lent ou non évolutif (règle 8g).

Une partie est considérée comme commencée lorsque le procédé est rentré en contact avec la bille blanche.

Le principe est le même dans le cas d'une recasse ou d'un PAT.

PROCEDURE DE TIRAGE :

Les billes devront être de même taille et poids. Utiliser si possible deux billes blanches, sinon deux billes de couleur.

Avec "bille en main" derrière la ligne de zone, un joueur à droite et un à gauche de la table, les billes sont frappées simultanément vers la bande du haut pour revenir aussi près que possible de la bande de zone. Le joueur dont la bille s'arrête le plus près de la bande de zone gagne.

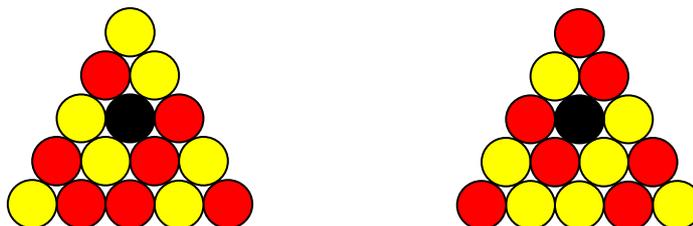
Le tirage est automatiquement perdu si une bille :

- (a) Traverse sur la moitié de table de l'adversaire.
- (b) Ne touche pas la bande du haut.
- (c) Tombe dans une poche.
- (d) Sort de la table.
- (e) Touche une bande latérale.
- (f) S'arrête devant une poche en ayant dépassé le bord de la bande de zone.

Un retirage sera fait si les deux joueurs échouent ou si l'arbitre est incapable de déterminer lequel est le plus près.

4a LE TRIANGLE

Les billes sont placées tel que montré avec la bille noire sur son spot noir qui est à l'intersection des deux diagonales imaginaires joignant les poches du centre et du coin.



4b LA CASSE

Le premier coup d'une partie est appelé « la casse ».

Pour « casser », la bille blanche est jouée depuis la zone en direction du triangle.

La partie commence quand le procédé d'un joueur touche la bille blanche.

- (a) La casse est valable si une bille est empochée, OU si au moins deux billes de couleur traversent complètement la ligne imaginaire joignant le milieu des 2 poches centrales.
- (b) Si la casse est non valable, l'adversaire bénéficie d'un tir libre suivi d'une visite (la bille blanche peut être jouée d'où elle est OU depuis la zone) OU le triangle peut être refait (avec une seule visite après la recasse).

4c JOUER DEPUIS LA ZONE

La zone (ou baulk) est la surface rectangulaire bordée par la ligne de zone et les trois bandes au bout de la table.

(a) La bille blanche doit être dans la zone quand elle est jouée. Si le centre de la blanche est sur la ligne de zone, elle est considérée comme étant dans la zone.

(b) La bille blanche doit être déplacée **uniquement** avec la main, et pas avec la virole de la queue. Le joueur peut continuer à ajuster la position de la blanche jusqu'à ce que le coup soit joué. Si le procédé de la queue touche la bille blanche, le coup est considéré comme étant joué. Il y a faute si le coup ne répond pas aux exigences d'un coup légal. Règle 5d.

(c) La bille blanche peut être jouée dans n'importe quelle direction. Après une faute, si le joueur décide de jouer depuis la zone, la blanche doit être positionnée de façon à ne toucher aucune autre bille. Il y a faute, si pendant le placement, la bille blanche touche une autre bille.

4d BILLE NOIRE EMPOCHEE A LA CASSE ou sur une recasse...

Le triangle est refait et le même joueur casse à nouveau.

Aucune pénalité n'est infligée. Cela s'applique également si n'importe quelle bille est empochée ou quitte la surface de jeu.

4e ASSIGNATION DES GROUPES SUR UNE TABLE LIBRE

Les groupes NE SONT PAS assignés et la table reste libre :

- (a) A la casse.
- (b) Sur un tir non valable.
- (c) Sur un tir "libre" après une faute.
- (d) Sur une combinaison lorsqu'une bille de chaque groupe est empochée.

Après la casse, la table est libre et les joueurs peuvent jouer des billes de n'importe quel groupe. La noire ne peut pas servir de bille "on" (bille "on" = bille autorisée) afin d'empocher une bille de couleur, à moins qu'une faute n'ait été commise et que le joueur bénéficie d'un tir libre.

Ces exceptions étant faites, si un joueur empoché une ou plusieurs billes d'un même groupe, ce groupe lui est attribué pour la durée de la partie.

L'autre groupe est attribué à son adversaire.

4f DETERMINATION DES GROUPES APRES UNE FAUTE

Si une faute est commise sur une table libre et qu'une ou plusieurs billes ont été empochées, alors ces billes ne déterminent pas les groupes.

Le joueur suivant joue donc une table libre et bénéficie d'un tir libre qui peut être joué depuis la position de la blanche OU depuis la zone.

Un joueur peut jouer n'importe quelle bille sur un tir libre et la table reste libre.

4g DEROULEMENT DU JEU

Durant le jeu, si des billes sont empochées et que le coup est légal alors les joueurs ont le droit de rejouer.

Cela continue jusqu'à ce que le joueur :

- (a) N'empoché pas de bille de son groupe OU
- (b) Commette une faute.

4h BILLE EN MAIN

Avec une "bille en main", on peut jouer la bille blanche de n'importe où dans la zone et dans n'importe quelle direction. Le placement légal est décrit à la règle 4c.

4i BILLES EN CONTACTS

Une bille en contact ne doit pas bouger au départ du coup.

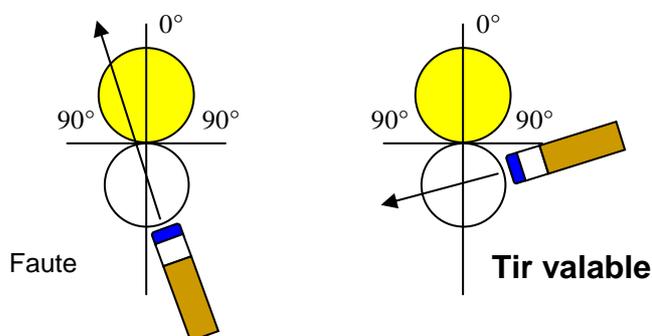
Si la bille est de son propre groupe, la bille est considérée comme ayant été jouée. Pour faire un coup légal, le joueur a seulement besoin d'empocher une bille de son groupe OU de faire en sorte que n'importe quelle bille, blanche incluse, touche une bande.

Si la bille n'est pas de son groupe. Le joueur doit faire en sorte de répondre aux exigences d'un coup légal. Voir règle 5d.

Si deux billes ou plus sont touchantes, le coup doit répondre à toutes les exigences d'un coup légal.

Si c'est impossible, la partie est nulle. Voir 4r.

Si la bille touchante bouge au départ du coup, alors il y a faute.



4j COMBINAISONS

Deux billes ou plus peuvent être empochées au cours du même tir, ce qui permet de rendre le jeu plus rapide et plus attractif.

Les billes peuvent être empochées dans n'importe quel ordre.

Sur une combinaison, il est possible de :

- (a) Toucher en premier une bille de votre groupe et empocher des billes de chaque groupe.
- (b) empocher votre (vos) dernière(s) bille(s) et la bille noire pour gagner la partie, en vous assurant de toucher en premier une bille de votre groupe et que toutes les billes soient empochées.
- (c) Jouer la noire (si la noire est "on") sur une bille adverse et empocher les deux pour gagner la partie.

Sur une combinaison, après une faute, le tir libre peut servir à toucher n'importe quelle bille.

Par exemple, vous pouvez jouer une bille adverse sur la noire pour gagner la partie, si la noire est "on". Dans ce cas, il n'est pas nécessaire d'empocher la bille adverse (règle 6b).

4k BILLES EN DEHORS DE LA TABLE

Il y a faute si une bille quitte la surface de jeu, ne revient pas par ses "propres moyens" et reste en dehors de celle-ci (à l'exception d'une bille empochée).

Les billes sont remises en jeu comme suit :

- (a) Si c'est la bille blanche, elle est jouée depuis la zone.
- (b) Les billes de couleurs sont remises en jeu à un endroit prédéfini. Voir 4m

Si une bille retourne sur la table par ses "propres moyens" alors :

- (a) Il n'y a pas faute si une bille quitte la surface de jeu, roule le long d'une bande avant de retomber sur la table ou dans une poche, et que toutes les exigences d'un coup légal sont remplies.
- (b) Il y a faute si la bille sort de la surface du jeu et touche une personne, ou un objet ne faisant pas partie de la table (comme un bleu) et retombe ensuite sur la table.

4m REPLACEMENT DES BILLES SUR LA TABLE

La bille blanche est rejouée depuis la zone.

Une bille de couleur est replacée avec son centre sur le spot de la noire ou au plus près possible le long de la ligne joignant le spot de la noire et le centre de la bande la plus éloignée de la ligne de zone.

Les billes sont replacées dans l'ordre suivant :

- (a) La bille noire.
 - (b) Les billes rouges (ou bleues ou numérotées de 1 à 7).
 - (c) Les billes jaunes (ou numérotées de 9 à 15).
- Replacer les billes le plus près possible les unes des autres sans les faire se toucher.

4n INTERFERENCES ET MARQUAGE DE LA TABLE

Il n'y a PAS faute si les billes sont bougées dans ces circonstances :

- (a) Par des personnes autres que les joueurs prenant part à la partie OU
- (b) Si un des joueurs a été bousculé OU
- (c) Si un évènement en dehors du contrôle du joueur se produit.

L'arbitre devra replacer les billes au plus près de leurs positions d'origine. La décision de l'arbitre est définitive.

Un joueur ne doit pas utiliser un bleu ou un autre objet comme marqueur.

Ce n'est pas une faute de poser un bleu sur la table lorsque le joueur est en contrôle, mais il doit être enlevé à la fin de son tour.

Le marquage intentionnel destiné à aider la visée est une faute.

4p BILLE TOMBANT DANS UNE POCHE SANS AVOIR ETE TOUCHEE

- (a) Si une bille tombe dans une poche sans avoir été touchée par une autre bille, après avoir été statique durant 5 secondes ou plus, ni pris aucune part au coup en cours, alors la bille est replacée et le jeu continu.
- (b) Si une bille tombe "d'elle-même" durant un coup, de telle façon qu'elle aurait été touchée par une autre bille si elle avait été là, alors elle est replacée et toutes les billes ayant bougées durant le coup sont remises à leurs positions initiales précédant le coup.

Le joueur peut alors rejouer le même coup OU choisir un coup différent.

- (c) Si une bille oscille momentanément sur le bord de la poche avant de tomber elle est alors considérée comme empochée et n'est pas replacée.

4q BILLE DE COULEUR COLLEE A UNE BANDE

Quand la blanche, lors d'un tir, touche en premier une bille collée à une bande, il n'y a pas faute si :

- (a) Une bille est empochée OU

(b) La blanche touche une bande OU

(c) La bille collée touche une bande différente de celle où elle était OU

(d) N'importe quelle autre bille touche une bande sur laquelle elle n'était pas en contact avant que le coup soit joué.

Une bille collée à une bande au départ d'un coup et qui doit revenir sur cette même bande doit quitter la bande, toucher une autre bille, et revenir ensuite sur la bande pour que le coup soit considéré comme valable.

Une bille n'est pas considérée comme collée avant d'être annoncée comme tel par un arbitre ou un joueur, avant de jouer le coup.

4r PAT

S'il n'est plus possible de jouer un coup légalement, voir règle 5d, que ce soit par accident ou par choix, la partie est rejouée.

Si le PAT est accidentel, le joueur ayant cassé, casse à nouveau. S'il est dû à un jeu lent, à un jeu qui n'évolue plus, ou par choix, un tirage sera refait pour la casse. Refaire un triangle implique de réduire le nombre de billes. Voir Règle 8g.

4s ACHEVEMENT D'UNE PARTIE OU D'UN MATCH

Une partie est terminée lorsque la bille noire est empochée légalement (règle 5d) et que toutes les billes se sont arrêtées OU dans une situation de "perte de partie" (Voir règle 7). L'arbitre attend que toutes les billes se soient arrêtées et annonce partie, manche ou match en faveur du joueur ou de l'équipe.

Si l'arbitre n'a rien annoncé et que les billes sont toujours en mouvement, alors le joueur sera pénalisé d'une perte de partie si un autre coup est joué OU s'il interfère avec le mouvement des billes restantes (bille blanche incluse).

5. FAUTES

Les fautes doivent être annoncées par l'arbitre dès qu'elles apparaissent, en pénalisant immédiatement le joueur concerné.

Chaque faute entraîne la perte du contrôle de la table. L'adversaire bénéficie alors d'un tir libre, suivi d'une visite. Dans des cas extrêmes, la partie peut-être directement perdue pour le joueur ayant commis la faute.

5a Empocher la bille blanche ceci inclue la casse.

Après un empochage de la bille blanche, le joueur ou l'arbitre peut la reprendre (voir règle 7e, éviter à une bille de tomber).

5b Jouer en-dehors de la zone lorsqu'on est obligé de jouer à l'intérieur.

5c Empocher une bille adverse sans avoir empoché une bille de son propre groupe (ou la noire si elle est "on"), excepté lorsque la table est libre.

5d Ne pas faire un coup légal.

DEFINITION D'UN COUP LEGAL :

Pour faire un coup légal, le joueur doit faire en sorte de toucher une bille "on" ET ensuite :

(a) D'empocher une ou plusieurs billes "on" (voir règle 6b) OU

(b) De toucher une bande avec la blanche ou une autre bille (voir l'exception, règle 5g, snooks).

5e SAUTER UNE BILLE

La bille blanche saute au-dessus d'une autre bille.

Si la bille blanche saute toute ou partie d'une bille sans avoir au préalable touché une bille alors il y a faute.

5f POUSETTE

C'est lorsque le procédé reste en contact avec la bille blanche après qu'elle ait commencé son mouvement.

5g Ne pas toucher une bille "on" au sortir d'une position de snook.

Un joueur est considéré comme snooké lorsqu'il lui est impossible de toucher une bille "on" par un tir direct droit.

Lorsqu'un joueur est snooké, il a seulement besoin de faire un contact sur une bille "on".

Il ne lui est pas nécessaire d'empocher une bille OU de faire en sorte qu'une bille touche une bande.

Les joueurs doivent demander confirmation du snook à son adversaire, à un arbitre ou à un officiel avant de jouer le coup.

5h Frapper la blanche avec une partie de la queue autre que le procédé.

5i Jouer avant que toutes les billes soient totalement arrêtées (plus de rotation sur les billes).

5j Jouer avant que toutes les billes n'aient été repositionnées.

5k Jouer quand ce n'est pas son tour.

5m DOUBLE CONTACT

Le procédé frappe la blanche plus d'une fois sur le même coup. Si le procédé frappe la blanche deux fois et que l'arbitre voit ou entend clairement chaque contact, alors il y a faute.

5n Jouer sans avoir au moins un pied en contact avec le sol.
Sauf en cas de handicap physique ou autres problèmes particuliers.

5p Toucher une bille. Le corps d'un joueur, un vêtement, bijou ou accessoire, ou une partie de la queue, à l'exception du procédé lors d'un tir légal, touche une bille.

Un procédé qui se détache ou un bleu qui tombe, est de la responsabilité du joueur. Si cela touche une bille en jeu, il y a faute.

Un joueur est responsable de l'équipement qu'il apporte mais pas de celui fourni pendant un tournoi. Si le bout d'un râteau fourni par les organisateurs tombe et touche une bille, il n'y a pas faute. Il y a faute seulement s'il s'agit de l'équipement propre au joueur.

6. PENALITE APRES UNE FAUTE

6a Perte du contrôle de la table.

Après une faute, le joueur perd sa prochaine visite et son adversaire bénéficie d'un tir libre suivi d'une visite.

6b SUR UN TIR LIBRE APRES UNE PENALITE

La table est libre et le joueur peut faire un tir libre sans annonce. Sur le premier coup seulement, le joueur peut toucher n'importe quelle bille sans pénalité.

Sur un tir libre, un joueur peut :

(a) Toucher ou empocher une bille adverse.

(b) Faire une combinaison en jouant directement une bille adverse et ainsi empocher ses propres billes OU jouer ses propres billes et empocher n'importe quelle bille adverse.

(c) Jouer la noire et empocher une bille adverse OU : jouer la noire et empocher une de ses propres billes.

(d) Jouer la noire, mais sans l'empocher, jusqu'à ce qu'elle soit "on".

La noire peut être empochée en combinaison comme décrit règle 4j.

6c Après une faute la bille blanche peut être :

Replacée dans la zone OU jouée d'où elle s'est arrêtée. Jouer selon les règles 6a et 6b. Déplacer la blanche dans la zone ne constitue pas une visite.

7. PERTE DE LA PARTIE

7a Faire une faute sur le tir qui empoche la bille noire.

7b Empocher la noire alors qu'il reste des billes de son groupe sur la table après que le coup ait été joué.

7c FAUTE VOLONTAIRE

Un joueur qui joue intentionnellement une bille non "on" commet une faute volontaire et perd la partie.

Un joueur qui, intentionnellement, ne tente pas de toucher une de ses billes, ou qui joue une bille après une faute, perd la partie.

Ne pas essayer, de bonne foi, de jouer un coup légal est une faute volontaire, il en résulte une perte de partie.

7d Toucher ou prendre délibérément une bille sur la surface de jeu est une perte de partie. Excepté lors du repositionnement de la blanche dans la zone (règle 4c) seul l'arbitre peut toucher une bille. Si aucun arbitre n'est disponible, demander à l'adversaire de prendre la blanche.

7e Attraper ou éviter à une bille de tomber.

Si la blanche part pour être empochée, lui éviter de tomber et d'entrer dans le mécanisme de la table, fait perdre la partie.

7f Perturber intentionnellement le jeu adverse par des paroles ou des gestes.

8. INSTRUCTIONS GENERALES DE TOURNOIS

8a COUPS CHRONOMETRES ET FAUTES de temps

Les joueurs ont 60 secondes pour jouer un coup, y compris la casse ou un coup avec bille en main. L'arbitre commence à compter lorsque toutes les billes du coup précédent se sont arrêtées (voir ci-dessous, récupérer une bille blanche empochée).

Si un joueur n'a pas joué dans les 60 secondes, c'est une faute.

Lorsque 30 secondes se sont écoulées, l'arbitre annonce "30 secondes".

L'annonce doit être faite à l'instant même et ne doit pas être retardée parce que le joueur s'apprête à jouer son coup.

L'arbitre peut reprendre la bille blanche d'une poche si un joueur met trop de temps à le faire.

L'arbitre apportera la blanche au joueur en contrôle. Dès que le joueur a la bille en main, l'arbitre commence à compter. Le joueur a alors 60 secondes pour jouer le coup.

Une suspension de temps est demandée pour les raisons suivantes :

- (a) Le joueur demande un râteau.
- (b) Quelqu'un ou quelque chose gêne le joueur.
- (c) Il doit y avoir décision sur des billes en contact.

8b CONDUITE ANTI-SPORTIVE

Un manquement à "l'esprit du jeu" gratifie l'adversaire d'une partie ou du match.

Une conduite anti-sportive peut être définie comme :

- (a) Un écart de langage.
- (b) Jeter sa queue ou la dévisser comme pour un abandon.
- (c) Se disputer avec un adversaire, l'arbitre ou un spectateur.
- (d) Etre constamment en désaccord avec les décisions de l'arbitre.
- (e) Interférer pendant qu'un adversaire joue un coup.
- (f) Ne pas quitter la table ou entraver le jeu d'un adversaire après une visite.

8c COACHING

Jouer sans aides extérieures.

Si, selon l'arbitre, le résultat a été faussé de quelque façon que ce soit, il peut être décidé de donner la partie à l'adversaire.

8d QUITTER L'AIRE DE JEU

Si un joueur doit quitter l'aire de jeu durant le match, il doit en avoir l'autorisation par l'arbitre.

Cela ne doit arriver qu'en d'exceptionnelles circonstances. Sans arbitre, les joueurs devront faire en sorte de prendre les pauses entre les parties.

8e Un arbitre peut, sur demande, informer un joueur sur les règles.

L'arbitre expliquera la règle au mieux de ses compétences. L'arbitre ne doit donner aucune opinion propre qui pourrait influencer le jeu, telle que la légalité d'un coup à jouer.

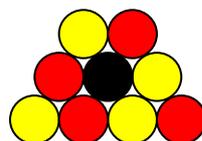
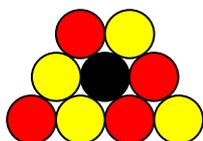
Les arbitres ne peuvent être tenus responsables d'avoir donné de mauvaises informations. Il est de la responsabilité du joueur de connaître les règles.

8f L'arbitre s'assure que trop de temps ne soit pas pris lors d'un coup.

Ce sera en accord avec les règles locales de compétition et nécessaire lorsque la règle du chronomètre n'est pas appliquée tel que décrit dans la règle 8a.

8g Partie à neuf billes après un jeu lent ou qui n'évolue plus.

Faire un triangle normal de quinze billes. Enlever la bille de tête et les cinq billes du bas. Les joueurs doivent faire un tirage pour déterminer la casse.



8h EN DOUBLE quand un joueur s'approche de la table, discuter avec d'autres personnes, partenaire inclus, est anti-sportif.

8i AUTO-ARBITRAGE

Les désaccords entre les joueurs doivent être rapportés aux officiels du tournoi. Le jeu s'arrête afin de permettre d'aller chercher un officiel, car toute doléance doit être faite avant que le coup soit joué, sinon elle ne peut pas être prise en compte. Si un joueur ne suit pas cette procédure, aucune faute ne peut être considérée comme avoir eu lieu. Un joueur doit accepter la requête d'un adversaire de suspendre le jeu afin d'aller chercher un officiel. S'il ne le fait pas, il en résulte une perte de partie ou du match.

**En cas de litige survenu à la suite d'une éventuelle divergence dans l'interprétation des textes, seule la CSN 8 Pool est apte à juger du bien fondé de la décision prise.
Le cas échéant, le code sportif pourrait être modifié en conséquence.**

CHAPITRE III

TENUE SPORTIVE

Article 1.3.01 - Description

Tous les joueurs participant à une compétition officielle doivent porter une tenue vestimentaire conforme aux critères définis ci-dessous :

A – Définition des éléments de la tenue

Chemise ou Polo, de couleur unie non vive, manches longues, ou courtes. Sur les manches et les cols, les liserés sont tolérés. Les polos et chemises peuvent être bicolores après présentation et validation par la CSN 8 Pool. Les polos et chemises doivent être rentrés dans le pantalon ou la jupe.

Gilet : le gilet de costume sans manches est autorisé; de couleur non vive assortie à la tenue.

Nœud papillon ou cravate pour les hommes, nœud papillon, cravate ou lavallière pour les femmes, assorti à la tenue (accessoire facultatif à la tenue).

Pantalon de ville de couleur unie non vive, (les rayures extrêmement fines sont tolérées).
(Pantacourt, Jean's et survêtement sont interdits)

Jupe de couleur unie non vive pour les Féminines, si ces dernières préfèrent la jupe au pantalon. Cependant, il leur est formellement interdit de se présenter en minijupe, en short ou en pantacourts.

Chaussures de couleur unie non vive assorties à la tenue vestimentaire (le blanc est interdit). Dans le cas où le logo de la marque de la chaussure est apparent et de couleur différente à la chaussure, cela est toléré si le logo est de petite taille (4 cm² maximum). Les chaussures ouvertes sont tolérées pour les femmes, à l'exception des "tongs". Les chaussures à talons aiguilles sont interdites.

Le pull ou le gilet est toléré en cas de température insuffisante dans le lieu de la compétition à condition que les inscriptions obligatoires y figurent.

Attention : des vêtements trop amples peuvent causer des désagréments

B – Particularités pour la compétition par équipes

Les critères de définition de la tenue sont les mêmes qu'en compétitions individuelles.

La tenue d'une équipe doit **impérativement être homogène** et ceci à tous les stades de la compétition.

Tous les joueurs de l'équipe doivent porter une tenue identique dans les conditions prévues au paragraphe précédent. Ils peuvent ne pas porter les mêmes modèles de pantalons ou de chaussures mais ceux-ci doivent être de la même couleur.

C – Les inscriptions

Les inscriptions obligatoires:

Écusson : quelle que soit la tenue adoptée, l'écusson du Club est obligatoire.

Il doit être placé sur la poitrine, côté gauche.

A défaut d'écusson du Club, les armoiries de la Ville, du Département ou de la Région sont tolérées.

Lors des compétitions départementales, régionales ou nationales, le port de l'écusson "FRANCE", du drapeau de la France ou de toute autre inscription comportant le mot "FRANCE" est interdit. Le pin's ne peut remplacer un écusson, il est donc interdit.

Les inscriptions facultatives:

Le nom de la ville : il est autorisé devant à mi-hauteur et dans le dos.

Le nom du club : il est autorisé uniquement dans les emplacements publicitaires et sur la poitrine.

Le nom du joueur : il est toléré à condition d'être discret (1cm maximum en hauteur).

Le nom de la salle commerciale est interdit en lieu et place du nom de la ville ou du club, mais il est toléré en tant que sponsor sur la surface publicitaire.

Dans le dos uniquement le nom de la ville est toléré.

D – Publicité

Règlement spécifique FFB à tous les niveaux de compétition :

- 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 la condition que son ampleur n'excède pas 6 cm².
- Toutes les marques publicitaires doivent être apposées aux endroits suivants :
Sur les bras, sur la poitrine exclusivement du côté droit et sur le col.
- En aucun cas, il n'est admis de publicité dans le dos.
- Pour la surface publicitaire :
 - a. La surface d'une marque publicitaire est déterminée par le rectangle dans lequel elle s'inscrit.
 - 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 a la possibilité d'imposer à tous les joueurs, la marque de son sponsor. Dans ce cas, cette publicité vient en supplément de la ou des marques publicitaires personnelles des joueurs. La marque du sponsor de l'organisateur ne pouvant excéder 80 cm². Tout joueur ne se présentant pas avec la marque du sponsor de l'organisateur pourra se voir disqualifié.

VU de face



VU de dos



Article 1.3.02 - Application du règlement

La tenue sportive doit **obligatoirement et impérativement être correcte.**

Le Directeur de jeu, le Juge Arbitre, l'arbitre ou tous officiels de la FFB peut refuser la participation d'un joueur à toute compétition, s'il estime que la tenue portée par ce dernier n'est pas conforme aux dispositions ci-dessus.

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

TITRE II

LES OFFICIELS

CHAPITRE I

LA CSN 8 POOL

Article 2.1.01 - Désignation

Le président de la **Commission Sportive Nationale 8 Pool** est élu par le Comité directeur de la FFB, après avoir été élu à ce même comité directeur en assemblée générale électorale par les représentants des ligues.

Le vice-président de la CSN 8 Pool est membre du Comité directeur de la FFB, après avoir été élu à ce même comité directeur en assemblée générale électorale par les représentants des ligues.

Les membres de la CSN 8 Pool sont nommés par le président de la CSN 8 Pool.

Article 2.1.02 - Fonction des membres de la CSN 8 Pool

Président :

- ❖ Superviser et diriger les travaux de la CSN 8 POOL et les proposer au CD de la FFB
- ❖ Proposer le budget de fonctionnement de la CSN 8 POOL pour la saison à venir.
- ❖ Gérer le budget de la saison en cours
- ❖ Représenter la Fédération Française de Billard lors de toutes compétitions ou manifestations Nationales

Vice président :

- ❖ Suppléer le président si nécessaire. Il peut être chargé de missions spécifiques au développement de la discipline sportive.

Membre de la CSN 8 POOL :

- ❖ Gestion de la table de marque lors des compétitions nationales
- ❖ Gestion des classements sportifs individuels et équipes
- ❖ Communication interne

Article 2.1.03 - Rôle et objectif de la CSN 8 Pool

- 1) Définir les normes techniques des matériels utilisés.
- 2) Rédiger les Guides d'organisation des manifestations sportives.
- 3) Réglementer la tenue vestimentaire des joueurs et joueuses participant aux compétitions nationales et internationales.
- 4) Elaborer les Codes et Règlements Sportifs.
- 5) Etablir le calendrier annuel des compétitions nationales et désigner leurs organisateurs.
- 6) Gérer le championnat de France par équipes DN1 & DN2.
- 7) Contrôler le déroulement des épreuves et centraliser les résultats des compétitions nationales et internationales.
- 8) Collecter les résultats des compétitions des ligues et des finales de secteur.
- 9) Editer un classement général de fin de saison.
- 10) Transmettre sous 48 heures, au Secrétariat Fédéral, les résultats complets des compétitions nationales, afin que celui-ci puisse les mettre en ligne sur le site fédéral.
- 11) Etablir la liste des joueurs pré-qualifiés pour les finales nationales.
- 12) Procéder éventuellement au remplacement des joueurs forfaits lors de compétitions nationales.
- 13) Travailler en relation avec le Secrétariat Fédéral et les autres commissions.
- 14) Informer les responsables de ligue et de secteur via le Secrétariat Fédéral.
- 15) Assurer l'interprétation des règlements sportifs et régler les litiges s'y rapportant.
- 16) Exercer son pouvoir disciplinaire dans les conditions définies par les Codes Sportifs et les Règlements Sportifs.
- 17) Transmettre à la Commission de Discipline tout dossier relevant de sa compétence.
- 18) Travailler sur les projets sportifs, sur les projets de partenariat et sur le développement lié à la discipline.

