



FEDERATION ROYALE BELGE DE BILLARD

Règlements sportifs

Edition 2022 - Version 1.0 du 1/07/2022



Commission Sportive Nationale
Henri Pelgrims
01/07/2022

Articles modifiés/ajoutés :

CHAPITRE 6 – Art. 6/1 A.2.

CHAPITRE 9 – Art. 9/2 F.

CHAPITRE 10 – Art. 10/7 A1-4 – Art. 10/2 B.2.

Ces règlements sportifs ont été approuvés le : 12/06/2021.

Ils sont d'application à partir du 1/09/2022.

Table des matières

TERMINOLOGIE	2
CHAPITRE 1. MEMBRES – CLUBS	4
CHAPITRE 2. MATERIEL.....	5
CHAPITRE 3. ARBITRES – MARQUEURS – RAPPORT DE MATCH.....	8
CHAPITRE 4. TENUE VESTIMENTAIRE - INSIGNES.....	10
CHAPITRE 5. LISTES DE CLASSEMENT.....	13
CHAPITRE 6. MATCHS	14
CHAPITRE 7. NOUVEAUX JOUEURS – JOUEURS REPRENANTS – JOUEURS CONNUS.....	16
CHAPITRE 8. CHAMPIONNATS INDIVIDUELS.....	18
CHAPITRE 9. CHAMPIONNATS INTERCLUBS – MIXTE / ALEXIS.....	31
CHAPITRE 10. PROMOTIONS.....	33
CHAPITRE 11. RETROGRADATIONS	37
CHAPITRE 12. TOURNOIS - COUPES - CHALLENGES.....	39
CHAPITRE 13. RECORDS.....	42
CHAPITRE 14. SANCTIONS – AMENDES – FORFAITS.....	43
CHAPITRE 15. COUPE DES REGIONS.....	45
CHAPITRE 16. COUPE de BELGIQUE	50
CHAPITRE 17. INTM (Interclub National Trois bandes Match)	56
CHAPITRE 18. CIRCUIT MASTERS.....	64
CHAPITRE 19. REGLES DE JEUX DISCIPLINES CLASSIQUES ET TROIS BANDES.	65
CHAPITRE 20. ARTISTIQUE	74
CHAPITRE 21. BILLARD A 5 QUILLES.....	75
CHAPITRE 22. INSCRIPTIONS INDIVIDUELLES AUX COMPETITIONS INTERNATIONALES.....	76
Catégories et Moyennes Petit Format	77
Catégories et Moyennes Grand Format	78
Tableau d'équipollences.....	79

Abréviations utilisées

AJA	Association des Joueurs Artistiques
BTS	Billiard Top Sport (Association des Joueurs Honneur)
CEB.....	Confédération Européenne de Billard
CN5Q	Commission Sportive 5-Quilles
CSN	Commission Sportive Nationale
CSR	Commission Sportive Régionale
DSN	Directeur Sportif National
DSNA.....	Directeur Sportif National Adjoint
DSR	Directeur Sportif Régional
FRBB	Fédération Royale Belge de Billard
IN5Q.....	Interclubs National 5 Quilles
INTM	Interclubs National Trois bandes Match
UMB	Union Mondiale de Billard

TERMINOLOGIE

Bye :

Un joueur ou une équipe exempté dans un tour de jeu déterminé.

Classement :

Place obtenue par une équipe ou joueur individuel dans un tour de jeu déterminé d'une compétition.

Challenge :

Trophée qui ne devient la propriété d'un joueur ou club, qu'après un nombre de victoires, déterminé par le règlement spécifique de la compétition.

Compétition :

Championnats et/ou tournois.

Coupe ou Challenge :

Compétition individuelle ou en équipe.

Déclassement :

Mise hors classement d'un joueur en contravention.

Joueur classé :

Joueur ayant obtenu un classement définitif au cours d'une année sportive précédente, dans une catégorie qui est devenue la sienne. Il est alors classé dans cette catégorie durant 3 années sportives effectives.

Joueur faisant fonction :

Joueur engagé dans une compétition déterminée, jouant les points de la catégorie immédiatement supérieure à sa catégorie normale. Ce joueur ne peut être aligné dans des compétitions individuelles, mais uniquement dans une compétition par équipes.

Joueur qui recommence :

Joueur qui après minimum 3 années d'inactivité dans une ou plusieurs disciplines, désire à nouveau participer aux compétitions de la FRBB.

Moyenne générale :

$$\frac{\text{Total des caramboles réalisés}}{\text{Total des reprises}}$$

Le résultat de la division du total de caramboles réalisé par le total de reprises, non arrondi. Le calcul est effectué à deux décimales pour les disciplines classiques et à trois décimales pour les trois bandes. S'il y a égalité, on fera le calcul sur une ou plusieurs décimales supplémentaires sauf si le calcul ne permet pas de départager (même nombre de caramboles et de reprises).

Moyenne particulière :

Meilleure moyenne d'un match non perdu dans un tour de jeu déterminé.

Moyenne proportionnelle :

$$\frac{\text{Moyenne réalisée}}{\text{Moyenne minimum de la cat.}}$$

Moyenne réalisée divisée par la moyenne minimum de la catégorie.

Nouveau Joueur (non classé) :

Joueur n'ayant jamais joué une compétition dans la fédération dans un mode de jeu déterminé. Il s'agit d'un joueur non-classé. Abréviation : NJ

Points de partie :

Deux, un ou zéro points attribués au résultat d'un match entre deux joueurs.

Points de rencontre :

Deux, un ou zéro points attribués à une rencontre, aller et retour, entre deux équipes de deux, trois joueurs ou plus, ou entre deux joueurs dans des disciplines différentes.

Poule :

Regroupement de joueurs ou d'équipes dans une compétition, dans laquelle ils s'affronteront tous ou non.

Promotion :

Classement dans une catégorie supérieure pour joueurs connus.

Qualification :

Joueur ou équipe ayant le droit de participation à une compétition déterminée.

Reclassement :

Nouveau joueur qui réalise une moyenne de promotion. Il est éliminé de la compétition individuelle et doit immédiatement jouer ses nouveaux points.

Rétrogradation :

Inverse de la promotion. L'abréviation suivante est employée : RETRO.

Série :

Suite ininterrompue de caramboles réalisées dans la même reprise d'une compétition.

Série proportionnelle :

$$\frac{\text{Plus forte série}}{\text{Points à jouer}} \times 100$$

Plus haute série d'un joueur, divisé par le nombre de points requis de sa catégorie, multiplié par 100, obtenant ainsi le pourcentage relatif au nombre de points à jouer.

Tour de jeu :

Groupe de matchs dans une finale où chaque joueur joue une rencontre. Si le nombre de joueurs est impair, une exception est faite pour un joueur en "bye".

Tournoi :

Coupe ou challenge.

Tour éliminatoire / Tour de qualification :

Groupe de matchs suivi d'un classement. Est généralement suivi d'un second tour ou d'une finale.

CHAPITRE 1. MEMBRES – CLUBS

Art. 1/1. Membres

- 1/1 A. Les membres affiliés et les cercles auxquels ils adhèrent doivent respecter les statuts et tous les règlements et décisions de la FRBB.

Art. 1/2. Licences

- 1/2 A. Pour pouvoir participer aux compétitions et matchs organisés par la FRBB ou sous son égide, les membres sont tenus d'être en possession d'une carte de licence valable avec un numéro supérieur à 1000.

Art. 1/3. Membre dans plusieurs clubs

- 1/3 A. Les membres inscrits dans plusieurs clubs pour leurs championnats individuels, ne pourront, au cours d'une seule et même année sportive, représenter qu'un club par format de table, soit sur petit, soit sur grand format. Exceptions après accord de la CSN.

1/3 B. EXCEPTIONS :

- 1/3 B.1. INTM et IN5Q : membres qui désirent jouer cette compétition dans un autre club.
- 1/3 B.2. Coupe des Régions : en principe, on pourrait jouer dans un autre club pour chaque discipline différente.
- 1/3 B.3. Cependant, pour chacune de ces compétitions, on ne peut participer que pour un seul club Belge.

Art. 1/4. Jouer pour un autre club

- 1/4 A. Les membres qui, au cours de l'année sportive suivante, désirent participer aux compétitions pour un autre club, sans toutefois démissionner dans leur(s) ancien(s) club(s), devront suivre les directives de leur secrétariat régional, ceci avant le 15 juin.

Art. 1/5. Démissions

- 1/5 A. Les membres qui donnent ou reçoivent leur démission d'un club, ne peuvent jouer pour un autre club que dans certains cas particuliers, soumis à la décision de la commission sportive régionale compétente.
- 1/5 B. En cas d'avis favorable, il/elle doit demander une nouvelle carte de licence via FORAD 02 pour son nouveau club. Cette nouvelle carte sera imputée.

Art. 1/6. Transfert

- 1/6 A. Un joueur ne peut jouer dans un autre club s'il reste redevable d'arrières de paiements dans son ancien club (cotisations, inscriptions, amendes, ...). Il sera tenu compte des renseignements fournis par ce club à la direction compétente (fédération, région, district)
- 1/6 B. Cette interdiction de jouer restera valable jusqu'à acquittement entier ou annulation de la dette par le club lésé (après communication officielle).

Art. 1/7.

- 1/7 A. Quand un membre est en possession d'une carte de licence valable du club qu'il quitte, ce dernier ne pourra plus exiger de ce membre des arriérés de cotisations de la FRBB.

CHAPITRE 2. MATÉRIEL

Art. 2/1. Généralités.

- 2/1 A. Chaque club affilié doit prendre soin du matériel nécessaire.
- 2/1 B. Les membres du comité régional et national ont le droit de se rendre sur place pour en vérifier l'état.
- 2/1 C. Avant le début de chaque match officiel, le billard doit être soigneusement nettoyé.
- 2/1 D. Les zones d'interdictions doivent être clairement et finement tracées et les billes doivent être propres.
- 2/1 E. Les accessoires tels que papier abrasif, lime et craie peuvent être mis à la disposition des joueurs.

Art. 2/2. Le Billard et les bandes.

- 2/2 A. Le billard est un meuble rectangulaire, parfaitement de niveau, dont la surface de jeu est délimitée par des bandes en caoutchouc ou toute autre matière autorisée agréée par la FRBB.
- 2/2 B. La fédération utilise pour ses matchs :
 - 2/2 B.1. Le billard de match (grand format) avec une surface de jeu de 2,84 m de long et 1,42 m de large.
 - 2/2 B.2. Le petit billard (petit format) avec une surface de jeu mesurant
 - a. Soit 2,30 m de long et 1,15 m de large.
 - b. Soit 2,10 m de long et 1,05 m de large.
 - 2/2 B.3. Aucun autre format n'est autorisé.
- 2/2 C. La surface de jeu est composée de plaques d'une épaisseur minimale de 40mm pour le petit billard et de 45 mm pour le grand format. Ces plaques peuvent être en ardoise, métal ou toute autre matière autorisée par la FRBB.
- 2/2 D. La hauteur du sommet des bandes (mesurée à partir de la surface de jeu jusqu'à l'endroit où une bille touche la bande) se situe entre 36 ou 37 mm et doit être constante tout le long de la table. Les bandes sont fixées à un cadre lisse et de couleur uniforme, pourvu de marques incorporées (repères ou diamants), placées à des intervalles réguliers (1/8 de la longueur et 1 /4 de la largeur de la surface de jeu). Il est permis d'apposer une marque de fabrication entre ces repères.
- 2/2 E. Selon la discipline, la surface de jeu et les bandes doivent être recouvertes de draps de billard de couleurs verte ou bleue, et techniquement présentant les caractéristiques suivantes et approuvées par la FRBB avant le début de la saison.
 - 2/2 E.1. Concernant les disciplines Libre, Cadre, Bande, 5-Quilles et Artistique :

Les matchs de compétitions doivent être joués sur des tables de billard dont la surface de jeu ainsi que les bandes, sont techniquement recouvertes de draps de billard dont la laine est l'élément principal.
 - 2/2 E.2. Concernant la discipline Trois Bandes :
 - a. Les finales de la Coupe de Belgique, des Championnats de Belgique et du Championnat de la Jeunesse, se jouent uniquement sur des tables de billard dont la surface de jeu et les bandes sont recouvertes de draps de billard dont la laine est l'élément principal.
 - b. Pour les matchs de compétitions Trois Bandes, la surface de jeu et les bandes doivent être recouvertes techniquement d'un drap de billard contenant de la laine ou de draps synthétiques.

2/2 F. Dans un même local :

2/2 F.1. Les billards de mêmes formats doivent être recouverts de draps de la même couleur. Le nom du fabricant doit être visible sur le drap.

2/2 F.2. Tous les matchs d'une même discipline doivent être joués sur le même type de draps et avec le même type de billes.

2/2 G. La hauteur du billard, mesurée du sol jusqu'au sommet du cadre doit être de 80cm avec une tolérance de 1 cm.

2/2 H. L'éclairage au-dessus de la surface de jeu doit répondre aux exigences suivantes :

- a. Le bord inférieur de l'armature doit se trouver au moins à 80 cm au-dessus de la surface de jeu.
- b. La luminosité au-dessus de la surface de jeu doit atteindre 520 lux au minimum.

Art. 2/3. Les billes

2/3 A. Les billes doivent être constituées de matières agréées par la FRBB et doivent satisfaire aux caractéristiques suivantes :

- Les billes doivent être constituées de 95% résine phénolique densifiée (phenolic resin).

2/3 B. Les jeux de billes suivants sont acceptés et peuvent être utilisés pour toutes disciplines :

2/3 B.1. Une bille rouge et deux billes blanches. Une des billes blanches doit être marquée de deux petits points indélébiles.

2/3 B.2. Une bille rouge, une bille blanche et une bille jaune.

2/3 B.3. Les billes marquées de 6 points : celles-ci ne sont autorisées pour les disciplines Trois Bandes, 5-Quilles et Artistique. Seule la bille rouge peut être pourvue une seule fois du logo du fabricant, ce logo ne pouvant être plus grand que les six points.

2/3 C. Le diamètre des billes doit être de 61,5 mm.

2/3 D. Le poids des billes doit être compris entre 205 et 215 gr. chacune.
La différence de poids entre les billes d'un même jeu ne peut être que de maximum 3 gr.

2/3 E. Pour les compétitions internationales, la phase finale des Championnats et de la Coupe de Belgique, il faut utiliser des billes neuves, sauf si la commission sportive en décide autrement.
Dans une même compétition sur plusieurs tables de billards et dans le même local il faut utiliser le même type de bille sur tous les billards.