CHAPITRE II

LE RESPONSABLE SPORTIF DE SECTEUR

Article 2.2.01 - Désignation

Dans chaque Secteur, les Ligues doivent désigner 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.

Article 2.2.02 - Rôle officiel

Le responsable sportif de Secteur a pour missions de :

- 1) Participer aux travaux de la CSN 8 Pool.
- 2) Centraliser les demandes d'organisation des Finales de Secteurs, et donner son accord à l'un des demandeurs, en ayant le souci d'une répartition équitable des Finales entre les Ligues.
- 3) Informer la CSN 8 Pool des lieux et dates des Finales de Secteur.
- 4) Collecter les résultats des Finales de Ligues.
- 5) Contrôler les licences des joueurs qualifiés (vérification possible sur le site de la fédération).
- 6) Préparer un règlement intérieur des compétitions de secteur en accord avec les responsables sportifs 8 Pool des Ligues du Secteur :
 - ❖ formule de jeu
 - ❖ nombre de participants par catégorie
 - ❖ règles et règlements appliqués lors de cette compétition
- 7) Etablir la liste des joueurs qualifiés pour la finale de Secteur. La Liste des joueurs qualifiés, tenant lieu, pour les joueurs, de convocation officielle, doit être adressée suffisamment tôt aux Clubs ayant des joueurs concernés, ainsi qu'aux responsables sportifs de Ligue. Sur ce document doivent figurer les renseignements suivants :
 - ❖ la date de la compétition et l'heure de convocation
 - ❖ les coordonnées du lieu de la compétition (adresse et téléphone)
 - ❖ le nom du responsable du Club organisateur (adresse et téléphone)
- 8) Procéder éventuellement au remplacement des joueurs forfaits.
- 9) Donner, à l'issue de la finale de secteur, les convocations aux joueurs qualifiés pour les finales de France.
- 10) Transmettre sous 48 heures, au Président de la CSN 8 Pool et au Secrétariat Fédéral, les résultats complets des Finales de Secteur (tableau général et classement de la compétition, n° de licences des joueurs, ville et nom du club).
- 11) **S'assurer auprès des joueurs qualifiés pour la finale nationale que l'adresse figurant sur leur licence est toujours d'actualité.** Dans le cas contraire, il doit transmettre leur nouvelle adresse au Secrétariat Fédéral (le changement d'adresse définitif se fait auprès de la Ligue).

- 12) Représenter la Fédération Française de Billard lors des Finales de Secteur.
- 13) Le responsable sportif de Secteur doit être présent, lors de cette compétition pour en assurer le bon déroulement. En cas d'empêchement majeur, et justifié, il est tenu de désigner un remplaçant auprès de la CSN 8 Pool.
- 14) Transmettre sans retard les informations fédérales aux responsables sportifs de Ligues.
- 15) Pour les défraiements : voir le cahier des charges des compétitions de secteur.

CHAPITRE III

LE RESPONSABLE SPORTIF DE LIGUE

Article 2.3.01 - Désignation

Il est élu ou désigné par le Comité Directeur de sa Ligue.

Article 2.3.02 - Rôle officiel

Le responsable sportif de Ligue a pour missions de :

- 1) S'assurer auprès de la Ligue que les participants aux compétitions **sont à jour de leur licence**.
- 2) Centraliser les informations nouvelles et les modifications éventuelles apportées par la CSN 8 Pool et en informer, dans les meilleurs délais, l'ensemble des clubs de la Ligue.
- 3) Organiser et mettre en application le Championnat du 8 Pool selon le règlement sportif interne à la Ligue (Il doit être transmis par Email au Secrétariat Fédéral pour le 31 octobre au plus tard).
- 4) Participer à la préparation du règlement intérieur des compétitions de secteur en accord avec le comité de secteur géographique :
 - ❖ formule de jeu
 - ❖ nombre de participants par catégorie
 - ❖ règles et règlements appliqués lors de ces compétitions
- 5) Déterminer, le calendrier de la ligue, les dates et lieux des compétitions de la Ligue et en informer les clubs.
- 6) Centraliser les engagements des équipes (bordereau et règlement)
 - ❖ Il transmet par Email au Secrétariat Fédéral et au responsable des Championnats par équipes de la CSN 8 Pool une copie des bordereaux sous format informatique (Excel).
 - ❖ Il transmet au trésorier de la Ligue, la totalité des chèques collectés et établis à l'ordre de la Ligue avec le bordereau prévu à cet effet. La Ligue transmettra un chèque global à la Fédération.
- 7) Transmettre régulièrement au responsable de la CSN 8 Pool, les tableaux de compétitions ainsi que les classements mis à jour dans les différentes catégories de la Ligue (tous les mois si possible).
- 8) Etablir le classement et les mises à jour des différentes compétitions de la Ligue.
- 9) Respecter impérativement la date butoir de transmission des résultats.
- 10) Porter à la connaissance du responsable sportif de Secteur la liste des candidats à l'organisation des finales de Secteur.
- 11) Transmettre au responsable sportif de Secteur les résultats complets de la Ligue, en y indiquant les joueurs qualifiés pour la Finale de Secteur.
- 12) Favoriser l'adhésion de nouveaux clubs à la Fédération.
- 13) Participer aux réunions de la ligue
- 14) Faire un compte rendu sportif pour l'assemblée générale de la ligue

CHAPITRE IV

LE DIRECTEUR DE JEU

Article 2.4.01 - Désignation

Les épreuves se déroulant dans une même salle, elles sont placées sous l'autorité et le contrôle d'un Directeur de Jeu.

Le Directeur de Jeu est désigné par le responsable sportif lié au niveau de la compétition, ainsi :

- ❖ Lors des Finales de Championnats de France et des Tournois Nationaux, le Directeur de Jeu est nommé par la CSN 8 Pool. Il peut être aidé par le Délégué Fédéral. Par défaut, le rôle de directeur de jeu est assuré par le Président du club organisateur.
- ❖ Lors des Finales de secteur, le Directeur de Jeu est nommé par le responsable sportif de secteur.
- ❖ Lors des compétitions de Ligue et Barrage de Secteur, le Directeur de Jeu est nommé par le responsable sportif de ligue.

Article 2.4.02 - Rôle officiel

Le Directeur de Jeu a pour missions de :

- 1) Faire respecter l'interdiction de fumer dans la salle.
- 2) Faire respecter l'absence d'alcool dans l'aire de jeu.
- 3) Vérifier le bon état du matériel.
- 4) Agencer la salle avec les éléments fournis par la CSN 8 Pool (publicités, scoreurs, affiches, etc...)
- 5) Exiger la présentation des licences avant l'entrée en compétition des joueurs.
- 6) Vérifier la tenue vestimentaire des joueurs.
- 7) Organiser les tours de jeu.
- 8) Désigner, en concertation avec le Juge Arbitre, les arbitres des matches.
- 9) Veiller à la régularité et au bon déroulement des matches.
- 10) Enregistrer les éventuels abandons en cours de compétition en indiquant le motif sur la feuille de match.
- 11) Prévoir et mettre en place un podium pour la remise des trophées.
- 12) Faire prendre des photos lors de la compétition et de la remise des trophées.
- 13) Faire rédiger un article sur la compétition et le transmettre à l'instance sportive concernée.
- 14) Etablir le classement final.

- 15) Assurer la transmission des feuilles de résultats et d'engagements, dans les délais impartis, après les avoir contresignées.
- 16) Disqualifier les joueurs qui transgresseraient les règles du Code Sportif.
- 17) Etablir à l'attention de l'instance sportive concernée, un bref compte-rendu sur les conditions de déroulement de l'épreuve et les éventuels problèmes rencontrés.

Un joueur qui n'est pas en mesure de présenter sa licence provisoire ou définitive ne peut pas participer à la compétition sauf en cas de force majeure laissée à l'appréciation du Directeur de jeu ou sous la seule condition de fournir une pièce d'identité et un **chèque de caution** à l'ordre de la "**FFB**" (voir les dispositions financières de la saison en cours). En fin de saison, si le joueur n'est pas à jour de sa licence, ce chèque sera encaissé et les sanctions adéquates seront prononcées. Le joueur qui présente une licence provisoire doit fournir également une pièce d'identité.

Les missions du Directeur de Jeu peuvent être déléguées mais elles restent sous sa responsabilité.

CHAPITRE V

LE JUGE ARBITRE

Le Juge Arbitre est aussi un arbitre (voir chapitre 2.6).

Article 2.5.01 - Désignation

Lors des compétitions officielles nationales, la CSN 8 Pool nomme le Juge Arbitre pour superviser le bon déroulement de l'épreuve. Ce Juge Arbitre doit être obligatoirement Arbitre Fédéral.

Lors des Finales de Secteur :

- ❖ Le Juge Arbitre est désigné par le responsable 8 Pool de la Ligue organisatrice en accord avec le responsable sportif du Secteur 8 Pool et le club organisateur.
- ❖ Le Juge Arbitre doit obligatoirement être Arbitre Fédéral ou Arbitre Fédéral probatoire.

Lors des compétitions officielles de Ligue :

- ❖ Le Juge Arbitre est désigné par le responsable de l'arbitrage 8 Pool de la Commission d'arbitrage de la Ligue (CAL) en accord avec le responsable sportif 8 Pool de la Ligue et le club organisateur.
- ❖ Le Juge Arbitre doit obligatoirement être Arbitre de Ligue (au minimum).

Article 2.5.02 - Rôle officiel

Le Juge Arbitre a pour missions de :

- Superviser l'arbitrage des matchs en cours.
- Vérifier la tenue vestimentaire des joueurs pendant toute la durée de la compétition.
- Désigner les Arbitres pour chaque match, en concertation avec le Directeur de Jeu.
- Veiller à la régularité et au bon déroulement des matchs.
- Trancher tous litiges d'arbitrage.
- Etablir par écrit, signer et transmettre au Directeur de Jeu un rapport sur d'éventuels incidents d'arbitrage ou mentionner l'absence d'incident (utiliser le formulaire prévu à cet effet).

Article 2.5.03 - Domaine d'application des règles

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

Au cours d'un match, les cas exceptionnels non prévus au présent règlement, sont laissés à l'appréciation de l'arbitre qui officie en concertation avec le Juge Arbitre. Dans ce cas, à l'issue du match, le Juge Arbitre 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 VI

L'ARBITRE

Article 2.6.01 - Désignation

Lors des compétitions officielles nationales, le Juge Arbitre doit proposer une liste d'arbitres pour assurer le bon déroulement de l'épreuve. Cette liste d'arbitres doit être validée par la CSN 8 Pool et la Commission Nationale des Juges et Arbitres (CNJA).

Lors des Finales de Secteur :

- ❖ Les arbitres sont désignés par la Ligue organisatrice au niveau du Secteur en accord avec le responsable sportif du Secteur et le club organisateur.
- ❖ Les arbitres doivent obligatoirement être Arbitres Fédéraux ou Arbitres Fédéraux probatoires.

Lors des compétitions officielles de Ligue :

- ❖ Les arbitres sont désignés par le responsable de l'arbitrage 8 Pool de la Commission d'Arbitrage de la Ligue (CAL) en accord avec le responsable sportif de la Ligue et le club organisateur.
- ❖ Les arbitres doivent obligatoirement être Arbitres de Ligue (au minimum).

Article 2.6.02 - Légitimité

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 Juge Arbitre peuvent faire appel à des suppléants dont la qualification n'est pas encore reconnue. Leur légitimité ne peut toutefois pas être remise en cause par les joueurs.

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

Article 2.6.03 - Tenue vestimentaire

Tenue vestimentaire : uniforme pour tous les Arbitres :

Hommes :

- Pantalon uni sombre
- Polo ou chemise d'arbitre FFB 8 Pool

Femmes :

- Pantalon ou jupe uni(e) sombre
- Polo ou chemise d'arbitre FFB 8 Pool

Sont admis :

- ❖ Chemise unie
- ❖ Gilet noir
- ❖ Gants blancs

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

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

Article 2.6.04 - Rôle officiel

Suivant les compétitions, l'arbitre peut soit arbitrer un match du début à la fin, soit superviser une aire de jeu comprenant plusieurs billards et n'intervenir que sur les coups délicats d'une des tables qu'il supervise.

L'arbitre a pour missions de :

- Contrôler l'état du matériel et des tracés réglementaires.
- Vérifier la tenue vestimentaire des joueurs pendant toute la durée de la compétition.
- Vérifier que les compétiteurs ont une feuille de match et un stylo.
- Vérifier que les règles soient toujours bien respectées.
- Sanctionner, le cas échéant, tout licencié qui a contrevenu aux règlements fédéraux.
- Intervenir à chaque faute, mais ne pas avertir un joueur qu'il est sur le point de commettre une faute.
- Annoncer "faute" ou "30 secondes" à voix haute.
- Répéter à voix haute les annonces du joueur, telle que "rouge", "jaune", "snooké" (ou "total").
- Nettoyer les billes à chaque demande et, s'il le juge utile, décider de changer le jeu de billes si elles sont en mauvais état ou de poids différents (seul l'arbitre est autorisé à toucher les billes)
- Décider rapidement en cas de litige.
- Prévenir le Juge Arbitre en cas de litiges survenus durant un match, afin de rédiger un rapport.
- Certifier l'exactitude des résultats sur la feuille de match.
- Veiller à ce que le joueur n'ayant pas la main reste assis sur la chaise prévue à cet effet.

Article 2.6.05 - Devoirs

L'arbitre a pour devoir de :

- Avoir à tout moment une attitude digne et discrète, tout en faisant preuve de tact et de fermeté.
- Faire preuve de diplomatie pour éviter les heurts en cas de litige et ne jamais transgresser les règlements sportifs.
- Porter une tenue vestimentaire irréprochable.

TITRE III

CHAMPIONNATS

CHAPITRE I

GENERALITES

Article 3.1.01 - Définition

Les Championnats individuels et par équipes sont des compétitions organisées sous l'égide de la Fédération Française de Billard.

Pour organiser les finales nationales du championnat de France, un minimum de 40 tables est nécessaire.

Article 3.1.02 - Conditions de participation

A - Individuel

Tous les joueurs (et joueuses), à jour du paiement de leur licence pour la saison sportive en cours, sont autorisés à participer aux épreuves des Championnats de France dès les phases éliminatoires de département (ou de district).

Les joueurs N1A ayant accepté d'être directement qualifiés au barrage du championnat de France N1 et les joueurs Masters, n'ont pas le droit de participer au championnat individuel de Ligue et aux finales individuelles de Secteur.

Les champions de France en titre étant directement qualifiés pour les phases finales du championnat de France, n'ont pas le droit de participer aux championnats individuels de Ligue et aux finales individuelles de Secteur dans la catégorie concernée.

Lors de la Finale de Secteur, chaque licencié peut participer **au maximum à deux catégories individuelles différentes.**

Lors des Finales du Championnat de France, chaque licencié peut participer à **une seule finale en catégorie individuelle par jour.**

Il est bien entendu que, dans la même saison sportive, il est impossible de participer à la fois au Championnat de France Masters et au Championnat de France Nationale I.

B - Equipes

Toutes les équipes à jour du paiement de leur engagement par équipes pour la saison sportive en cours, sont autorisées à participer aux épreuves des Championnats de France dès les phases éliminatoires de département (ou de district). Les joueurs composant l'équipe doivent être à jour du paiement de leur licence pour la saison sportive en cours.

Les équipes DN1 et DN2 ayant un championnat spécifique, n'ont pas le droit de participer au championnat par équipes de Ligue et aux finales par équipes de Secteur.

Un club ne peut pas avoir 2 équipes en DN1, ni 2 équipes en DN2.

Quelle que soit la catégorie des équipes, ces dernières doivent respecter les points suivants :

- ❖ chaque équipe est composée de 4 à 6 joueurs, appelés **joueurs titulaires**.
- ❖ 4 joueurs au maximum jouent lors d'un match.
- ❖ un joueur doit avoir disputé au moins un des matchs aller avec son équipe pour être admis à participer aux compétitions de fin de saison, sauf pour les DN1 et DN2.
- ❖ chaque équipe doit être composée sur une feuille de match d'au moins :
 - la moitié de joueurs de nationalité française,
 - la moitié de joueurs proximos
 - un joueur ne peut-être titulaire que dans une équipe
- Joueur proximo :
 - Joueur licencié dans un club situé à moins de 100 kms de son domicile,
 - Un joueur licencié pour la 3ème saison consécutive dans un même club, est joueur proximo à partir de cette 3ème saison.
- Joueur libre :
 - Joueur licencié dans un club situé à plus de 100 kms de son domicile.

Un joueur étudiant bénéficie de ses 2 adresses postales pour son domicile.

Autres cas : la CSN 8 Pool est la seule à juger les cas particuliers.

Noms des équipes :

Si le club est le seul de la ville :

➢ Ville du club + numéro d'index par équipes + Division = (Angers 2 - DR1)

Sinon

➢ Ville du club + nom du club + numéro d'index + Division = (Nîmes - La 8 Royale 3 – DN3)

Si la ville du siège social du club est proche d'une plus grande ville, le nom de celle-ci peut être pris.

Dans le cas où le lieu d'entraînement de l'équipe est différent de la ville du siège social du club, le nom de l'équipe peut être le jumelage des 2 villes :

➢ Ville du club + Ville du lieu d'entraînement + numéro d'index + Division = (Albi – Gaillac 1 – DR2)

Les noms d'équipes sont **exclusivement** des noms de villes.

Article 3.1.03 - Procédure d'engagement

A - Individuel

Un joueur doit être licencié et s'adresser à son responsable sportif de Ligue pour connaître les procédures d'engagement.

B - Equipes

Une équipe ne peut, de son propre chef, s'engager à une quelconque épreuve des Championnats de France. L'engagement se fait uniquement au moyen d'un bordereau qui doit être impérativement renseigné et signé par le Président du Club, certifiant ainsi que les joueurs composant l'équipe sont bien licenciés et que les droits d'engagement de l'équipe sont à jour.

Le bordereau d'engagement doit être rempli sous Excel, et transmis par E-mail à la LIGUE d'appartenance.

Une version papier doit être imprimée et signée afin de compléter le dossier d'inscription à renvoyer à la LIGUE avec le chèque correspondant.

La Ligue fait ensuite parvenir au Secrétariat Fédéral les bordereaux d'engagements par mail et la liste des équipes engagées dans chaque division (DN3 - DR1 - DR2).

Enfin, le Secrétariat Fédéral se charge d'envoyer une facture globale aux Ligues.

Le montant des droits d'engagements est fixé chaque saison par la CSN 8 Pool (voir dispositions financières de la saison en cours).

Article 3.1.04 - Participation des joueurs étrangers

Voir les articles spécifiques du Règlement Intérieur de la Fédération.

Particularité pour le Championnat par équipes : se reporter à l'article 3.1.02.

Article 3.1.05 - Joueurs remplaçants

A – Barrage de Secteur

- 1) Si au départ d'une épreuve, un ou des joueurs convoqués ne sont pas présents, le Directeur de Jeu et lui seul, peut désigner un ou des joueurs remplaçants.
- 2) Les remplaçants doivent être sélectionnés dans l'ordre du classement de fin de saison de la Ligue.

Le ou les joueurs absents ne seront pas remplacés si les joueurs présents ne satisfont pas aux conditions énumérées ci-dessus.

B – Finale de Secteur

En cas de forfait signalé 72h avant la compétition, les remplaçants doivent être sélectionnés dans l'ordre préférentiel suivant :

- dans l'ordre du classement de fin de saison de la Ligue du joueur absent.
- dans l'ordre du classement de fin de saison de la Ligue qui bénéficie du meilleur prorata (puis des autres Ligues dans l'ordre décroissant des prorata).

En cas de forfait signalé moins de 72h avant la compétition, aucun joueur ne sera remplacé.

C – Finale Nationale

Les joueurs forfaits ne sont plus remplacés à partir d'une semaine avant la compétition a fortiori, le jour même de la compétition.

Les joueurs remplaçants sont obligatoirement déterminés par la CSN 8 Pool.

D – Championnat par équipes

Une équipe ne peut pas utiliser de remplaçants lors de son championnat, excepté pour les équipes DN1 et DN2 (voir article 3.10.07), ou si le règlement de la Ligue le tolère.

En cas d'absence de joueurs titulaires (moins de 4 joueurs titulaires présents), les équipes peuvent utiliser 1 remplaçant pour les compétitions du championnat de France suivantes : finales de Secteur et finales nationales du championnat de France.

Un remplaçant doit satisfaire à tous les critères suivants :

- Etre licencié dans le club de l'équipe nécessitant un remplaçant
- Appartenir à une équipe de division inférieure ou égale, et éliminée du championnat de France ou de secteur.
- Avoir au moins disputé un des matchs aller avec son équipe d'origine

Article 3.1.06 - 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.

Chaque infraction au règlement sportif de la compétition entraîne une sanction automatique définie dans les articles ci-après. Elle est signifiée au joueur par un courrier émanant de la CSN 8 Pool.

Article 3.1.07 - Forfaits - Sanctions

Le forfait d'un joueur, d'une joueuse ou d'une équipe peut être excusé ou non, suivant les cas de figures et les justificatifs fournis.

Dans tous les cas, l'information du forfait doit être communiquée par écrit (Email ou courrier) :

- ❖ Pour les finales nationales
 - au Secrétariat Fédéral
 - au président de la CSN 8 Pool
 - au directeur de jeu nommé pour la compétition (ou à défaut au responsable du club organisateur)
- ❖ Pour les finales de secteur
 - au responsable sportif 8 Pool de sa Ligue
 - au responsable sportif 8 Pool de Secteur
 - au directeur de jeu nommé pour la compétition (ou à défaut au responsable du club organisateur)

1^{er} cas : Forfait signalé au moins 72 heures avant le début de la compétition

Le forfait est considéré valablement excusé.

2^{ème} cas : Forfait signalé entre la compétition et les 72 heures qui la précède

Le forfait **peut** être considéré excusé pour cas de force majeure par la CSN 8 Pool (hospitalisation, accident de la route, autres cas d'empêchement ...).

L'intéressé doit néanmoins fournir au Secrétariat Fédéral, tous les justificatifs de son forfait dans les 72 heures qui suivent la compétition.

3^{ème} cas : Forfait non signalé avant le début de la compétition

Le forfait est considéré non excusé.

Les forfaits non excusés entraînent les sanctions suivantes :

A – Finale Nationale

Toutes Catégories

- ❖ Si le joueur est **le Champion de France Masters en titre**,
 - rétrogradation dans la plus petite division individuelle de sa Ligue

- suspension de participation à toutes les compétitions nationales de la saison suivante (équipe et individuel)
- ❖ Si le joueur est **Masters**,
 - moins 50 points au classement général Toutes Catégories des tournois nationaux de la saison suivante
 - suspension de participation au 1^{er} tournoi national de la saison suivante (équipe et individuel)
 - rétrogradation dans la plus petite division individuelle de sa Ligue
- En cas de récidive :
 - moins 50 points au classement général Toutes Catégories des tournois nationaux de la saison suivante
 - suspension de participation de 1 à 3 tournois nationaux (équipe et individuel)
 - rétrogradation dans la plus petite division individuelle de sa Ligue
- ❖ Si le joueur n'est **pas Masters**,
 - moins 30 points au classement général Toutes Catégories des tournois nationaux de la saison suivante
 - suspension de participation au 1^{er} tournoi national de la saison suivante (équipe et individuel)
 - rétrogradation dans la plus petite division individuelle de sa Ligue
 - sanction au niveau du championnat de sa Ligue
- En cas de récidive :
 - moins 50 points au classement général Toutes Catégories des tournois nationaux de la saison suivante
 - suspension de participation de 1 à 3 tournois nationaux (équipe et individuel)
 - rétrogradation dans la plus petite division individuelle de sa Ligue
 - sanction au niveau du championnat de sa Ligue

Féminines, Espoirs, Cadets et Vétérans

- ❖ Si le joueur ou la joueuse est **le (la) Champion(ne) de France en titre**,
 - rétrogradation dans la plus petite division individuelle de sa Ligue
 - suspension de participation à toutes les compétitions nationales de la saison suivante (équipe et individuel)
- ❖ Si le joueur ou la joueuse n'est **pas le (la) Champion(ne) de France en titre**,
 - moins 30 points au classement général de sa catégorie des tournois nationaux pour la saison suivante
 - suspension de participation au 1^{er} tournoi national de la saison suivante (équipe et individuel)
 - rétrogradation dans la plus petite division individuelle de sa Ligue
 - sanction au niveau du championnat de sa Ligue
- En cas de récidive :
 - moins 50 points au classement général de sa catégorie des tournois nationaux de la saison suivante
 - suspension de participation de 1 à 3 tournois nationaux (équipe et individuel)
 - rétrogradation dans la plus petite division individuelle de sa Ligue
 - sanction au niveau du championnat de sa Ligue

Equipes

- ❖ Si l'équipe est une équipe **DN1 ou DN2**,
 - moins 50 points au classement général par Equipes des tournois nationaux de la saison suivante
 - suspension de participation au 1^{er} tournoi national de la saison suivante (équipe et individuel)
 - rétrogradation dans la plus petite division par équipes de sa Ligue
 - les droits d'engagements ne sont pas remboursés
 - les primes ne sont pas versées
 - le club est assujéti à une amende (voir dispositions financières de la saison en cours)

En cas de récidive :

- moins 50 points au classement général par Equipes des tournois nationaux de la saison suivante
- suspension de participation de 1 à 3 tournois nationaux (équipe et individuel)
- rétrogradation dans la plus petite division par équipes de sa Ligue
- les droits d'engagements ne sont pas remboursés
- les primes ne sont pas versées
- le club est assujéti à une amende (voir dispositions financières de la saison en cours)

Si l'équipe est une équipe **DN3, DR1 ou DR2**,

- moins 30 points au classement général par Equipes des tournois nationaux de la saison suivante
- suspension de participation au 1^{er} tournoi national de la saison suivante (équipe et individuel)
- rétrogradation dans la plus petite division par équipes de sa Ligue
- le club est assujéti à une amende (voir dispositions financières de la saison en cours)

En cas de récidive :

- moins 50 points au classement général par Equipes des tournois nationaux de la saison suivante
- suspension de participation de 1 à 3 tournois nationaux (équipe et individuel)
- rétrogradation dans la plus petite division par équipes de sa Ligue
- le club est assujéti à une amende (voir dispositions financières de la saison en cours)

Cas particulier

Les compétiteurs individuels réalisant un deuxième forfait non excusé lors des finales nationales (même non consécutivement) sont passibles **d'une suspension sportive de 2 ans.**

B – Finale de Secteur

Individuel

- rétrogradation dans la plus petite division individuelle de sa Ligue
- suspension de participation à la finale de France par équipes
- suspension de participation au 1^{er} tournoi national de la saison suivante (équipe et individuel)

Equipes

- rétrogradation dans la plus petite division par équipes de sa Ligue
- suspension de participation au 1^{er} tournoi national de la saison suivante (équipe et individuel)
- le club est assujéti à une amende (voir dispositions financières de la saison en cours)

C – Barrage de Secteur

Voir règlement sportif de la Ligue.

Article 3.1.08 - Joueur ou équipe en retard

A - Au pointage

Le Directeur de Jeu contrôle les licences et la tenue sportive des joueurs avant leur entrée en compétition (voir article 2.4.02).

Si un joueur ou une équipe ne se présente pas au bout de 30 minutes après le début du pointage (ou la fin du pointage si la durée du pointage est inférieure à 30 minutes), il ou elle ne peut plus s'échauffer, même si les opérations de pointage ne sont pas encore terminées.

B - A l'appel des matchs

Si un joueur ou une équipe, pendant le déroulement de la compétition n'est pas présent ou présente lors de l'appel de son nom, un deuxième appel est renouvelé 5 minutes après.

Si ce joueur est toujours absent, il sera sanctionné d'une manche perdue toutes les 5 minutes de retard supplémentaires. Cela signifie, pour ce joueur en retard, qu'il a match définitivement perdu au bout de 15 minutes, dans le cas d'un match en 3 manches gagnantes.

Si cette équipe ou l'un de ses joueurs est toujours absente ou absent, l'équipe sera sanctionnée d'une manche perdue par billard mis à disposition pour le match toutes les 5 minutes de retard supplémentaires. Cela signifie, pour cette équipe en retard, qu'elle a match définitivement perdu au bout de 20 minutes après le deuxième appel, «dans le cas d'un match en 8 manches gagnantes sur 2 billards».

Si la compétition se déroule selon la formule du double K.O. le joueur ou l'équipe passe alors du côté perdant mais demeure toujours en compétition. Néanmoins, il (ou elle) sont passible(s) d'une sanction.

NB : Les feuilles de matchs imprimées par le logiciel indiquent comme heure de début de match, celle correspondant au 2^{ème} appel.

Article 3.1.09 - Joueur sans sa licence et sa convocation

A – Compétitions de Ligue

Voir le règlement interne de la Ligue.

B – Barrage et Finale de Secteur

Lors du pointage, si un joueur n'est pas titulaire d'une licence pour la saison sportive en cours, il ne peut pas participer.

C - Finale Nationale

Lors du pointage, si un joueur ne présente pas sa licence et sa convocation, il ne peut pas participer à la séance d'échauffement et il doit présenter une pièce d'identité pour pouvoir participer.

Article 3.1.10 - Abandon en cours de compétition

Tout joueur ou équipe qui, sans motif justifié et reconnu valable par le Directeur de Jeu, abandonne en cours d'épreuve, outre les sanctions disciplinaires auxquelles il s'expose, perd son droit à percevoir quelque indemnité que ce soit.

Article 3.1.11 - Arbitrage

En compétition par équipes, à l'issue d'un match, le capitaine de l'équipe vainqueur remet au Directeur de Jeu la feuille de match contresignée par les deux capitaines.

En cas de litige lors d'une compétition, le Juge Arbitre établit et transmet à l'instance sportive concernée, un rapport sur les éventuels incidents.

Pour plus de détails voir les chapitres 2.5 et 2.6.

Article 3.1.12 - Attribution des Finales Nationales

Les Finales de Championnats de France de toutes les catégories ainsi que les « barrages Masters, Nationale 1 et Féminines» se déroulent aux mêmes dates et dans un même lieu.

A - Demande d'organisation

Un Club affilié à la Fédération Française de Billard ou tout groupement désireux d'organiser les Finales de Championnats de France, doit adresser sa demande au Secrétariat Fédéral en utilisant impérativement le formulaire prévu à cet effet. Le formulaire, téléchargeable sur le site Internet de la Fédération est également disponible auprès des Ligues et du Secrétariat Fédéral.

L'avis de la Ligue d'appartenance est absolument indispensable.

Toute demande d'organisation portant un avis défavorable de la Ligue déchargera celle-ci en cas d'attribution de la compétition par la CSN 8 Pool.

B - Attribution

La CSN 8 Pool est souveraine pour décider de l'attribution de la compétition. En cas de pluralité de demandes, la priorité sera donnée à un Club affilié à la FFB.

La Ligue est tenue, en cas de désistement du Club demandeur, de se substituer à lui pour faire en sorte que cette Finale ait lieu. Le Club acceptant cette organisation ne pourra prétendre percevoir aucune indemnité de la part du Club défaillant.

Article 3.1.13 - Transmission des résultats

Dans les 48 heures qui suivent la Finale Nationale, la CSN 8 Pool transmet les résultats complets au Secrétariat Fédéral.

Article 3.1.14 - Remboursement des frais des joueurs

Pour la Finale Nationale, les modalités de remboursement des frais d'hébergement et de restauration des joueurs sont fixées chaque année par la CSN 8 Pool (se reporter aux dispositions financières de la saison en cours).

Article 3.1.15 - Attribution du titre

Le vainqueur d'une Finale Nationale est déclaré :

"Champion de France de Billard 8 Pool dans la catégorie....."

CHAPITRE II

CLASSIFICATION DES JOUEURS & DES EQUIPES

Article 3.2.01 - Les catégories

La Fédération Française de Billard organise annuellement 9 Championnats de France de 8 Pool dans les catégories suivantes :

- Masters
- Nationale I
- Espoirs
- Cadets
- Vétérans
- Féminines
- Equipes DN1
- Equipes DN2
- Equipes DN3

A – Masters

La catégorie mixte est composée :

- ❖ Des 24 finalistes du Championnat de France Masters de l'année précédente.
- ❖ Des 4 premiers joueurs du Championnat de France Nationale 1 de l'année précédente.
- ❖ Des joueurs qui sont forfait excusés à la finale du Championnat de France Masters de l'année précédente.
- ❖ Des repêchés du barrage Masters qui sont les 4 mieux classés dans les tournois nationaux et non sortis des barrages en y ayant participé.

B – Nationale 1

Catégorie mixte regroupant l'ensemble de tous les joueurs non classés en catégorie Masters.

Les résultats des Championnats de France déterminent les sous catégories suivantes :

- | | |
|--|--|
| - Nationale 1 A
(48 joueurs)
(Théoriquement) | Joueurs ayant participé au Barrage du Championnat de France Masters ou ayant fait forfait excusé + joueurs ayant participé à la Finale du Championnat de France Nationale 1. |
| - Nationale 1 A* | Joueurs N1A ayant accepté en début de saison leur place au barrage du championnat de France N1 sous condition de ne plus participer aux compétitions individuelles de Ligue |
| - Nationale 1 B | Joueurs ayant participé au Barrage du Championnat de France Nationale 1 ou ayant fait forfait excusé (Barrage ou Finale) + joueurs ayant participé à la Finale de Secteur. |
| - Régionale | Joueurs ayant fait forfait excusé à la finale de Secteur + tous les joueurs restants. |

C – Espoirs

Catégorie mixte pour les joueurs ayant moins de 21 ans au 1^{er} septembre ouvrant la saison sportive.
(Un Espoirs ne peut donc pas avoir 22 ans lors de la Finale du Championnat de France)

D – Cadets

Catégorie mixte pour les joueurs ayant moins de 16 ans au 1^{er} septembre ouvrant la saison sportive.
(Un Cadets ne peut donc pas avoir 17 ans lors de la Finale du Championnat de France)

E – Féminines

Catégorie spécifique sans limite d'âge.

F – Vétérans

Catégorie mixte pour les joueurs ayant au moins 40 ans au 1^{er} septembre ouvrant la saison sportive.

G – Equipes DN1

Catégorie regroupant 8 équipes de Division Nationale 1 composée :

- ❖ Des 4 premières équipes du Championnat de France DN1 de l'année précédente.
- ❖ Des 2 premières équipes du Championnat de France DN2 de l'année précédente.
- ❖ Des 2 équipes victorieuses des matchs de barrage de l'année précédente opposant :
 - La 5^{ème} équipe DN1 à la 4^{ème} équipe DN2
 - La 6^{ème} équipe DN1 à la 3^{ème} équipe DN2

H – Equipes DN2

Catégorie regroupant 8 équipes de Division Nationale 2 composée :

- ❖ Des 2 dernières équipes du Championnat de France DN1 de l'année précédente.
- ❖ De la meilleure équipe DN3 du circuit des tournois nationaux de l'année précédente.
- ❖ De l'équipe Championne de France DN3 de l'année précédente.
- ❖ Des 2 équipes perdantes des matchs de barrage de l'année précédente opposant :
 - La 5^{ème} équipe DN1 à la 4^{ème} équipe DN2
 - La 6^{ème} équipe DN1 à la 3^{ème} équipe DN2
- ❖ Des 2 équipes victorieuses des matchs de barrage de l'année précédente opposant :
 - La 5^{ème} équipe DN2 contre l'équipe Vice-Championne de France DN3
 - La 6^{ème} équipe DN2 contre l'équipe DN3 ayant terminé 2^{ème} du circuit des tournois nationaux

I – Equipes DN3

Catégorie par équipes regroupant l'ensemble de toutes les équipes non classées en catégorie DN1 ou DN2.

Les résultats des Championnats de France déterminent les sous catégories suivantes :

- DN3 Equipes ayant participé à la Finale du Championnat de France DN3 + les équipes DN2 reléguées + les meilleures équipes de la saison précédente dans les Ligues
- DR1 Equipes n'ayant pas réussi à se qualifier en DN3
- DR2 Equipes restantes.

La DN1 et la DN2 sont les plus hautes divisions nationales.

La Division Nationale 3 (DN3) est la plus haute division dans une Ligue. Elle comprend des équipes de la même Ligue (un seul groupe de DN3 par Ligue).

La Division Régionale 1 (R1) est la plus haute division dans une Ligue après la DN3. Elle comprend des équipes de la même Ligue (plusieurs groupes de R1 sont possibles par Ligue).

La Division Régionale 2 (R2) est la division la plus haute dans une Ligue après la R1. Elle comprend des équipes de la même Ligue (plusieurs groupes de R2 sont possibles par Ligue).

Un club ne peut pas avoir 2 équipes en DN1, ni 2 équipes en DN2. Ce point de règlement engendre quelques cas particuliers pour les montées et descentes entre les divisions. Ces cas particuliers sont traités dans l'article 3.10.13.

Article 3.2.02 - Attribution des points de classement

En fin de saison, un classement général est établi en faisant le cumul des points gagnés par les joueurs au championnat de France et des points qui leur sont attribués en fonction de leur place en fin de saison dans les tournois nationaux.

A – Toutes Catégories

Points du championnat de France Masters

1 ^{er}	1107 pts
2 ^{ème}	1056 pts
3 ^{ème}	1005 pts
4 ^{ème}	954 pts
5 ^{ème} à 8 ^{ème}	903 pts
9 ^{ème} à 16 ^{ème}	852 pts
17 ^{ème} à 24 ^{ème}	801 pts
Forfait Excusé à la Finale	750 pts
25 ^{ème} à 28 ^{ème}	750 pts
29 ^{ème} à 32 ^{ème}	650 pts
33 ^{ème} à 40 ^{ème}	600 pts
41 ^{ème} à 48 ^{ème}	550 pts
Forfait Excusé au barrage	520 pts

Points du championnat de France N1

1 ^{er}	730 pts
2 ^{ème}	720 pts
3 ^{ème}	710 pts
4 ^{ème}	700 pts
5 ^{ème} à 8 ^{ème}	500 pts
9 ^{ème} à 16 ^{ème}	470 pts
17 ^{ème} à 24 ^{ème}	440 pts
25 ^{ème} à 32 ^{ème}	410 pts
Forfait Excusé à la Finale	400 pts
33 ^{ème} à 40 ^{ème}	375 pts
41 ^{ème} à 56 ^{ème}	350 pts
57 ^{ème} à 72 ^{ème}	325 pts
73 ^{ème} à 88 ^{ème}	300 pts
Forfait Excusé au barrage	275 pts

Points attribués aux finales de Secteur

1 ^{er}	-
2 ^{ème}	-
3 ^{ème}	-
4 ^{ème}	-
5 ^{ème} à 8 ^{ème}	275 pts
9 ^{ème} à 16 ^{ème}	250 pts
17 ^{ème} à 24 ^{ème}	225 pts
25 ^{ème} à 32 ^{ème}	200 pts
Forfait Excusé à la Finale	180 pts

Points attribués au championnat de Ligue

Les Ligues utilisant le modèle fédéral, auront un indice de valeur de leur joueur. Cet indice sera compris entre 0 et 200 points. L'indice est calculé en divisant le nombre de points acquis du joueur dans la ligue par le nombre de tournois organisés.

Un forfait non excusé attribue 0 point et déclasse le joueur dans la plus petite division de sa Ligue.

Points obtenus par le biais du circuit des tournois nationaux Toutes Catégories

1 ^{er}	50 pts
2 ^{ème}	49 pts
3 ^{ème}	48 pts
4 ^{ème}	47 pts
5 ^{ème}	46 pts
6 ^{ème}	45 pts
7 ^{ème}	44 pts
8 ^{ème}	43 pts
9 ^{ème}	42 pts
10 ^{ème}	41 pts
11 ^{ème}	40 pts
12 ^{ème}	39 pts
13 ^{ème}	38 pts
14 ^{ème}	37 pts
15 ^{ème}	36 pts
16 ^{ème}	35 pts
17 ^{ème}	34 pts

18 ^{ème}	33 pts
19 ^{ème}	32 pts
20 ^{ème}	31 pts
21 ^{ème}	30 pts
22 ^{ème}	29 pts
23 ^{ème}	28 pts
24 ^{ème}	27 pts
25 ^{ème}	26 pts
26 ^{ème}	25 pts
27 ^{ème}	24 pts
28 ^{ème}	23 pts
29 ^{ème}	22 pts
30 ^{ème}	21 pts
31 ^{ème}	20 pts
32 ^{ème}	19 pts
33 ^{ème} à 50 ^{ème}	18 pts
51 ^{ème} à 70 ^{ème}	17 pts

71 ^{ème} à 90 ^{ème}	16 pts
91 ^{ème} à 110 ^{ème}	15 pts
111 ^{ème} à 130 ^{ème}	14 pts
131 ^{ème} à 150 ^{ème}	13 pts
151 ^{ème} à 170 ^{ème}	12 pts
171 ^{ème} à 190 ^{ème}	11 pts
191 ^{ème} à 210 ^{ème}	10 pts
211 ^{ème} à 230 ^{ème}	9 pts
231 ^{ème} à 250 ^{ème}	8 pts
251 ^{ème} à 270 ^{ème}	7 pts
271 ^{ème} à 290 ^{ème}	6 pts
291 ^{ème} à 310 ^{ème}	5 pts
311 ^{ème} à 330 ^{ème}	4 pts
331 ^{ème} à 350 ^{ème}	3 pts
351 ^{ème} à 370 ^{ème}	2 pts
371 ^{ème} et plus	1 pt
nc	0 pt

B – Féminines

Points du championnat de France Féminines

1 ^{ère}	550 pts
2 ^{ème}	525 pts
3 ^{ème}	500 pts
4 ^{ème}	475 pts
5 ^{ème} à 8 ^{ème}	450 pts
9 ^{ème} à 12 ^{ème}	425 pts
13 ^{ème} à 16 ^{ème}	400 pts
Forfait Excusé à la Finale	375 pts
17 ^{ème} à 20 ^{ème}	350 pts
21 ^{ème} à 24 ^{ème}	325 pts
25 ^{ème} à 28 ^{ème}	300 pts
Forfait Excusé au barrage	275 pts

Points attribués aux finales de Secteur

1 ^{ère}	-
2 ^{ème}	-
3 ^{ème}	-
4 ^{ème}	275 pts
5 ^{ème} à 8 ^{ème}	250 pts
9 ^{ème} à 12 ^{ème}	225 pts
13 ^{ème} à 16 ^{ème}	200 pts
Forfait Excusé à la Finale	180 pts

Points attribués au championnat de Ligue

Les Ligues utilisant le modèle fédéral, auront un indice de valeur de leur joueuse. Cet indice sera compris entre 0 et 200 points. L'indice est calculé en divisant le nombre de points acquis de la joueuse dans la ligue par le nombre de tournois organisés.

Un forfait non excusé attribue 0 point et déclasse la joueuse dans la plus petite division de sa Ligue.

Points obtenus par le biais du circuit des tournois nationaux Féminin

1 ^{ère}	24 pts
2 ^{ème}	23 pts
3 ^{ème}	22 pts
4 ^{ème}	21 pts
5 ^{ème}	20 pts
6 ^{ème}	19 pts
7 ^{ème}	18 pts
8 ^{ème}	17 pts
9 ^{ème}	16 pts
10 ^{ème}	15 pts
11 ^{ème}	14 pts
12 ^{ème}	13 pts
13 ^{ème}	12 pts

14 ^{ème}	11 pts
15 ^{ème}	10 pts
16 ^{ème}	9 pts
17 ^{ème} à 20 ^{ème}	8 pts
21 ^{ème} à 25 ^{ème}	7 pts
26 ^{ème} à 30 ^{ème}	6 pts
31 ^{ème} à 35 ^{ème}	5 pts
36 ^{ème} à 40 ^{ème}	4 pts
41 ^{ème} à 45 ^{ème}	3 pts
46 ^{ème} à 50 ^{ème}	2 pts
51 ^{ème} et plus	1 pt
nc	0 pt

C – Espoirs

Points du championnat de France Espoirs

1 ^{er}	550 pts
2 ^{ème}	525 pts
3 ^{ème}	500 pts
4 ^{ème}	475 pts
5 ^{ème} à 8 ^{ème}	450 pts
9 ^{ème} à 12 ^{ème}	425 pts
Forfait Excusé à la Finale	375 pts

Points attribués aux finales de Secteur

1 ^{er}	-
2 ^{ème}	-
3 ^{ème}	-
4 ^{ème}	275 pts
5 ^{ème} à 6 ^{ème}	250 pts
7 ^{ème} à 8 ^{ème}	225 pts
Forfait Excusé à la Finale	180 pts

Points attribués au championnat de Ligue

Les Ligues utilisant le modèle fédéral, auront un indice de valeur de leur joueur. Cet indice sera compris entre 0 et 200 points. L'indice est calculé en divisant le nombre de points acquis du joueur dans la ligue par le nombre de tournois organisés.

Un forfait non excusé attribue 0 point et déclasse le joueur dans la plus petite division de sa Ligue.

Points obtenus par le biais du circuit des tournois nationaux Espoirs

1 ^{er}	24 pts
2 ^{ème}	23 pts
3 ^{ème}	22 pts
4 ^{ème}	21 pts
5 ^{ème}	20 pts
6 ^{ème}	19 pts
7 ^{ème}	18 pts
8 ^{ème}	17 pts
9 ^{ème}	16 pts
10 ^{ème}	15 pts
11 ^{ème}	14 pts
12 ^{ème}	13 pts
13 ^{ème}	12 pts

14 ^{ème}	11 pts
15 ^{ème}	10 pts
16 ^{ème}	9 pts
17 ^{ème} à 20 ^{ème}	8 pts
21 ^{ème} à 25 ^{ème}	7 pts
26 ^{ème} à 30 ^{ème}	6 pts
31 ^{ème} à 35 ^{ème}	5 pts
36 ^{ème} à 40 ^{ème}	4 pts
41 ^{ème} à 45 ^{ème}	3 pts
46 ^{ème} à 50 ^{ème}	2 pts
51 ^{ème} et plus	1 pt
nc	0 pt

D – Cadets

Points du championnat de France cadets

1 ^{er}	550 pts
2 ^{ème}	525 pts
3 ^{ème}	500 pts
4 ^{ème}	475 pts
5 ^{ème} à 6 ^{ème}	450 pts
7 ^{ème} à 8 ^{ème}	425 pts
Forfait Excusé à la Finale	375 pts

Points attribués aux finales de Secteur

1 ^{er}	-
2 ^{ème}	325 pts
3 ^{ème}	300 pts
4 ^{ème}	275 pts
5 ^{ème} à 6 ^{ème}	250 pts
7 ^{ème} à 8 ^{ème}	225 pts
Forfait Excusé à la Finale	180 pts

Points attribués au championnat de Ligue

Les Ligues utilisant le modèle fédéral, auront un indice de valeur de leur joueur. Cet indice sera compris entre 0 et 200 points. L'indice est calculé en divisant le nombre de points acquis du joueur dans la ligue par le nombre de tournois organisés.

Un forfait non excusé attribue 0 point et déclasse le joueur dans la plus petite division de sa Ligue.

Points obtenus par le biais du circuit des tournois nationaux Espoirs, en retirant les joueurs non Cadets.

1 ^{er}	24 pts
2 ^{ème}	23 pts
3 ^{ème}	22 pts
4 ^{ème}	21 pts
5 ^{ème}	20 pts
6 ^{ème}	19 pts
7 ^{ème}	18 pts
8 ^{ème}	17 pts
9 ^{ème}	16 pts
10 ^{ème}	15 pts
11 ^{ème}	14 pts
12 ^{ème}	13 pts
13 ^{ème}	12 pts

14 ^{ème}	11 pts
15 ^{ème}	10 pts
16 ^{ème}	9 pts
17 ^{ème} à 20 ^{ème}	8 pts
21 ^{ème} à 25 ^{ème}	7 pts
26 ^{ème} à 30 ^{ème}	6 pts
31 ^{ème} à 35 ^{ème}	5 pts
36 ^{ème} à 40 ^{ème}	4 pts
41 ^{ème} à 45 ^{ème}	3 pts
46 ^{ème} à 50 ^{ème}	2 pts
51 ^{ème} et plus	1 pt
nc	0 pt

E – Vétérans

Points du championnat de France vétérans

1 ^{er}	550 pts
2 ^{ème}	525 pts
3 ^{ème}	500 pts
4 ^{ème}	475 pts
5 ^{ème} à 8 ^{ème}	450 pts
9 ^{ème} à 12 ^{ème}	425 pts
Forfait Excusé à la Finale	375 pts

Points attribués aux finales de Secteur

1 ^{er}	-
2 ^{ème}	-
3 ^{ème}	-
4 ^{ème}	275 pts
5 ^{ème} à 6 ^{ème}	250 pts
7 ^{ème} à 8 ^{ème}	225 pts
Forfait Excusé à la Finale	180 pts

Points attribués au championnat de Ligue

Les Ligues qui utilisent le modèle fédéral, donnent un indice de valeur de leurs joueurs. Cet indice est compris entre 0 et 200 points. L'indice est calculé en divisant le nombre de points acquis par joueur dans sa ligue par le nombre de tournois organisés.

Un forfait non excusé attribue 0 point et déclasse le joueur dans la plus petite division de sa Ligue.

F – Equipes DN3

Les équipes DN3 ont un classement établi en fonction de leur championnat de France, des finales de Secteur, ainsi que des championnats par équipes DN3, DR1 ou DR2 organisés dans chaque Ligues. (Les équipes DN1 et DN2 sont classées par rapport à leur championnat en matchs aller-retour lors des tournois nationaux.)

Points du championnat de France Equipes DN3

1 ^{ère}	1057 pts
2 ^{ème}	1006 pts
3 ^{ème}	955 pts
4 ^{ème}	904 pts
5 ^{ème} à 8 ^{ème}	853 pts
9 ^{ème} à 16 ^{ème}	802 pts
17 ^{ème} à 24 ^{ème}	751 pts
Forfait Excusé à la Finale	700 pts

Points attribués a la finale de Secteur

1 ^{er}	-
2 ^{ème}	-
3 ^{ème}	600 pts
4 ^{ème}	550 pts
5 ^{ème} à 8 ^{ème}	500 pts
9 ^{ème} à 12 ^{ème}	450 pts
13 ^{ème} à 16 ^{ème}	400 pts
Forfait Excusé à la Finale	350 pts

Points attribués au championnat de Ligue des équipes de DN3

1 ^{ère}	300 pts
2 ^{ème}	280 pts
3 ^{ème}	260 pts
4 ^{ème}	240 pts
5 ^{ème}	220 pts
6 ^{ème}	200 pts
7 ^{ème}	180 pts
8 ^{ème}	160 pts

Points attribués au championnat de Ligue des équipes de DR1

1 ^{ère}	150 pts
2 ^{ème}	140 pts
3 ^{ème}	130 pts
4 ^{ème}	120 pts
5 ^{ème}	110 pts
6 ^{ème}	100 pts
7 ^{ème}	90 pts
8 ^{ème}	80 pts
9 ^{ème}	70 pts
10 ^{ème}	60 pts

Points attribués au championnat de Ligue des équipes de DR2

1 ^{ère}	50 pts
2 ^{ème}	45 pts
3 ^{ème}	40 pts
4 ^{ème}	35 pts
5 ^{ème}	30 pts
6 ^{ème}	25 pts
7 ^{ème}	20 pts
8 ^{ème}	15 pts
9 ^{ème}	10 pts
10 ^{ème}	5 pts

Points obtenus par le biais du circuit des tournois nationaux par équipes

1 ^{ère}	50 pts
2 ^{ème}	49 pts
3 ^{ème}	48 pts
4 ^{ème}	47 pts
5 ^{ème}	46 pts
6 ^{ème}	45 pts
7 ^{ème}	44 pts
8 ^{ème}	43 pts
9 ^{ème}	42 pts
10 ^{ème}	41 pts
11 ^{ème}	40 pts
12 ^{ème}	39 pts
13 ^{ème}	38 pts
14 ^{ème}	37 pts
15 ^{ème}	36 pts
16 ^{ème}	35 pts
17 ^{ème}	34 pts

18 ^{ème}	33 pts
19 ^{ème}	32 pts
20 ^{ème}	31 pts
21 ^{ème}	30 pts
22 ^{ème}	29 pts
23 ^{ème}	28 pts
24 ^{ème}	27 pts
25 ^{ème}	26 pts
26 ^{ème}	25 pts
27 ^{ème}	24 pts
28 ^{ème}	23 pts
29 ^{ème}	22 pts
30 ^{ème}	21 pts
31 ^{ème} à 32 ^{ème}	20 pts
33 ^{ème} à 34 ^{ème}	19 pts
35 ^{ème} à 36 ^{ème}	18 pts
37 ^{ème} à 38 ^{ème}	17 pts

39 ^{ème} à 40 ^{ème}	16 pts
41 ^{ème} à 42 ^{ème}	15 pts
43 ^{ème} à 44 ^{ème}	14 pts
45 ^{ème} à 46 ^{ème}	13 pts
47 ^{ème} à 48 ^{ème}	12 pts
49 ^{ème} à 50 ^{ème}	11 pts
51 ^{ème} à 54 ^{ème}	10 pts
55 ^{ème} à 58 ^{ème}	9 pts
59 ^{ème} à 62 ^{ème}	8 pts
63 ^{ème} à 66 ^{ème}	7 pts
67 ^{ème} à 70 ^{ème}	6 pts
71 ^{ème} à 74 ^{ème}	5 pts
75 ^{ème} à 78 ^{ème}	4 pts
79 ^{ème} à 82 ^{ème}	3 pts
83 ^{ème} à 90 ^{ème}	2 pts
91 ^{ème} et plus	1 pt
nc	0 pt

CHAPITRE III

CHAMPIONNAT DE LIGUE

Les championnats de Ligue individuels et par équipes sont sous la responsabilité du responsable sportif de la Ligue.

La CSN 8 Pool propose un modèle fédéral appelé "Guide de l'organisation des championnats de Ligue – Billard 8 Pool".

Ce guide apporte une méthodologie et des outils informatiques pour aider à la gestion des championnats sportifs dans les Ligues. Il a pour objectif de standardiser de façon nationale les championnats dans les Ligues.

Ainsi chaque Ligue établit son règlement sportif pour qualifier ses compétiteurs aux barrages et aux finales de Secteur, soit en s'inspirant du "Guide de l'organisation des championnats de Ligue – Billard 8 Pool" soit en créant son règlement sur ses propres critères.

Il faut donc contacter le responsable sportif de la Ligue pour connaître le règlement sportif de celle-ci.

Le règlement sportif 8 Pool de la Ligue doit être transmis au plus tard par mail au Secrétariat Fédéral pour le 31 octobre de la saison en cours.

Pour que les équipes et les joueurs puissent être intégrés dans le classement national de fin de saison, il est impératif d'utiliser les outils informatiques proposés par la CSN 8 Pool permettant le traitement des données sportives et leur intégration au fichier national.

CHAPITRE IV

BARRAGE DE SECTEUR

Article 3.4.01 - Organisation

Le barrage de Secteur est la dernière phase qualificative entre la Ligue et le Secteur.
Les conditions d'organisation du barrage de secteur sont sous l'autorité du responsable sportif de Ligue (voir chapitre 2.3).

Article 3.4.02 - Nombre de participants

Le nombre de participants est défini dans le règlement sportif de la Ligue.
Il est conseillé de prendre le même modèle que pour la finale de Secteur.

Article 3.4.03 - Qualifications - Convocations

Les modes de qualification et de convocation des joueurs sont définis dans le règlement sportif de la Ligue.

Article 3.4.04 - Formule de jeu

La formule de jeu est définie dans le règlement sportif de la Ligue.
Il est conseillé de prendre le même modèle que pour la finale de Secteur.

Article 3.4.05 - Déroulement de la compétition

Le déroulement de la compétition est défini dans le règlement sportif de la Ligue.
Il est conseillé de prendre le même modèle que pour la finale de Secteur.

Article 3.4.06 - Transmission des résultats

Dans les 48 heures après la compétition, le responsable sportif de Ligue transmet :

- ❖ Au responsable sportif du Secteur
 - les résultats du barrage de secteur
 - la composition des équipes. Une équipe qui n'a pas fourni la liste de ses joueurs ne pourra pas continuer la compétition.
- ❖ Au Responsable concerné de la CSN 8 Pool :
 - l'ensemble des résultats depuis le 1^{er} tour éliminatoire départemental (tableaux complets des compétitions ; N° de licence des joueurs ; liste de tous les licenciés et de toutes les équipes de sa Ligue).

CHAPITRE V

FINALE DE SECTEUR

Article 3.5.01 - Organisation

A l'exception de la Ligue de Billard d'Ile de France, les Secteurs sont des formations géographiques regroupant plusieurs Ligues régionales.

Ils sont au nombre de huit :

- ILE DE FRANCE
- EST : Alsace, Franche Comté, Lorraine, Bourgogne
- NORD : Champagne, Nord-Pas de Calais, Picardie
- OUEST : Bretagne, Normandie, Pays de Loire
- CENTRE : Auvergne, Centre
- SUD EST : Languedoc Roussillon, Rhône-Alpes, Méditerranée, Corse.
- SUD OUEST : Aquitaine, Poitou-Charentes, Midi-Pyrénées, Limousin.
- DOM-TOM : Réunion, Guadeloupe

Le découpage géographique des Secteurs ainsi que leur nombre peuvent être modifiés par l'Assemblée Générale, sur proposition de la CSN 8 Pool avalisée par le Comité Directeur.