Art. 2/4. Sanctions

2/4 A. Les infractions commises envers les Art. 2/2 et Art. 2/3, après avoir été constatées par la FRBB, entraînent, automatiquement, un score de forfait au joueur visité ou au club visité, qui est responsable d'un matériel correct.

Art. 2/5. Les mouches

2/5 A. L'emplacement des mouches sera marqué par une croix ou un point, tracé au stylo à bille, à l'encre ou au marqueur ineffaçable. Toute autre manière de les indiquer est interdite. Ces mouches constituent l'emplacement des billes, par les arbitres, suivant les règles de jeu.

2/5 B. Les mouches sont au nombre de cinq ou sept :

2/5 B.1. La **mouche basse** : située au croisement de l'axe longitudinal et d'une ligne tracée perpendiculairement à un 1 /4 de la longueur de la surface de jeu : ligne de départ.

- 2/5 B.2. La **mouche gauche** : située sur la ligne de départ, à gauche de la mouche basse à une distance de
- a. 18,25 cm pour le format 2,84 m
 - b. 14.80 cm pour le format 2,30 m (Règlement CEB)
 - c. 13,50 cm pour le format 2,10 m (Règlement CEB).
- 2/5 B.3. La **mouche droite** : située sur la ligne de départ, à droite de la mouche basse et aux mêmes distances de celle-ci que pour la mouche gauche.
- 2/5 B.4. La **mouche centrale** : située au milieu de l'axe longitudinal de la surface de jeu.
- 2/5 B.5. La **mouche haute** : située à un 1 /4 de la longueur de l'axe longitudinal de la surface de jeu, près de la bande du haut.
- 2/5 B.6. Les mouches six et sept ne sont pas obligatoires, elles sont exactement aux mêmes distances que les mouches gauche et droite sur la ligne de départ mais à hauteur de la mouche haute.

Art. 2/6. La Queue et accessoires

- 2/6 A. La queue est un bâton rond, composé de n'importe quelle matière, pourvu d'un procédé à l'une des extrémités. Il est dissociable ou non en plusieurs parties.
- 2/6 B. La longueur d'une queue ne peut dépasser 1,50 m.
- 2/6 C. Un râteau et une longue queue ou rallonge doivent être obligatoirement présent et mis à disposition.
- 2/6 D. Une rallonge d'un maximum de 0,95 m peut être utilisée.

Art. 2/7. Zones libres autour du billard

- 2/7 A. Une zone libre de 1,50 m autour du billard est obligatoire.
- 2/7 B. S'il y a plusieurs billards dans le local, ils doivent être distants de minimum 1,20 m, à mesurer entre les deux petites et/ou les deux grandes bandes en fonction de la disposition des billards.

Art. 2/8. Zone libre au-dessus du billard

- 2/8 A. Aucun obstacle ne peut se trouver endéans un espace de 1,60m au-dessus du billard, mesuré à partir de la surface de jeu.
- 2/8 B. L'éclairage au-dessus du billard n'est pas considéré comme obstacle.

CHAPITRE 3. ARBITRES – MARQUEURS – RAPPORT DE MATCH

Art. 3/1.

3/1 A. Pour les compétitions officielles jouées dans leur propre local, les clubs ont les obligations suivantes :

3/1 A.1. Assurer l'arbitrage des matchs pour lesquels aucun arbitre officiel n'a été désigné.

3/1 A.2. Utiliser un tableau marquoir sur lequel :

- a. Les reprises sont marquées l'une après l'autre, à chaque fois que le joueur commençant termine sa reprise.
- b. Le total des caramboles réalisées est marqué pour chaque joueur.

3/1 A.3. Établir les rapports de match en 1 exemplaire.

- a. L'exemplaire officiel doit être tenu à la disposition de la FRBB pendant toute la durée de l'année sportive en cours (chez le directeur sportif ou au local) au cas où les résultats sont envoyés par fax ou électroniquement.
- b. Une copie doit être remise aux joueurs visiteurs. Les joueurs sont tenus de conserver leur exemplaire durant toute l'année sportive en cours et peut être réclamé à tout moment par le directeur sportif responsable. Les joueurs ne pouvant pas présenter la feuille de match réclamée lors d'un litige, perdent leurs droits.
- c. Le(s) joueur(s) visité(s) est/sont punissable(s) dans le cas où les résultats ne sont pas remis à temps.
- d. Le rapport de match doit être signé par les joueurs et par l'arbitre. Le nom de l'arbitre, des joueurs ainsi que les autres rubriques doivent être lisiblement et soigneusement complétées.

Art. 3/2. Rapport de match

3/2 A. L'exemplaire original du rapport de match doit être envoyé endéans les 24 heures après la fin du match, sous enveloppe fermée et affranchie comme lettre, à l'adresse renseignée sur le calendrier. Cela doit se faire également en cas de forfait de l'un ou des deux joueurs.

3/2 B. Avec l'approbation du responsable, le rapport de match peut être également transmis par fax ou courrier électronique. Cela doit également être fait endéans les 24 heures. Il n'est alors plus nécessaire de les expédier par la poste. L'exemplaire original de la feuille de match doit alors rester à la disposition de la FRBB pendant toute la saison sportive en cours.

Art. 3/3.

3/3 A. Pour toutes les éliminatoires nationales et les finales nationales, les arbitres seront désignés par la commission d'arbitrage compétente.

3/3 B. Pour les éliminatoires de la Coupe de Belgique aucun arbitre n'est désigné. Voir le point C. ci-dessous. Pour les finales nationales ils seront désignés par la Commission d'Arbitrage Nationale.

3/3 C. Pour tous les autres matchs, le directeur sportif du club ou tout autre membre du comité du club sera responsable.

Art. 3/4.

3/4 A. Le marqueur est celui qui a été désigné par la direction sportive pour remplir le rapport de match. Sous aucun prétexte il pourra se mêler de l'arbitrage. L'arbitre de la rencontre a le droit de vérifier l'exactitude de la feuille de match si un problème est survenu.

3/4 B. En cas de marquoir électronique informatisé, le marqueur n'est pas obligatoire.

3/4 C. Le marqueur doit posséder au minimum une petite carte de membre.

3/4 D. Pour les finales nationales, le marqueur (ou 2^{me} arbitre) et la tenue manuscrite de la feuille de match est obligatoire.

Art. 3/5.

3/5 A. Les joueurs peuvent signer le rapport de match « sous réserve » à condition d'y noter le motif et d'en donner connaissance à l'arbitre.

3/5 B. L'arbitre, le directeur sportif et les responsables de la FRBB peuvent également y noter des remarques. Dans tous les cas, ces remarques doivent être examinées et jugées par la commission sportive compétente.

3/5 C. Les remarques doivent être notées sur la feuille de match avant la signature des joueurs.

Art. 3/6.

3/6 A. Le joueur est obligé de signer le rapport de match après la fin.

3/6 B. Si le rapport de match est signé par le(s) joueur(s), ce rapport est considéré comme approuvé et plus aucune modification ne pourra encore y être apportée.

CHAPITRE 4. TENUE VESTIMENTAIRE - INSIGNES

Art. 4/1. Catégories « Honneur » et « Supérieur »

4/1 A. Tout participant à un match officiel, càd éliminatoires et finales de championnats individuels, doit se présenter dans la tenue suivante :

4/1 A.1. MATCHS INTERNATIONAUX :

- Tenue prescrite par la CEB ou UMB.

4/1 A.2. ÉLIMINATOIRES ET FINALES NATIONALES :

- Pull (*) avec col rond, noir uni ou autre couleur uniforme, longues manches, chemise de couleur unie dont le col est porté au-dessus du pull.

Ou :

- Pull avec col en “V”, noir uni ou de couleur uniforme, longues manches, chemise de couleur unie avec cravate ou nœud papillon, pantalon noir, souliers noirs et chaussettes noires.

(*) Au lieu du pull, le gilet (veste sans manches, sous-veste) peut être porté, avec cravate ou nœud papillon, les manches de chemise non enroulées.

4/1 B. L’insigne officiel de la Fédération (écusson tricolore avec couronne et l’inscription KBBB – FRBB) doit être porté par le joueur qui représente notre fédération dans les compétitions internationales officielles où un titre est en jeu.

Art. 4/2. Excellence et Juniors

4/2 A. Même tenue vestimentaire que celle décrite à l’Art. 4/1, mais un pantalon foncé, des souliers foncés et des chaussettes foncées sont autorisés.

4/2 B. Lors des éliminatoires et finales nationales, le pantalon noir, les chaussettes noires et les chaussures noires sont obligatoires.

Art. 4/3. Autres catégories

4/3 A. MESSIEURS :

Même tenue que celle décrite à l’Art. 4/2, mais :

4/3 A.1. Le port du gilet ou du pull n’est pas obligatoire. La chemise doit être de couleur unie, le port de la cravate ou du nœud papillon est fortement conseillé mais pas obligatoire. Au cas où l’on ne porte ni cravate, ni nœud papillon, le bouton supérieur de la chemise peut être déboutonné.

4/3 A.2. Les manches peuvent être enroulées au maximum sur 1/3 de la longueur de l’avant-bras. Les pans de chemises doivent être rentrés dans le pantalon.

4/3 A.3. Une chemise à manches courtes est interdite.

4/3 A.4. Le pantalon, les souliers et les chaussettes de couleur foncé sont obligatoires. Le port de jeans n’est pas permis. Pour les finales nationales le pantalon noir et des chaussures noires sont obligatoires.

4/3 A.5. Le port de chaussures de ville est toujours obligatoire.

4/3 A.6. Lors des compétitions organisées au niveau district et régional, le port d’un jeans noir convenable, non délavé et non troué ou déchiré, est autorisé sauf si c’est défendu par la région ou le district où la compétition se joue.

4/3 A.7. En finale nationale, le pantalon noir, les chaussettes noires et les chaussures noires, sont obligatoires.

4/3 B. DAMES :

4/3 B.1. Veste avec manche ou pull, blouse blanche, jupe noire et panty noir ou pantalon noir et souliers noirs.
La blouse doit être rentrée dans la jupe ou le pantalon.

4/3 C. Pour les interclubs et tournois :

Une seule et même tenue pour tous les membres de la même équipe.

Art. 4/4. Barrettes – Insignes

Les joueurs ne peuvent porter que les barrettes et/ou insignes du district, de la région ou du national se rapportant au dernier championnat organisé.

Art. 4/5. Insigne du club.

4/5 A. Le joueur doit porter à gauche et à hauteur de la poitrine une identification faisant référence au nom du club pour lequel il joue.

4/5 B. Cette identification ne peut ressembler ou présenter des similitudes avec l'emblème fédéral et ne peut être porté simultanément.

Art. 4/6. Badge sponsors

4/6 A. Les membres de la fédération peuvent porter une publicité de maximum 130 cm² (80 cm² pour les compétitions internationales) par badge.

4/6 B. L'insigne du club doit être porté simultanément. Plusieurs sponsors sont autorisés.

4/6 C. Les badges ne peuvent pas être portés sur le dos.

Art. 4/7. Compétences

4/7 A. Les personnes suivantes peuvent faire des remarques sur la tenue vestimentaire des joueurs :

- a. Le directeur sportif ou son remplaçant.
- b. Tous les membres des comités régionaux ou nationaux.
- c. L'arbitre de la rencontre (avant le début du match).

4/7 B. Les éventuelles remarques doivent être remises aux commissions compétentes.

Art. 4/8. Compétitions en équipes (Interclubs, Coupe des Régions, Tournois, ...)

4/8 A. La chemise à manches longues peut être remplacée par un polo à manches longues ou courtes ou par une chemise à manches courtes. Un jeans de couleur noir convenable (non délavé, non troué) est accepté. Des chaussures et des chaussettes noires ou de couleur foncée sont obligatoires.

4/8 B. La chemise ou le polo doit être de couleur unie, une seule couleur, et identique pour tous les joueurs d'une même équipe.
Pour le polo un liseré d'une autre couleur sur le col et l'échancrure du col, les manches et le bord inférieur est accepté.

4/8 C. Sur le côté gauche et à hauteur de la poitrine doit figurer l'identification du club, nom ou écusson. L'emblème de la fédération ne peut pas être apposé en même temps que celui du club.

4/8 D. Des badges de sponsors sont autorisés sur le côté droit et sur les manches du polo ou de la chemise. Ces badges doivent être conformes à l'Art. 4/6.

- 4/8 E. Dans les tournois individuels ou en équipe, le polo ou la chemise à manches courtes n'est pas autorisé sauf si le règlement du tournoi le permet.
- 4/8 F. Le modèle de polo ou de chemise à manches courtes (photo face avant et face arrière) doit être soumis à la CSN pour approbation.
- 4/8 G. Pour l'INTM voir l'Art. 17/17.

CHAPITRE 5. LISTES DE CLASSEMENT

Art. 5/1.

La Commission Sportive Nationale (CSN) gère une banque de données électronique dans laquelle sont conservées de façon précise les moyennes de tous les membres.

Art. 5/2.

Des listes de classements nationaux ne sont établies que pour les catégories dont la compétition se déroule complètement au niveau national.

Art. 5/3. Catégorie Honneur

5/3 A. La CSN établit une liste spéciale par discipline avec les joueurs appartenant à la catégorie honneur de la discipline concernée, pour l'année sportive courante et suivante (voir aussi Art. 5/2).

5/3 B. Ces listes reprennent par année sportive la meilleure moyenne réalisée (en honneur ou en promotion vers cette catégorie) des trois dernières années sportives.

Art. 5/4. Catégorie « Supérieur » Trois Bandes / Catégorie « Excellence » toutes disciplines.

5/4 A. La CSN établit une liste spéciale par discipline avec les joueurs de catégorie « Supérieur » trois bandes et « Excellence » toutes disciplines, pour l'année sportive en cours et pour la suivante.

5/4 B. Ces listes reprennent par année sportive la meilleure moyenne (réalisée dans ces catégories ou en promotion vers ces catégories) des trois dernières années sportives.

5/4 C. Si dans un même tournoi trois matchs au minimum ont été joués, la moyenne réalisée est prise en considération pour le classement.

Art. 5/5.

A. Un joueur ne figurera plus sur les listes de classements quand :

5/5 A.1. Il n'est plus membre de la FRBB.

5/5 A.2. Il n'a plus participé aux compétitions approuvées par la Fédération durant les trois dernières années sportives.

Art. 5/6.

Les directeurs sportifs régionaux sont obligés, pour chaque joueur, de tenir à jour une fiche ou une base de données électroniques reprenant les moyennes réalisées au cours des trois dernières années sportives actives.

Art. 5/7.

Aussi longtemps qu'un joueur réalise la moyenne minimum d'Excellence dans l'une des disciplines de cadre, sur le grand billard, il reste en catégorie Excellence dans les autres disciplines de cadre, sur le grand billard, quelles que soient les moyennes réalisées.

Art. 5/8.

Aussi longtemps qu'un joueur réalise la moyenne minimum d'Excellence dans l'une des disciplines de cadre, sur le petit billard, il reste en catégorie Excellence dans les autres disciplines de cadre, sur le petit billard, quelles que soient les moyennes réalisées.

CHAPITRE 6. MATCHS**Art. 6/1.**

- 6/1 A. Avant le début du match, les joueurs doivent présenter les documents suivants à la direction sportive :
- 6/1 A.1. Leur carte de licence valable de la FRBB. Une carte valable porte un numéro de licence supérieur à 1000.
- 6/1 A.2. Pour la Coupe des Régions **et les Interclubs Mixte et Alexis** une carte de licence valable portant un numéro inférieur à 1000 suffit. Dans ce cas, le joueur doit également être en possession d'une carte de licence valable avec un numéro de licence supérieur à 1000. Ces deux cartes sont à présenter au même moment.
Si le joueur participe à la CdR **ou les Interclubs Mixte et Alexis** dans des régions différentes, il doit avoir une carte de licence supérieure à 1000 pour chaque région (carte -B, -C, ...).
- 6/1 A.3. Leur carte d'identité.

Art. 6/2.

- 6/2 A. Chaque club affilié doit, avant le début de l'année sportive, indiquer le local dans lequel seront joués les compétitions. Ce local est nommé : local principal.
- 6/2 B. Uniquement au cas où le local principal ne dispose pas des deux formats de billard, ce club peut indiquer un deuxième local pour les compétitions sur le format dont le local principal ne dispose pas.
- 6/2 C. Uniquement en cas de force majeure, un club peut changer de local principal dans l'année sportive en cours.
- 6/2 D. Si un club désire participer à une compétition, et que le local principal ne possède pas le format de billard requis, le club indique le local où seront jouées les compétitions à domicile. Ceci ne pourra pas être modifié en cours de saison sauf en cas de force majeure.

Art. 6/3.

- 6/3 A. Tous les membres du club, doivent jouer leurs matchs à domicile dans leur local principal, sauf si le joueur concerné décide de jouer toutes ses rencontres at home au local de l'adversaire. Le directeur sportif concerné doit en être averti.
- 6/3 B. En cas de force majeure, on peut y déroger. La permission par écrit doit être accordée par le comité du club. Le directeur sportif du club doit être tenu au courant.
- 6/3 C. Si un joueur désire participer à une compétition, et que le local principal ne dispose pas du format de billard requis, le club indique le local où il jouera ses rencontres à domicile. Ceci ne pourra pas être modifié en cours de saison, sauf en cas de force majeure.

Art. 6/4.

Le local choisi par le club doit être accepté par la direction sportive responsable.

Art. 6/5.

- 6/5 A. Il est défendu aux joueurs de fumer pendant le match.
- 6/5 B. Dans le cas où il est interdit de fumer dans le local de billard, le match peut être interrompu en milieu de partie pendant un maximum 5 minutes à condition que cet arrêt ait été convenu avec l'arbitre avant le début du match. La partie ne peut être interrompue qu'une seule fois.

Art. 6/6.

Le joueur doit être prêt à jouer, quinze minutes avant l'heure prévue pour le début du match, sous peine de perdre le droit d'essayer le matériel pendant cinq minutes.

Art. 6/7.

6/7 A. Pendant le match, le joueur doit strictement s'abstenir de tout comportement intentionnel, tant physique que psychique qui pourrait incommoder ou porter préjudice à l'adversaire.

6/7 B. Il doit se comporter correctement et sportivement et se conformer aux directives de l'arbitre.

Art. 6/8.

6/8 A. Quand son inscription est acceptée pour un tour de jeu dans une compétition officielle, le joueur est obligé de jouer ses matchs et ce jusqu'à la fin de ce tour.

6/8 B. Pendant toute la durée de ce tour de jeu, les joueurs doivent rester à la disposition de la direction sportive.

6/8 C. Si ceci n'est pas le cas, voir CHAPITRE 14.

Art. 6/9.

Au cours de tous les matchs officiels, aussi bien en championnats individuels qu'en interclubs, le joueur local ainsi que le joueur visiteur sont exempts de payer les frais de billard.

Art. 6/10.

6/10 A. **Exclusivement pour les compétitions par équipes.**

- Les joueurs qui participent à une compétition Belge par équipes peuvent également participer à une compétition de même nature en pays étranger pour autant que celle-ci soit reconnue par la fédération concernée conforme aux prescriptions de l'UMB/CEB.

6/10 B. **Très important :**

- Le cas échéant, le joueur doit contacter personnellement le DSN qui procurera les documents nécessaires. Ceci au plus tard avant le début de la compétition.
- Le joueur doit procurer ce document lui-même à son club étranger.

CHAPITRE 7. NOUVEAUX JOUEURS – JOUEURS REPRENANTS – JOUEURS CONNUS

Art. 7/1. Nouveau joueur

7/1 A. Un nouveau joueur sera inscrit sous la responsabilité du directeur sportif de son club, après contrôle éventuel du directeur sportif du district ou de la région, dans la catégorie qui correspond à la moyenne générale qu'il a réalisé dans son club.

7/1 B. Il obtient le statut : nouveau joueur pour toutes les disciplines.

Art. 7/2.

7/2 A. Si un nouveau joueur bénéficie de plus d'un forfait, des matchs complémentaires lui seront attribués dans la mesure du possible, et ceci par le directeur sportif responsable.

7/2 B. Au cas où un nouveau joueur n'a pas disputé un minimum de trois matchs dans une élimatoire ou une finale, il en sera fait mention sur la feuille des résultats.

Art. 7/3.

7/3 A. Un nouveau joueur est considéré comme joueur connu : à la fin de la saison sportive avec un minimum de trois matchs joués dans la même catégorie, la même discipline, et la même compétition.

7/3 B. Un joueur reclassé est considéré comme joueur connu après avoir joué minimum trois matchs dans sa nouvelle catégorie durant la même saison.

Art. 7/4.

Un nouveau joueur est autorisé à jouer dès qu'un numéro de licence lui a été attribué. Le responsable régional doit recevoir un FORAD 02, celui-ci, après contrôle, doit le faire parvenir immédiatement au responsable national qui assure la gestion des membres. Ce dernier doit communiquer immédiatement le numéro de licence. Voir aussi Art. 6/1.

Art. 7/5. Joueur reprenant.

7/5 A. Un joueur reprenant est celui qui reprend les compétitions dans une certaine discipline après un minimum de trois années sportives consécutives d'inactivité.

7/5 B. Tout joueur reprenant doit débiter dans la catégorie de la discipline qui correspond à sa dernière moyenne connue, quel que soit le nombre d'années d'inactivité.

7/5 C. A la demande écrite du joueur, la commission sportive régionale peut décider de l'autoriser à jouer dans la catégorie immédiatement inférieure de la discipline concernée.

7/5 C.1. Il a le statut de nouveau joueur.

7/5 C.2. Il n'aura pas ce statut s'il satisfait à l'Art. 7/7 A ou 7/7 B.

7/5 C.3. Les points 1 et 2 ne sont pas d'application pour les joueurs de la catégorie Honneur.

Art. 7/6. Inscription dans une autre discipline.

Chaque joueur classé dans un mode de jeu déterminé et qui veut s'inscrire dans une autre discipline sera classé par la commission sportive compétente suivant le tableau d'équipollence. Il obtient le statut de nouveau joueur.

Art. 7/7. Inscription sur un autre format.

- 7/7 A. Un joueur classé sur le grand format et qui désire participer dans la même discipline sur le petit format y débutera dans la catégorie déterminée par le tableau d'équipollence. Il aura le statut de joueur connu dans cette discipline.
- 7/7 B. Un joueur classé sur le petit format et qui désire participer dans la même discipline sur le grand format y débutera dans la catégorie déterminée par le tableau d'équipollence. Il aura le statut de joueur connu dans cette discipline.

Art. 7/8. Promotion, reclassement d'un nouveau joueur.

Un nouveau joueur, ou un joueur reprenant, qui à la suite d'une promotion est reclassé dans une catégorie supérieure sera éliminé pour le tour de jeu suivant dans toutes les compétitions individuelles en fonction du tableau d'équipollence.

CHAPITRE 8. CHAMPIONNATS INDIVIDUELS

Art. 8/1. Généralités :

8/1 A. TOURS DE QUALIFICATIONS – ELIMINATOIRES NATIONALES

- 8/1 A.1. Les éliminatoires nationales se jouent toujours en poule de minimum 4 à maximum 7 joueurs. Tous les joueurs doivent jouer 4 matchs. Un joueur par tranche de 3 joueurs sera qualifié pour le tour suivant (1/3 des participants). Dans certains cas il pourra y avoir plus de joueurs qualifiés pour le tour suivant. Le DSN mentionnera sur le calendrier le nombre de qualifiés pour le tour suivant.
- 8/1 A.2. Un deuxième tour de qualification sera organisé à partir de 16 participants.
- 8/1 A.3. Dans le cas où il y a deux joueurs d'un même club dans la même poule et qu'il n'y a que trois participants, ces joueurs doivent se rencontrer lors du premier tour de jeu et également lors du quatrième tour.
- 8/1 A.4. Dans le cas où il n'y a que quatre participants dans une poule, les joueurs d'un même club doivent se rencontrer lors du premier tour. Pour le quatrième match, après classement :
- Si un seul joueur est qualifié, joueur classé 1^e joue contre le 2^e et le 3^e contre le 4^e (cas exceptionnel).
 - Si deux joueurs sont qualifiés, le joueur classé 1^e joue contre le 4^e et le 2^e contre le 3^e.
- 8/1 A.5. Un joueur qui est seul dans sa région est directement qualifié pour la finale nationale ou les éliminatoires nationales.

Art. 8/2. Droit de jouer :

8/2 A. Voir Art. 1/2; Art. 6/1; Art. 6/3

8/2 B. JOUEURS DE NATIONALITE ETRANGERE

- 8/2 B.1. Un joueur de nationalité étrangère **ne peut pas** participer au Championnat de Belgique.
- 8/2 B.2. Un joueur de nationalité étrangère ne peut pas participer aux championnats individuels en Belgique s'il est également inscrit dans une autre fédération reconnue par la CEB ou UMB.
- 8/2 B.3. Un joueur de nationalité étrangère, habitant ou non en Belgique, uniquement affilié à la FRBB peut participer aux championnats individuels.

Art. 8/3. CATEGORIE HONNEUR

8/3 A. GENERALITES

- 8/3 A.1. Avant le début de l'année sportive, la CSN détermine les disciplines pour lesquelles le titre « Champion de Belgique » sera attribué aux vainqueurs des finales.
- 8/3 A.2. Les droits liés au titre « Champion de Belgique » expirent lors de l'organisation des championnats suivants.
- 8/3 A.3. En fonction du nombre d'inscriptions de joueurs « Honneur » dans une discipline, au 31 juillet avant le début de la saison, les mesures suivantes seront appliquées :
- S'il y a deux (2) ou moins d'inscriptions, le tenant du titre y compris, le Championnat de Belgique de cette discipline ne sera pas organisé.
 - S'il y a trois (3) inscriptions, le tenant du titre y compris, ces trois joueurs seront classés dans le tableau final du Championnat de Belgique de la discipline et le tenant du titre de la catégorie « Excellence » de la même discipline sera invité pour compléter le tableau final.
 - S'il y a quatre (4) inscriptions, le tenant du titre y compris, ces quatre joueurs constitueront le tableau final du Championnat de Belgique de la discipline.

- d. S'il y a plus de quatre (4) inscriptions, le tenant du titre pour autant qu'il s'est inscrit sera classé automatiquement dans le tableau final, les autres devront se qualifier lors d'éliminatoires nationales.

8/3 B. LES DISCIPLINES CLASSIQUES

8/3 B.1. QUALIFICATIONS

- L'organisation d'un ou plusieurs tours de qualifications sera déterminée par la CSN suivant le nombre de participants. Ces qualifications se joueront en poules de 4 à 7 joueurs.
- Dans ces poules, chaque joueur jouera 4 matchs, répartis sur 2 jours.
- Tous les matchs de qualifications se jouent en pointage réduit (Tableau 1).

Tableau 1 - Nouveaux pointages

Mode de jeu	Nouveau (CEB)	Qualifications
Libre	400	300
Cadre 47/2	250	200
Cadre 47/1	150	120
Cadre 71/2	200	150
Bande	120	100

- Toutes les rencontres sont disputées à reprises égales.
- Les joueurs d'un même club se rencontreront au premier tour sauf dans les poules de plus de 5 joueurs.
- Le tenant du titre est exempté des éliminatoires et est directement qualifié pour le Championnat de Belgique.
- Les 3 finalistes seront ceux qui se seront le mieux classés lors du dernier tour de qualification.
- Si les joueurs de la catégorie EXCELLENCE sont regroupés avec les joueurs de la catégorie HONNEUR, ils doivent jouer les mêmes pointages que les HONNEURS.
- Classement en poule se fera comme suit :
 - Les points de matchs.
 - La moyenne générale.
 - La moyenne particulière (match non perdu).
 - La plus haute série.

8/3 B.2. CHAMPIONNAT DE BELGIQUE (Multi-disciplines)

- Se jouent suivant les règles établies par la CSN.
Le classement intermédiaire et final sera établi suivant :
 - Les points de matchs.
 - La moyenne générale.
 - La moyenne particulière.
 - La plus haute série.
- Composition de la poule :
 - Le tenant du titre.
 - Les 3 meilleurs classés à l'issue du dernier tour de qualification, classés suivant leur moyenne.
- FINALE :
Il sera joué comme suit :
 - (A) Joueur 1 vs Joueur 4
 - (B) Joueur 2 vs Joueur 3
 - Vainqueur A vs Perdant B
 - Vainqueur B vs Perdant A

- Vainqueur A vs Vainqueur B
- Perdant A vs Perdant B

Classement intermédiaire

- Joueur classé 1^{er} vs Joueur classé 2^{me}
- Joueur classé 3^{me} vs Joueur classé 4^{me}

Classement général sur la totalité des matchs.

8/3 B.3. FORFAITS : Mesures à prendre

- a. Poules de 5 participants : minimum 4 matchs.

Classement après 6 matchs ; ensuite deux matchs supplémentaires : 1 vs 4 et 2 vs 3, à rajouter aux 6 matchs précédents.