Annuellement, la CSN 8 Pool établit la représentation de chacun des Secteurs en fonction de la densité de joueurs participants.

Les conditions d'organisation de la Finale de Secteur sont sous l'autorité du responsable sportif de Secteur (voir chapitre 2.2).

Le Vainqueur de la Finale est déclaré Champion de Secteur.

Article 3.5.02 - Nombre de participants

Le nombre de participants est défini par le responsable sportif de Secteur.

La Finale de Secteur type regroupe :

Les champions de chaque Ligue dans chaque catégorie

+ le nombre de joueurs pour arriver à :

32 individuels de Nationale 1, 16 Féminines, 16 Espoirs, 16 Vétérans, 8 Cadets, et 16 équipes issues du Championnat DN3, DR1 et DR2.

Pour les secteurs à 3 Ligues, se rajoutent aux champions de chaque Ligue, le vice-champion de la Ligue la plus représentative de la catégorie, en nombre de compétiteurs.

Rappel :

- ❖ Chaque licencié peut participer **au maximum à deux catégories individuelles différentes, lors de la finale de secteur.**
- ❖ Les joueurs de catégorie Master et N1A* ne sont pas autorisés à participer à la compétition individuelle de National 1.
- ❖ Les équipes, joueurs et joueuses déjà qualifiés par les tournois nationaux pour la finale du championnat de France, ne sont pas autorisés à participer à la finale de Secteur de cette même catégorie.

Article 3.5.03 - Qualifications - Convocations

Les Finales de Secteurs sont composées des joueurs qualifiés à l'issue des championnats de Ligues et des barrages de secteur ou de leurs remplaçants éventuels. Un Secteur peut organiser une Finale à 8, 16, ou 32 joueurs maximum, en fonction du nombre de licenciés du Secteur.

Dans la catégorie N1, la finale se dispute à 32 joueurs, et à l'identique du modèle fédéral proposé.

Le nombre de qualifiés par Ligue :

- ❖ Est déterminé par le responsable sportif de Secteur, en accord avec les responsables sportifs de Ligues.
- ❖ Les prorata ne s'appliquent qu'en cas de grande disparité en nombre de licenciés.
- ❖ Chaque Ligue a au minimum 1 représentant par catégorie et 2 en Nationale 1.
- ❖ Dans le cas où il n'y a qu'une seule Ligue qui possède des joueurs, le champion de cette Ligue est qualifié d'office pour le Championnat de France, sans avoir à disputer la Finale de Secteur.

Le responsable sportif du Secteur établit la liste des joueurs qualifiés. Cette liste tenant lieu de convocation, est adressée aux Clubs ayant des joueurs concernés, ainsi qu'aux responsables sportifs de Ligues, et cela au minimum 18 jours avant la Finale de Secteur.

Le responsable sportif du Secteur établit les proratas de qualifiés par catégorie et par Ligue, et les communique **le 31 janvier** à chaque responsable sportif de Ligue, ainsi qu'au secrétariat fédéral qui les transmet à la CSN 8 Pool.

Article 3.5.04 - Formule de jeu

Le responsable sportif de Secteur est tenu d'utiliser le logiciel mis à sa disposition par la CSN 8 Pool pour assurer le bon déroulement de la compétition.

Dans tous les cas, les modalités de fonctionnement doivent être clairement notifiées par écrit en début de saison après avoir reçu l'aval de la CSN 8 Pool et diffusées aux responsables sportifs de Ligue, de Département, ainsi qu'à l'ensemble des Clubs concernés, ceci au plus tard le 15 décembre de la saison en cours.

- Le nombre de joueurs participants, ainsi que la formule de jeu, doivent s'inspirer du modèle fédéral (poules de 8 joueurs en double KO puis tableau en élimination directe)
- En Finale de Secteur, les matchs par équipes se jouent en 8 manches gagnantes

Article 3.5.05 - Déroulement de la compétition

- Samedi 08h00 à 08h25 Pointage et échauffement des joueurs Nationale 1
08h30 Début de la compétition Individuelle Nationale 1

-11h35 à 11h55 Pointage et échauffement des joueuses Féminines
12h00 Début de la compétition Féminines

-14h35 à 14h55 Pointage et échauffement des joueurs Espoirs et vétérans
15h00 Début de la compétition Espoirs et vétérans

21h00 Arrêt des compétitions

- Dimanche 08h00 à 08h55 Pointage et échauffement des joueurs Cadets et des équipes
09h00 Début de la compétition Cadets

-09h00 Début de la compétition par équipes

-14h00 Finales des compétitions individuelles

-15h30 Remise des récompenses pour les finales individuelles

- 21h00(au plus tard) Fin de la compétition par équipes et remise des récompenses

Un joueur absent pour le pointage est privé d'échauffement, et son 1er match est perdu.

Article 3.5.06 - Transmission des résultats

Le responsable sportif de Secteur transmet, sous 48 heures, au Secrétariat Fédéral ainsi qu'au Responsable concerné de la CSN 8 Pool, les résultats complets de la Finale, accompagnés de la liste des joueurs licenciés du Secteur.

Le responsable sportif de Secteur remet aux joueurs qualifiés pour les finales de France leur convocation sur place. Chaque joueur doit ensuite retourner le coupon réponse au Secrétariat Fédéral dans les 72 heures pour confirmer ou non sa participation.

Le responsable sportif de Secteur doit, pour les 8 premiers de chaque catégorie individuelle, transmettre leurs coordonnées téléphoniques (portable si possible) et postales au Secrétariat Fédéral. Il doit **s'assurer auprès des joueurs qualifiés pour la finale de France que l'adresse figurant sur leur licence est toujours d'actualité.** Dans le cas contraire, il doit transmettre leur nouvelle adresse au Secrétariat Fédéral (le changement d'adresse définitif se fait auprès de la Ligue).

Si les résultats ne sont pas transmis au secrétariat dans les 72 heures par le responsable de Secteur, le Secteur n'aura aucun qualifié pour la finale de France.

CHAPITRE VI

FINALES NATIONALES (Cadets, Equipes DN3)

Article 3.6.01 - Organisation

Les conditions d'organisation des Finales Nationales sont placées sous l'autorité de la CSN 8 Pool.

Article 3.6.02 - Qualifications – Convocations

Au début de chaque saison sportive, la CSN 8 Pool détermine, dans chacune des catégories, le nombre de compétiteurs admis :

- **CADETS :** finale à **8 joueurs**, regroupant :

- ❖ le Champion de France
- ❖ 1 Joueur par Secteur

La finale peut être à 9 joueurs, si chaque Secteur présente un joueur et que le champion en titre est toujours Cadets.

- **EQUIPES DN3 :** finale à **24 équipes**, regroupant :

- ❖ les 8 meilleures équipes du classement des Tournois Nationaux non DN1 ou DN2
- ❖ 16 équipes qualifiées par les Secteurs

Convocation :

- Si, dans une catégorie, un Secteur ne présente pas de compétiteurs, la CSN 8 Pool redistribue les places disponibles.
- La liste préliminaire des équipes qualifiées pour la Finale de France, est établie par la CSN 8 Pool ; un double de cette liste est adressé au Secrétariat Fédéral
- L'équipe qualifiée :
 - par les nationaux reçoit sa convocation individuelle par le Secrétariat Fédéral.
 - par les secteurs reçoit sa convocation individuelle par le responsable secteur, lors des finales de Secteur.
- Le joueur qualifié :
 - par le titre de Champion de France Cadet reçoit sa convocation individuelle par le Secrétariat Fédéral.
 - par les secteurs reçoit sa convocation individuelle par le responsable secteur, lors des finales de Secteur.

Chaque joueur et chaque équipe doit retourner le coupon réponse au Secrétariat Fédéral avant la date butoir qui est indiquée sur la convocation.

- Une réponse hors délai entraîne systématiquement et sans recours, l'exclusion du joueur et donc son remplacement.
- Le remplacement se fait de la sorte :
 - Catégorie Cadet :
 - ❖ Forfait venant d'un qualifié par la finale de Secteur est remplacé par le joueur suivant de son secteur.

- Catégorie Equipes
 - ❖ Forfait venant d'une équipe qualifiée par les nationaux est remplacée par l'équipe suivante la mieux classée dans les nationaux.
 - ❖ Forfait venant d'une équipe qualifiée par la finale de Secteur est remplacée par l'équipe suivante la mieux classée de cette finale de Secteur, et cela jusqu'à la 5^{ème} classée. Au-delà de cette place, le remplacement se fait par l'équipe la mieux classée dans les tournois nationaux, n'étant pas encore qualifiée.

Article 3.6.03 - Formule de jeu

Cadets

- 1 Poule de 8 joueurs en double KO, avec les 4 premiers qualifiés pour les ½ finales du tableau final en élimination directe.
- La distance des matchs est de 3 manches gagnantes excepté pour la finale et la petite finale qui se jouent en 4 manches gagnantes.

Equipes DN3

- 4 Poules de 8 équipes en double KO (2 blancs par poules), avec les 4 premières de chaque poule qualifiées pour les 1/8 de finale du tableau final en élimination directe.
- La distance des matchs est de 8 manches gagnantes.

CHAPITRE VII

BARRAGE & FINALE FEMININES BARRAGE & FINALE ESPOIRS BARRAGE & FINALE VETERANS

Article 3.7.01 - Organisation

Les conditions d'organisation du Barrage et de la Finale Féminines sont placées sous l'autorité de la CSN 8 Pool.

Article 3.7.02 - Qualifications – Convocations

Au début de chaque saison sportive, la CSN 8 Pool détermine le nombre de compétitrices admises :

Sont qualifiés pour le Barrage Féminines, Vétérans et Espoirs : **16 joueurs**

- ❖ Les 2^{ème} et 3^{ème} joueurs de chaque Secteur

Sont qualifiées pour la Finale de France Féminines, Vétérans et Espoirs **16 joueurs**

- ❖ Le Champion de France en titre
- ❖ Le Champion de chaque Secteur
- ❖ Les 3 premiers du circuit des tournois nationaux de la saison en cours (*pour la catégorie Vétéran, c'est le classement Toutes Catégories qui fait référence*)
- ❖ Les 4 premiers du classement général effectué sur le Barrage.

Convocation :

- Si un Secteur ne présente pas de compétiteurs, la CSN 8 Pool redistribue les places disponibles.
- La liste préliminaire des joueurs qualifiés pour la Finale de France, est établie par la CSN 8 Pool ; un double de cette liste est adressé au Secrétariat Fédéral
- Le joueur qualifié
 - par le titre de Champion de France reçoit sa convocation individuelle par le Secrétariat Fédéral.
 - par les nationaux reçoit sa convocation individuelle par le Secrétariat Fédéral.
 - par les secteurs reçoit sa convocation individuelle par le responsable secteur, lors des finales de Secteur.

Chaque joueur doit retourner le coupon réponse au Secrétariat Fédéral dans les 72 heures pour confirmer ou non sa participation.

- Une réponse hors délai entraîne systématiquement et sans recours, l'exclusion de la joueuse et donc son remplacement.
- Le remplacement se fait de la sorte :
 - ❖ Forfait venant d'un qualifié par la finale de Secteur est remplacé par le joueur suivant de son secteur, et cela jusqu'au 6^{ème} classé. Au-delà de cette place, le remplacement se fait par le joueur le mieux classé dans les tournois nationaux, n'étant pas encore qualifié.
 - ❖ Forfait venant d'un joueur qualifié par les nationaux est remplacé par le joueur suivant le mieux classé dans les nationaux.
 - ❖ Forfait intervenant sur place d'un joueur qualifié en phase finale et choisissant la phase finale d'une autre catégorie, est remplacé par le joueur éliminé au dernier tour du barrage et étant le mieux classé dans les tournois nationaux.

Article 3.7.03 - Formule de jeu

Barrage

- 1 Poule de 16 joueurs en double KO, avec les 4 premiers de la poule qualifiés pour les poules qualificatives du lendemain de la Finale du Championnat de France.
- La distance des matchs est de 3 manches gagnantes.

Finale

- 2 Poules de 8 joueurs en double KO, avec les 4 premiers de chaque poule qualifiés pour les ¼ de finale du tableau final en élimination directe.
- La distance des matchs est de 3 manches gagnantes dans les poules, de 4 manches gagnantes dans le tableau final et de 4 manches gagnantes pour la finale et la petite finale.

CHAPITRE VIII

BARRAGE & FINALE NATIONALE 1

Article 3.8.01 - Organisation

Les conditions d'organisation du Barrage et de la Finale Nationale 1 sont placées sous l'autorité de la CSN 8 Pool.

Article 3.8.02 - Qualifications – Convocations

Au début de chaque saison sportive, la CSN 8 Pool détermine le nombre de compétiteurs admis :

Sont qualifiés pour le Barrage Nationale 1 :

64 joueurs

- ❖ Les joueurs N1A* (joueurs ayant acceptés en début de saison leur place à ce barrage)
- ❖ Les 8 premiers du circuit des tournois nationaux de la saison en cours n'étant pas qualifiés pour le barrage ou la finale Masters.
- ❖ Les 8 joueurs du Secteur des DOM-TOM n'étant pas qualifiés pour le barrage Masters, la finale Masters ou la finale Nationale 1.
- ❖ Les places restantes sont distribuées aux joueurs les mieux classés des finales de Secteurs n'étant pas qualifiés à la finale Nationale 1 (minimum 1 joueur et maximum 5 joueurs par Secteur, ce nombre est défini par la CSN 8 Pool en fonction du nombre de licenciés par Secteur)

Sont qualifiés pour la Finale de France Nationale 1 :

32 joueurs

- ❖ 24 joueurs par les Secteurs
- ❖ Les 8 premiers du classement général effectué sur le Barrage Nationale 1.

Un joueur non Masters, se qualifiant par la filière tournois/barrages, pour les Championnats de France Masters, n'est pas autorisé, durant la même saison, à participer aux Championnats de France N1.

Convocation :

- Si un Secteur ne présente pas de compétiteurs, la CSN 8 Pool redistribue les places disponibles.
- La liste préliminaire des joueurs qualifiés pour la Finale de France, est établie par la CSN 8 Pool ; un double de cette liste est adressé au Secrétariat Fédéral

Le joueur qualifié :

- par les nationaux reçoit sa convocation individuelle par le Secrétariat Fédéral.
- par les secteurs reçoit sa convocation individuelle par le responsable secteur, lors des finales de Secteur.

Chaque joueur doit retourner le coupon réponse au Secrétariat Fédéral dans les 72 heures pour confirmer ou non sa participation.

- Une réponse hors délai entraîne systématiquement et sans recours, l'exclusion du joueur et donc son remplacement.
- Le remplacement se fait de la sorte :
 - ❖ Forfait venant d'un qualifié par la finale de Secteur est remplacé par le joueur suivant de son secteur, et cela jusqu'au 8^{ème} classé. Au-delà de cette place, le remplacement se fait par le joueur le mieux classé dans les tournois nationaux, n'étant pas encore qualifié.
 - ❖ Forfait venant d'un joueur qualifié par les nationaux est remplacé par le joueur suivant le mieux classé dans les nationaux.

- ❖ Forfait venant d'un joueur qualifié par le statut de joueur N1A* est remplacé par le joueur le mieux classé dans les nationaux.
- ❖ Forfait venant d'un joueur qualifié par le secteur des DOM-TOM est remplacé par le joueur le mieux classé dans les nationaux.
- ❖ Forfait intervenant sur place d'un joueur qualifié en phase finale et choisissant la phase finale d'une autre catégorie, est remplacé par le joueur éliminé au dernier tour du barrage et étant le mieux classé dans les tournois nationaux.

Article 3.8.03 - Formule de jeu

Barrage

- 2 Poules de 32 joueurs en double KO, avec les 4 premiers de chaque poule qualifiés pour les poules qualificatives du lendemain de la Finale du Championnat de France.
- La distance des matchs est de 3 manches gagnantes.

Finale

- 4 Poules de 8 joueurs en double KO, avec les 4 premiers de chaque poule qualifiés pour les 1/8 de finale du tableau final en élimination directe.
- La distance des matchs est de 3 manches gagnantes dans les poules, de 4 manches gagnantes dans le tableau final et de 5 manches gagnantes pour la finale et la petite finale.

CHAPITRE IX

BARRAGE & FINALE MASTERS

Article 3.9.01 - Organisation

Les conditions d'organisation du Barrage et de la Finale Masters sont placées sous l'autorité de la CSN 8 Pool.

Article 3.9.02 - Qualifications – Convocations

Au début de chaque saison sportive, la CSN 8 Pool détermine le nombre de compétiteurs admis :

Sont qualifiés pour le Barrage Masters : **32 joueurs**

- ❖ Les 32 Masters définis à l'issue de la saison précédente, en excluant le Champion de France en titre et les Masters figurant dans les 15 premiers du classement du circuit des tournois nationaux de la saison en cours.
- ❖ Le champion et le vice-champion du secteur des DOM-TOM
- ❖ Le ou les joueurs non Masters, les mieux classés à l'issue du circuit des tournois nationaux de la saison en cours, en fonction du nombre de places disponibles pour le barrage.

Sont qualifiés pour la Finale de France Masters : **24 joueurs**

- ❖ Le Champion de France Masters en titre
- ❖ Les 15 premiers du circuit des tournois nationaux de la saison en cours
- ❖ Les 8 premiers du classement général effectué sur le barrage Masters.

Convocation :

- La liste préliminaire des joueurs qualifiés pour le barrage et la Finale de France Masters, est établie par la CSN 8 Pool ; un double de cette liste est adressé au Secrétariat Fédéral pour l'envoi des convocations.
- Le Secrétariat Fédéral établit des convocations individuelles et les adresse au domicile des joueurs concernés. Chaque joueur doit retourner le coupon réponse au Secrétariat Fédéral dans les 48 heures pour confirmer ou non sa participation.
- Une réponse hors délai entraîne systématiquement et sans recours, l'exclusion du joueur et donc son remplacement.
- Le remplacement se fait de la sorte :
 - ❖ Le mieux classé dans les tournois nationaux, n'étant pas encore qualifié.

Article 3.9.03 - Formule de jeu

Barrage

- 2 Poules de 16 joueurs en double KO, avec les 4 premiers de chaque poule qualifiés pour les poules qualificatives du lendemain de la Finale du Championnat de France.
- La distance des matchs est de 5 manches gagnantes.

Finale

- 4 Poules de 8 joueurs en double KO (2 blancs par poules), avec les 4 premiers de chaque poule qualifiés pour les 1/8 de finale du tableau final en élimination directe.
- La distance des matchs est de 5 manches gagnantes dans les poules et dans le tableau final. Elle est de 6 manches gagnantes pour la finale et la petite finale.

CHAPITRE X

CHAMPIONNATS DE FRANCE PAR EQUIPES DN1 & DN2

Article 3.10.01 - Organisation

Les conditions d'organisation des championnats de France par équipes DN1 & DN2 sont placées sous l'autorité de la CSN 8 Pool.

Article 3.10.02 - Conditions de participation

Les équipes DN1 & DN2 doivent satisfaire aux conditions de participation décrites dans les généralités (voir article 3.1.02).

Le président du club de l'équipe s'engage à respecter les obligations suivantes :

- L'équipe doit être présente à chacune des étapes nationales, à la finale de la Coupe de France et aux finales du championnat de France avec au minimum 3 joueurs du club.
- Le paiement des droits d'engagement de l'équipe doit être effectué avant la date fixée par la CSN 8 Pool (voir dispositions financières de la saison en cours).
- Etre à jour en début de saison des engagements des 7 tournois nationaux par équipes de la MASTER COUPE EQUIPES.
- Le capitaine de l'équipe doit présenter le bordereau d'engagement de l'équipe et les licences des joueurs à chaque étape nationale.

Article 3.10.03 - Comportement des équipes

Les équipes DN1 & DN2, et les joueurs qui les composent se doivent d'être exemplaires dans leur attitude et leur comportement. Ils doivent :

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

Article 3.10.04 - Fonctionnement Sportif

- ❖ La DN1 et la DN2 sont les 2 plus hautes divisions du championnat de France par équipes de clubs.
- ❖ La DN1 et la DN2 regroupent chacune des équipes de clubs composées de 4 à 6 joueurs titulaires.
- ❖ Chaque division est constituée d'une poule de 8 équipes.
- ❖ Un club ne peut engager qu'une seule équipe par division.
- ❖ Chaque équipe porte le nom de sa ville et de sa division (Exemple : « NIMES DN1 »)

Le championnat se déroule en 7 matchs aller et 7 matchs retour, sur une distance de 16 manches jouées par match. Toutes les manches doivent être jouées.

Il n'y a pas de tirage à la bande pour déterminer la casse. Le joueur cassant est prédéterminé sur la feuille de match (cases grises).

Les matchs de championnat se jouent sur 2 billards, voire sur 4 si le match prend du retard par rapport au planning prévu. Les équipes refusant de jouer sur le nombre de billards que leur indique la table de marque ou un officiel seront sanctionnées voir exclues de la compétition.

Le résultat d'un match peut être : gagné, perdu, nul, forfait excusé ou forfait non excusé.

Article 3.10.05 - Attribution des points de classement

Un classement général par équipes et individuel est établi en fonction des résultats.

Au niveau individuel, les joueurs marquent :

- ❖ 2 points par manche gagnée
- ❖ -1 point par manche perdue

Au niveau équipes, les équipes marquent :

- ❖ 4 points par match gagné
- ❖ 2 points par match nul
- ❖ 1 point par match perdu
- ❖ 0 point par match forfait excusé
- ❖ - 4 points par match forfait non excusé

Un match forfait excusé attribue :

- ❖ 4 points au classement et +8 points de "Goal Average" à l'équipe gagnante
- ❖ 4 points par joueurs de l'équipe gagnante
- ❖ 0 point au classement et 0 point de "Goal Average" à l'équipe forfait
- ❖ 0 point par joueur titulaire absent de l'équipe forfait

Un match forfait non excusé attribue :

- ❖ 4 points au classement et +8 points de "Goal Average" à l'équipe gagnante
 - ❖ 4 points par joueur de l'équipe gagnante
 - ❖ - 4 points au classement et -16 points de "Goal Average" à l'équipe forfait
 - ❖ - 10 points par joueur titulaire absent de l'équipe forfait et étant inscrit à la compétition
- Toutes Catégories

Le classement du championnat par équipes est établi en fonction du nombre de points gagnés par chaque équipe. En cas d'égalité de points, les équipes sont départagées par les critères suivants et en respectant l'ordre de priorité suivant :

- 1) Le nombre de matchs gagnés entre elles
- 2) Le "Goal Average" particulier (différence de manches gagnées sur leur match aller et retour)
- 3) Le "Goal Average" général (différence de manches gagnées sur tout le championnat)
- 4) Leur classement au circuit national des tournois par équipes

Le classement individuel du championnat par équipes est établi en fonction du nombre de points gagnés par chaque joueur. En cas d'égalité de points, les joueurs sont départagés par les critères suivants et en respectant l'ordre de priorité suivant :

- 1) Leur pourcentage de manches gagnées
- 2) Leur classement au circuit national des tournois Toutes Catégories

Article 3.10.06 - Dates, lieux et planning

Les 14 journées de championnat sont réparties sur 7 matinées à raison de 2 journées de championnat par matinées.

Chaque saison, la CSN 8 Pool détermine la répartition des 7 matinées sachant que les 6 premières se déroulent lors des tournois nationaux, et la dernière matinée se déroule lors des finales du championnat de France.

Lors des tournois nationaux, les équipes DN1 et DN2 doivent rendre correctement remplie leur feuille de match du premier match du dimanche matin le samedi entre 17h et 22h à la table de marque. Les **équipes ne l'ayant pas fait se verront infliger 2 manches de pénalités** et la feuille sera remplie par la table de marque avec le nom des joueurs présents par ordre alphabétique.

Lors des tournois nationaux (dimanche matin)

- 08h30 Convocation des équipes
Echauffement (1 billard par équipe)
- 09h00 Démarrage de la journée de championnat (1)
- 10h45 Les capitaines rendent leur feuille de match remplie pour la journée (2)
- 11h00 Démarrage de la journée de championnat (2)

Lors du 1^{er} tournoi national, les équipes DN1 et DN2 sont convoquées le dimanche à 14h45 pour une séance photo (obligatoire).

Lors du Championnat de France (samedi matin)

- 08h00 Convocation des équipes
Séance photo
Echauffement (1 billard par équipe)
- 08h45 Les capitaines rendent leur feuille de match remplie pour la journée (1)
- 09h00 Démarrage de la journée de championnat (1)
- 10h45 Les capitaines rendent leur feuille de match remplie pour la journée (2)
- 11h00 Démarrage de la journée de championnat (2)

Remise des trophées le dimanche du championnat de France avant la clôture de la compétition.

Article 3.10.07 - Joueurs remplaçants

En l'absence de ses joueurs titulaires lors de la compétition, une équipe DN1 ou DN2 peut faire appel à des joueurs remplaçants sur ses feuilles de match avec l'obligation pour ces joueurs d'être membres du club (les 4 joueurs peuvent être des joueurs non inscrits comme titulaires dans la composition de l'équipe en début de saison).

Cependant une équipe sera **disqualifiée si les remplaçants ont réalisé plus de 25% des manches sur l'ensemble de la saison (soit plus de 56 parties).**

Si une équipe DN1 utilise des joueurs DN2 comme remplaçants par manque de titulaires, l'équipe DN2 peut, elle aussi utiliser des joueurs DN3 comme remplaçants si elle n'a plus 4 titulaires de disponibles suite au besoin de l'équipe DN1.

Le joueur remplaçant marque toujours ces points pour son classement individuel d'origine.

Les joueurs n'ayant pas eu leur licence sportive validée par le Secrétariat Fédéral **avant le 1er janvier de la saison en cours**, ne peuvent en aucun cas être remplaçants.

Seuls les joueurs évoluant dans une équipe de division inférieure ou égale peuvent être des remplaçants.

Ainsi les joueurs titulaires d'une équipe DN1 ne peuvent être remplaçants dans aucune équipe. Et les joueurs titulaires d'une équipe DN2 ne peuvent être remplaçants que dans une équipe DN1 (si leur club en possède une).

Article 3.10.08 - Respect des règlements

Voir article 3.1.06.

Article 3.10.09 - Equipe forfait - Sanctions

Une équipe est déclarée forfait, si elle ne présente pas au **minimum 3 joueurs** de son club.

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

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

Pour les équipes dont le forfait a été jugé non excusé, les sanctions sont les suivantes :

- Pénalité au classement du championnat DN1 ou DN2 pour l'équipe (-4 points/match forfait)
- Pénalité au classement des tournois nationaux par équipes (-30 points/tournoi forfait)
- Pénalité au classement individuel du championnat DN1 ou DN2 pour les joueurs titulaires absents et inscrits à la compétition Toutes Catégories (-10 points/match forfait)
- Pénalité au classement individuel des tournois nationaux Toutes Catégories pour les joueurs titulaires absents et inscrits à la compétition (-30 points/tournoi forfait)
- Perte de la prime de fin de saison du championnat pour l'équipe (-50% pour 1 tournoi forfait, perte définitive pour 2 tournois forfaits)
- Perte de la prime de fin de saison du classement individuel équipe pour les joueurs titulaires absents (-50% pour 1 tournoi forfait, perte définitive pour 2 tournois forfaits).

Article 3.10.10 - Equipe en retard

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

Pour les matchs se jouant sur 2 billards, l'équipe au bout de 20 minutes de retard après l'heure de début de match, perdra 8-0. Au bout de 25 minutes, l'équipe sera déclarée forfait pour ce match.

Article 3.10.11 - Attribution du titre

L'équipe terminant première du championnat est déclarée :

"Championne de France de Billard 8 Pool par équipes DN1 (ou DN2)"

Article 3.10.12 - Distribution des primes

Les primes gagnées par les équipes sont déterminées chaque saison par la CSN 8 Pool et distribuées par cette dernière (voir dispositions financières de la saison en cours).

Les 4 premières équipes (avec un minimum de 3 joueurs) doivent impérativement se présenter en tenue de compétition lors de la cérémonie de clôture de leurs championnats respectifs. Celles qui ne respecteront pas cette obligation protocolaire ne percevront aucune prime, aucun défraiement ni aucun trophée.

Article 3.10.13 - Montée ↔ Descente

A - DN1 ↔ DN2

- ❖ Les 2 premières équipes du Championnat de France DN2 montent en DN1 à la place des 2 dernières équipes du Championnat de France DN1 qui descendent en DN2.
- ❖ Les 2 équipes victorieuses des matchs de barrage de fin de saison sont en DN1, les équipes perdantes sont en DN2. Les matchs de barrage sont les suivants :
 - La 5^{ème} équipe DN1 contre la 4^{ème} équipe DN2
 - La 6^{ème} équipe DN1 contre la 3^{ème} équipe DN2Ces matchs de barrage se jouent en 8 manches gagnantes.