- b. Poules de 6 participants : chacun 4 matchs.

- c. Si deux joueurs d'un même club sont engagés dans la même poule, ils se rencontrent au premier tour.

8/3 C. TROIS BANDES :

8/3 C.1. Seuls les joueurs ayant la nationalité Belge et classés en catégorie « Honneur » peuvent participer au Championnat de Belgique.

8/3 C.2. Le championnat de Belgique sera organisé sous la forme d'une compétition avec 32 participants.

- a. Les joueurs « Honneur » seront classés suivant leur place dans le « Masters ranking » en fin de la saison précédente.

S'il n'y a pas eu de compétitions attribuant des points pour ce ranking, ils seront classés par ordre décroissant de leur moyenne générale retenue pour le classement nationale de la saison précédente.

Les 29 premiers classés sont qualifiés pour le championnat de Belgique.

- b. Si le nombre de joueurs de la catégorie « Honneur » est inférieur à 29, la liste des participants au championnat de Belgique sera complétée par des joueurs invités de la catégorie « Supérieur » Ces joueurs invités restent dans la catégorie « Supérieur » sauf en cas de promotion lors du championnat de Belgique.

Ils seront sélectionnés par ordre de priorité suivant leur place dans le « Master ranking ».

S'il n'y a pas eu de compétitions attribuant des points pour ce ranking, ils seront classés par ordre décroissant de leur moyenne générale retenue pour le classement nationale de la saison précédente.

- c. Les places 30 et 31 sont attribuées aux joueurs invités qui ont terminés aux 2 premières places de la finale nationale de la catégorie « Supérieur » de la saison précédente. Ils restent dans la catégorie « Supérieur » sauf en cas de promotions lors du championnat de Belgique.

Dans le cas où ils sont qualifiés parmi les 29 premiers, alors ce sont les joueurs suivants, par ordre de priorité, dans la liste des joueurs « Honneur » ou « Supérieur » qui seront sélectionnés.

- d. La 32e place sera soit un joueur invité par la CSN (Wildcard) soit le suivant sur la liste des joueurs « Honneur » ou « Supérieur ».

8/3 C.3. Tous les matchs du tour de qualification et du tour final se jouent avec une limite de temps de 40 secondes par point et 3 time-out par match.

8/3 C.4. TOUR DE QUALIFICATIONS.

- a. Le tour de qualification se joue en 8 poules de 4 joueurs (poule A à poule H).

Tous les joueurs dans une poule se rencontrent sur une distance de 40 points à reprises égales. Ces poules seront composées par tirage au sort, par la CSN lors de leur réunion de novembre, d'un joueur de chaque groupe :

- Groupe 1 : les joueurs classés entre les positions 1 à 8.
- Groupe 2 : les joueurs classés entre les positions 9 à 16.
- Groupe 3 : les joueurs classés entre les positions 17 à 24.
- Groupe 4 : les joueurs classés entre les positions 25 à 32.

b. L'ordre des matchs dans chaque poule est :

- Match 1 : Joueur du groupe 1 vs Joueur du groupe 4.
- Match 2 : Joueur du groupe 2 vs Joueur du groupe 3.
- Match 3 : Perdant match 1 vs Perdant match 2.
- Match 4 : Gagnant match 1 vs Gagnant match 2.
- Match 5 : Gagnant match 1 vs Perdant match 2.
- Match 6 : Gagnant match 2 vs Perdant match 1.

c. Le classement dans chaque poule sera établi par :

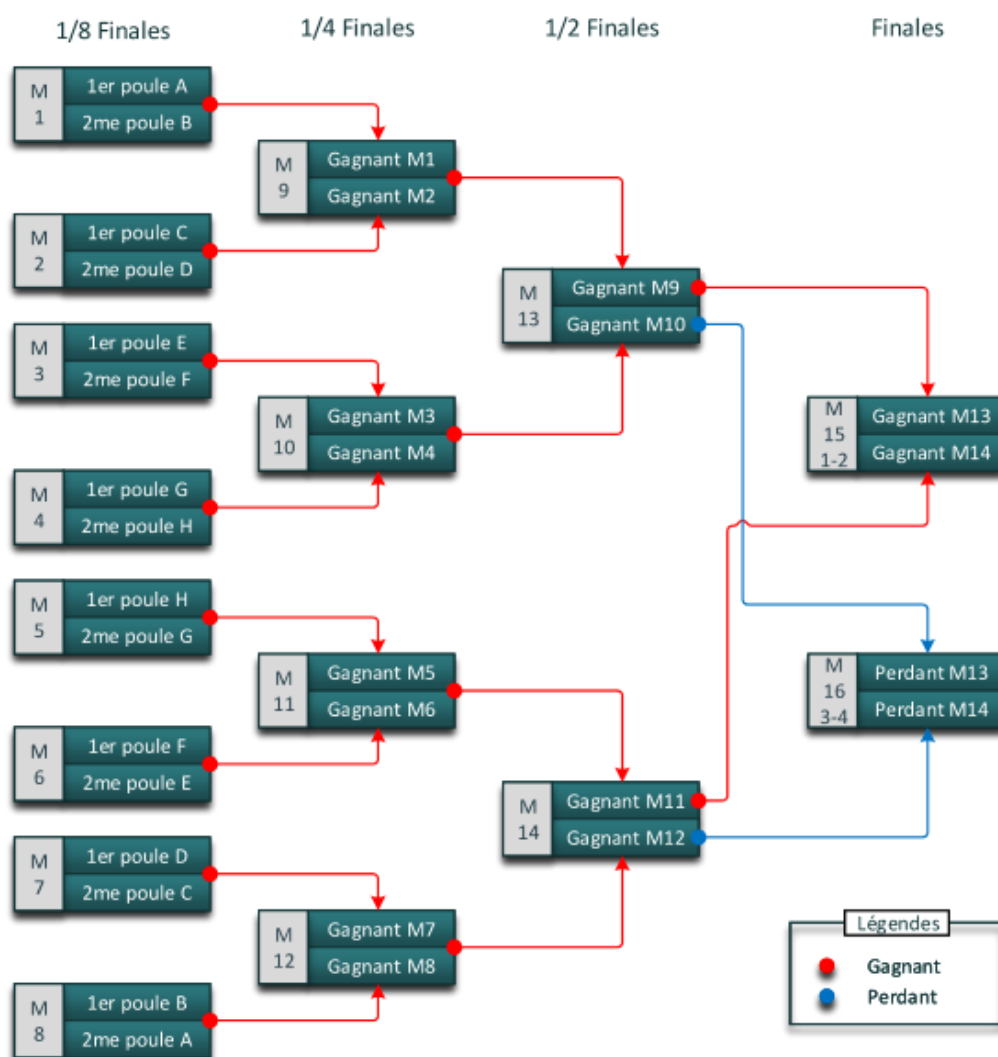
1. Total des points de matchs.
En cas d'égalité et par ordre de priorité :
2. La moyenne générale.
3. La meilleure moyenne particulière match non perdu.
4. La plus forte série.

d. Les 2 premiers de chaque poule sont qualifiés pour le tour final.

8/3 C.5. TOUR FINAL

a. Les joueurs qualifiés sont répartis suivant le schéma préétablis, voir figure 1.

Figure 1



- b. Tous les matchs à partir des 1/8 de finales se jouent en KO direct sur une distance de 40 points en reprises égales.
En cas d'égalité on procède aux penaltys pour départager les joueurs.
- c. Les penaltys consistent à faire la plus forte série à partir de la position de départ.
Le joueur avec la bille blanche débute les penaltys.
Celui qui fera la plus forte série sera déclaré vainqueur.

8/3 C.6. Points attribués pour le « Master ranking » au championnat de Belgique :

- 1^e 70 points
- 2^e 54 points
- 3^e 40 points
- 4^e 30 points
- 5^e à 8^e (éliminés en 1/4 de finale)..... 22 points
- 9^e à 16^e (éliminés en 1/8 de finale)..... 16 points
- 17^e à 24^e (3^e des poules de qualifications) 12 points
- 25^e à 32^e (4^e des poules de qualifications) 10 points

8/3 C.7. Un joueur qui abandonne, se retire ou donne forfait en cours de championnat ne sera pas classé pour disputer le championnat de Belgique suivant.
Il ne recevra pas de points pour le « Masters ranking » ni de prime de finaliste et sera également sanctionné administrativement.
La CSN délibérera suivant les raisons invoquées par le joueur avec les justifications fournies.

8/3 D. Le joueur qui ne désire pas participer au Championnat de Belgique doit en avertir le DSN par écrit (e-mail) avant le début de la saison (1^{er} septembre).

8/3 E. BILLARD ARTISTIQUE

Voir règlement particulier – CHAPITRE 20

8/3 F. CHAMPIONNATS INTERNATIONAUX – Joueurs délégués

8/3 F.1. CHAMPIONNATS D'EUROPE (organisation chaque année) – Disciplines classiques

- a. Le Champion de Belgique en titre dans le mode de jeu concerné représente la FRBB. En cas d'indisponibilité de ce joueur, l'ordre sera déterminé par le résultat du dernier Championnat de Belgique organisé.
- b. Si plusieurs participants Belges entrent en ligne de compte, l'ordre de la participation sera déterminé sur base du classement CEB à condition que le joueur ait participé au plus récent Championnat de Belgique.

8/3 F.2. CHAMPIONNATS D'EUROPE (si organisation bisannuelle (Brandenburg)) – Disciplines classiques

Sur base de la place obtenue lors du classement final de 2 organisations du Championnat de Belgique, précédant un championnat bisannuel, des points seront attribués comme suit :

- a. 1 point pour une 1^e place.
- b. 2 points pour une 2^e place jusqu'à y compris 5 points pour une 5^e place.
- c. Le joueur qui a obtenu le moins de points sur l'ensemble des deux championnats consécutifs représentera la Belgique.

Quelques exemples pour clarifier les situations

- 1) Celui qui est déclaré deux fois champion est logiquement le représentant.
- 2) S'il y a égalité (1+3 et 2+2), le champion en titre est prioritaire.
- 3) S'il y a égalité (1+2 et 2+1) c'est la moyenne générale qui est prépondérante, c'est-à-dire le total de tous les points réalisés divisé par le total des reprises pour les rencontres des finales. Ensuite viennent les meilleures séries.
- 4) Si la situation est de 1 + 3 et 2 + 2, le lauréat est le dernier nommé.
- d. Dans tous les autres cas d'égalité, la moyenne obtenue (voir c) qui est décisive.

- e. En cas de non-participation au Championnat de Belgique (malade ou empêché) ou élimination lors des qualifications, 6 points sont accordés.
- f. Les joueurs qui désirent s'inscrire comme réserve doivent en faire la demande par écrit (par email) au DSN.

8/3 F.3. CHAMPIONNAT D'EUROPE TROIS BANDES (Brandenburg)

Ce championnat n'a lieu que tous les deux ans, un classement sera établi en tenant compte des résultats obtenus lors des deux derniers championnats de Belgique. À chaque championnat :

- a. Le 1^e obtient 1 point.
- b. Le 2^e obtient 2 points.
- c. Les 3^e et 4^e reçoivent chacun 3 points.
- d. Les éliminés en 1/4 de finale reçoivent chacun 5 points.
- e. Les éliminés en 1/8 de finale reçoivent chacun 9 points.

Les joueurs ayant obtenu le plus petit résultat par l'addition des deux championnats seront sélectionnés. En cas d'égalité c'est la moyenne générale qui départagera.

8/3 F.4. CHAMPIONNAT D'EUROPE TROIS BANDES – National Team (Brandenburg)

Ce championnat n'a lieu que tous les deux ans, un classement sera établi en tenant compte des résultats obtenus lors des deux derniers championnats de Belgique. À chaque championnat :

- a. Le 1^e obtient 1 point.
- b. Le 2^e obtient 2 points.
- c. Les 3^e et 4^e reçoivent chacun 3 points.
- d. Les éliminés en 1/4 de finale reçoivent chacun 5 points.
- e. Les éliminés en 1/8 de finale reçoivent chacun 9 points.

Les deux joueurs ayant obtenu le plus petit résultat par l'addition des deux championnats seront sélectionnés. En cas d'égalité c'est la moyenne générale qui départagera.

8/3 F.5. CHAMPIONNAT DU MONDE TROIS BANDES

- a. Le tenant du titre s'il est Belge.
- b. C'est la CEB qui est responsable de la délégation de joueurs au Championnat du Monde.

8/3 F.6. CHAMPIONNAT DU MONDE TROIS BANDES – National Team (Vierzen)

- a. Le Champion de Belgique en titre.
- b. Le vice-champion de Belgique.
- c. Le 1^e du Ranking Masters au moment de l'inscription.
- d. Le 2^e du Ranking Masters au moment de l'inscription.
- e. Etc...

8/3 F.7. WORLD GAMES

- a. Meilleur belge au Championnat d'Europe
- b. Le 1^e du Ranking Masters au moment de l'inscription.
- c. Le 2^e du Ranking Masters au moment de l'inscription.
- d. Etc...

Art. 8/4. CATEGORIE SUPERIEURE TROIS BANDES GRAND FORMAT

8/4 A. ELIMINATOIRES :

- 8/4 A.1. On jouera d'abord un tour de qualification régional duquel un joueur par tranche de trois joueurs sera qualifié pour les éliminatoires nationales (1/3 des participants).
- 8/4 A.2. Dans les régions où il n'y a qu'un seul participant, celui-ci sera directement qualifié pour les éliminatoires nationales. Dans tous les autres cas chaque joueur doit jouer 4 matchs en éliminatoire régionale.

- 8/4 A.3. Toutes les éliminatoires nationales se jouent en poules de minimum 4 joueurs et de maximum 7 joueurs. Chaque joueur doit jouer 4 matchs.
- 8/4 A.4. Le classement dans chaque poule séparément sera établi de la façon suivante :
- Points de match avec une moyenne générale supérieure ou égale à la moyenne minimum.
 - Points de match avec une moyenne générale inférieure à la moyenne minimum.
En cas d'égalité, la priorité est donnée à :
 - La moyenne générale.
 - La moyenne particulière (matchs non perdus).
 - La meilleure série.
- 8/4 A.5. Sont qualifiés pour la finale ou pour le tour suivant :
- Le nombre de qualifié pour la finale ou le tour suivant est déterminé par le DSN ou le DSNA et doit être mentionné sur le calendrier.
 - S'il y a un (ou plusieurs) meilleur(s) 2^e ou 3^e à désigner, les moyennes générales obtenues des 2^e ou 3^e de toutes les poules sont comparées. La (les) meilleure(s) moyenne(s) générale(s) est (sont) classée(s).
- 8/4 A.6. Forfaits lors des éliminatoires nationales – compétitions individuelles.
Le forfait d'un joueur lors des éliminatoires nationales entraînera les sanctions suivantes :
- Forfait excusé avec attestation ou preuve de force majeure : pas de sanction.
 - Forfait excusé sans attestation : sanction administrative.
 - Forfait non excusé : sanction administrative et la CSN décide s'il y a une sanction sportive ou non.
 - Un forfait averti doit être introduit minimum 7 jours avant la date prévue au calendrier.
- 8/4 B. FINALE NATIONALE :
- 8/4 B.1. La finale nationale se joue avec 5 joueurs en poule unique. Tous les joueurs se rencontrent.
- 8/4 B.2. Les joueurs d'un même club doivent se rencontrer au premier tour.
- 8/4 B.3. Le classement intermédiaire et final sera établi comme suit :
- Points de match avec une moyenne générale supérieure ou égale à la moyenne minimum.
 - Points de match avec une moyenne générale inférieure à la moyenne minimum.
En cas d'égalité, la priorité est donnée à :
 - La moyenne générale.
 - La moyenne particulière (matchs non perdus).
 - La meilleure série.

Art. 8/5. TROIS BANDES DAMES

8/5 A. DROITS DE JOUER

Pour pouvoir participer au Championnat de Belgique 3 Bandes, il faut répondre aux conditions suivantes :

- Être de sexe féminin.
- Être de nationalité Belge.
- Être classée au minimum en 4^{me} catégorie 3 Bandes sur grand format.

8/5 B. ORGANISATION**8/5 B.1. LES ÉLIMINATOIRES NATIONALES :**

La tenante du titre est exemptée d'éliminatoire et est directement qualifiée pour la finale nationale. Les éliminatoires nationales se joueront, en fonction du nombre de participantes :

- Soit en poule(s), toutes les joueuses doivent jouer 4 matchs.
- Soit en 2 matchs à domicile et 2 matchs en déplacement.

- c. La distance de jeu est de 22 points et les parties sont limitées à 50 reprises.
- d. Le classement des éliminatoires sera établi comme suit :
 - 1. Points de matchs.
En cas d'égalité et par ordre de priorité
 - 2. Moyenne générale.
 - 3. Moyenne particulière, match non perdu.
 - 4. Meilleure série.
- e. 3 joueuses issues des dernières éliminatoires seront qualifiées pour la finale nationale.

8/5 B.2. LA FINALE NATIONALE :

La finale nationale se jouera lors du Championnat de Belgique multi-disciplines comme suit :

- a. En poule unique de 4 joueuses
- b. La distance de jeu est de 27 points en reprises égales et les parties sont limitées à 50 reprises.
- c. Après avoir joué chacune 3 parties, il sera établi un classement intermédiaire qui désignera les adversaires pour leurs 4^e et dernières parties :
 - 1. La joueuse classée 1^e contre la 2^e.
 - 2. La joueuse classée 3^e contre la 4^e.
- d. Le classement intermédiaire et final sera établi comme suit :
 - 1. Points de matchs.
En cas d'égalité et par ordre de priorité
 - 2. Moyenne générale.
 - 3. Moyenne particulière, match non perdu.
 - 4. Meilleure série.

Art. 8/6. JUNIORS – U-21 :

Voir le règlement de la Jeunesse.

Art. 8/7. CATEGORIES EXCELLENCE :

8/7 A. ELIMINATOIRES :

- 8/7 A.1. La CSN peut décider de quelle manière les éliminatoires seront organisées, en fonction du nombre d'inscriptions.
- 8/7 A.2. Pour toutes les disciplines qui se jouent avec des éliminatoires nationales, la Commission Sportive Régionale de la région organisatrice de la finale nationale peut désigner, parmi les joueurs inscrits, un joueur invité.
 - a. Ce joueur est exempté d'éliminatoires nationales et est directement qualifié pour la finale nationale.
 - b. Le joueur invité doit être connu avant la parution de premier calendrier des éliminatoires nationales.
- 8/7 A.3. Dans certaines disciplines classiques, le champion en titre de la saison de la catégorie Excellence pourra être invité à participer aux éliminatoires nationales de la catégorie Honneur. Il devra jouer le même pointage que les Honneurs. Les règles de classement et de qualification sont ceux de la catégorie Honneur (voir Art. 8/3).
- 8/7 A.4. Les éliminatoires nationales se jouent toujours en poule de minimum 4 à 7 joueurs. Tous les joueurs doivent jouer 4 matchs. Un joueur par tranche de 3 joueurs sera qualifié pour le tour suivant (1/3 des participants). Dans certains cas il pourra y avoir plus de joueurs qualifiés pour le tour suivant.
- 8/7 A.5. Dans le cas où il y a deux joueurs d'un même club dans la même poule et qu'il n'y a que trois participants, ces joueurs doivent se rencontrer lors du premier tour de jeu et également lors du quatrième tour.

- 8/7 A.6. Dans le cas où il n'y a que quatre participants, les joueurs d'un même club doivent se rencontrer lors du premier tour. Pour le quatrième match, après classement :
- Si un seul joueur est qualifié, joueur classé 1^e joue contre le 2^e et le 3^e contre le 4^e.
 - Si deux joueurs sont qualifiés, le joueur classé 1^e joue contre le 4^e et le 2^e contre le 3^e.
- 8/7 A.7. Le classement des éliminatoires nationales et de la finale nationale se fera comme suit :
- Points de match avec une moyenne générale supérieure ou égale à la moyenne minimum.
 - Points de match avec une moyenne générale inférieure à la moyenne minimum.
- En cas d'égalité, la priorité est donnée à :
- La moyenne générale.
 - La moyenne particulière (matches non perdus).
 - La meilleure série.
- 8/7 A.8. Sont qualifiés pour la finale ou pour le tour suivant :
- Le nombre de qualifié pour la finale ou le tour suivant est déterminé par le DSN ou le DSNA et doit être mentionné sur le calendrier.
 - S'il y a un (ou plusieurs) meilleur(s) 2^e ou 3^e à désigner, les moyennes générales obtenues des 2^e ou 3^e de toutes les poules sont comparées. La (les) meilleure(s) moyenne(s) générale(s) est (sont) qualifié(s).
- 8/7 B. FINALE NATIONALE TOUT FORMATS :
- 8/7 B.1. Toutes les finales nationales précédées d'éliminatoires nationales se joueront en poule unique avec 5 joueurs :
- Soit 1 joueur invité plus 4 joueurs issus du dernier tour des éliminatoires nationales.
 - Soit 5 joueurs issus du dernier tour des éliminatoires nationales s'il n'y a pas de joueur invité.
- 8/7 B.2. La finale nationale se joue en poule unique dans laquelle tous les joueurs se rencontrent.
- 8/7 B.3. Les joueurs d'un même club doivent se rencontrer lors du premier tour.
- 8/7 B.4. Le classement intermédiaire et final sera établi comme suit :
- Points de match avec une moyenne générale supérieure ou égale à la moyenne minimum.
 - Points de match avec une moyenne générale inférieure à la moyenne minimum.
- En cas d'égalité, la priorité est donnée à :
- La moyenne générale.
 - La moyenne particulière (matches non perdus).
 - La meilleure série.

Art. 8/8. FORFAITS LORS DES ELIMINATOIRES NATIONALES.

- 8/8 A. Le forfait d'un joueur lors des éliminatoires nationales peut entraîner des sanctions administratives et/ou sportive dans les cas suivants :
- Forfait excusé avec attestation ou preuve de cas de force majeure : pas de sanction.
 - Forfait excusé sans attestation : sanction administrative.
 - Forfait non excusé : sanction administrative et la CSN décide s'il y a une sanction sportive.
- 8/8 B. En cas de forfait averti d'un joueur au 2^e ou 3^e tour des éliminatoires et si le délai le permet, le joueur forfait sera remplacé par le joueur classé derrière lui dans sa poule des dernières éliminatoires. Si cette personne n'est pas disponible alors il sera fait appel au joueur éliminé le mieux classé des dernières poules éliminatoires confondues et ainsi de suite.

Art. 8/9. TOUTES LES AUTRES CATEGORIES**8/9 A. ELIMINATOIRES**

La CSN décide avant le début de la saison comment seront jouées les éliminatoires en fonction du nombre d'inscriptions dans les différentes catégories.

8/9 B. INSCRIPTIONS

8/9 B.1. Celles-ci doivent parvenir par écrit chez le directeur sportif responsable avant la date fixée

8/9 B.2. Les inscriptions peuvent être acceptées aussi longtemps que le calendrier n'est pas établi.

8/9 B.3. Aucun calendrier ne peut être envoyé plus de deux mois avant le début de la compétition.

8/9 C. COMPETITIONS de DISTRICT et/ou REGIONALES

8/9 C.1. Le nombre de tours de jeu est déterminé par la commission sportive régionale.

8/9 C.2. Les joueurs d'un même club se rencontrent immédiatement s'ils représentent plus de la moitié du nombre de participants. Ces matchs se jouent en premier lieu.

8/9 C.3. Une finale directe peut être organisée uniquement dans le cas où il n'y a que six joueurs inscrits (au maximum). Une finale régionale directe peut également être organisée à 7 joueurs. Les informations spécifiques pour chaque système de jeu seront reprises aux calendriers. Chaque joueur joue 4 matchs et les joueurs d'un même club ne se rencontrent pas sauf s'ils constituent plus de la moitié du nombre de participants.

8/9 C.4. ÉLIMINATOIRES :

a. Premier tour : 4 matchs obligatoires ou 3 matchs + 1 forfait pour tous les participants.

- 1) Soit 2 matchs à domicile et 2 matchs en déplacement.
- 2) Soit en poules de 4, 5 ou 6 joueurs.

b. Second tour : avec environ 1/3 du nombre de participants du premier tour. Minimum 3 matchs en poules ou 4 matchs en matchs aller-retour.

- 1) Soit deux at-home et deux en déplacement.
- 2) Soit en poules de 4, 5 ou 6 joueurs.

c. Classement a et b

- 1) Points de match avec moyenne générale supérieure à la moyenne maximum.
- 2) Points de match avec moyenne générale dans la moyenne.
- 3) Points de matchs avec la moyenne générale inférieure à la moyenne minimum.

d. Modifications de calendrier.

Quand un joueur est empêché de jouer le jour ou à l'heure prévue, il est autorisé à prendre rendez-vous avec son adversaire pour convenir d'un autre jour ou d'une autre heure en respectant les conditions suivantes :

- 1) En aucun cas, fixer une date après le dernier jour prévu au calendrier des matchs.
- 2) Prévenir à temps le directeur sportif responsable et le club concerné.

Tout joueur demandant le report d'un match en assume toutes les responsabilités.

e. Forfaits : dispositions à prendre pour éliminer les forfaits.

1) Dans le cas de matchs à domicile et matchs en déplacement :

- a) Prévenir au plus vite le directeur sportif responsable afin de lui permettre d'organiser un tour complet pour le joueur concerné.
- b) Les matchs devront être joués à la date fixée par le directeur sportif compétent.
- c) Quand un joueur bénéficie d'un forfait, il est classé selon sa moyenne générale pour les trois matchs joués et 2 points de match lui sont attribués.

2) En poules :

- a) Minimum 4 matchs. Classement après six matchs, ensuite deux matchs complémentaires (1 – 2 et 3 – 4). Ces matchs sont à rajouter aux autres et ensuite établir le classement final.
- b) Quand il y a deux classés dans la poule, les matchs complémentaires sont : 1 vs 4 et 2 vs 3
- c) Deux joueurs d'un même club se rencontrent immédiatement.

8/9 D. FINALES de DISTRICTS et REGIONALES

- 8/9 D.1. On ne peut jouer une finale que s'il y a au minimum 3 participants. S'il n'y a que deux joueurs inscrits, pas de finale organisée. Ils joueront quatre fois entre eux (2 matchs à domicile et 2 matchs en déplacement). S'il n'y a qu'un seul participant, il est directement qualifié pour la finale nationale
- 8/9 D.2. Le calendrier de la finale sera établi en tenant compte du classement selon la moyenne générale réalisée aux éliminatoires. Les joueurs d'un même club se rencontrent au premier tour.
- 8/9 D.3. Trois ou quatre matchs – à déterminer par la commission sportive régionale compétente. Si on joue 4 matchs avec 4 joueurs, le classement est établi après six matchs, ensuite deux matchs complémentaires (1 – 2 et 3 – 4). Ces deux matchs sont à rajouter aux autres et ensuite établir le classement final.
- 8/9 D.4. Classement intermédiaire et classement final :
 - a. Points de matchs avec une moyenne générale égale ou supérieure à la moyenne minimum.
 - b. Points de matchs avec moyenne générale inférieure à la moyenne minimum.En cas d'égalité, priorité sera donnée :
 - c. A la moyenne générale
 - d. A la meilleure moyenne particulière
 - e. A la meilleure série

8/9 E. FINALES NATIONALES.

- 8/9 E.1. La finale nationale oppose le représentant de chaque région vainqueur des finales régionales. En cas d'empêchement il peut être remplacé par le suivant de sa région.
- 8/9 E.2. Toutes les finales nationales doivent se jouer sur au moins deux billards.
- 8/9 E.3. Classement comme pour celui des finales de districts ou de régions.
- 8/9 E.4. Les finales nationales doivent se jouer normalement en 2 jours. A ce sujet, il peut y être dérogé à la requête de la commission sportive régionale (libre jusqu'à la 6^{me} catégorie incluse ; par la bande jusqu'à la 5^{me} catégorie Incluse) à condition de jouer sur 3 billards et de prévoir une pause après la 3^{me} session.
- 8/9 E.5. Les finales de discipline trois bandes se jouent toujours en 2 jours.