B - DN2 ↔ DN3

- ❖ L'équipe championne de France DN3 et la meilleure équipe DN3 du circuit des tournois montent en DN2 à la place des 2 dernières équipes du Championnat de France DN2 qui descendent en DN3.
- ❖ Les 2 équipes victorieuses des matchs de barrage de fin de saison sont en DN2, les équipes perdantes sont en DN3. Les matchs de barrage sont les suivants :
 - La 5^{ème} équipe DN2 contre l'équipe Vice-Championne de France DN3
 - La 6^{ème} équipe DN2 contre l'équipe DN3 ayant terminé 2^{ème} du circuit des tournois nationauxCes matchs de barrage se jouent en 16 manches gagnantes.

C - Cas particuliers

La meilleure équipe DN3 du circuit des tournois nationaux est aussi championne France par équipes DN3 :

- La vice-championne de France DN3 est alors directement qualifiée en DN2
- La 3^{ème} équipe du championnat de France DN3 joue le match de barrage contre la 5^{ème} équipe DN2. (si cette équipe est la 2^{ème} meilleure équipe DN3 du circuit des tournois nationaux, c'est la 4^{ème} équipe du championnat de France DN3 qui joue le match de barrage contre la 5^{ème} équipe DN2)

La meilleure équipe DN3 du circuit des tournois nationaux est aussi vice-championne France par équipes DN3 :

- La 3^{ème} équipe du championnat de France DN3 joue le match de barrage contre la 5^{ème} équipe DN2. (si cette équipe est la 2^{ème} meilleure équipe DN3 du circuit des tournois nationaux, c'est la 4^{ème} équipe du championnat de France DN3 qui joue le match de barrage contre la 5^{ème} équipe DN2)

La 2^{ème} meilleure équipe DN3 du circuit des tournois nationaux est aussi championne France par équipes DN3 :

- La vice-championne de France DN3 joue le match de barrage contre la 6^{ème} équipe DN2.
- La 3^{ème} équipe du championnat de France DN3 joue le match de barrage contre la 5^{ème} équipe DN2. (si cette équipe est la meilleure équipe DN3 du circuit des tournois nationaux, c'est la 4^{ème} équipe du championnat de France DN3 qui joue le match de barrage contre la 5^{ème} équipe DN2)

La 2^{ème} meilleure équipe DN3 du circuit des tournois nationaux est aussi vice-championne France par équipes DN3 :

- La 3^{ème} équipe du championnat de France DN3 joue le match de barrage contre la 5^{ème} équipe DN2. (si cette équipe est la meilleure équipe DN3 du circuit des tournois nationaux, c'est la 4^{ème} équipe du championnat de France DN3 qui joue le match de barrage contre la 5^{ème} équipe DN2)

Les 2 meilleures équipes DN3 du circuit des tournois nationaux sont en finale du championnat de France par équipes DN3 :

- Ces 2 équipes sont qualifiées en DN2
- La 3^{ème} équipe du championnat de France DN3 joue le match de barrage contre la 6^{ème} équipe DN2.
- La 4^{ème} équipe du championnat de France DN3 joue le match de barrage contre la 5^{ème} équipe DN2.

Un club ne pouvant pas avoir 2 équipes dans la même division (DN1 ou DN2), cela engendre quelques cas de figures autres que le cas général présenté ci-dessus.

Les différents cas de figures sont listés ci-dessous.

Montée ⇄ Descente DN1 ⇄ DN2, avec un club ayant une équipe DN1 et une équipe DN2 :

Cas A

L'équipe DN2 termine 1^{ère} ou 2^{ème} de son championnat.

L'équipe DN1 termine 1^{ère}, 2^{ème}, 3^{ème} ou 4^{ème} de son championnat.

- Le Club a une équipe en DN1 et en DN2
- La 3^{ème} DN2 monte en DN1
- La 5^{ème} DN1 reste en DN1
- Barrage entre 6^{ème} DN1 et 4^{ème} DN2

Cas B

L'équipe DN2 termine 3^{ème} de son championnat.

L'équipe DN1 termine 1^{ère}, 2^{ème}, 3^{ème} ou 4^{ème} de son championnat.

- Le Club a une équipe en DN1 et en DN2
- La 5^{ème} DN1 reste en DN1
- Barrage entre 6^{ème} DN1 et 4^{ème} DN2

Cas C

L'équipe DN2 termine 4^{ème} de son championnat.

L'équipe DN1 termine 1^{ère}, 2^{ème}, 3^{ème} ou 4^{ème} de son championnat.

- Le Club a une équipe en DN1 et en DN2
- La 5^{ème} DN1 reste en DN1
- Barrage entre 6^{ème} DN1 et 3^{ème} DN2

Cas D

L'équipe DN2 termine 1^{ère} ou 2^{ème} de son championnat.

L'équipe DN1 termine 5^{ème} de son championnat.

- Le Club a une équipe en DN1 et en DN2
- La 3^{ème} DN2 monte en DN1
- Barrage entre 6^{ème} DN1 et 4^{ème} DN2

Cas E

L'équipe DN2 termine 3^{ème} de son championnat.

L'équipe DN1 termine 5^{ème} de son championnat.

- Le Club a une équipe en DN1 et en DN2
- Barrage entre 6^{ème} DN1 et 4^{ème} DN2

Cas F

L'équipe DN2 termine 5^{ème} de son championnat.

L'équipe DN1 termine 5^{ème} ou 6^{ème} de son championnat.

- Si la DN1 gagne son barrage, la DN2 joue son barrage, sinon :
 - La DN2 est rétrogradée en DN3
 - L'équipe DN3 2^{ème} du circuit des tournois nationaux monte en DN2
 - Barrage entre 6^{ème} DN2 et Vice-Championne de France DN3

Cas G

L'équipe DN2 termine 6^{ème} de son championnat.

L'équipe DN1 termine 5^{ème} ou 6^{ème} de son championnat.

- Si la DN1 gagne son barrage, la DN2 joue son barrage, sinon :
 - La DN2 est rétrogradée en DN3
 - L'équipe DN3 2^{ème} du circuit des tournois nationaux monte en DN2
 - Barrage entre 5^{ème} DN2 et Vice-Championne de France DN3

Cas H

L'équipe DN2 termine 1^{ère} ou 2^{ème} de son championnat.

L'équipe DN1 termine 6^{ème} de son championnat.

- Le Club a une équipe en DN1 et en DN2
- La 3^{ème} DN2 monte en DN1
- Barrage entre 5^{ème} DN1 et 4^{ème} DN2

Cas I

L'équipe DN2 termine 4^{ème} de son championnat.

L'équipe DN1 termine 6^{ème} de son championnat.

- Le Club a une équipe en DN1 et en DN2
- Barrage entre 5^{ème} DN1 et 3^{ème} DN2

Cas J

L'équipe DN2 termine 3^{ème} ou 4^{ème} de son championnat.

L'équipe DN1 termine 7^{ème} ou 8^{ème} de son championnat.

- Si la DN2 perd son barrage,
 - La DN2 est rétrogradée en DN3
 - La 5^{ème} DN2 reste en DN2
 - L'équipe DN3 2^{ème} du circuit des tournois nationaux monte en DN2
 - Barrage entre 6^{ème} DN2 et Vice-Championne de France DN3

Cas K

L'équipe DN2 termine 5^{ème} de son championnat.

L'équipe DN1 termine 7^{ème} ou 8^{ème} de son championnat.

- La DN2 ne joue pas de barrage, elle est rétrogradée en DN3
- L'équipe DN3 2^{ème} du circuit des tournois nationaux monte en DN2
- Barrage entre 6^{ème} DN2 et Vice-Championne de France DN3

Cas L

L'équipe DN2 termine 6^{ème} de son championnat.
L'équipe DN1 termine 7^{ème} ou 8^{ème} de son championnat.

- La DN2 ne joue pas de barrage, elle est rétrogradée en DN3
- L'équipe DN3 2^{ème} du circuit des tournois nationaux monte en DN2
- Barrage entre 5^{ème} DN2 et Vice-Championne de France DN3

Montée ⇄ Descente DN2 ⇄ DN3, avec un club ayant une équipe DN2 et une équipe DN3 :

Cas A

L'équipe DN3 termine 1^{ère} meilleure DN3 du circuit des tournois nationaux.
L'équipe DN2 termine 1^{ère}, 2^{ème}, 3^{ème} ou 4^{ème} de son championnat et non qualifiée pour la DN1.

- La 1^{ère} meilleure DN3 du circuit des tournois nationaux n'accède pas à la DN2
- La 2^{ème} meilleure DN3 du circuit des tournois nationaux monte en DN2
- Barrage entre 3^{ème} meilleure DN3 du circuit des tournois nationaux et 6^{ème} DN2

Cas B

L'équipe DN3 termine Championne de France DN3.
L'équipe DN2 termine 1^{ère}, 2^{ème}, 3^{ème} ou 4^{ème} de son championnat et non qualifiée pour la DN1.

- La Championne de France DN3 n'accède pas à la DN2.
- La Vice-Championne de France DN3 monte en DN2
- Barrage entre 3^{ème} du Championnat de France DN3 et 5^{ème} DN2

Cas C

L'équipe DN3 termine 2^{ème} meilleure DN3 du circuit des tournois nationaux.
L'équipe DN2 termine 1^{ère}, 2^{ème}, 3^{ème} ou 4^{ème} de son championnat et non qualifiée pour la DN1.

- Barrage entre 3^{ème} meilleure DN3 du circuit des tournois nationaux et 6^{ème} DN2

Cas D

L'équipe DN3 termine Vice-Championne de France DN3.
L'équipe DN2 termine 1^{ère}, 2^{ème}, 3^{ème} ou 4^{ème} de son championnat et non qualifiée pour la DN1.

- Barrage entre 3^{ème} du Championnat de France DN3 et 5^{ème} DN2

Cas E

L'équipe DN3 termine 1^{ère} meilleure DN3 du circuit des tournois nationaux.
L'équipe DN2 termine 5^{ème} de son championnat.

- La DN2 reste en DN2
- La 2^{ème} meilleure DN3 du circuit des tournois nationaux monte en DN2
- Barrage entre Vice-Championne de France DN3 et 6^{ème} DN2

Cas F

L'équipe DN3 termine Championne de France DN3.
L'équipe DN2 termine 5^{ème} de son championnat.

- La DN2 reste en DN2
- Vice-Championne de France DN3 monte en DN2

Cas G

L'équipe DN3 termine 2^{ème} meilleure DN3 du circuit des tournois nationaux.
L'équipe DN2 termine 5^{ème} de son championnat.

- La DN2 reste en DN2
- Barrage entre Vice-Championne de France DN3 et 6^{ème} DN2

Cas H

L'équipe DN3 termine 1^{ère} meilleure DN3 du circuit des tournois nationaux.
L'équipe DN2 termine 6^{ème} de son championnat.

- La DN2 reste en DN2
- La 2^{ème} meilleure DN3 du circuit des tournois nationaux monte en DN2

Cas I

L'équipe DN3 termine Championne de France DN3.
L'équipe DN2 termine 6^{ème} de son championnat.

- La DN2 reste en DN2
- Vice-Championne de France DN3 monte en DN2
- Barrage entre 2^{ème} meilleure DN3 du circuit des tournois nationaux et 5^{ème} DN2

Cas J

L'équipe DN3 termine Vice-Championne de France DN3.
L'équipe DN2 termine 6^{ème} de son championnat.

- La DN2 reste en DN2
- Barrage entre 2^{ème} meilleure DN3 du circuit des tournois nationaux et 5^{ème} DN2

Si un cas imprévu se présente, il sera examiné et tranché par la CSN 8 Pool.

D- Remplaçants

Si des équipes DN1 ou DN2 déclinent leur place pour la saison suivante, le remplacement s'effectue dans l'ordre de priorité suivant :

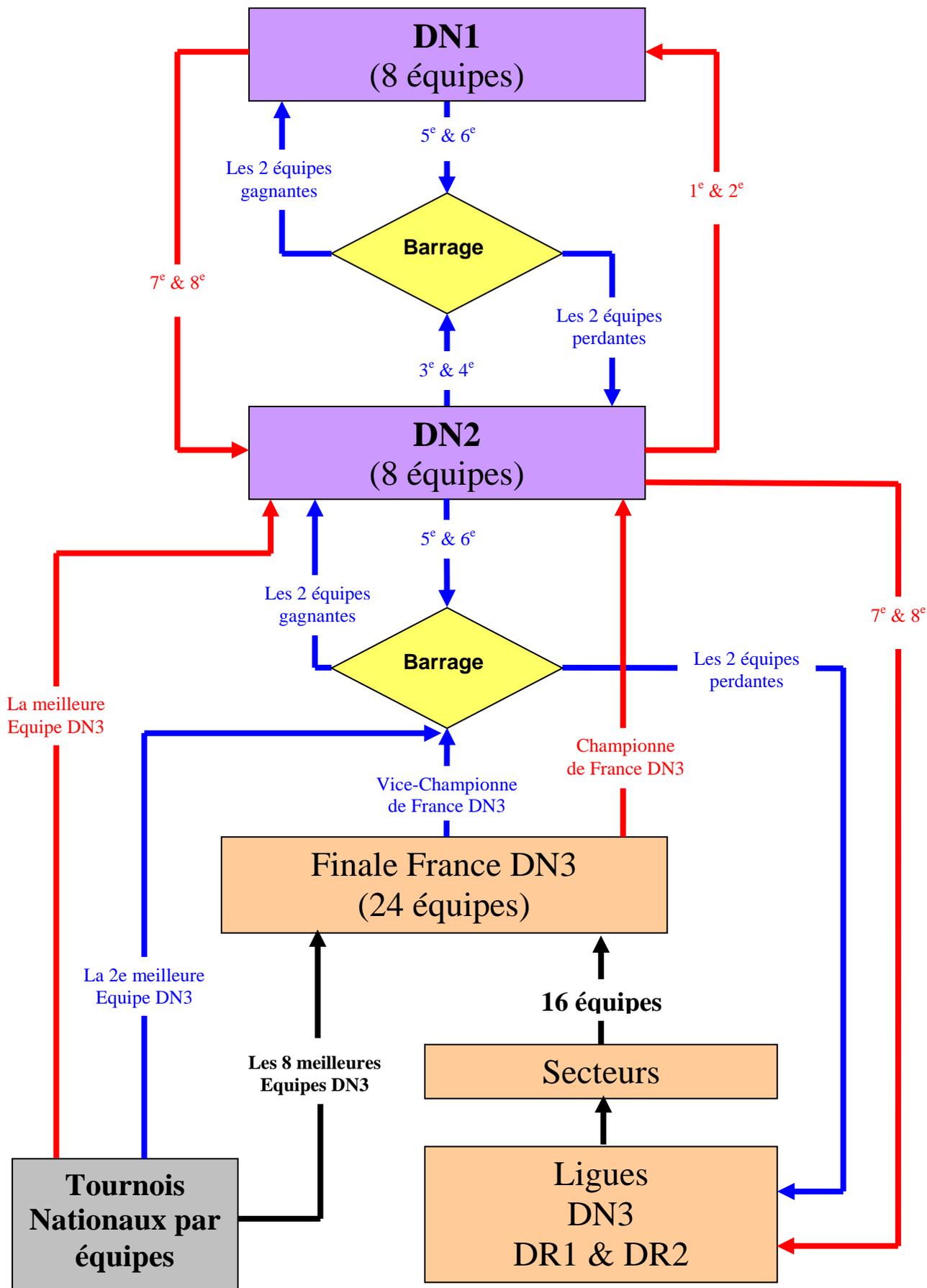
Remplaçants DN1 :

- Les équipes DN1 ayant perdu leur match de barrage de fin de saison pour le maintien en DN1.
- La 7^{ème} équipe DN1.
- Les équipes DN2 ayant perdu leur match de barrage de fin de saison pour la montée en DN1.
- La 8^{ème} équipe DN1.
- Equipe déterminée par la CSN 8 Pool.

Remplaçants DN2 :

- Les équipes DN2 ayant perdu leur match de barrage de fin de saison pour le maintien en DN2.
- La 7^{ème} équipe DN2.
- Les équipes DN3 ayant perdu leur match de barrage de fin de saison pour la montée en DN2.
- La 8^{ème} équipe DN2.
- La 3^{ème} meilleure équipe DN3 du circuit des tournois nationaux.
- La 4^{ème} meilleure équipe DN3 du circuit des tournois nationaux.
- La 3^{ème} équipe DN3 du Championnat de France DN3.
- La 4^{ème} équipe DN3 du Championnat de France DN3.
- Equipe déterminée par la CSN 8 Pool.

D - ORGANIGRAMME DES MONTEES ET DESCENTES DU CHAMPIONNAT PAR EQUIPES



CHAPITRE XI

PLANNING DES FINALES NATIONALES

Article 3.11.01 - Organisation

Les joueurs qualifiés pour les finales nationales sont convoqués au moins une heure avant le début de leur compétition. Cela permet à l'organisation de faire le pointage dans de bonnes conditions, de prendre les compétiteurs en photo et de permettre à certaines catégories de s'échauffer avant le début de leur compétition.

Article 3.11.02 - Horaires

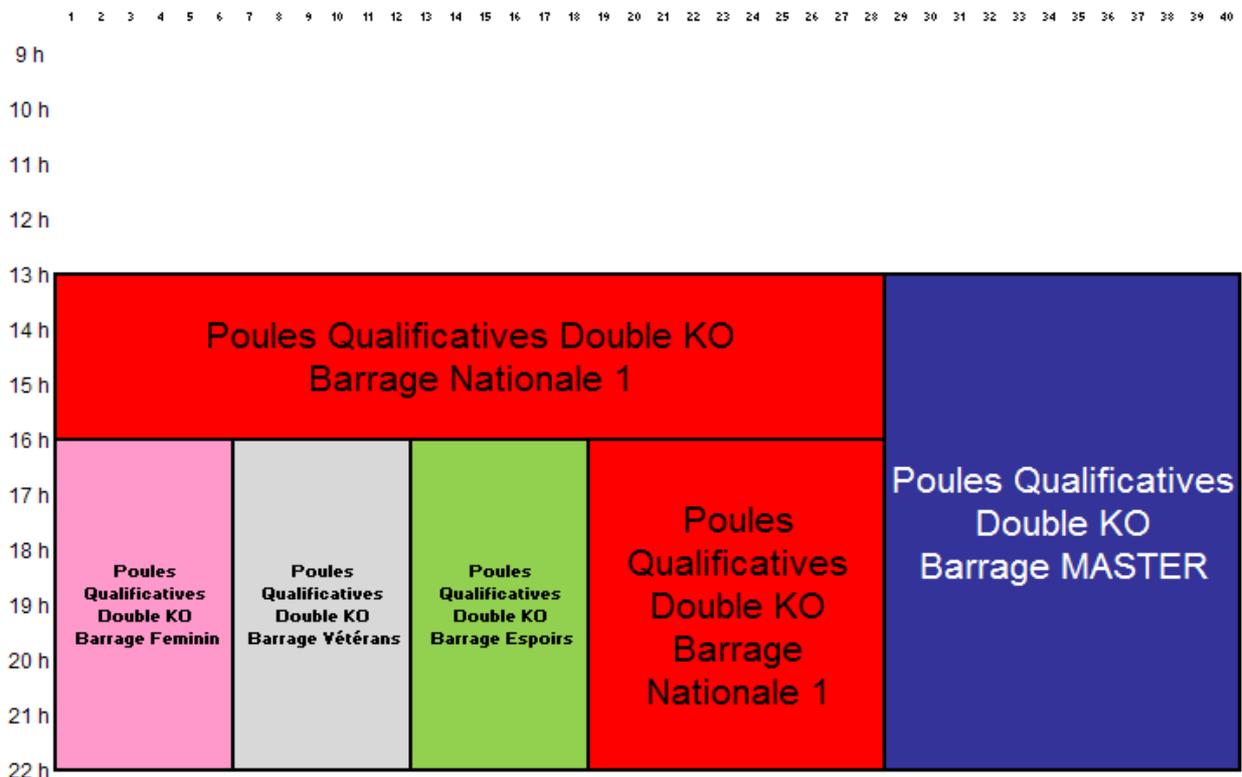
VENDREDI

- 12h00 Pointage des Barragistes Nationale 1 et Masters
- 13h00 Début du Barrage Nationale 1 et Masters

- 16h00 Pointage des Barragistes Féminines, Vétérans et Espoirs
- 17h00 Début du Barrage Féminines, Vétérans et Espoirs

- 22h00 Fin des compétitions

VENDREDI



SAMEDI

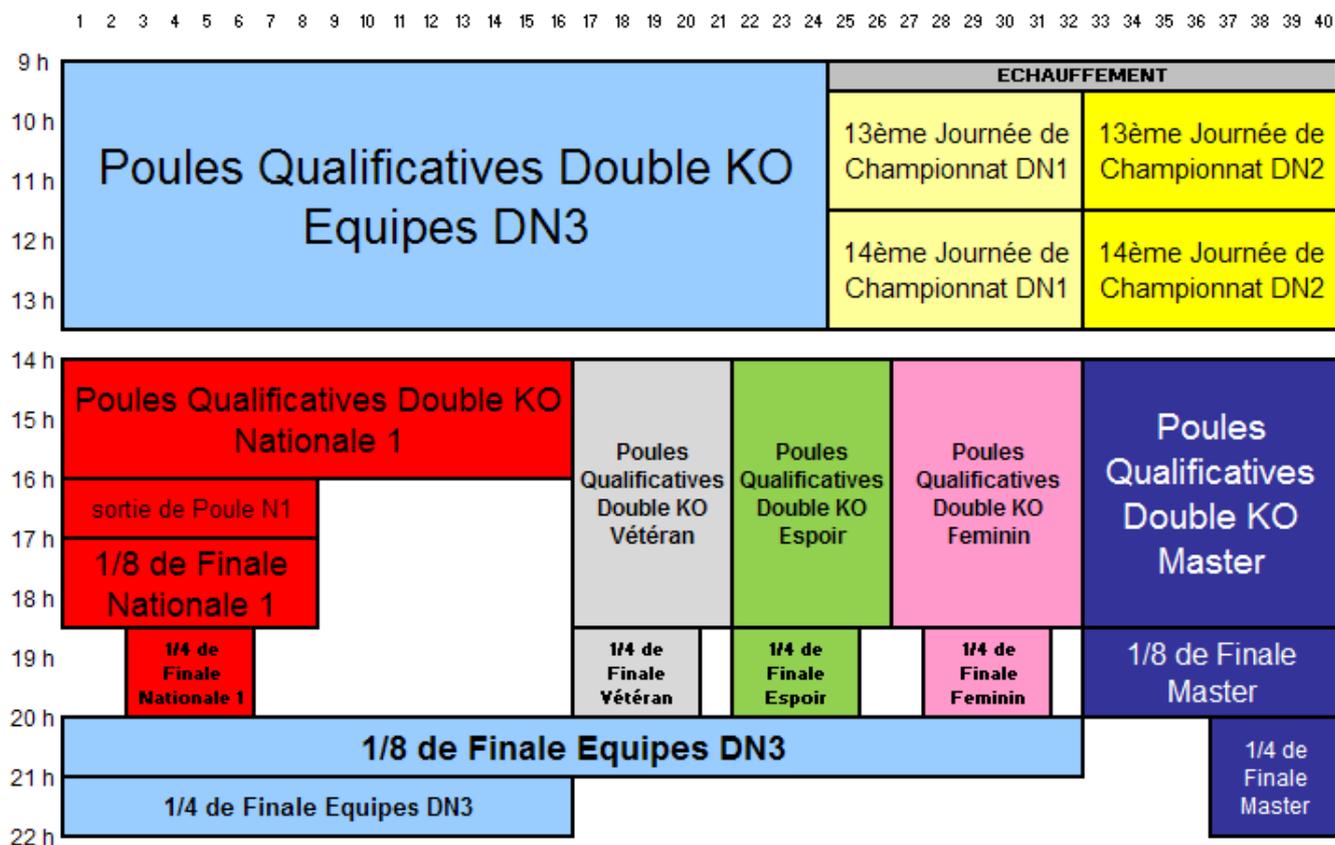
- 08h00 Pointage des Equipes DN1, DN2 & DN3
- 08h30 Cérémonie d'ouverture
- 08h40 Présentation des équipes
- 09h00 Début de la compétition par Equipes DN3
- 09h30 13^{ème} journée de championnat DN1 & DN2
- 11h30 14^{ème} journée de championnat DN1 & DN2

- 13h00 Pointage des finalistes Masters, Vétérans, Espoirs, Féminines et Nationale 1.
- 13h30 Présentation des joueurs et joueuses
- 14h00 Début des compétitions individuelles Masters, Vétérans, Espoirs, Féminines et Nationale 1

- 20h00 1/8 de Finale par Equipes DN3

- 22h00 Fin des compétitions

SAMEDI

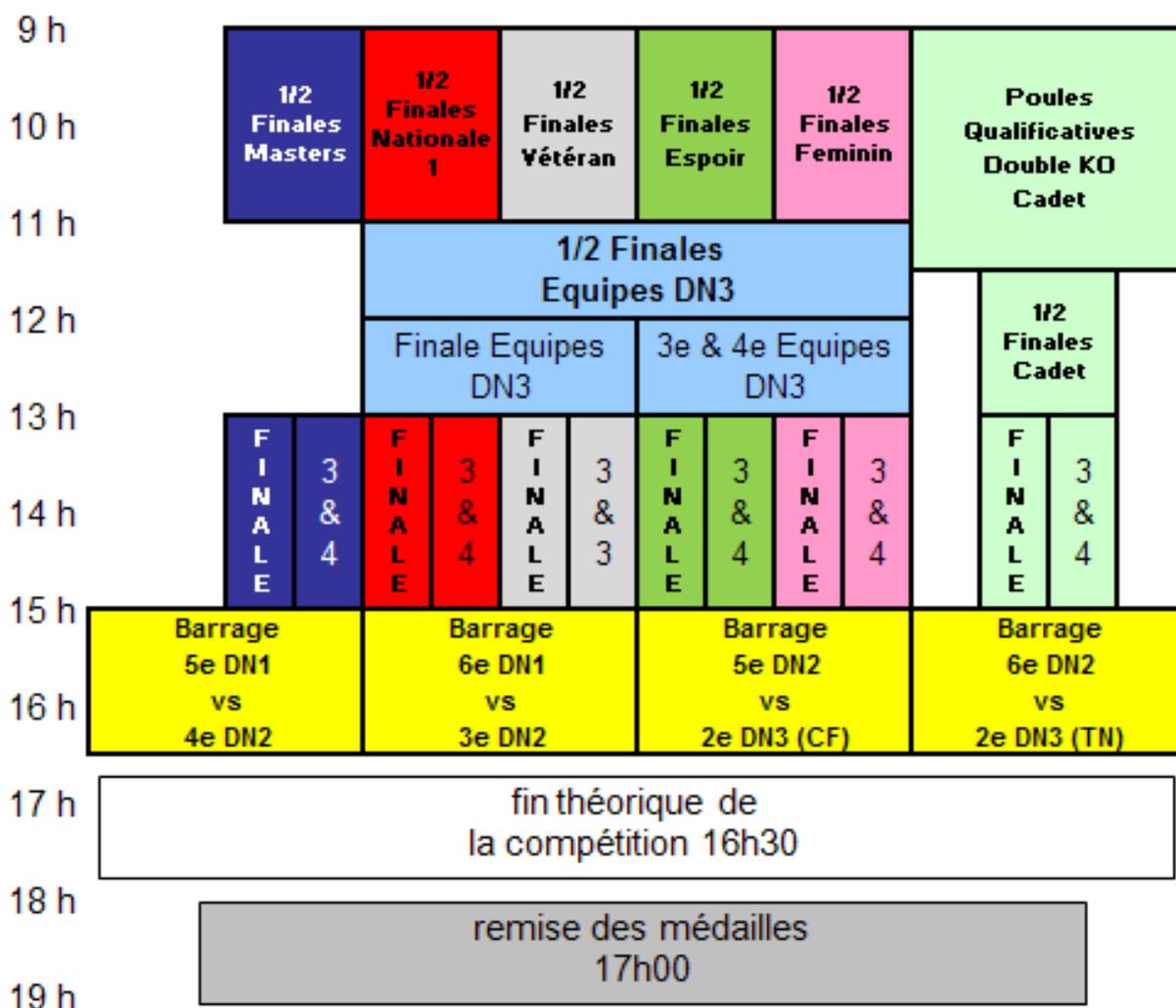


DIMANCHE

- 08h00 Pointage des ½ finalistes Masters, Nationale 1, Féminines, Espoirs et Vétérans
Pointage des Cadets
- 08h45 Présentation des joueurs
- 09h00 Début de la compétition Cadets et des ½ finales individuelles
- 10h00 Pointage des ½ finalistes par équipes DN3
- 10h50 Présentation des équipes
- 11h00 ½ finales par équipes DN3
- 12h00 Finale et petite finale par équipes DN3**
- 12h50 Présentation des finalistes des compétitions individuelles
- 13h00 Finale et petite finale des compétitions individuelles**
- 14h30 Pointage des équipes barragistes DN1, DN2 et DN3
- 15h00 Matches de Barrage pour les Montée s-Descentes DN1-DN2 et DN2-DN3
- 16h30 Fin des compétitions
- 17h00 Remise des médailles

DIMANCHE

17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32



TITRE IV

TOURNOIS NATIONAUX

CHAPITRE I

LES CIRCUITS

Article 4.1.01 - Finalité des Circuits

Il y a un circuit par catégorie (excepté en Cadets et Vétérans).
Chaque circuit est composé d'un nombre de tournois défini chaque saison par la CSN 8 Pool.