Art. 8/10. Règles générales :

8/10 A. Attribution des points :

- Victoiredeux points (2).
- Match-nulun point (1).
- Défaitezéro point (0).
- Au cas où les deux joueurs terminent leur partie dans la première reprise, deux (2) points de match sont attribués à chacun des joueurs

- 8/10 B. Une finale de district doit être jouée de préférence quatre semaines avant la date fixée pour la finale régionale correspondante. Une finale régionale doit être jouée quatre semaines avant la date fixée pour la finale nationale correspondante. Aucun maximum n'est prévu

- 8/10 C. Si le nombre de participants est inférieur à celui prévu, la commission compétente peut inviter le premier joueur suivant.
- 8/10 D. Le district/la région désigne les représentants du district pour les finales régionales selon le résultat des diverses finales de districts. La commission sportive régionale désigne le représentant de la région pour les finales nationales selon le résultat des finales régionales
- 8/10 E. Les résultats obtenus par ou contre un joueur qui donne forfait en cours de finale sont annulés
- 8/10 F. Afin de garantir la régularité d'une finale, un même nombre de matchs doit être attribué par jour aux joueurs. Un participant peut jouer 5 matchs par jour si la catégorie se situe entre la 8^{me} et la 6^{me} Libre PB et la 6^{me} ou 5^{me} catégorie Bande PB. A partir de la 5^{me} catégorie Libre PB et 4^{me} catégorie Bande PB, on ne peut jouer que 3 matchs par jours. Ceci n'est pas d'application pour la discipline trois bandes.
- 8/10 G. Pour pouvoir être classé pour un tour suivant, on doit avoir joué un minimum de 3 matchs. Si un joueur qui donne forfait, peut être classé mais jamais qualifié pour un tour suivant.
- 8/10 H. En cas de non-participation ou forfait aux championnats individuels : les cas particuliers seront traités par le directeur sportif compétent, en collaboration avec sa commission sportive.
- 8/10 I. Les joueurs de la catégorie :
- 8/10 I.1. Honneur : ils n'ont pas le droit de participer aux compétitions sur petit billard, dans les disciplines où ils sont Honneur.
- 8/10 I.2. Excellence libre grand format : Ils ne peuvent plus participer à Excellence libre petit format.
- 8/10 I.3. Supérieur trois bandes grand format : Ils ne peuvent plus participer à Excellence trois bandes petit format.
- 8/10 I.4. Un joueur qui est promu vers Excellence cadre 38/2 ou vers le 1^{re} catégorie cadre 47/2, ne peut plus participer à Excellence libre petit format.
- 8/10 I.5. Les joueurs Excellence cadre 47/2 et/ou 47/1 et/ou 71/2 ne peuvent plus participer à Excellence cadre 38/2.
- 8/10 J. A la partie libre (grand et petit format), les billes en contact doivent être replacées sur mouches dans les catégories Excellence petit format et Excellence et Honneur grand format.
- 8/10 K. Pour les catégories Excellence cadre 38/2 et 57/2, les ancres ne sont pas d'application.
- 8/10 L. Pour toutes les catégories cadres 38/2 et 47/2 le cadre est intégral, la zone centrale n'est pas libre
- 8/10 M. Un nouveau joueur (NJ) vainqueur d'une finale avec reclassement, garde son résultat et est proclamé champion. Toutefois, il ne sera pas repris dans le tour suivant.
- 8/10 N. La direction sportive détermine sur quel billard on joue. Toutefois, on fera de sorte qu'un joueur ne joue pas tous ses matchs sur le même billard dans la mesure du possible. Il détermine aussi l'ordre des matchs.
- 8/10 O. Si un local dispose de deux formats de petits billards (2,10m et 2,30m) lors des compétitions individuelles, un joueur visiteur ne peut jouer le même jour que sur 1 format.
- Si on joue en poules, on ne peut jouer que sur 1 format

Art. 8/11. CÉRÉMONIEL

- 8/11 A. Chaque finale commence par la présentation des joueurs par le directeur sportif et se termine par la proclamation du champion par le délégué officiel.
- 8/11 B. Lors de la proclamation, les joueurs se rangent, côte à côte, dans l'ordre de leur place obtenue

- 8/11 C. Les joueurs doivent se présenter en tenue sportive prescrite, tant à la cérémonie d'ouverture qu'à celle de clôture.
- 8/11 D. Pendant toute la durée de la finale et des cérémonies protocolaires, les joueurs doivent rester à la disposition de la direction sportive du tournoi. Ils ne peuvent pas quitter la salle sans l'autorisation de la direction sportive.
- 8/11 E. Lors d'une finale nationale l'hymne national est joué au moment où l'on a proclamé le champion.
- 8/11 F. Le montant des prix (en espèces) mis à disposition par la FRBB doit être payé intégralement.
- 8/11 G. Un joueur absent à la cérémonie de clôture ne reçoit pas son prix.

Art. 8/12. CONVERSION DES RÉSULTATS SUR DIFFÉRENTS FORMATS

- 8/12 A. Pour convertir les résultats obtenus sur un format vers un autre format, on multiplie le nombre de caramboles réalisés par les coefficients suivants, arrondis vers l'unité la plus proche (vers le bas si < 0.500 , vers le haut si ≥ 0.500) :

- De 2m30 à 2m10 : $\frac{\text{Nbre de caramboles réalisés}}{7} \times 8$ pour les disciplines : libre, cadre et bande
- De 2m10 à 2m30 : $\frac{\text{Nbre de caramboles réalisés}}{8} \times 7$ pour les disciplines : libre, cadre et bande
- De 2m30 à 2m10 : $\times 1.1022$ pour la discipline trois bandes
- De 2m10 à 2m30 : $\times 0.9082$ pour la discipline trois bandes.

Le format 2m30 est considéré comme le format de base.

- 8/12 B. Les conversions se font toujours pour chaque match séparément.
- 8/12 C. Lorsque toutes les rencontres ont été jouées sur un même format, la conversion sera faite en multipliant la moyenne générale par le coefficient. Si un joueur obtient la moyenne de promotion sur un format déterminé sur petit billard, il est promu, même si le coefficient de comparaison de la moyenne générale de ce format n'entraîne pas de promotion sur un autre format.

CHAPITRE 9. CHAMPIONNATS INTERCLUBS – MIXTE / ALEXIS**Art. 9/1. Droit de participation**

Voir art. 6/1 ; 6/3

Art. 9/2. Composition des équipes**9/2 A. ALEXIS (GRAND FORMAT) :**

- Bande : 40 ou 55 ou 70 points
- Libre : 60 ou 90 ou 120 points
- Cadre 47/2 : 50 ou 70 ou 90 points

9/2 B. MIXTE (PETIT FORMAT) :

- Bande : 40 ou 55 points
- Libre : 90 ou 120 ou 160 points
- Cadre 38/2 : 90 ou 120 ou 160 points

9/2 C. Les joueurs peuvent être transférés d'une équipe à l'autre, à condition qu'avec leur équipe d'origine ils aient été éliminés au tour précédent

9/2 D. Au cours d'une même compétition, les joueurs ne peuvent plus permuter de place, sauf si l'un d'eux ne peut être aligné.

9/2 E. Au cours d'une compétition, on peut changer à tout moment les joueurs d'une équipe sans devoir le justifier. Uniquement pour la finale, les mêmes joueurs doivent être alignés, on peut y déroger seulement en cas de force majeure et avec l'autorisation du directeur sportif compétent.

9/2 F. Pour compléter une équipe, on peut inviter un joueur d'un autre club. Ce joueur doit :

- Être membre de la FRBB avec une carte de licence valable pour l'année sportive en cours.
- Se faire membre du club avec une petite carte s'il est affilié dans la même région ou une carte de licence supplémentaire s'il est affilié dans une autre région.

Un seul joueur peut être invité par équipe.

Art. 9/3. Composition du calendrier.

9/3 A. La composition du calendrier s'effectue par tirage au sort.

9/3 B. On joue par matchs aller - retour dans un système d'élimination directe.

Art. 9/4. Inscriptions

9/4 A. Les clubs doivent envoyer leurs inscriptions pour toutes les divisions au directeur sportif régional avant la date fixée.

9/4 B. Les inscriptions pour ces compétitions doivent parvenir à la CSN, avant le 5 août.

Art. 9/5. Matches

9/5 A. Les matchs doivent être joués à la date et à l'heure fixée, ou éventuellement avant cette date.

9/5 B. En principe, tous les joueurs de l'équipe doivent être présent à l'heure prévue au calendrier. Quand le premier joueur n'est pas présent un quart d'heure après l'heure fixée, ou un des joueurs suivants à la fin du match en cours, seul le joueur en faute perd par forfait.

9/5 C. Aucun match ne peut être reporté, sauf en cas de force majeure et avec l'autorisation du directeur sportif compétent. Si aucun accord ne peut être conclu entre les deux équipes pour fixer une autre date, celle-ci sera déterminée par le directeur sportif responsable.

9/5 D. Tous les matchs sont joués à reprises égales.

9/5 E. Les matchs se jouent immédiatement au niveau national.

Art. 9/6. Changement de dates

Conditions pour le changement de date pour les rencontres interclubs.

- 1) Prévenir le directeur sportif responsable.
- 2) Accord écrit entre les deux clubs concernés.
- 3) Jouer avant la date officiellement établie.

Art. 9/7. Résultats par tour de jeu

Les résultats de chaque tour de jeu se font de la façon suivante :

- 1) Nombre de points de rencontre.
- 2) Nombre de points de match.
- 3) La somme des pourcentages des points réalisés, chacun des matchs étant comptabilisé séparément.
- 4) En cas d'égalité, un test-match sera joué immédiatement entre deux joueurs de la catégorie désignée par le sort.
- 5) Envoi des résultats : 3 feuilles de matchs et la feuille récapitulative : voir aussi Art. 3/2.

Art. 9/8. Coupe - Challenge

9/8 A. Le challenge " Alexis " sur grand format est perpétuel.

9/8 B. Pour l'interclub " Mixte " sur petit format, une nouvelle coupe est prévue chaque année.

Art. 9/9. Joueur promu

Un joueur promu dans n'importe quelle compétition, peut soit être remplacé, soit continuer à jouer vers ses nouveaux points.

Art. 9/10. Finales

9/10 A. Mode de jeu : poule unique avec quatre équipes.

9/10 B. Si une équipe déclare forfait, elle sera remplacée par l'équipe perdante en quart de finale.

Art. 9/11. Promotions ou reclassement :

L'Art. 10/3 est de vigueur.

CHAPITRE 10. PROMOTIONS.**Art. 10/1. Définition.**

- 10/1 A. La promotion est le classement d'un joueur connu vers une catégorie supérieure. Voir l'Art. 10/7.
- 10/1 B. Le reclassement est appliqué au joueur qui a le statut de « nouveau joueur » et qui obtient une promotion (voir CHAPITRE 7).
- 10/1 C. Des promotions multiples ou reclassements sont toujours possibles.

Art. 10/2. Promotion en catégorie « Honneur »

10/2 A. Disciplines LIBRE – CADRE – BANDE

- 10/2 A.1. Par la moyenne générale réalisée sur un minimum de 4 matchs joués dans une même compétition reconnue par la FRBB ou la CEB ou l'UMB.

10/2 B. Discipline 3 BANDES.

- 10/2 B.1. Par la moyenne générale réalisée sur un minimum de 4 matchs joués dans une même compétition reconnue par la FRBB (pour la compétition INTM voir l'Art. 17/8 B.) ou la CEB ou l'UMB.

- 10/2 B.2. Le joueur ayant obtenu une promotion en dehors de l'INTM ou après avoir joué plus de la moitié des matchs avec une moyenne de promotion dans la même compétition sera marqué d'un signe dièse (#) dans le classement national et sera soumis à la fin de la saison sportive qui suit celle de la promotion au contrôle suivant :

$$\frac{\text{Moyenne générale de la saison de promotion} + \text{Moyenne générale de la saison suivante}}{2}$$

Si le résultat est inférieur à la moyenne minimum de 1,135, le joueur sera rétrogradé dans la catégorie « Supérieur ».

Art. 10/3. Promotion ou reclassement pour autres catégories.

10/3 A. Méthode générale :

- 10/3 A.1. Trois matchs joués : sur le total des 3 matchs joués avec une moyenne générale de promotion. Le joueur est promu ou reclassé dans la catégorie correspondante à la moyenne générale réalisée. Une promotion multiple est possible. Voir également l'Art. 14/1.

10/3 A.2. Minimum quatre matchs joués :

- Sur la moyenne générale du total des matchs joués, promotion dans la catégorie correspondante à la moyenne générale réalisée. Une promotion multiple est possible.
- Sur plus de la moitié des matchs joués avec la moyenne de promotion, promotion dans la catégorie directement supérieure à sa catégorie actuelle. Pas de promotion multiple.

La formule suivante doit être appliquée pour calculer le nombre de matchs séparés avec la moyenne de promotion :

- a. Le nombre total de matchs joués est pair : le nombre de matchs joués, divisé par 2 plus 1
(Exemple : 6 matchs joués : 6 divisé par 2 = 3 + 1 = 4)
- b. Le nombre total de matchs joués est impair : le nombre de matchs joués, divisé par 2, arrondi vers le haut (Exemple : 9 matchs joués : 9 divisé par 2 = 4,5 arrondis vers le haut = 5).

10/3 B. CHAMPIONNATS INDIVIDUELS. (Voir l'Art. 10/3 A)

- 10/3 B.1. Chaque tour de jeu est à considérer comme un nouveau tour.
- 10/3 B.2. Les finales constituent chaque fois un nouveau tour.

10/3 C. CHAMPIONNATS INTERCLUBS. (Alexis et Mixte - voir l'Art. 10/3 A)

10/3 C.1. L'ensemble des éliminatoires est considéré comme un tour (1/16 finales jusqu'aux 1/4 finales).

10/3 C.2. Les 1/2 finales et finale sont à considérer comme un seul et nouveau tour.

10/3 D. TOURNOIS & CHALLENGES.

10/3 D.1. Compétitions individuelles : voir l'Art. 10/3 A.

10/3 D.2. Compétitions par équipes : voir l'Art. 10/3 A.

10/3 D.3. Tout joueur peut obtenir une promotion au cours des tournois par relais quel que soit le nombre de points qu'il doit jouer.

10/3 E. COUPE DES RÉGIONS.

10/3 E.1. Voir l'Art 10.3 A.

10/3 E.2. Exceptions : voir les Art. 15/8 A, 15/8 B et 15/8 C.

10/3 F. INTM

Voir Art. 17/8 B.

Art. 10/4. Promotion d'un joueur faisant fonction.

10/4 A. Un joueur faisant fonction peut obtenir sa promotion dans la catégorie qui correspond à la moyenne qu'il a réalisé.

10/4 B. Une promotion multiple (double, triple...) est donc possible.

Art. 10/5. Promotion sur formats différents.

10/5 A. GRAND FORMAT :

10/5 A.1. La promotion au cadre, par la bande et aux trois bandes entraîne automatiquement la promotion sur le petit format dans le même mode de jeu et dans la même catégorie.

10/5 A.2. La promotion à la libre entraîne automatiquement la promotion sur le petit format s'il n'y pas de différence de catégorie.

10/5 B. PETIT FORMAT :

10/5 B.1. La promotion au cadre, par la bande et aux trois bandes entraîne automatiquement la promotion sur le grand format, dans le même mode de jeu s'il y a plus d'UNE catégorie d'écart. Excepté pour la promotion en catégorie excellence cadre 38/2.

10/5 B.2. La promotion à la libre entraîne automatiquement la promotion sur le grand format s'il y a un écart de plus de 2 catégories.

Art. 10/6. Promotion sur ordre.

10/6 A. La commission sportive régionale compétente peut, après jugement motivé, décider de promouvoir un joueur sur ordre.

10/6 B. En cas de réclamation, le Comité Régional est habilité à statuer en dernier recours.

Art. 10/7. Conséquences d'une promotion.

10/7 A. Généralités.

- 10/7 A.1. Si la moyenne minimum jouée ou à jouer au cadre devient **égale ou** supérieure à la moyenne maximum de sa catégorie à la partie libre, il s'en suit une promotion automatique à la partie libre.
- 10/7 A.2. Si le nombre de points à jouer par la bande devient **égal ou** supérieur à celui à jouer à la libre, il s'en suit une promotion automatique à la libre.
- 10/7 A.3. Si le nombre de points à jouer par la bande devient **égal ou** supérieur à celui à jouer au cadre, il s'en suit une promotion automatique au cadre.
- 10/7 A.4. Si le nombre de points à jouer aux trois bandes devient **égal ou** supérieur à celui à jouer par la bande, il s'en suit une promotion automatique par la bande.
- 10/7 A.5. Si le nombre de points à jouer en cadre devient égal ou supérieur à celui en libre, il s'en suit une promotion automatique en libre.
- 10/7 A.6. Le tableau d'équipollence est applicable pour tous les joueurs. Un joueur ayant droit à une rétrogradation dans une discipline qui entraînerait également une rétrogradation dans une autre discipline, ne peut pas rétrograder s'il a obtenu sa moyenne dans cette autre discipline. Consulter le tableau d'équipollence.

10/7 B. Conséquences qui diffèrent selon la nature de la compétition.

- 10/7 B.1. Championnats individuels même format :
- Anciens points à jouer jusqu'à la fin de la finale nationale.
 - Le joueur peut demander son classement dans la nouvelle catégorie au directeur sportif compétent et, si c'est possible, de participer au championnat de cette nouvelle catégorie.
- 10/7 B.2. Championnats individuels autre format :
- Si le calendrier est paru, il reste dans la même catégorie jusqu'à la fin de la compétition
 - Si le calendrier n'est pas encore paru, il faut tenir compte de l'Art. 10/5
- 10/7 B.3. Interclubs - Alexis & Mixte :
- Nouveaux points à jouer (même obtenus dans une autre compétition) dans un tour encore à jouer ou en finale.
- 10/7 B.4. Tournois et coupes individuels ou par équipes.
- Si un joueur est promu après son inscription à un tournoi ou à une coupe, il doit en informer l'organisateur.
 - Il a déjà joué un ou plusieurs matchs dans le tournoi, il continue à jouer son ancien pointage.
 - Il n'a pas encore joué de match dans le tournoi, il doit jouer ses nouveaux points même s'il y a plus d'une catégorie d'écart même si le calendrier est déjà paru.
 - Un nouveau joueur doit immédiatement jouer vers ses nouveaux points.

Art. 10/8. Application

10/8 A. Tout joueur est sensé connaître sa promotion et doit jouer ses nouveaux points à partir de :

- 10/8 A.1. Dans un championnat individuel : après son dernier match du tour de jeu ou de la finale dans lequel il a obtenu sa promotion.
- 10/8 A.2. Dans un championnat interclub : après son dernier match dans le tour de jeu ou la finale dans lequel il a obtenu sa promotion.
- 10/8 A.3. Dans les tournois et coupes : immédiatement après son dernier match ou élimination de ce tournoi ou après la dernière rencontre de son équipe.

10/8 B. Les clubs sont tenus au courant par les listes de promotions ou par communication individuelle.

Art. 10/9.

Un joueur qui obtient sa promotion au petit billard, quel que soit le format, est promu même si après l'application du coefficient de conversion de sa moyenne générale on n'obtient pas la promotion sur l'autre format. Voir aussi Art. 8/12.

CHAPITRE 11. RETROGRADATIONS

Art. 11/1. Catégorie Honneur.

- 11/1 A. Un joueur de catégorie Honneur ayant obtenu un titre international dans une discipline ne peut obtenir sa rétrogradation dans cette discipline que sur sa demande et/ou par décision de la CSN.
- 11/1 B. Un joueur dont les moyennes retenues pour le classement national de ses DEUX dernières années sportives actives sont inférieures à la moyenne minimum de la discipline sera rétrogradé dans la catégorie directement inférieure de cette discipline par la CSN.
Cette rétrogradation sera effective à partir de la saison suivante.
- 11/1 C. Les résultats obtenus dans les interclubs et les tournois entrent en ligne de compte.

Art. 11/2. Catégories « Excellence » toutes disciplines et « Supérieur » trois bandes.

- 11/2 A. Un joueur dont les moyennes retenues pour le classement national de ses DEUX dernières années sportives actives sont inférieures à la moyenne minimum de la discipline sera rétrogradé dans la catégorie directement inférieure de cette discipline par la CSN.
Cette rétrogradation sera effective à partir de la saison suivante.
- 11/2 B. Cette moyenne doit être calculée sur un minimum de trois matches d'une seule et même compétition sauf en INTM (voir Art. 17/8).
- 11/2 C. Les résultats obtenus dans les interclubs et les tournois entrent en ligne de compte.
- 11/2 D. La rétrogradation ne peut être accordée si plus de la moitié des matches joués dans la même compétitions, pris séparément, ont été joués dans la moyenne de la catégorie. Ceci sera indiqué par NR.
- 11/2 E. Un joueur rétrogradé peut demander un sursis d'une saison pour cette rétrogradation.
Cette demande doit être introduite auprès du DSN avant le 15 juin de la saison en cours, elle sera examinée lors de la réunion de la CSN suivante.

Art. 11/3. Toutes les autres catégories.

- 11/3 A. Un joueur dont les moyennes générales retenues pour le classement annuel de ses DEUX dernières années sportives actives, sont inférieures à la moyenne minimum de sa catégorie dans la discipline sera rétrogradé dans la catégorie directement inférieure de cette discipline par la Commission Sportive Régionale compétente.
Cette rétrogradation sera effective à partir de la saison suivante.
- 11/3 B. La commission Sportive Régionale peut refuser cette rétrogradation.
- 11/3 C. La rétrogradation ne peut être accordée si plus de la moitié des matches pris séparément dans une même compétitions ont été joués dans la moyenne de la catégorie. Ceci sera indiqué par NR dans les listes de classement.
Pour les compétitions par équipes, l'art. 10/3 est de vigueur.

Art. 11/4. Demande de rétrogradation.

- 11/4 A. **Le tableau d'équipollence a toujours priorité.**
- 11/4 B. Cette demande doit toujours être envoyée par écrit à la commission sportive compétente.

11/4 C. Les possibilités pour obtenir une rétrogradation sur demande sont :

11/4 C.1. Un joueur qui a obtenu une promotion peut solliciter une rétrogradation à la fin de l'année sportive active ultérieure suivante à condition :

- a. Que le résultat de la somme des moyennes générales retenues pour le classement annuel de la saison actuelle et de la saison précédente divisée par deux soit inférieur à la moyenne minimum de sa catégorie actuelle.
- b. Cette rétrogradation ne peut excéder une catégorie.
- c. Le demandeur est considéré comme nouveau joueur (NJ).
- d. L'acceptation ou le refus de la rétrogradation est de la compétence de la CSR.

11/4 C.2. Si on n'a plus joué pendant trois années sportives consécutives sur un certain format, on ne pourra plus tenir compte de la catégorie jouée sur ce format pour une rétrogradation éventuelle sur l'autre format.

11/4 D. S'il veut l'application de l'Art.11/4 C, le joueur doit le demander par écrit à la commission sportive compétente. En cas d'avis favorable de la commission sportive compétente, sa classification sur l'autre format sera supprimée dans les listes de classements

11/4 E. Si un joueur a obtenu une promotion multiple dans le cours de l'année sportive, la commission sportive compétente peut éventuellement réviser cette promotion à la fin de l'année sportive suivante.

11/4 F. Des cas exceptionnels par suite de maladie, d'accident, etc., peuvent toujours être traités par la commission sportive compétente.

Art. 11/5. Quand solliciter.

La commission sportive régionale doit faire connaître toutes les rétrogradations de la région à la commission sportive nationale le 30/07 au plus tard. Après cette date la CSN n'accepte plus aucune rétrogradation en vue de la mise à jour de la base de données.

Art. 11/6. Demande de report de la rétrogradation.

Un joueur qui durant DEUX années n'a pas réalisé sa moyenne, peut obtenir le report de rétrogradation pour 1 an. Ce report doit être demandé par écrit à la commission sportive compétente.

CHAPITRE 12. TOURNOIS - COUPES - CHALLENGES

Art. 12/1. Droit de jouer

Voir Art. 1/2; Art. 6/1; Art. 6/3.

Art. 12/2. L'organisation

12/2 A. Chaque tournoi peut être organisé de la façon suivante :

12/2 A.1. Individuellement ou par équipes.

12/2 A.2. Nationalement ou internationalement, régionalement ou inter régionalement, par district ou entre plusieurs districts.

12/2 A.3. Ouverts à tous les clubs ou membres affiliés ou sur invitation.

Art. 12/3. Prescriptions financières

12/3 A. Les clubs organisateurs doivent verser un droit d'inscription à leur région. Ce montant sera fixé chaque année par le comité régional.

12/3 B. Ce droit d'inscription peut être réclamé aux équipes ou joueurs inscrits. Toutefois, le club organisateur est, dans tous les cas, redevable vis-à-vis de la région.

12/3 C. Le droit d'inscription reste dû, également quand un joueur ou une équipe donnent forfait, quel qu'en soit le motif.

12/3 D. Le trésorier régional doit être informé dès le début du tournoi du nombre de joueurs ou d'équipes inscrits par chacun des clubs afin de permettre la perception du droit d'inscription dû à la région.

Art. 12/4. Approbation

12/4 A. Tout joueur ou club qui désire participer à un tournoi dans une autre région doit faire parvenir par écrit son inscription en double exemplaire au directeur sportif de sa région et au responsable du tournoi par le canal du directeur sportif de son club.

12/4 B. Celui-ci transmettra l'inscription au club organisateur après approbation du (des) joueur(s) ou équipe(s) inscrit(s).

12/4 C. Les inscriptions aux tournois dans son propre district ou région peuvent être envoyées directement aux organisateurs.

12/4 D. A la demande d'approbation, le règlement du tournoi doit toujours être joint.

12/4 E. Le(s) joueur(s) ou équipe(s) doit(doivent) toujours être en règle vis-à-vis du responsable du district ou de la région.

12/4 F. Dès que toutes les approbations sont parvenues à l'organisateur, le calendrier peut être établi.

Art. 12/5. Règlement

12/5 A. Le règlement d'un tournoi doit toujours être soumis à l'approbation du directeur sportif régional responsable avant d'être envoyé dans les clubs.

12/5 B. Lors de chaque organisation d'un tournoi, les exemplaires nécessaires doivent de nouveau être envoyés au directeur sportif régional concerné.

12/5 C. Le règlement d'un tournoi qui fait partie d'un circuit doit également être soumis à l'approbation de la CSN.

Art. 12/6. Durée de validité règlement challenges.

Si aucune modification n'est apportée au règlement d'un challenge (excepté les dates), il reste valable pendant toute sa durée (maximum 4 ans).

Art. 12/7. Attribution définitive – challenges

12/7 A. Si, après quatre organisations, un tournoi n'a pas de vainqueur, l'attribution définitive se jouera mutuellement entre les différents vainqueurs, à raison d'une équipe par victoire obtenue.

12/7 B. En tournois individuels, les vainqueurs, qui n'ont pu participer pour causes de promotion, doivent également être invités.

Art. 12/8. Composition des équipes

12/8 A. Un joueur connu d'une équipe éliminée ne peut en aucun cas être aligné dans une autre équipe.

12/8 B. Un seul joueur faisant fonction peut être aligné par équipe. Ceci est également d'application dans les tournois par relais.

12/8 C. Au cours de la compétition on peut, à tout moment, remplacer les joueurs d'une équipe. Par contre on ne peut permuter de place ni changer de mode de jeu, à moins qu'un des joueurs ne puisse être aligné.

Art. 12/9. Tournois par relais

12/9 A. Les deux joueurs qui commencent tirent à la bande pour déterminer qui commence la partie

12/9 B. Au moment où l'un des deux joueurs a totalisé les points qu'il doit jouer, les billes restent dans leurs positions et son coéquipier continue la partie. Pour l'équipe adverse c'est également le joueur suivant qui continue la partie.

12/9 C. Un joueur ne peut jouer que les points de sa catégorie augmentés éventuellement des points de retard de son prédécesseur.

12/9 D. Un joueur faisant fonction est admis.

12/9 E. Le directeur sportif responsable peut faire une distinction entre les catégories Honneur et Supérieure trois bandes (60 p contre 50 p)

Art. 12/10. Résultats.

12/10 A. Les organisateurs doivent, après la fin du tournoi, envoyer immédiatement les feuilles récapitulatives au directeur sportif régional compétent. Les feuilles de matchs originales doivent rester à disposition au local pendant un an.

12/10 B. En cas de non-respect de cette règle, l'autorisation pour la prochaine organisation du tournoi sera refusée d'office.

Art. 12/11. Tirage.

12/11 A. Lorsque l'approbation est obtenue (Art. 12/4), le tirage au sort du calendrier sera établi sous le contrôle d'un commissaire responsable désigné par le directeur sportif responsable.

12/11 B. L'original du calendrier étiré doit être viré par le club aménageant au directeur sportif responsable.

12/11 C. Compétitions par équipes et individuelles. Des changements au calendrier sont autorisés, pour autant que ce soit mentionné dans le règlement du tournoi en question.

Art. 12/12. Règlement du tournoi.

Chaque règlement doit comporter les précisions suivantes :

12/12 A. S'il s'agit d'une compétition individuelle ou par équipes, organisée régionalement, inter régionalement ou nationalement.

12/12 B. Le format et le nombre de billards.

12/12 C. Le nombre de joueurs et la (les) catégorie(s) demandée(s).

12/12 D. La date d'inscription, du tirage au sort, du début et la fin de la compétition.

12/12 E. Les définitions des forfaits :

12/12 E.1. Pour équipe irrégulière ou incomplète.

12/12 E.2. Pour l'arrivée tardive d'un joueur ou d'une équipe.

12/12 E.3. Les frais en cas de forfait signalé.