Les tournois nationaux sont des "étapes du Championnat de France" puisque les circuits sont qualificatifs pour les finales des Championnats de France de la saison en cours et les équipes DN1 et DN2 jouent quasiment tous leurs matchs de championnat lors de ces tournois.

- ❖ Le circuit Espoirs qualifie directement pour la finale du Championnat de France Espoirs les 3 premiers du classement de fin de saison (Champion de France exclu).
- ❖ Le circuit Féminin qualifie directement pour la finale du Championnat de France Féminin les 3 premières du classement de fin de saison (Championne de France exclue).
- ❖ Le circuit Toutes Catégories qualifie directement à la finale du Championnat de France Masters les 15 premiers du classement de fin de saison (Champion de France Masters exclu). Les joueurs non Masters les mieux classés peuvent être qualifiés au barrage du Championnat de France Masters ou Nationale 1 (voir article 3.2.01)
- ❖ Le circuit par Equipes qualifie directement pour la finale du Championnat de France par équipes DN3 les 8 premières équipes DN3 du classement de fin de saison.
- ❖ Les 3 meilleurs vétérans au classement individuel Toutes Catégories (Champion de France Vétérant exclu) sont directement qualifiés pour la finale du Championnat de France Vétérans.

Article 4.1.02 - Attribution des tournois nationaux

A - Demande d'organisation

Un Club affilié à la Fédération Française de Billard ou tout groupement désireux d'organiser un tournoi national doit adresser sa demande au Secrétariat Fédéral en utilisant impérativement le formulaire prévu à cet effet. Le formulaire, téléchargeable sur le site Internet Fédéral, est aussi disponible auprès des Ligues et du Secrétariat Fédéral.

L'avis de la Ligue d'appartenance est absolument indispensable.

Toute demande d'organisation portant un avis défavorable de la Ligue déchargera celle-ci en cas d'attribution de la compétition par la CSN 8 Pool.

B - Attribution

La CSN 8 Pool est souveraine pour décider de l'attribution de la compétition. En cas de pluralité de demandes, la priorité sera donnée à un Club affilié à la FFB.

Article 4.1.03 - Définition des Têtes de Séries

Les Têtes de Séries sont des joueurs, joueuses ou équipes qui intègrent les compétitions après les phases qualificatives en fonction de leur catégorie et de leur classement. Les autres sont des Non Têtes de Séries (NTS).

Les compétitions par équipes n'ont pas de têtes de séries.

La liste des têtes de séries est déterminée par rapport à la liste définitive des inscrits validée par le responsable de la CSN 8 Pool chargé des inscriptions (voir article 4.2.01).

TS - Toutes Catégories :

Têtes de séries B (TSB) :

Tous les joueurs Masters n'intégrant pas la liste des têtes de séries A
+ les meilleurs joueurs classés au delà de la liste des têtes de séries A régulièrement inscrits et ayant acquitté les droits d'engagements à cette compétition.

Pour le premier TN

- Les joueurs N1A* ayant accepté en début de saison leur place au barrage du championnat de France N1 sous condition de ne plus participer aux compétitions individuelles de Ligue.
- Les joueurs non Têtes de Série des équipes DN1 & DN2
- Les joueurs les mieux classés du classement général de la saison précédente.

Le positionnement des joueurs est déterminé de la façon suivante :

- ❖ Tirage au sort automatisé des joueurs en fonction de leur classement.

Têtes de séries A (TSA) :

Les 32 meilleurs joueurs classés issus des tournois nationaux et inscrits à cette compétition.

Pour le premier TN

- les 32 masters issus du classement de la saison précédente.

Le positionnement des joueurs est déterminé de la façon suivante :

- ❖ Protection des joueurs classés de **1 à 16**
- ❖ Tirage au sort automatique pour les places **17 à 32**

TS - Féminines :

Têtes de séries F (TSF) :

Elles sont au nombre de 8 s'il y a plus de 20 joueuses inscrites, de 4 s'il y a plus de 15 joueuses inscrites, sinon il n'y en a pas.

Si 8 TSF: Les 2 finalistes du championnat de France de la saison précédente
+ les 6 meilleures joueuses classées issues des tournois nationaux et inscrites à cette compétition.

Le positionnement des joueuses est déterminé de la façon suivante :

- ❖ Protection des joueuses classées de **1 à 4**
- ❖ Tirage au sort automatique pour les places **5 à 8**

Si 4 TSF: Les 2 finalistes du championnat de France de la saison précédente

+ les 2 meilleures joueuses classées issues des tournois nationaux et inscrites à cette compétition.

Le positionnement des joueuses est déterminé de la façon suivante :

- ❖ Protection des joueuses classées de **1 à 4**

Si les 2 finalistes du championnat de France de la saison précédente ne sont pas présentes, les TSF sont complétées par les joueuses les mieux classées du classement actualisé des tournois nationaux et inscrites à cette compétition.

Pour le premier TN

Selon le classement du championnat de France.

TS - Espoirs :

Têtes de séries Es (TSEs) :

Elles sont au nombre de 8 s'il y a plus de 20 joueurs inscrits, de 4 s'il y a plus de 15 joueurs inscrits, sinon il n'y en a pas.

Si 8 TSEs: Les 2 finalistes du championnat de France de la saison précédente
+ les 6 meilleurs joueurs classés issus des tournois nationaux et inscrits à cette compétition.

Le positionnement des joueurs est déterminé de la façon suivante :

- ❖ Protection des joueurs classés de **1 à 4**
- ❖ Tirage au sort automatique pour les places **5 à 8**

Si 4 TSEs: Les 2 finalistes du championnat de France de la saison précédente
+ les 2 meilleurs joueurs classés issus des tournois nationaux et inscrits à cette compétition.

Le positionnement des joueurs est déterminé de la façon suivante :

- ❖ Protection des joueurs classés de **1 à 4**

Si les 2 finalistes du championnat de France de la saison précédente ne sont pas présents, les TSEs sont complétées par les joueurs les mieux classés du classement actualisé des tournois nationaux et inscrits à cette compétition.

Pour le premier TN

Idem féminine

La liste des têtes de séries avec les horaires de convocation est communiquée sur le site de la FFB le mercredi 10 jours avant la compétition.

Article 4.1.04 - Planning théorique

Dans le cas où le nombre de joueurs inscrits au tournoi individuel Toutes Catégories est supérieur à 208, les phases qualificatives débutent dès le **vendredi soir à 20h00**, sinon la compétition débute le samedi matin.

Dans le cas où le nombre d'équipes inscrites au tournoi par équipes DN3 est supérieur à 24, les phases qualificatives débutent dès le **samedi soir à 18h00**, sinon la compétition débute le dimanche matin.

Vendredi :

19h30 à 19h55 Pointage puis échauffement libre pour les joueurs pointés.

Tournoi Toutes Catégories :

20h00 Début des phases qualificatives
Poules Double KO de 8, 16 ou 32 joueurs, en fonction du nombre de participants.

Fin des matchs entre 23h00 et 01h30 suivant le nombre de participants.

<i>VENDREDI</i>																																
49 h 30	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
19 h 45	ECHAUFFEMENT LIBRE DES JOUEURS ET JOEUSES BARRAGISTES																															
20 h 00																																
20 h 15	Session 1 - Coté gagnant (3 gagnantes)																															
20 h 30																																
20 h 45																																
21 h 00	Session 1 - Coté gagnant (3 gagnantes)																															
21 h 15																																
21 h 30																																
21 h 45	Session 2 - Coté gagnant (3 gagnantes)																															
22 h 00																																
22 h 15																																
22 h 30	Session 1 - Coté perdant (2 gagnantes)																															
22 h 45																																
23 h 00	Session 2 - Coté perdant (2 gagnantes)																															
23 h 15																																
23 h 30	Session 3 - Coté gagnant (3 gagnantes)															Session 3 - Coté perdant (2 gagnantes)																
23 h 45																																
24 h 00																																
00 h 15	Session 4 - Coté gagnant (3 gagnantes)															Session 4 - Coté perdant (2 gagnantes)																
00 h 30																																
00 h 45																Session 5 - Coté perdant (2 gagnantes)																
01 h 00																																
01 h 15																Session 6 - Coté perdant (2 gagnantes)																
01 h 30																																

Samedi :

08h00 à 08h25 Echauffement libre.

Les joueurs et joueuses Têtes de Séries disposent d'une dizaine de minutes pour s'échauffer avant leur 1er match.

Tournoi Toutes Catégories :

08h00 Convocation des Non Têtes de Séries

08h30 Suite ou début des phases qualificatives
 Poules Double KO de 8 joueurs

Les horaires de convocation des Têtes de Séries sont variables en fonction du nombre de billards mis à disposition ainsi que le nombre d'inscrits dans chaque catégorie individuelle.

11h00 Convocation des TSB et des 16 NTS qualifiés du vendredi
 Début du tournoi principal
 Tournoi en élimination directe

15h00 Convocation des TSA
 Tournoi en élimination directe

Fin des matchs à minuit.

Tournoi Féminin:

08h00 Convocation des Non Têtes de Séries

08h30 Début des phases qualificatives
 Poules Double KO de 16 joueurs

Les horaires de convocation des Têtes de Séries sont variables en fonction du nombre de billards mis à disposition ainsi que le nombre d'inscrits dans chaque catégorie individuelle.

14h00 Convocation des Têtes de Séries
 Début du tournoi principal

Pour des raisons d'organisation, les ¼ et ½ finales peuvent être reportés dans l'après-midi.

Fin des matchs à 16h30 au plus tôt.

Tournoi Espoir:

- 11h00 Convocation des Non Têtes de Séries
- 11h30 Début des phases qualificatives
Poules Double KO de 16 joueurs

Les horaires de convocation des Têtes de Séries sont variables en fonction du nombre de billards mis à disposition ainsi que le nombre d'inscrits dans chaque catégorie individuelle.

- 15h00 Convocation des Têtes de Séries
Début du tournoi principal

Pour des raisons d'organisation, les ¼ et ½ finales peuvent être reportés dans l'après-midi.

Fin des matchs à 16h30 au plus tôt.

Tournoi par Equipes :

- 17h30 Convocation des équipes (variables suivant le nombre de billard et le nombre participants dans les différentes catégories).
- 18h00 Début des phases qualificatives
Poules Double KO de 8 ou 16 équipes

Fin des matchs à minuit au plus tard.

SAMEDI

8 h 00	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40																
8 h 30	ECHAUFFEMENT LIBRE DES JOUEURS ET JOUEUSES NON TETES DE SERIE																																																							
8 h 45																																																								
9 h 00	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40																
9 h 15																																																								
9 h 30																																																								
9 h 45	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80																
10 h 00																																																								
10 h 15	81	82	83	84	85	86	1	2	3	4	5	6	7	8	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	1	2	3	4	5	6	7	8	99	100	101	102	103	104																
10 h 30																																																								
10 h 45																																																								
11 h 00																																																								
11 h 15	105	106	107	108	109	110	9	10	11	12	13	14	15	16	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	9	10	11	12	13	14	15	16	123	124	125	126	127	128																
11 h 30																																																								
11 h 45																																																								
12 h 00																																																								
12 h 15	129	130	131	132	133	134	17	18	19	20	21	22	23	24	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	17	18	19	20	21	22	23	24	147	148	149	150	151	152																
12 h 30																																																								
12 h 45																																																								
13 h 00																																																								
13 h 15																																																								
13 h 30	153	154	155	156	157	158	33	34	35	36	37	38	39	40	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	41	42	43	44	45	46	47	48	171	172	173	174	175	176																
13 h 45																																																								
14 h 00																																																								
14 h 15																																																								
14 h 30																																																								
14 h 45	177	178	179	180	181	182	41	42	43	44	45	46	47	48	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	195	196	197	198	199	200												
15 h 00																																																								
15 h 15																																																								
15 h 30																																																								
15 h 45																																																								
16 h 00	209	210	211	212	213	214	201	202	203	204	61	62	63	64	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	205	206	207	208	61	62	63	64	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248
16 h 15																																																								
16 h 30																																																								
16 h 45																																																								
17 h 00																																																								
17 h 15																																																								
17 h 30																																																								
17 h 45																																																								
18 h 00																																																								
18 h 15																																																								
18 h 30																																																								
18 h 45	E1	E2	249	250	251	252	253	254	255	256	E3	E4	E5	E6	257	258	259	260	261	262	263	264	E7	E8																																
19 h 00																																																								
19 h 15																																																								
19 h 30																																																								
19 h 45																																																								
20 h 00	E9	E10	265	266	267	268	269	270	271	272	E11	E12	E13	E14							E15	E16																																		
20 h 15																																																								
20 h 30																																																								
20 h 45																																																								
21 h 00																																																								
21 h 15	E17	E18					273	274	275	276					E19	E20	E21	E22							E23	E24																														
21 h 30																																																								
21 h 45																																																								
22 h 00																																																								
22 h 15																																																								
22 h 30	E25	E26					277	278					E27	E28	E29	E30							E31	E32																																
22 h 45																																																								
23 h 00																																																								
23 h 15																																																								
23 h 30																																																								
23 h 45																																																								
24 h 00																																																								

SIMULATION POUR UN TOURNOI AVEC 24 EQUIPES EN BARRAGE - 40 FEMININES - 40 ESPOIRS - 208 ET PLUS EN TC

- | | | |
|---------------------------------------|--|--|
| Poules Qualificatives TC (120 matchs) | Poules Qualificatives Espoir (52 matchs) | 1/8 au 1/2 Finales Espoir (14 matchs) |
| 1er et 2eme Tours TC (96 matchs) | Poles Qualificatives Feminin (52 matchs) | 1/8 au 1/2 Finales Feminin (14 matchs) |
| 1/32 au 1/2 Finales TC (62 matchs) | Poles Barrage Equipes (36 matchs) | |

Dimanche :

08h00 à 08h25 Echauffement libre pour les équipes pointées.

❖ 3 billards par équipes DN3 pour les équipes

Tournoi par Equipes DN3:

8h30	Suite ou début des phases qualificatives Poules Double KO de 6 équipes (3 billards par match) Session 1
10h00	Session 2
11h30	Session 3
13h00	1/8 de finale (Tableau final en élimination directe)
14h30	Arrêt du tournoi par équipes

(A partir des 1/4 de finale les matchs se jouent sur 4 billards).

16h15	1/4 de finale
17h15	1/2 finales
18h15	Finale par équipes
19h15	Fin des matchs Remise des trophées équipes

Championnat de France par équipes DN1 & DN2 :

8h25	Convocation des équipes DN1 & DN2
8h30	Echauffement (1 billard par équipe)
9h00	Journée de Championnat de France DN1 et DN2.
11h00	Journée de Championnat de France DN1 et DN2.

Tournoi Master Coupe Equipes :

13h00	1/8 de finale
14h30	Arrêt du tournoi par équipes

(A partir des 1/4 de finale les matchs se jouent sur 4 billards).

16h15	1/4 de finales
17h15	1/2 finales
18h15	Finale par équipes
19h15	Fin des matchs Remise des trophées équipes

Tournois Individuels (Toutes Catégories, Féminines et Espoirs) :

14h30	Finales
16h00	Remise des trophées individuels

Article 4.1.05 - Conditions de participation

- Etre licencié FFB.
- Droits d'engagements : voir les dispositions financières.

Une joueuse ne peut pas participer à la fois au tournoi Féminin et au tournoi Espoirs.
Un espoir ou une féminine peut participer au tournoi Toutes Catégories et au tournoi de sa catégorie.
Ces joueurs seront obligés de faire les épreuves qualificatives du vendredi soir pour le tournoi Toutes Catégories s'ils ne sont pas Têtes de Série dans leur catégorie ou dans le tournoi Toutes Catégories.

Un Club peut engager plusieurs joueurs et plusieurs équipes.
Une équipe qui engagerait et ferait participer un joueur non licencié, serait immédiatement disqualifiée de cette compétition, sans recours possible. Les présidents de Clubs sont seuls responsables de la composition de leurs équipes.

Une équipe est composée de 4 joueurs. Un des joueurs de l'équipe est désigné « Capitaine ». Il est responsable de la tenue de la feuille de match. A chaque tour de jeu, la composition d'une équipe peut être différente.

Toutes les équipes doivent obligatoirement avoir payé les droits d'engagements du Championnat par équipes auprès de leur Ligue, sauf les DN1 et DN2 qui adressent directement leur règlement à la Fédération.

Les équipes engagées dans cette compétition sont composées sur les feuilles de match :

- ❖ de joueurs du même club,
 - ❖ d'au moins 2 joueurs de nationalité française,
 - ❖ d'au moins 2 joueurs proximos
- Joueur proximo :
 - Joueur licencié dans un club situé à moins de 100 kms de son domicile,
 - Un joueur licencié pour la 3ème saison consécutive dans un même club, est joueur proximo à partir de cette 3ème saison (depuis la saison 2003/2004).
 - Joueur libre :
 - Joueur licencié dans un club situé à plus de 100 kms de son domicile.

Un joueur étudiant bénéficie de ses 2 adresses postales pour son domicile.

Autres cas : la CSN 8 Pool est la seule à juger les cas particuliers.

Les équipes portent le nom de l'équipe de championnat.
Dans le cas où l'équipe est composée de joueurs d'équipes différentes, l'équipe porte le nom de l'équipe la plus représentée du club (sauf les DN1 et DN2 qui gardent leur nom d'origine).

En ce qui concerne les équipes DN1 et DN2, leur composition est régie par les mêmes règles que pour leur championnat (voir article 3.10.7).

CHAPITRE II

CONDITIONS D'ENGAGEMENT DES JOUEURS

Article 4.2.01 - Procédure d'inscription

Le nombre de participants par catégories est limité.

Les joueurs et les équipes doivent être pré-inscrits par leur club, via Internet (**obligatoire**), **jusqu'à la date de clôture des inscriptions, le jeudi à 23h59 - 15 jours avant la compétition**, sur le site de la FFB : www.ffbillard.com

Les inscriptions sont mises à jour par le responsable de la CSN 8 Pool sur le site FFB. La liste définitive des inscrits avec les horaires de convocation, est diffusée le mercredi 10 jours avant la compétition sur le site FFB. **Une fois cette liste diffusée, plus aucune pré-inscription n'est validée.**

L'inscription est définitive lorsque les pièces suivantes sont parvenues par courrier au secrétariat de la Fédération dans le cas d'un règlement par chèque :

- le formulaire d'inscription officiel (imprimable directement sur le site d'inscription en ligne)
- le chèque d'inscription correspondant au formulaire (un seul chèque obligatoirement)
- une copie du bordereau d'engagement par équipes DN3 si une équipe participe.

La Fédération va mettre en place, au cours de la saison, le paiement en ligne ou le prélèvement sur son site Internet. Ce mode de paiement simple et rapide doit être privilégié.

Ce courrier doit être posté au plus tard le vendredi 15 jours avant le Tournoi (**cachet de La Poste faisant foi**). Dans le cas où cette date ne serait pas respectée et/ou les documents demandés manquants, l'inscription serait purement et simplement refusée. La FFB ne peut pas être tenue responsable en cas de non réception du courrier postal.

Pour faciliter l'inscription des équipes, des joueurs et des joueuses, la CSN 8 Pool propose **une inscription à la saison**. Cette inscription exige l'envoi de plusieurs chèques (1 par tournoi) et chaque chèque sera encaissé quelques jours avant la compétition. Ce système garantit d'être inscrit à tous les tournois, mais il ne garantit pas d'éviter les qualifications du vendredi soir. Les inscrits doivent seulement informer le secrétariat avant la date de clôture, pour annuler leur inscription. Dans ce cas ils seront remboursés.

Les joueurs convoqués pour les qualifications du vendredi soir en Toutes Catégories, peuvent annuler leur inscription et être remboursés, s'ils en font la demande par fax ou mail auprès du Secrétariat Fédéral **au plus tard le dimanche 1 semaine avant la compétition**.

Une fois la liste définitive diffusée, les joueurs et équipes qualifiés pour le samedi ou le dimanche, ne peuvent plus être remboursés.

Les formulaires d'inscriptions pour un tournoi national sont générés automatiquement lors de l'inscription. Les formulaires d'inscriptions vierges pour une inscription **à la saison** sont disponibles sur le site de la FFB : www.ffbillard.com (section 8 POOL).

En cas de désistement d'un joueur, ce joueur peut **être remplacé par un joueur de son club jusqu'au jeudi 21h qui précède la compétition**, en validant par mail avec le responsable de la CSN 8 Pool chargé des inscriptions, et en mettant le Secrétariat Fédéral en copie.

Si la liste définitive des inscrits a été diffusée, le remplacement ne peut se faire que si le joueur remplaçant est de même statut (TSA, TSB ou NTS) que celui qu'il remplace.

Tous les échanges doivent être effectués par écrit (Email ou courrier). Les autres formes de correspondance n'ont aucune valeur.

Article 4.2.02 - Ordre de priorité des engagements

En cas de dépassement du nombre d'inscrits, sont prioritaires :

En Toutes Catégories (320 maximum) :

- ❖ Les joueurs Masters
- ❖ Les joueurs N1A* ayant accepté en début de saison leur place au barrage du championnat de France N1 sous condition de ne plus participer aux compétitions individuelles de Ligue.
- ❖ Les 150 premiers du classement général individuel
- ❖ Les joueurs des équipes DN1 & DN2 non classés dans les 150 premiers
- ❖ Les joueurs des 8 meilleures équipes DN3 au classement général non classés dans les 150 premiers
- ❖ Les joueurs inscrits à l'année pour la saison en cours
- ❖ Les joueurs retenus par la CSN 8 Pool pour des raisons spécifiques.
- ❖ Le club organisateur bénéficie de 10 places réservées (en supplément des joueurs qui pourraient être concernés par les cas précédents)
- ❖ Les joueurs inscrits en premiers sur le site Internet (sous condition d'avoir posté leur règlement avant le vendredi 15 jours avant la compétition)
- ❖ Les joueurs n'étant pas convoqués dans les phases qualificatives des compétitions Féminines et Espoirs

S'il y a plus de 208 joueurs inscrits, il y a une partie des qualifications qui se déroule le vendredi soir et les joueurs retenus directement pour le samedi le sont dans l'ordre de priorité suivant :

- ❖ Les Têtes de Série A et B
- ❖ Les joueurs N1A* ayant accepté en début de saison leur place au barrage du championnat de France N1 sous condition de ne plus participer aux compétitions individuelles de Ligue.
- ❖ Les joueurs non Têtes de Série des équipes DN1 & DN2
- ❖ Les joueurs retenus par la CSN 8 Pool pour des raisons spécifiques.
- ❖ Les joueurs les mieux classés du classement en cours.

En Féminines (40 maximum):

- ❖ Les 4 premières du championnat de France de la saison précédente
- ❖ Les 16 premières du classement général féminin
- ❖ Les joueuses inscrites à l'année pour la saison en cours
- ❖ Les joueuses retenues par la CSN 8 Pool pour des raisons spécifiques.
- ❖ Le club organisateur bénéficie de 2 places réservées (en supplément des joueuses qui pourraient être concernées par les cas précédents)
- ❖ Les joueuses inscrites en premier sur le site Internet (sous condition d'avoir posté leur règlement avant le vendredi 15 jours avant la compétition)

En Espoirs (40 maximum):

- ❖ Les 4 premiers du championnat de France de la saison précédente
- ❖ Les 16 premiers du classement général Espoirs
- ❖ Les joueurs inscrits à l'année pour la saison en cours
- ❖ Les joueurs retenus par la CSN 8 Pool pour des raisons spécifiques.
- ❖ Le club organisateur bénéficie de 2 places réservées (en supplément des joueurs qui pourraient être concernés par les cas précédents)
- ❖ Les joueurs inscrits en premiers sur le site Internet (sous condition d'avoir posté leur règlement avant le vendredi 15 jours avant la compétition)

En Equipes DN3 (48 maximum):

- ❖ Les 16 meilleures équipes DN3 au classement général
- ❖ Le nombre d'équipe peut être limité par club dans le cas de dépassement du nombre de participants (2 à 3 équipes par club en DN3)
- ❖ Les équipes inscrites à l'année pour la saison en cours
- ❖ Le club organisateur bénéficie de 2 places pour des équipes DN3 (en supplément des équipes qui pourraient être concernées par les cas précédents)

S'il y a plus de 24 équipes DN3 inscrites, les phases qualificatives débutent dès le samedi soir et les équipes DN3 retenues directement pour le dimanche le sont dans l'ordre de priorité suivant :

- ❖ Les équipes DN3 les mieux classées du classement en cours

Article 4.2.03 - Droits d'engagements

Le montant des droits d'engagements est déterminé annuellement par la CSN 8 Pool (voir les dispositions financières de la saison sportive en cours).

Ce montant doit être versé directement au secrétariat de la Fédération chargé de les regrouper à l'ordre de la "**FFB**".

Article 4.2.04 - Présentation des licences

Individuel

La licence doit être présentée à la table de contrôle des licences lors du premier match. Le joueur qui présente une licence provisoire doit fournir également une pièce d'identité.

Un joueur qui n'est pas en mesure de présenter sa licence provisoire ou définitive, peut participer sous la seule condition de fournir une pièce d'identité et un **chèque de caution** à l'ordre de la "**FFB**" (voir les dispositions financières de la saison en cours). En fin de saison, si le joueur n'est pas à jour de sa licence, ce chèque sera encaissé et les sanctions adéquates seront prononcées.

Equipes

Les licences et le **bordereau d'inscription de l'équipe** (bordereau d'engagement des équipes remis à leur Ligue en début de saison) doivent être présentés à la table de marque lors du pointage. Le joueur qui présente une licence provisoire doit fournir également une pièce d'identité.

Une équipe qui n'est pas en mesure de présenter les licences provisoires ou définitives de ses joueurs ainsi que le bordereau d'inscription de l'équipe, peut participer sous la seule condition de fournir pour chaque irrégularité un **chèque de caution** à l'ordre de la "**FFB**" (voir les dispositions financières de la saison en cours). En fin de saison, si les joueurs ou l'équipe n'ont pas réglé leur engagement auprès de leur Ligue, ce ou ces chèques seront encaissés et les sanctions adéquates seront prononcées.

Article 4.2.05 - Respect des règlements

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

Si les droits d'engagements n'ont pas été perçus par le Secrétariat Fédéral, ils devront être réglés moyennant majoration (voir les dispositions financières de la saison en cours).

L'encaissement de ces droits conditionne la possibilité de réinscription aux Tournois Nationaux ultérieurs de l'équipe et des joueurs concernés.

Si la situation n'est pas régularisée dans les 2 mois qui suivent la compétition, les joueurs, les équipes et leur club peuvent être sanctionnés par la Commission de Discipline compétente.

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.

Toute infraction au règlement sportif de la compétition entraîne une sanction automatique définie dans les articles ci-après. Elle est signifiée au joueur par un courrier émanant de la CSN 8 Pool.

Article 4.2.06 - Forfait - Sanctions

Le forfait d'un joueur, d'une joueuse ou d'une équipe peut être excusé ou non, suivant les cas de figures et les justificatifs fournis.

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

Les forfaits sont jugés valablement excusés, si l'information a été donnée par écrit (Email ou courrier) **le mercredi avant la compétition** auprès du responsable de la CSN 8 Pool chargé des inscriptions et auprès du Secrétariat Fédéral.

Si l'information a été donnée par écrit après le mercredi précédant la compétition et avant le début de la compétition, auprès du responsable de la CSN 8 Pool chargé des inscriptions et auprès du Secrétariat Fédéral, le forfait peut être excusé pour cas de force majeure (hospitalisation, accident de la route et autres).

Le joueur, la joueuse ou l'équipe devra fournir au Secrétariat Fédéral dans les 72 heures les justificatifs de son forfait pour examen par la CSN 8 Pool.

Si la CSN 8 Pool juge que le motif n'est pas valable, les sanctions seront prises en réunion et sans appel. Ces sanctions peuvent atteindre les sanctions prévues pour les forfaits non excusés.

Les forfaits sont jugés non excusés, si aucune information par écrit n'a été transmise au responsable de la CSN 8 Pool chargé des inscriptions et au Secrétariat Fédéral, avant le début de la compétition.

Pour les joueurs, joueuses ou équipes dont le forfait a été jugé non excusé, les sanctions sont les suivantes :

Toutes Catégories

- ❖ Si le joueur est **Masters**,
 - moins 30 points au classement général Toutes Catégories
 - suspension de participation au tournoi national suivant (équipe et individuel)

En cas de récidive :

- moins 50 à 150 points au classement général Toutes Catégories
- suspension de participation de 1 à 3 tournois nationaux (équipe et individuel)

Dans certains cas, les joueurs Masters peuvent être déclassés et privés de participation à toutes les finales nationales du championnat de France.

- ❖ Si le joueur n'est **pas Masters**,
 - moins 10 points au classement général Toutes Catégories
 - suspension de participation au tournoi national suivant (équipe et individuel)

En cas de récidive :

- moins 30 à 100 points au classement général Toutes Catégories
- suspension de participation de 1 à 3 tournois nationaux (équipe et individuel)

Dans certains cas, les joueurs non Masters peuvent être déclassés et privés de participation à toutes les finales nationales du championnat de France.

- ❖ Si le joueur est **TSA**,
 - Il est passible des mêmes sanctions que pour un Masters
- ❖ Si le joueur est **TSB**,
 - Il est passible des mêmes sanctions que pour un joueur non Masters, excepté pour les retraits de points : moins 20 points (au lieu de moins 10 points)

Féminines et Espoirs

- ❖ Si le joueur ou la joueuse est **Tête de Série**,
 - moins 20 points au classement général de leur catégorie
 - suspension de participation au tournoi national suivant (équipe et individuel)
- ❖ Si le joueur ou la joueuse n'est pas **Tête de Série**,
 - moins 10 points au classement général de leur catégorie
 - suspension de participation au tournoi national suivant (équipe et individuel)

En cas de récidive :

- moins 30 à 75 points au classement général de leur catégorie
- suspension de participation de 1 à 3 tournois nationaux (équipe et individuel)

Dans certains cas, les joueurs ou les joueuses peuvent être déclassés et privés de participation à toutes les finales nationales du championnat de France.

Equipes

- ❖ Si l'équipe est une équipe **DN1 ou DN2**,
 - moins 30 points au classement général par équipes
 - suspension de participation au tournoi national suivant (équipe et individuel)

En cas de récidive :

- moins 30 à 100 points au classement général par équipes
- suspension de participation de 1 à 3 tournois nationaux (équipe et individuel)

Dans certains cas, les équipes DN1 et DN2 peuvent être déclassées et privées de participation à toutes les finales nationales du championnat de France.

- ❖ Si l'équipe est une équipe **DN3, DR1 ou DR2**,
 - moins 15 points au classement général par équipes
 - suspension de participation au tournoi national suivant (équipe et individuel)

En cas de récidive :

- moins 20 à 50 points au classement général par équipes
- suspension de participation de 1 à 3 tournois nationaux (équipe et individuel)

Dans certains cas, les équipes DN3, DR1 et DR2 peuvent être déclassées et privées de participation à toutes les finales nationales du championnat de France.

Article 4.2.07 - Disqualification

Les droits d'engagements ne sont pas remboursés aux joueurs et aux équipes disqualifiés quel que soit le motif de la disqualification (tenue sportive non réglementaire, défaut de licence ou de pièce d'identité, mauvais comportement sportif, etc...).

Article 4.2.08 - Abandon en cours de compétition

Tout joueur ou équipe qui, sans motif justifié et reconnu valable par le Directeur de Jeu, abandonne en cours d'épreuve, outre les sanctions disciplinaires auxquelles il ou elle s'expose, perd son droit à percevoir quelque indemnité que ce soit.

Article 4.2.09 - Joueur en retard en cours de compétition

A l'appel des matchs

Si un joueur, pendant le déroulement de la compétition n'est pas présent lors de l'appel de son nom, un deuxième appel est renouvelé dans les 5 minutes qui suivent.

Si ce joueur est toujours absent, il sera sanctionné d'une manche perdue toutes les 5 minutes de retard supplémentaires. Cela signifie, pour ce joueur en retard, qu'il a match définitivement perdu au bout de 15 minutes après le deuxième appel, «dans le cas d'un match en 3 manches gagnantes».

Si une équipe, pendant le déroulement de la compétition n'est pas présente lors de l'appel de son nom, un deuxième appel est renouvelé dans les 5 minutes qui suivent.

Si cette équipe ou l'un de ses joueurs est toujours absente ou absent, l'équipe sera sanctionnée d'une manche perdue par billard mis à disposition pour le match toutes les 5 minutes de retard supplémentaires. Cela signifie, pour cette équipe en retard, qu'elle aura match définitivement perdu au bout de 20 minutes après le deuxième appel, «dans le cas d'un match en 8 manches gagnantes sur 2 billards».

Les feuilles de matchs imprimées par le logiciel indiquent comme heure de début de match, celle correspondant au 2^{ème} appel.

CHAPITRE III

DIRECTION DU TOURNOI ET ARBITRAGE

Article 4.3.01 - Le Directeur de Jeu

Le Directeur de Jeu est désigné par la CSN 8 Pool.

Par défaut, le directeur de jeu est suppléé par le Président du club organisateur. Pour le déroulement de la compétition, il est assisté par deux responsables de la table de marque (directeurs de jeu adjoints), un Juge Arbitre et son adjoint.

Le Directeur de Jeu a des missions pré-définies (voir article 2.4.02). En outre il doit :

- Organiser les tirages au sort des joueurs et équipes Têtes de Séries, sous la surveillance de la CSN 8 Pool.
- Transmettre les résultats à la CSN 8 Pool dans les 48 heures après la fin du tournoi.
- Relater tout incident, sur un formulaire spécifique et transmettre ce dernier à la CSN 8 Pool.
- Trancher tous les problèmes liés à la compétition.
- Indiquer au Trésorier du Club les sommes à reverser, par chèque, à chaque joueur sous forme de prime ainsi que le montant du chèque à adresser à la FFB pour les frais de fonctionnement.

Un joueur qui n'est pas en mesure de présenter sa licence provisoire ou définitive, peut participer sous la seule condition de fournir une pièce d'identité et un **chèque de caution** à l'ordre de la "FFB" (voir les dispositions financières de la saison en cours). En fin de saison, si le joueur n'est pas à jour de sa licence, ce chèque sera encaissé et les sanctions adéquates seront prononcées.

Article 4.3.02 - Le Juge Arbitre

Le Juge Arbitre est désigné par la CSN 8 Pool.

Le Juge Arbitre a des missions pré-définies (voir article 2.5.02). En outre il doit :

- Intervenir au cours d'un match, dans les cas suivants :
 - ❖ s'il juge que le jeu n'évolue pas, il peut instaurer la règle de la minute.
 - ❖ s'il constate qu'un arbitre commet une erreur d'arbitrage, il peut rectifier la décision de l'arbitre.
 - ❖ s'il juge inconvenant le comportement d'un joueur, il peut, en concertation avec l'arbitre et le Directeur de Jeu :
 - donner un avertissement au joueur
 - lui infliger la perte d'une manche
 - demander au Directeur de Jeu l'exclusion du joueur.
- Consigner tout incident sur la feuille de match ainsi que sur la feuille d'incidents.

- Etablir un rapport d'arbitrage sur l'ensemble de la compétition et le faire parvenir dans les 48 heures à la CSN8 Pool, même si aucun incident n'est à signaler.
- Aider la table de marque et la table de contrôle des licences.

Article 4.3.03 - L'Arbitre

Les arbitres sont désignés par la CSN 8 Pool et la Commission Nationale des Juges et Arbitres (CNJA).

Les Arbitres ont des missions pré-définies (voir article 2.6.04).
En outre ils doivent :

- Superviser plusieurs matchs en même temps.
- Consigner tout incident sur la feuille de match ainsi que sur la feuille d'incidents.
- Informer le Juge Arbitre des incidents constatés afin qu'ils apparaissent sur le rapport d'arbitrage résumant l'ensemble de la compétition.
- Aider la table de marque et la table de contrôle des licences.

CHAPITRE IV

FONCTIONNEMENT SPORTIF

Article 4.4.01 - Formule de jeu

Pour organiser un tournoi national, un minimum de 40 tables est nécessaire.

Si le nombre de participants est insuffisant pour compléter les poules, les blancs se placent au niveau des poules. Ainsi les poules de 6 joueurs en double KO, sont en fait des poules de 8 joueurs avec 2 blancs.

Tournoi Toutes Catégories

Le tournoi national Toutes Catégories est limité à 320 joueurs.

- ❖ **Déroulement pour 128 à 183 joueurs** (65 à 119 NTS + 32 TSB + 32 TSA)
 - Phase qualificative avec 8 poules de 8 à 16 joueurs en double KO.
 - Qualification des 4 premiers de chaque poule au 1^{er} tour du tableau final en simple KO.
 - Intégration des 32 TSB au 1^{er} tour, puis des 32 TSA au tour suivant (1/32 de finale)
- ❖ **Déroulement pour 184 à 208 joueurs** (72 à 96 NTS + 80 TSB + 32 TSA)
 - Phase qualificative avec 12 poules de 6 à 8 joueurs en double KO.
 - Qualification des 4 premiers de chaque poule au 1^{er} tour du tableau final en simple KO.
 - Intégration des 80 TSB au 1^{er} Tour, puis des 32 TSA 2 tours après (1/32 de finale)

Pour les cas suivants (> 208 joueurs), une partie des phases qualificatives se déroule le vendredi soir, avec un nombre variable de joueurs qualifiés pour le samedi en fonction du nombre de participants. Ces qualifiés du vendredi intègrent directement le 1^{er} tour du tableau final, contre les TSB, et perçoivent une prime.

- ❖ **Déroulement pour 209 à 211 joueurs** (5 à 7 NTS + 96 NTS + 76 TSB + 32 TSA)

Vendredi

- Phase qualificative avec 1 poule de 5 à 7 joueurs en double KO.
- Qualification des 4 premiers de la poule au 1^{er} tour du tableau final en simple KO.

Samedi

- Phase qualificative avec 12 poules de 8 joueurs en double KO.
- Qualification des 4 premiers de chaque poule au 1^{er} tour du tableau final en simple KO.
- Intégration des 4 qualifiés du vendredi et des 76 TSB au 1^{er} Tour, puis des 32 TSA 2 tours après (1/32 de finale)

- ❖ **Déroulement pour 212 à 216 joueurs** (12 à 16 NTS + 96 NTS + 72 TSB + 32 TSA)

Vendredi

- Phase qualificative avec 2 poules de 6 à 8 joueurs en double KO.
- Qualification des 4 premiers de chaque poule au 1^{er} tour du tableau final en simple KO.

Samedi

- Phase qualificative avec 12 poules de 8 joueurs en double KO.
- Qualification des 4 premiers de chaque poule au 1^{er} tour du tableau final en simple KO.
- Intégration des 8 qualifiés du vendredi et des 72 TSB au 1^{er} Tour, puis des 32 TSA 2 tours après (1/32 de finale)

❖ **Déroulement pour 217 à 224 joueurs** (25 à 32 NTS + 96 NTS + 64 TSB + 32 TSA)

Vendredi

- Phase qualificative avec 4 poules de 6 à 8 joueurs en double KO.
- Qualification des 4 premiers de chaque poule au 1er tour du tableau final en simple KO.

Samedi

- Phase qualificative avec 12 poules de 6 à 8 joueurs en double KO.
- Qualification des 4 premiers de chaque poule au 1er tour du tableau final en simple KO.
- Intégration des 16 qualifiés du vendredi et des 64 TSB au 1er Tour, puis des 32 TSA 2 tours après (1/32 de finale)

❖ **Déroulement pour 225 à 256 joueurs** (33 à 64 NTS + 96 NTS + 64 TSB + 32 TSA)

Vendredi

- Phase qualificative avec 4 poules de 8 à 16 joueurs en double KO.
- Qualification des 4 premiers de chaque poule au 1er tour du tableau final en simple KO.

Samedi

- Phase qualificative avec 12 poules de 6 à 8 joueurs en double KO.
- Qualification des 4 premiers de chaque poule au 1er tour du tableau final en simple KO.
- Intégration des 16 qualifiés du vendredi et des 64 TSB au 1er Tour, puis des 32 TSA 2 tours après (1/32 de finale)

❖ **Déroulement pour 257 à 320 joueurs** (65 à 128 NTS + 96 NTS + 64 TSB + 32 TSA)

Vendredi

- Phase qualificative avec 4 poules de 16 à 32 joueurs en double KO.
- Qualification des 4 premiers de chaque poule au 1er tour du tableau final en simple KO.

Samedi

- Phase qualificative avec 12 poules de 6 à 8 joueurs en double KO.
- Qualification des 4 premiers de chaque poule au 1er tour du tableau final en simple KO.
- Intégration des 16 qualifiés du vendredi et des 64 TSB au 1er Tour, puis des 32 TSA 2 tours après (1/32 de finale)

❖ **Distances :**

- Dans les poules du vendredi, les matchs se déroulent en 3 manches gagnantes sauf côté perdant pour un tournoi à plus de 256 joueurs, où les matchs se jouent en 2 gagnantes.
- Dans les poules du samedi, les matchs se déroulent en 3 manches gagnantes.
- Dans le tableau final, les matchs se déroulent en 4 manches gagnantes.
- A partir des 1/32 de finale les matchs se déroulent en 5 manches gagnantes.

Dans le cas d'un retard trop important du planning, le Directeur de Jeu peut réduire la distance des matchs de 5 à 4 manches gagnantes.

Tournoi national Féminin – Espoirs

Les tournois nationaux Féminin et Espoirs sont limités à 40 joueurs.

❖ **Déroulement pour moins de 16 joueurs** (pas de TS)

- Phase qualificative avec 1 poule de 16 joueurs en double KO.
- Qualification des 4 premiers de la poule pour les ½ finales en simple KO.

❖ **Déroulement pour 16 à 20 joueurs** (12 à 16 NTS + 4 TS)

- Phase qualificative avec 1 poule de 12 à 16 joueurs en double KO.
- Qualification des 4 premiers de la poule au 1er tour du tableau final en simple KO.
- Intégration des 4 TS au 1er tour du tableau final (¼ de finale)

- ❖ **Déroulement pour 21 à 24 joueurs** (13 à 16 NTS + 8 TS)
 - Phase qualificative avec 1 poule de 12 à 16 joueurs en double KO.
 - Qualification des 8 premiers de la poule au 1er tour du tableau final en simple KO.
 - Intégration des 8 TS au 1er tour du tableau final (1/8 de finale)
- ❖ **Déroulement pour 25 à 40 joueurs** (17 à 32 NTS + 8 TS)
 - Phase qualificative avec 2 poules de 8 à 16 joueurs en double KO.
 - Qualification des 4 premiers de chaque poule au 1er tour du tableau final en simple KO.
 - Intégration des 8 TS au 1er tour du tableau final (1/8 de finale)
- ❖ **Distances :**
 - Dans les poules, les matchs se déroulent en 3 manches gagnantes du côté gagnant et 2 manches gagnantes du côté perdants.
 - Dans le tableau final, les matchs se déroulent en 3 manches gagnantes.
 - La finale se déroule en 4 manches gagnantes

Tournoi national par Equipes DN3 de clubs

Le tournoi national par équipes DN3 est limité à 48 équipes.

- ❖ **Déroulement pour 16 à 23 équipes**
 - Phase qualificative avec 2 poules de 8 à 12 équipes en double KO.
 - Qualification des 4 premières de chaque poule en ¼ de finale du tableau final en simple KO.
- ❖ **Déroulement pour 24 équipes**
 - Phase qualificative avec 4 poules de 6 équipes en double KO.
 - Qualification des 4 premières de chaque poule en 1/8 de finale du tableau final en simple KO.

Pour les cas suivants (> 24 équipes), une partie des phases qualificatives se déroule le samedi soir, avec un nombre variable d'équipes qualifiées pour le dimanche matin en fonction du nombre d'équipes participantes.

- ❖ **Déroulement pour 25 à 27 équipes** (5 à 7 NTS + 20 NTS)

Samedi

- Phase qualificative avec 1 poule de 5 à 7 équipes en double KO.
- Qualification des 4 premières de la poule pour les poules du dimanche matin.

Dimanche

- Phase qualificative avec 4 poules de 6 équipes en double KO.
- Qualification des 4 premières de chaque poule en 1/8 de finale du tableau final en simple KO.

- ❖ **Déroulement pour 28 à 32 équipes** (12 à 16 NTS + 16 NTS)

Samedi

- Phase qualificative avec 2 poules de 6 à 8 équipes en double KO.
- Qualification des 4 premières de chaque poule pour les poules du dimanche matin.

Dimanche

- Phase qualificative avec 4 poules de 6 équipes en double KO.
- Qualification des 4 premières de chaque poule en 1/8 de finale du tableau final en simple KO.

- ❖ **Déroulement pour 33 à 48 équipes** (17 à 32 NTS + 16 NTS)

Samedi

- Phase qualificative avec 2 poules de 8 à 16 équipes en double KO.
- Qualification des 4 premières de chaque poule pour les poules du dimanche matin.

Dimanche

- Phase qualificative avec 4 poules de 6 équipes en double KO.

- Qualification des 4 premières de chaque poule en 1/8 de finale du tableau final en simple KO.

❖ **Distances :**

- Dans les poules, les matchs se déroulent en 8 manches gagnantes.
- Dans le tableau final, les matchs se déroulent en 8 manches gagnantes.

❖ **Déroulement d'un match :**

Les équipes effectuent un tirage à la bande afin de déterminer l'attribution des casses pour le match. Les casses sont alternées.

Un match par équipes est composé de 4 sessions de 4 manches, sauf la 4^{ème} session qui n'est que de 3 manches.

Lorsque des matchs de la session suivante peuvent être lancés, cela doit être fait (même si ça décale des matchs). **En cas de refus, la ou les équipes seront disqualifiées.**

Les équipes doivent utiliser le nombre de billards qui leur est mis à disposition. **En cas de refus, la ou les équipes seront disqualifiées.**

Cependant, pour la 4^{ème} et dernière session, la fin des matchs de la 3^{ème} session pourra être attendu.

Tournoi Master Coupe Equipes par équipes de clubs

Ce tournoi est réservé aux 8 équipes DN1 et 8 équipes DN2.

Ce tournoi est en élimination directe

❖ **Distances :**

- Les matchs se déroulent en 8 manches gagnantes.

❖ **Déroulement d'un match :**

Les équipes effectuent un tirage à la bande afin de déterminer l'attribution des casses pour le match. Les casses sont alternées.

Un match par équipes est composé de 4 sessions de 4 manches, sauf la 4^{ème} session qui n'est que de 3 manches.

Lorsque des matchs de la session suivante peuvent être lancés, cela doit être fait (même si ça décale des matchs). **En cas de refus, la ou les équipes seront disqualifiées.**

Les équipes doivent utiliser le nombre de billards qui leur est mis à disposition. **En cas de refus, la ou les équipes seront disqualifiées.**

Cependant pour la 4^{ème} et dernière session, la fin des matchs de la 3^{ème} session pourra être attendu.

Article 4.4.02 - Tirage au sort

Le tirage au sort est effectué par la CSN 8 Pool.

Le tirage est réalisé de telle sorte que les poules contiennent au maximum 2 joueurs du même club dans la même poule (si possible).

A - Tournoi national Individuel

1. Pour le premier tournoi national de la saison, les têtes de séries sont désignées sur la base du classement Général (Championnat de France + Tournois nationaux) de la saison précédente avec les joueurs Masters puis les meilleurs N1.
2. Pour les tournois nationaux suivants, le classement général de la saison en cours détermine les têtes de séries.
3. Il y a 32 têtes de séries A. Les 16 premières sont positionnées automatiquement dans le tableau final par rapport à leur classement. Les 16 autres sont positionnées par tirage au sort.
4. Il y a 32 à 80 têtes de séries B s'il y a plus de 128 joueurs, positionnées dans le tableau final par rapport à leur classement.
5. Tous les autres joueurs sont positionnés dans les différentes poules par tirage au sort intégral avec une protection de 2 joueurs maximum du même club par poule (si cela est possible).

B - Tournoi national Féminin

1. S'il y a 4 têtes de séries F (entre 16 et 20 joueuses), elles sont positionnées automatiquement dans le tableau final par rapport à leur classement.
2. S'il y a 8 têtes de séries F (entre 21 et 40 joueuses), les 4 meilleures sont positionnées automatiquement dans le tableau final par rapport à leur classement. Les 4 autres sont positionnées par tirage au sort.
3. Toutes les autres joueuses sont positionnées par un tirage au sort intégral, avec une protection de 2 joueuses maximum du même club par poule (si cela est possible).

C - Tournoi national Espoirs

1. S'il y a 4 têtes de séries Es (entre 16 et 20 joueurs), ils sont positionnés automatiquement dans le tableau final par rapport à leur classement.
2. S'il y a 8 têtes de séries Es (entre 21 et 40 joueurs), les 4 meilleurs sont positionnés automatiquement dans le tableau final par rapport à leur classement. Les 4 autres sont positionnés par tirage au sort.
3. Tous les autres joueurs sont positionnés par un tirage au sort intégral, avec une protection de 2 joueurs maximum du même club par poule (si cela est possible).

D - Tournoi Master Coupe Equipes

Il n'y a pas de têtes de séries.

Les places des équipes sont attribuées par tirage au sort.

E -Tournoi national par Equipes DN3 de clubs

1. Les 8 meilleures équipes DN3 sont réparties par 2 dans chaque poule et positionnées automatiquement par rapport à leur classement.

- Les 8 meilleures équipes DN3 suivantes sont réparties par 2 dans chaque poule et positionnées par tirage au sort.
- Toutes les autres équipes sont positionnées par un tirage au sort intégral avec une protection de 2 équipes maximum du même club par poule (si cela est possible).
- Dans les cas où il y a des qualifications le samedi soir, les équipes issues de ces qualifications ont un blanc dans les poules qualificatives du dimanche matin.

Article 4.4.03 - Attribution des points de classement

Après chaque tournoi national et à réception des résultats, la CSN 8 Pool établit le classement général national en attribuant des points.

A - Tournoi national Féminin ou Espoirs

Pour moins de 16 joueurs ou joueuses :

TOUR DE JEU	PLACE Théorique	STATUT	PTS
Finale	Vainqueur	NTS	68
	Finaliste	NTS	56
1/2 finales	3e et 4e	NTS	45
5e et 6e de poule	5e et 6e	NTS	35
7e et 8e de poule	7e et 8e	NTS	18
9e à 12e de poule	9e à 12e	NTS	11
13e et 16e de poule	13e à 16e	NTS	5

De 21 à 24 joueurs ou joueuses :

TOUR DE JEU	PLACE Théorique	STATUT	PTS
Finale	Vainqueur	TS/NTS	81
	Finaliste	TS/NTS	68
1/2 finales	3e et 4e	TS/NTS	56
1/4 finale	5e à 8e	TS/NTS	45
1/8 finale (entrée des 8 TS)	9e à 16e	TS	27
		NTS	35
9e à 12e de poule	17e à 20e	NTS	11
13e et 16e de poule	21e à 24e	NTS	5

De 16 à 20 joueurs ou joueuses:

TOUR DE JEU	PLACE Théorique	STATUT	PTS
Finale	Vainqueur	TS/NTS	68
	Finaliste	TS/NTS	56
1/2 finales	3e et 4e	TS/NTS	45
1/4 finale (entrée des 4 TS)	5e à 8e	TS	27
		NTS	35
5e et 6e de poule	9e et 10e	NTS	26
7e et 8e de poule	11e et 12e	NTS	18
9e à 12e de poule	13e à 16e	NTS	11
13e et 16e de poule	17e à 20e	NTS	5

De 25 à 40 joueurs ou joueuses:

TOUR DE JEU	PLACE Théorique	STATUT	PTS
Finale	Vainqueur	TS/NTS	81
	Finaliste	TS/NTS	68
1/2 finales	3e et 4e	TS/NTS	56
1/4 finale	5e à 8e	TS/NTS	45
1/8 finale (entrée des 8 TS)	9e à 16e	TS	27
		NTS	35
5e et 6e de poule	17e et 20e	NTS	26
7e et 8e de poule	21e et 24e	NTS	18
9e à 12e de poule	25e à 32e	NTS	11
13e et 16e poule	33e à 40e	NTS	5

B - Tournoi national par Equipes DN3

Pour moins de 24 équipes :

PLACE	PLACE	PTS
Finale	<i>Vainqueur</i>	68
	<i>Finaliste</i>	56
1/2 finales	<i>3e et 4e</i>	45
1/4 finale	<i>5e à 8e</i>	35
5e et 6e de poules	<i>9e à 12e</i>	26
7e et 8e de poules	<i>13e à 16e</i>	18
9e et 12e de poules	<i>17e à 23e</i>	11

De 25 à 27 équipes :

PLACE	PLACE	PTS
Finale	<i>Vainqueur</i>	68
	<i>Finaliste</i>	56
1/2 finales	<i>3e et 4e</i>	45
1/4 finale	<i>5e à 8e</i>	35
1/8 finale	<i>9e à 16e</i>	26
5e et 6e de poules	<i>17e à 24e</i>	18
Barragistes	<i>25e à 27e</i>	11

De 28 à 32 équipes :

PLACE	PLACE	PTS
Finale	<i>Vainqueur</i>	68
	<i>Finaliste</i>	56
1/2 finales	<i>3e et 4e</i>	45
1/4 finale	<i>5e à 8e</i>	35
1/8 finale	<i>9e à 16e</i>	26
5e et 6e de poules	<i>17e à 24e</i>	18
Barragistes	<i>25e à 28e</i>	11
	<i>29e à 32e</i>	5

De 33 à 48 équipes :

PLACE	PLACE	PTS
Finale	<i>Vainqueur</i>	68
	<i>Finaliste</i>	56
1/2 finales	<i>3e et 4e</i>	45
1/4 finale	<i>5e à 8e</i>	35
1/8 finale	<i>9e à 16e</i>	26
5e et 6e de poules	<i>17e à 24e</i>	18
Barragistes	<i>25e à 28e</i>	11
	<i>29e à 32e</i>	5
	<i>33e à 40e</i>	3
	<i>41e à 48e</i>	1

Un classement général par équipes et individuel est établi en fonction des résultats.

Au niveau individuel, les joueurs marquent :

- ❖ 2 points par manche gagnée
- ❖ -1 point par manche perdue

Dans le tableau final si une équipe a un blanc chaque joueur de l'équipe marque 4 points pour ce match. Il en est de même pour une victoire par forfait.

C - Tournoi national Toutes Catégories

De 129 à 183 joueurs:

TOUR DE JEU	PLACE Théorique	STATUT	PTS
Finale	<i>Vainqueur</i>	TSA/TSB/NTS	110
	<i>Finaliste</i>	TSA/TSB/NTS	95
1/2 finales	<i>3e et 4e</i>	TSA/TSB/NTS	81
1/4 finale	<i>5e à 8e</i>	TSA/TSB/NTS	68
1/8 finale	<i>9e à 16e</i>	TSA/TSB/NTS	56
1/16 finale	<i>17e à 32e</i>	TSA/TSB/NTS	45
1/32 finale (entrée des 32 TSA)	<i>33e à 64e</i>	TSA	27
		TSB/NTS	35
2ème tour (entrée des 32 TSB)	<i>65e à 96e</i>	TSB	19
		NTS	26
1er tour	<i>97e à 128e</i>	NTS	18
5e et 6e de poules	<i>129e à 160e</i>	NTS	11
7e et 8e de poules	<i>161e à 183e</i>	NTS	5

De 184 à 208 joueurs:

TOUR DE JEU	PLACE Théorique	STATUT	PTS
Finale	<i>Vainqueur</i>	TSA/TSB/NTS	110
	<i>Finaliste</i>	TSA/TSB/NTS	95
1/2 finales	<i>3e et 4e</i>	TSA/TSB/NTS	81
1/4 finale	<i>5e à 8e</i>	TSA/TSB/NTS	68
1/8 finale	<i>9e à 16e</i>	TSA/TSB/NTS	56
1/16 finale	<i>17e à 32e</i>	TSA/TSB/NTS	45
1/32 finale (entrée des 32 TSA)	<i>33e à 64e</i>	TSA	27
		TSB/NTS	35
2ème tour	<i>65e à 96e</i>	TSB/NTS	26
1er tour (entrée des 80 TSB)	<i>97e à 160e</i>	TSB	12
		NTS	18
5e et 6e de poules	<i>161e à 184e</i>	NTS	11
7e et 8e de poules	<i>185e à 208e</i>	NTS	5

Dans les cas suivants, les 208 joueurs du samedi obtiennent le même nombre de points que dans le tableau pour 184 à 208 joueurs, mais leurs places théoriques peuvent être différentes. Les joueurs n'étant pas sortis des qualifications du vendredi soir obtiennent les points ci-dessous.

De 209 à 224 joueurs:

TOUR DE JEU (Vendredi soir)	PLACE Théorique	STATUT	PTS
5e et 6e de poules	<i>209e à 216e</i>	NTS	11
7e et 8e de poules	<i>217e à 224e</i>	NTS	5

De 225 à 256 joueurs:

TOUR DE JEU (Vendredi soir)	PLACE Théorique	STATUT	PTS
5e et 6e de poules	<i>209e à 216e</i>	NTS	11
7e et 8e de poules	<i>217e à 224e</i>	NTS	5
9e à 12e de poules	<i>225e à 240e</i>	NTS	3
13e à 16e de poule	<i>241e à 256e</i>	NTS	1

De 257 à 320 joueurs:

TOUR DE JEU (Vendredi soir)	PLACE Théorique	STATUT	PTS
5e et 6e de poules	<i>209e à 216e</i>	NTS	11
7e et 8e de poules	<i>217e à 224e</i>	NTS	5
9e à 12e de poules	<i>225e à 240e</i>	NTS	4
13e à 16e de poule	<i>241e à 256e</i>	NTS	3
17e et 24e de poule	<i>257e à 288e</i>	NTS	2
25e et 32e de poule	<i>289e à 320e</i>	NTS	1

D - Tournoi Master Coupe Equipes

PLACE	PLACE	PTS
Finale	<i>Vainqueur</i>	35
	<i>Finaliste</i>	26
1/2 finales	<i>3e et 4e</i>	18
1/4 finale	<i>5e à 8e</i>	11
1/8 finale	<i>5e à 8e</i>	5

Un classement général par équipes et individuel est établi en fonction des résultats.

Au niveau individuel, les joueurs marquent :

- ❖ 2 points par manche gagnée
- ❖ -1 point par manche perdue

En cas d'égalité, on départage grâce au pourcentage de parties gagnées.

Dans le tableau final, si une équipe a un blanc, chaque joueur de l'équipe marque 4 points pour ce match. Il en est de même pour une victoire par forfait.

Pour le meilleur joueur individuel d'un tournoi Master Coupe par équipes, s'il y a une égalité de points, le départage se fait par le pourcentage de parties gagnées, puis par le joueur le mieux classé du tournoi national Toutes Catégories lors du même week-end.

Article 4.4.04 - Distribution des primes

Les Clubs organisateurs peuvent faire appel à toutes les formes de publicité afin de couvrir leurs frais ou pour augmenter les primes des nationaux, mais ils doivent en demander l'autorisation, par avance, à la CSN 8 Pool.

Les Clubs organisateurs doivent prévoir des trophées et/ou des coupes pour récompenser les joueurs lauréats du tournoi national.

Le montant et la répartition des primes allouées, sont définis dans les dispositions financières de la saison en cours.

Les joueurs qui ne se présenteront pas en tenue de compétition pour la remise des trophées ne percevront aucune prime ni aucun trophée.

Les 4 premiers joueurs de chaque catégorie individuelle qui ne seront pas présents pour la remise des trophées ne percevront aucune prime ni aucun trophée.

Les joueurs dans l'incapacité de présenter leur **licence et une pièce d'identité** ne percevront **aucune prime ni aucun trophée**. Voir article 2.4.02

Les primes sont remises sur place par le club organisateur.

A l'issue de chaque tournoi national, les primes non récupérées seront distribuées dans les conditions suivantes par le secrétariat fédéral :

- ❖ Si la prime dépasse 50€, le secrétariat l'enverra directement au club
- ❖ Si la prime est inférieure à 50€, les primes ne sont plus récupérables.

Dans les 48 heures qui suivent la compétition, le club organisateur doit transmettre au Président de la CSN 8 Pool, la liste d'émargement des primes et la restitution des primes non perçues.

Article 4.4.05 - Transmission des résultats

1. Le Directeur de Jeu doit transmettre dans les 48 heures au Président de la CSN 8 Pool tous les fichiers informatiques qui ont servi à la gestion de la compétition.
2. Dans le cas où les outils informatiques n'auraient pas pu être utilisés, le Directeur de Jeu doit apposer sa signature sur toutes les feuilles de résultats et les transmettre dans les 48 heures au Président de la CSN 8 Pool.
3. Le Directeur de Jeu doit, le cas échéant, adresser au Président de la CSN 8 Pool, un rapport circonstancié et signé sur les éventuels incidents intervenus.

TITRE V

COUPE DE FRANCE

CHAPITRE I

GENERALITES

Article 5.1.01 - Définition

La Coupe de France réunit toutes les équipes de club engagées dans le championnat FFB.
La compétition est un tournoi sous l'égide de la Fédération Française de Billard.
Dans la phase finale de la coupe de France par équipes, il est intégré en parallèle, une coupe de France individuelle, réservée uniquement aux joueurs ayant participé aux compétitions par équipes.

Article 5.1.02 - Conditions de participation

La compétition est réservée aux équipes engagées en championnat dans les Clubs de la Fédération.
Les équipes étant les mêmes équipes que celles du championnat, elles doivent donc satisfaire aux mêmes conditions de participation que pour le championnat (voir Article 3.1.02)
Pour la compétition individuelle seuls les joueurs ayant participé aux compétitions par équipes peuvent y participer.

Article 5.1.03 - Procédure d'inscription

Toutes les équipes inscrites au championnat FFB peuvent participer à cette compétition.
Se renseigner auprès du responsable sportif de la Ligue.
Pour la phase finale, les équipes sont qualifiées par convocation du secrétariat fédéral.
Pour la phase finale individuelle, les joueurs doivent s'inscrire sur le site internet de la fédération.
Ordre de priorité des joueurs retenus en cas de dépassement du nombre de place (512 joueurs) :

- Le champion en titre
- Les joueurs des équipes qualifiées à la phase finale
- Les joueurs Master
- Les joueurs N1A
- Les joueurs N1B
- Les premiers inscrits

Article 5.1.04 - Droits d'engagement

Voir les dispositions financières de la saison en cours.

Article 5.1.05 - Présentation des licences

Individuel

La licence doit être présentée à la table de contrôle des licences lors du premier match. Le joueur qui présente une licence provisoire doit fournir également une pièce d'identité.

Un joueur qui n'est pas en mesure de présenter sa licence provisoire ou définitive, peut participer sous la seule condition de fournir une pièce d'identité et un **chèque de caution** à l'ordre de la "**FFB**" (voir les dispositions financières de la saison en cours). En fin de saison, si le joueur n'est pas à jour de sa licence, ce chèque sera encaissé et les sanctions adéquates seront prononcées.

Equipes

Les licences et le **bordereau d'inscription de l'équipe** (bordereau d'engagement des équipes remis à leur Ligue en début de saison) doivent être présentés à la table de marque lors du pointage. Le joueur qui présente une licence provisoire doit fournir également une pièce d'identité.

Une équipe qui n'est pas en mesure de présenter les licences provisoires ou définitives de ses joueurs ainsi que le bordereau d'inscription de l'équipe, peut participer sous la seule condition de fournir pour chaque irrégularité un **chèque de caution** à l'ordre de la "**FFB**" (voir les dispositions financières de la saison en cours). En fin de saison, si les joueurs ou l'équipe n'ont pas réglé leur engagement auprès de leur Ligue, ce ou ces chèques seront encaissés et les sanctions adéquates seront prononcées.

Si une équipe ne présente pas son bordereau d'engagement et sa convocation, elle ne peut pas participer à la séance d'échauffement.

Article 5.1.06 - Joueurs remplaçants

A - Phase Ligue

Les équipes ne peuvent pas avoir de remplaçants durant la phase Ligue, seuls les joueurs inscrits sur le bordereau d'engagement de l'équipe peuvent disputer les matchs.
(Sauf si le règlement interne de la Ligue tolère des remplaçants)

B - Phase Finale

En l'absence de ses joueurs titulaires lors de la compétition, une équipe peut faire appel à 2 joueurs remplaçants sur ses feuilles de match avec l'obligation pour ces joueurs d'être membres du club et d'une équipe de division inférieure ou égale.

Les joueurs n'ayant pas eu leur licence sportive validée par le Secrétariat Fédéral avant le **1er janvier de la saison en cours, ne peuvent en aucun cas être remplaçants.**

Les joueurs remplaçants ne peuvent plus jouer avec leur équipe d'origine pour cette compétition.

Article 5.1.07 - Directeur de Jeu

Se reporter à l'article 4.3.01.

Article 5.1.08 - Arbitrage

L'arbitre est seul habilité à trancher en cas de litige.

En ce qui concerne le Juge Arbitre et les arbitres voir les articles 4.3.02 et 4.3.03.

Article 5.1.09 - 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.

Chaque infraction au règlement sportif de la compétition entraîne une sanction automatique définie dans les articles ci-après. Elle est signifiée au joueur par un courrier émanant de la CSN 8 Pool.

Article 5.1.10 - Forfait - Sanctions

Le forfait d'un joueur ou d'une équipe peut être excusé ou non, suivant les cas de figures et les justificatifs fournis.

Dans tous les cas, l'information du forfait doit être communiquée par écrit (Email ou courrier) :

- ❖ Pour les finales nationales
 - au Secrétariat Fédéral
 - au président de la CSN 8 Pool
 - au directeur de jeu nommé pour la compétition (ou à défaut au responsable du club organisateur)

- ❖ Pour les finales de Ligue
 - au responsable sportif 8 Pool de sa Ligue
 - au directeur de jeu nommé pour la compétition (ou à défaut au responsable du club organisateur)

1^{er} cas : Forfait signalé au moins 72 heures avant le début de la compétition

Le forfait est considéré valablement excusé.

2^{ème} cas : Forfait signalé entre la compétition et les 72 heures qui la précède

Le forfait **peut** être considéré excusé pour cas de force majeure par la CSN 8 Pool (hospitalisation, accident de la route, autres cas d'empêchement ...).

L'intéressé doit néanmoins fournir au Secrétariat Fédéral, tous les justificatifs de son forfait dans les 72 heures qui suivent la compétition.

3^{ème} cas : Forfait non signalé avant le début de la compétition

Le forfait est considéré non excusé.

Une équipe est forfait, si elle ne présente pas au **minimum 3 joueurs** de son club.

Le forfait d'une équipe peut être excusé ou non, suivant les cas de figures et les justificatifs fournis.

Pour les équipes dont le forfait a été jugé valablement excusé pour la phase finale, il n'y a pas de sanction à leur encontre.

Pour les équipes dont le forfait a été jugé non excusé pour la phase finale, les sanctions sont les suivantes :

- les droits d'engagements ne sont pas remboursés
- les primes ne sont pas versées
- le club est assujéti à une amende (voir dispositions financières de la saison en cours)
- l'équipe est disqualifiée du championnat de France

Un joueur qui fait forfait en individuel (lors de la phase finale) s'expose aux mêmes sanctions que pour un tournoi national (voir article 4.2.06)

Article 5.1.11 - Retard en cours de compétition

A l'appel des matchs, si une équipe, pendant le déroulement de la compétition n'est pas présente lors de l'appel de son nom, un deuxième appel est renouvelé dans les 5 minutes qui suivent.

Si cette équipe ou l'un de ses joueurs est toujours absente ou absent, l'équipe est sanctionnée d'une manche perdue par billard mis à disposition pour le match toutes les 5 minutes de retard supplémentaires. Cela signifie, pour cette équipe en retard, qu'elle a match définitivement perdu au bout de 20 minutes après le deuxième appel, «dans le cas d'un match en 8 manches gagnantes sur 2 billards».

Les feuilles de matchs imprimées par le logiciel indiquent comme heure de début de match, celle correspondant au 2^{ème} appel.

Si un joueur, pendant le déroulement de la compétition n'est pas présent lors de l'appel de son nom, un deuxième appel est renouvelé dans les 5 minutes qui suivent.

Si ce joueur est toujours absent, il est sanctionné d'une manche perdue toutes les 5 minutes de retard supplémentaires. Cela signifie, pour ce joueur en retard, qu'il a match définitivement perdu au bout de 15 minutes après le deuxième appel, «dans le cas d'un match en 3 manches gagnantes».

CHAPITRE II

FONCTIONNEMENT SPORTIF

Article 5.2.01 - Nombre de qualifiés

A - Compétition par Equipes

La phase finale de la Coupe de France par équipes regroupe 64 équipes dont les 8 équipes DN1 et les 8 équipes DN2. Les 48 équipes restantes se qualifient grâce aux éliminatoires de Ligue. Le nombre de places attribuées aux Ligues est déterminé par la CSN 8 Pool en fonction du nombre d'équipes engagées, payées et recensées par le Secrétariat Fédéral à la date du **5 décembre de la saison en cours.**

B - Compétition Individuelle

Cette compétition est limitée à 512 joueurs.

Seuls les joueurs ayant participé aux compétitions par équipes peuvent y participer une fois leur inscription individuelle payée (voir dispositions financières).

Article 5.2.02 - Formule de jeu

La compétition par équipes se déroule en élimination directe.

Tirage à la bande avant chaque match pour déterminer quelle équipe casse pour la 1^{ère} manche.

La compétition individuelle est en élimination directe.

Il n'y a pas de compétition individuelle avant la phase finale.

A - Phase Ligue

Cette phase est gérée par les responsables de Ligue, qui établissent le calendrier et les tirages au sort. Le mode de qualification des équipes pour la phase finale est au choix des Ligues.

Les équipes DN1 et DN2 ne participent pas à cette phase.

B - Phase Finale

Cette étape est gérée par la CSN 8 Pool.

Elle regroupe les 64 équipes encore en lice (48 équipes qualifiées des Ligues + 8 DN1 + 8 DN2).

Les compétitions par équipes et individuelle se déroulent en élimination directe. Une fois éliminés, les équipes et les joueurs ne rejouent pas de match.

Article 5.2.03 - Tirage au sort

Compétition par équipes : Tirage au sort à chaque tour.

Compétition individuelle : Tirage au sort au premier tour par les joueurs

Article 5.2.04 - Distances des matchs

Tous les matchs par équipes se jouent en 8 manches gagnantes. Ainsi, dès qu'une équipe remporte 8 manches, le match est terminé. La finale par équipes de la phase Finale se joue aussi en 8 manches gagnantes.

La phase finale individuelle se joue en 3 manches gagnantes.

Cependant pour des raisons de planning horaire la CSN 8 Pool peut décider de modifier ces distances dans chacune des compétitions.

Article 5.2.05 - Planning de la phase finale

La phase finale de la compétition se déroule sur 2 journées pour pouvoir adopter la formule de jeu proposée dans l'article 5.2.02.

Jour 1

08h00 Pointage et photos des équipes
09h00 Cérémonie d'ouverture
09h30 1/32 de finale par équipes
12h30 1/16 de finale par équipes
14h00 1/8 de finale par équipes
Début de la compétition individuelle
(si > 256 joueurs)
15h30 ¼ de finale par équipes
17h00 ½ finales par équipes

Jour 2

08h30 1/128 de finale individuel
11h30 1/64 de finale individuel
13h00 1/32 de finale individuel
13h45 1/16 de finale individuel
14h30 1/8 de finale individuel
15h15 ¼ de finale individuel
16h00 ½ finales individuel
16h45 Finale individuel
17h30 Remise des trophées individuels
18h00 Finale par équipes
19h30 Remise des trophées par équipes

Article 5.2.06 - Attribution du titre

L'équipe vainqueur de la phase finale de la Coupe de France est déclarée :

"Vainqueur de la Coupe de France de Billard 8 Pool par équipes"

"Vainqueur de la Coupe de France de Billard 8 Pool individuel"

Article 5.2.07 - Distribution des primes

Voir les dispositions financières de la saison en cours.

Article 5.2.08 - Transmission des résultats

Les responsables sportifs de Ligue doivent transmettre sous format informatique (Excel) les résultats de leurs qualifications régionales au responsable concerné de la CSN 8 Pool.

TITRE VI

CRITERES DES SELECTIONS POUR LES COMPETITIONS INTERNATIONALES (BLACKBALL)

CHAPITRE I

CHAMPIONNATS D'EUROPE

Pour chaque catégorie, des critères de sélection sont prédéfinis.

Pour être dans la liste des présélectionnés, les joueurs et les joueuses doivent :

- ❖ **être de nationalité Française**
- ❖ avoir participé à la finale ou au barrage du championnat de France de la saison précédente
- ❖ avoir sa licence sportive de la saison en cours
- ❖ ne pas être sous le coût d'une suspension
- ❖ En cas d'absence aux championnats de France la qualification du joueur est soumise à l'approbation de la CSN

A partir de la liste des joueurs qualifiables la CSN établie une présélection qui est soumise au Directeur Technique National. Celui-ci valide la liste définitive des joueurs et joueuses retenus pour représenter la France lors des championnats d'Europe.

Les joueurs représentant la France lors de la compétition doivent :

- ❖ porter la tenue de l'équipe de France lors de leurs matchs individuels et par équipes
- ❖ respecter les consignes du responsable fédéral qui les accompagne
- ❖ avoir, en toute circonstance, une attitude et un comportement exemplaire

Article 6.1.01 – Toutes catégories

Résultats valant 8 points

- ❖ Champion du Monde ou d'Europe individuel en titre (dernière compétition internationale)

Résultats valant 6 points

- ❖ Champion du Monde ou d'Europe individuel en titre (dernière compétition internationale)

Résultats valant 5 points

- ❖ Champion de France Masters en titre
- ❖ N°1 du circuit des tournois nationaux Toutes Catégories

Résultats valant 4 points

- ❖ Champion du Monde ou d'Europe par équipes en titre (dernière compétition internationale)
- ❖ Les joueurs ayant réalisé une moyenne supérieure ou égale à 60% lors de la dernière compétition internationale
- ❖ N°1 du classement individuel par équipes du championnat DN1
- ❖ Vice champion de France Masters en titre
- ❖ Vainqueur de la Coupe de France individuel en titre
- ❖ Vainqueur d'un tournoi national Toutes Catégories lors de la saison en cours
- ❖ Les joueurs 2^{ème}, 3^{ème} et 4^{ème} du circuit des tournois nationaux Toutes Catégories

Résultats valant 3 points

- ❖ Vice Champion du Monde ou d'Europe par équipe en titre (dernière compétition internationale)
- ❖ Les joueurs 2^{ème}, 3^{ème} et 4^{ème} du classement individuel par équipes du championnat DN1
- ❖ ½ finaliste du championnat de France Masters en titre
- ❖ Finaliste de la Coupe de France individuel en titre
- ❖ Les joueurs 5^{ème}, 6^{ème}, 7^{ème} et 8^{ème} du circuit des tournois nationaux Toutes Catégories
- ❖ Finaliste d'un tournoi national Toutes Catégories lors de la saison en cours
- ❖ Champion de France N1 en titre

Résultats valant 2 points

- ❖ Les joueurs ayant réalisé une moyenne supérieure ou égale à 50% lors de la dernière compétition internationale
- ❖ N°1 du classement individuel par équipes du championnat DN2
- ❖ ¼ finaliste du championnat de France Masters en titre
- ❖ ½ finaliste d'un tournoi national Toutes Catégories lors de la saison en cours

Résultats valant 1 point

- ❖ Les joueurs 5^{ème}, 6^{ème}, 7^{ème} et 8^{ème} du classement individuel par équipes du championnat DN1
- ❖ Les joueurs 2^{ème}, 3^{ème} et 4^{ème} du classement individuel par équipes du championnat DN2
- ❖ Le meilleur joueur par équipes DN3 sur la saison des tournois nationaux
- ❖ Les joueurs ayant participé du championnat de France Masters
- ❖ ¼ finaliste d'un tournoi national Toutes Catégories lors de la saison en cours

Article 6.1.02 – Féminines

Résultats valant 8 points

- ❖ Championne du Monde ou d'Europe individuel en titre (dernière compétition internationale)

Résultats valant 6 points

- ❖ Championne du Monde ou d'Europe individuel en titre (dernière compétition internationale)

Résultats valant 5 points

- ❖ Championne de France Féminines en titre
- ❖ N°1 du circuit des tournois nationaux Féminins
- ❖ Les joueuses classées Master (Toutes Catégories)
- ❖ N°1 du circuit des tournois nationaux Toutes Catégories

Résultats valant 4 points

- ❖ Championne du Monde ou d'Europe par équipes en titre (dernière compétition internationale)
- ❖ Les joueuses ayant réalisé une moyenne supérieure ou égale à 60% lors de la dernière compétition internationale
- ❖ Vice Championne de France Féminines en titre
- ❖ Vainqueur d'un tournoi national Féminin lors de la saison en cours
- ❖ Les joueuses 2^{ème}, 3^{ème} et 4^{ème} du circuit des tournois nationaux Féminin
- ❖ Les joueurs 2^{ème}, 3^{ème} et 4^{ème} du circuit des tournois nationaux Toutes Catégories
- ❖ Vainqueur de la Coupe de France individuel en titre
- ❖ N°1 du classement individuel par équipes du championnat DN1

Résultats valant 3 points

- ❖ Vice Championne du Monde ou d'Europe par équipes en titre (dernière compétition internationale)
- ❖ ½ finaliste du championnat de France Féminines en titre
- ❖ Finaliste d'un tournoi national Féminin lors de la saison en cours
- ❖ Les joueuses 5^{ème}, 6^{ème}, 7^{ème} et 8^{ème} du circuit des tournois nationaux Toutes Catégories
- ❖ Finaliste d'un tournoi national Toutes Catégories lors de la saison en cours
- ❖ Champion de France N1 en titre
- ❖ Les joueuses 2^{ème}, 3^{ème} et 4^{ème} du classement individuel par équipes du championnat DN1

Résultats valant 2 points

- ❖ La meilleure joueuse du circuit des tournois nationaux Toutes Catégories
- ❖ Les joueuses ayant réalisé une moyenne supérieure ou égale à 50% lors de la dernière compétition internationale
- ❖ ¼ de finalistes du championnat de France Féminines
- ❖ ½ finaliste d'un tournoi national Féminin lors de la saison en cours
- ❖ ½ finaliste d'un tournoi national Toutes Catégories lors de la saison en cours
- ❖ N°1 du classement individuel par équipes du championnat DN2

Résultats valant 1 point

- ❖ Les joueuses 5^{ème}, 6^{ème}, 7^{ème} et 8^{ème} du circuit des tournois nationaux Féminin
- ❖ Les joueuses 5^{ème}, 6^{ème}, 7^{ème} et 8^{ème} du classement individuel par équipes du championnat DN1
- ❖ Les joueuses 2^{ème}, 3^{ème} et 4^{ème} du classement individuel par équipes du championnat DN2
- ❖ Le meilleur joueur par équipes DN3 sur la saison des tournois nationaux
- ❖ Les joueuses ayant participé du championnat de France Masters
- ❖ Les joueuses ayant participé à la finale du championnat de France Féminines

Article 6.1.03 - Espoirs

Résultats valant 8 points

- ❖ Champion du Monde ou d'Europe individuel en titre (dernière compétition internationale)

Résultats valant 6 points

- ❖ Champion du Monde ou d'Europe individuel en titre (dernière compétition internationale)

Résultats valant 5 points

- ❖ Champion de France Espoir en titre
- ❖ N°1 du circuit des tournois nationaux Espoir
- ❖ Les joueurs classés Master (Toutes Catégories)
- ❖ N°1 du circuit des tournois nationaux Toutes Catégories

Résultats valant 4 points

- ❖ Champion du Monde ou d'Europe par équipes en titre (dernière compétition internationale)
- ❖ Les joueurs ayant réalisé une moyenne supérieure ou égale à 60% lors de la dernière compétition internationale
- ❖ Vice Champion de France Espoirs en titre
- ❖ Vainqueur d'un tournoi national Espoir lors de la saison en cours
- ❖ Les joueurs 2^{ème}, 3^{ème} et 4^{ème} du circuit des tournois nationaux Espoir
- ❖ Les joueurs 2^{ème}, 3^{ème} et 4^{ème} du circuit des tournois nationaux Toutes Catégories
- ❖ Vainqueur de la Coupe de France individuel en titre
- ❖ N°1 du classement individuel par équipes du championnat DN1

Résultats valant 3 points

- ❖ Vice Champion du Monde ou d'Europe par équipes en titre (dernière compétition internationale)
- ❖ ½ finaliste du championnat de France Espoir en titre
- ❖ Finaliste d'un tournoi national Espoir lors de la saison en cours
- ❖ Les joueurs 5^{ème}, 6^{ème}, 7^{ème} et 8^{ème} du circuit des tournois nationaux Toutes Catégories
- ❖ Finaliste d'un tournoi national Toutes Catégories lors de la saison en cours
- ❖ Champion de France N1 en titre
- ❖ Les joueurs 2^{ème}, 3^{ème} et 4^{ème} du classement individuel par équipes du championnat DN1

Résultats valant 2 points

- ❖ Le meilleur joueur du circuit des tournois nationaux Toutes Catégories
- ❖ Les joueurs ayant réalisé une moyenne supérieure ou égale à 50% lors de la dernière compétition internationale
- ❖ ¼ de finalistes du championnat de France Espoir
- ❖ ½ finaliste d'un tournoi national Espoirs lors de la saison en cours
- ❖ ½ finaliste d'un tournoi national Toutes Catégories lors de la saison en cours
- ❖ N°1 du classement individuel par équipes du championnat DN2

Résultats valant 1 point

- ❖ Les joueurs 5^{ème}, 6^{ème}, 7^{ème} et 8^{ème} du circuit des tournois nationaux Espoirs
- ❖ Les joueurs 5^{ème}, 6^{ème}, 7^{ème} et 8^{ème} du classement individuel par équipes du championnat DN1
- ❖ Les joueurs 2^{ème}, 3^{ème} et 4^{ème} du classement individuel par équipes du championnat DN2
- ❖ Le meilleur joueur par équipes DN3 sur la saison des tournois nationaux
- ❖ Les joueurs ayant participé du championnat de France Masters
- ❖ Les joueuses ayant participé à la finale du championnat de France Espoirs

Article 6.1.04 - Vétérans

Résultats valant 8 points

- ❖ Champion du Monde ou d'Europe individuel en titre (dernière compétition internationale)

Résultats valant 6 points

- ❖ Champion du Monde ou d'Europe individuel en titre (dernière compétition internationale)

Résultats valant 5 points

- ❖ Champion de France Vétérans en titre
- ❖ Les joueurs classés Master (Toutes Catégories)
- ❖ N°1 du circuit des tournois nationaux Toutes Catégories

Résultats valant 4 points

- ❖ Champion du Monde ou d'Europe par équipes en titre (dernière compétition internationale)
- ❖ Les joueurs ayant réalisé une moyenne supérieure ou égale à 60% lors de la dernière compétition internationale
- ❖ Vice Champion de France Vétérans en titre
- ❖ Les joueurs 2^{ème}, 3^{ème} et 4^{ème} du circuit des tournois nationaux Toutes Catégories
- ❖ Vainqueur de la Coupe de France individuel en titre
- ❖ N°1 du classement individuel par équipes du championnat DN1

Résultats valant 3 points

- ❖ Vice Champion du Monde ou d'Europe par équipes en titre (dernière compétition internationale)
- ❖ ½ finaliste du championnat de France Vétérans en titre
- ❖ Les joueurs 5^{ème}, 6^{ème}, 7^{ème} et 8^{ème} du circuit des tournois nationaux Toutes Catégories
- ❖ Finaliste d'un tournoi national Toutes Catégories lors de la saison en cours
- ❖ Champion de France N1 en titre
- ❖ Les joueurs 2^{ème}, 3^{ème} et 4^{ème} du classement individuel par équipes du championnat DN1

Résultats valant 2 points

- ❖ Le meilleur joueur du circuit des tournois nationaux Toutes Catégories
- ❖ Les joueurs ayant réalisé une moyenne supérieure ou égale à 50% lors de la dernière compétition internationale
- ❖ ¼ de finalistes du championnat de France Vétérans
- ❖ ½ finaliste d'un tournoi national Toutes Catégories lors de la saison en cours
- ❖ N°1 du classement individuel par équipes du championnat DN2

Résultats valant 1 point

- ❖ Les joueurs 5^{ème}, 6^{ème}, 7^{ème} et 8^{ème} du classement individuel par équipes du championnat DN1
- ❖ Les joueurs 2^{ème}, 3^{ème} et 4^{ème} du classement individuel par équipes du championnat DN2
- ❖ Le meilleur joueur par équipes DN3 sur la saison des tournois nationaux
- ❖ Les joueurs ayant participé du championnat de France Masters
- ❖ Les joueuses ayant participé à la finale du championnat de France Vétérans

CHAPITRE II

CHAMPIONNAT DU MONDE

Si les championnats du Monde sont proches des championnats d'Europe, seuls les joueurs et joueuses présélectionnés pour le championnat d'Europe peuvent être présélectionnés pour le championnat du Monde.

La liste des présélectionnés est soumise au Directeur Technique National qui établit la liste définitive des joueurs et joueuses retenus pour représenter la France lors des championnats d'Europe.

Si les championnats du Monde et les championnats d'Europe sont suffisamment espacés dans le temps (au moins 4 tournois nationaux), la liste des joueurs et joueuses présélectionnés est reconstituée avec la même méthode que celle pour le championnat d'Europe.

**TOUS LES CAS NON-PREVUS AU PRESENT REGLEMENT
SERONT EXAMINES ET TRANCHES
PAR LA COMMISSION SPORTIVE NATIONALE 8 POOL**