12/12 E.4. Les frais en cas de forfait non signalé.

12/12 F. Le nombre de finalistes prévus.

12/12 G. Pour challenges :

12/12 G.1. Le nom des vainqueurs précédents.

12/12 G.2. Le mode d'attribution définitive.

12/12 G.3. Le mode de déroulement de la compétition.

12/12 G.4. L'enjeu du tournoi.

12/12 G.5. Mention exacte du montant des prix en espèces.

Art. 12/13. Affichage du règlement

Le règlement approuvé sera affiché de façon visible au local du club organisateur durant toute la durée de la compétition.

Art. 12/14. Catégories différentes

L'organisateur peut déterminer le nombre de catégories de différence qu'il peut y avoir entre deux joueurs qui se rencontrent.

Art. 12/15. Tournoi individuel

Dans un tournoi individuel, seuls les joueurs appartenant à la catégorie prévue peuvent participer (Exception : voir Art. 10/7 B.4).

Art. 12/16. Officiel

Les tournois sont des compétitions officielles.

Art. 12/17. Tenue vestimentaire

Voir CHAPITRE 4.

CHAPITRE 13. RECORDS.

Art. 13/1. Records nationaux.

13/1 A. Sont reconnus comme records nationaux :

- 13/1 A.1. Dans tous les modes de jeu et au billard artistique, la moyenne générale la plus haute de tous les matchs d'un seul et même championnat avec un minimum de 4 matchs.
- 13/1 A.2. Le record de la moyenne particulière.
- 13/1 A.3. La meilleure moyenne d'un match non perdu d'un championnat, le record de la plus forte série, la meilleure série réalisée dans un match.
- 13/1 A.4. Le record de la meilleure série : la meilleure série réalisée lors d'une rencontre.
- 13/1 A.5. Une série est dite "prolongée", sur plus d'un match, quand un ou plusieurs matches sont terminés en une reprise et qu'on y ajoute :
 - a. Le nombre de points de la dernière reprise du match précédent quand il n'est pas perdu.
 - b. Le nombre de points réalisés lors de la première reprise du match suivant.
- 13/1 A.6. Au billard artistique :
 - a. Le record du nombre de points réalisés.
 - b. Le record du nombre de figures réussies.

Art. 13/2.

13/2 A. Des records nationaux peuvent être établis :

- 13/2 A.1. Lors des finales des championnats de la plus haute catégorie.
- 13/2 A.2. En finale d'un championnat international ou dans une rencontre officielle entre nations.
- 13/2 A.3. Lors de la finale d'un championnat national d'une fédération étrangère affiliée à la CEB à condition que la FRBB ait donné son accord pour y participer.

Art. 13/3.

Tout record doit être homologué par la CSN après examen des rapports de matches s'y rapportant.

CHAPITRE 14. SANCTIONS – AMENDES – FORFAITS.**Art. 14/1. Généralités.**

- 14/1 A. Un joueur qui donne forfait ne fut-ce que pour un seul match dans un tour de jeu est éliminé de la compétition.
- 14/1 B. Lorsqu'un joueur a joué trois matchs et déclare forfait pour le 4^e, la moyenne réalisée est prise en considération pour les listes de classement. La promotion par 2 sur 3 est possible dans ce cas.

Art. 14/2. Forfait de l'adversaire.

Un joueur qui bénéficie d'un forfait dans un tour de jeu sera classé sur base des résultats obtenus s'il a joué au moins trois matchs dans ce tour de jeu.

Art. 14/3. Arrivée tardive.

- 14/3 A. Un joueur perd par forfait lorsqu'il n'est pas présent au local un quart d'heure après l'heure fixée sur le calendrier. Les problèmes de circulation extrême ou circonstances atmosphériques seront traitées par la commission sportive nationale.
- 14/3 B. Chaque arrivée tardive doit être notée sur le rapport de match.
- 14/3 C. En cas de forfait, une feuille de match doit être complétée en y mentionnant les motifs. La feuille de match doit être envoyée au directeur sportif, pourvue des signatures du joueur présent et de l'arbitre.

Art. 14/4. Conséquences d'un forfait en championnat individuel.

- 14/4 A. Forfait non excusé (ffne) :
- 14/4 A.1. Ni l'adversaire, ni le directeur sportif intéressé n'ont été avertis.
- 14/4 A.2. Procédure à suivre : ROI art.6/2.
- 14/4 B. Forfait excusé (ffe) :
- 14/4 B.1. Le joueur concerné est tenu d'envoyer les justificatifs du forfait au directeur sportif concerné avant publication des résultats.
- 14/4 B.2. La commission compétente examine la validité (raison ou les circonstances) d'un tel forfait.
- 14/4 B.3. Si aucun document pour justifier ce forfait, ne parvient au directeur sportif compétent, automatiquement une sanction administrative suivra.
- 14/4 C. Tarifs sanctions administratives :
- 14/4 C.1. National : voir le Vade-Mecum financier.
- 14/4 C.2. La région et district : la région ou le district sont compétents.
- 14/4 D. Suites d'une sanction :
- 14/4 D.1. Après examen et en cas d'une éventuelle suspension pour un période déterminée, le joueur ne peut participer à aucune compétition durant cette période de suspension.
- 14/4 D.2. Si la sanction administrative due par un joueur n'est pas payée à la date prévue, le joueur sera suspendu de toutes les compétitions de la FRBB jusqu'au paiement de la sanction. Le club auquel ce joueur est affilié en sera averti par écrit.
- 14/4 D.3. Au cas où un club n'a pas payé la sanction administrative qui lui a été infligée, tous les membres du club concerné sont suspendus jusqu'au paiement exigé.

Art. 14/5. Infractions.

Des sanctions administratives et sportives peuvent être prises pour les infractions suivantes :

14/5 A. Forfait non excusé.

14/5 B. Forfait excusé.

14/5 C. Arrivée tardive après l'heure fixée au calendrier. Lors de compétitions par équipes, un quart d'heure après l'heure fixée au calendrier pour le premier joueur et immédiatement après la fin du match précédent pour les joueurs suivants.

14/5 D. Tenue vestimentaire non réglementaire.

14/5 E. Comportement inconvenant.

14/5 F. Envoi tardif des rapports de match.

14/5 G. Rapports de match et/ou feuilles récapitulatives incomplètes.

14/5 H. Cette énumération n'est pas limitative.

14/5 I. Tarifs : voir art 14/4 C du Vademecum national.

CHAPITRE 15. COUPE DES REGIONS.

Art. 15/1. Généralités

15/1 A. Ce règlement est d'application au niveau national.

15/1 B. Chaque région peut y apporter des modifications spécifiques pour leur région, mais ce règlement adapté s'appliquera seulement s'il a été déposé à la CSN au plus tard le 15 août de l'année sportive en cours.

Art. 15/2. Mode de jeu.

15/2 A. Compétitions régionales :

15/2 A.1. Partie libre PB.

15/2 A.2. Par la bande PB.

15/2 A.3. Cadre 38/2.

15/2 A.4. Trois bandes PB.

15/2 A.5. Trois bandes GB.

15/2 A.6. Libre Catégories Supérieures PB.

Art. 15/3. Droit de jouer.

Voir Art. 1/2; Art. 6/1; Art. 6/3.

Art. 15/4. Composition des équipes.

15/4 A. Partie libre PB :

Joueur 1 :	30 ou 40 ou 55	petit billard
Joueur 2 :	55 ou 70 ou 90	petit billard
Joueur 3 :	90 ou 120 ou 160	petit billard

15/4 B. Par la bande PB :

Joueur 1 :	20 ou 30 ou 40	petit billard
Joueur 2 :	30 ou 40 ou 55	petit billard
Joueur 3 :	40 ou 55 ou 80	petit billard

15/4 C. Cadre 38/2 :

Joueur 1 :	60 ou 90 ou 120	petit billard
Joueur 2 :	90 ou 120 ou 160	petit billard
Joueur 3 :	120 ou 160 ou 220	petit billard

15/4 D. Trois bandes PB :

Joueur 1 :	15 ou 18 ou 22	petit billard
Joueur 2 :	22 ou 27 ou 34	petit billard
Joueur 3 :	27 ou 34 ou 42	petit billard

15/4 E. Trois bandes GB – nombre de points réduit.

Joueur 1 :	15 ou 18 ou 22	grand format
Joueur 2 :	18 ou 22 ou 27	grand format
Joueur 3 :	22 ou 27 ou 34	grand format

Points réduits à jouer : 15 = 10 ; 18 = 12 ; 22 = 15 ; 27 = 18 ; 34 = 23

15/4 F. Libre catégories supérieures PB :

Joueur 1 : 160 ou 210 ou 300 petit billard
Joueur 2 : 160 ou 210 ou 300 petit billard

Art. 15/5. Dispositions concernant les rencontres.

15/5 A. Poule unique, matchs aller et retour.

15/5 B. Peut se jouer sur un billard.

15/5 C. Former de préférence des divisions de 8 équipes. Pour le trois bandes grand format divisions de 12 équipes.

15/5 D. Les rencontres peuvent éventuellement être avancées d'une semaine par rapport à la date du calendrier.

15/5 E. Les rencontres ne peuvent être retardées afin de pouvoir communiquer à la presse un compte rendu exact des résultats par tour de jeu.

15/5 F. Les rencontres débutent à 19 h.30. Le week-end, on peut commencer à une autre heure.

15/5 G. Une équipe incomplète ou de composition erronée perd toujours par forfait (6 - 0).

15/5 H. Le début des rencontres peut être retardé avec l'accord des deux équipes.

15/5 I. Le calendrier des rencontres est établi par la commission sportive régionale.

15/5 J. Pour pouvoir participer à la finale nationale un minimum de 6 équipes (effectives), par région, doivent être inscrites. Des dérogations éventuelles peuvent être décidées par la CSN.

Art. 15/6. Inscriptions.

15/6 A. Les inscriptions se font à l'aide du formulaire spécialement conçu pour cette compétition et ce pour le 1^{er} juillet auprès du responsable de cette compétition.

15/6 B. Les équipes effectives doivent être communiquées ainsi que les joueurs de réserve. Ceux-ci peuvent être inscrits globalement sans mentionner à quelle équipe ils appartiendront. Les joueurs effectifs ne peuvent être alignés dans une autre équipe, mais les réserves peuvent l'être n'importe où. En cas d'abus, le comité sportif régional peut intervenir.

15/6 C. Un joueur peut être inscrit plus tard sous réserve d'approbation du comité régional.

15/6 D. Deux équipes d'un même club peuvent jouer dans une même division. Dans ce cas, elles devront se rencontrer au premier tour de jeu.

15/6 E. Normalement, chaque joueur évolue sur la distance de sa catégorie - Une dérogation peut être apportée à cette règle en compétition trois bandes grand format. Voir Art. 15/4 E.

15/6 F. Les joueurs de la plus basse catégorie inscrite se rencontrent d'abord, ensuite ceux des catégories moyennes et finalement ceux des plus hautes catégories.

15/6 G. Si c'est nécessaire, tout joueur a l'autorisation et la possibilité de jouer les points d'une catégorie supérieure. Si, au cours de la compétition, il peut reprendre sa place normale, il joue de nouveau les points de la catégorie à laquelle il appartient.

15/6 H. Tout nouveau joueur débutant dans une catégorie déterminée doit, au minimum, continuer à jouer dans cette catégorie.

Art. 15/7. Classement.

15/7 A. Points de rencontre : Victoire = 2 points ; Égalité = 1 point ; Défaite = 0 points.

15/7 B. Points de match : 6 - 5 - 4 -3 - 2 - 1 - 0.

15/7 C. Pourcentage caramboles : par match individuel.

Art. 15/8. Reclassifications et Promotions.

15/8 A. NOUVEAUX JOUEURS

15/8 A.1. Reclassement obligatoire après un minimum de trois matchs consécutifs dans le tour aller, dans le tour retour et dans les deux tours (pas de rétrogradations).

15/8 A.2. Le joueur doit immédiatement jouer ses nouveaux points après notification par le responsable de la compétition.

15/8 A.3. Le joueur peut garder sa place dans l'équipe.

15/8 A.4. Un joueur reclassé doit aussi jouer ses nouveaux points au championnat individuel avec le statut de nouveau joueur (NJ).

15/8 A.5. Si le calendrier est établi, il peut continuer à ses anciens points au tour en cours, il sera reclassé pour le tour suivant et barré de participation à cette compétition individuelle.

15/8 B. JOUEURS CONNUS :

Chaque joueur connu peut obtenir une promotion dans les cas suivants

15/8 B.1. Petit format :

- a. Sur l'ensemble des matchs du tour aller : au moins 3 matchs.
- b. Sur l'ensemble des matchs du tour retour : au moins 3 matchs.
- c. Sur l'entièreté de la compétition : au moins 3 matchs.
- d. La promotion prend cours immédiatement après notification par le directeur sportif responsable. Dans ce cas le joueur doit jouer les matchs suivants vers ses nouveaux points. Le joueur en question peut garder sa place dans l'équipe.
- e. Dans les compétitions encore à entamer, le joueur doit également jouer ses nouveaux points.
- f. Une promotion multiple est possible.

15/8 B.2. Grand format :

Voir Art.15/8 B.1.

15/8 C. En cas d'une rétrogradation ou de promotion, le responsable de la compétition doit en avertir le directeur sportif du club du joueur concerné

15/8 D. Une promotion ou reclassification dans une autre compétition signifie aussi que le joueur doit jouer ses nouveaux points dans la « Coupe des Régions » après notification par le directeur sportif compétent.

15/8 E. Distance réduite : promotion et/ou reclassification sont aussi d'application dans le jeu à distance réduite.

Art. 15/9. Composition des divisions.

15/9 A. Pour le trois bandes table de match : divisions de minimum 6 équipes.

15/9 B. Autres disciplines :

15/9 B.1. 1^e division : minimum 6 équipes.

- 15/9 B.2. A partir de la 2^e division, les divisions seront composées selon les normes régionales.
- Une nouvelle équipe doit débiter dans la division inférieure.
 - La division inférieure peut être composée régionalement pour éviter les longs déplacements.
- 15/9 C. Promotion / relégation
- 15/9 C.1. Division 1 : les deux derniers classés sont relégués.
- 15/9 C.2. Division 2 : le nombre de promotions dépend du nombre de séries en 2^e division. Les relégations dépendent du nombre de séries en 3^e divisions.
- 15/9 C.3. Division 3 : le champion de chaque série monte. S'il y a nécessité de compléter les divisions 1 et 2, le meilleur classé 2^e, etc. monte également.

Art. 15/10. Prix.

Fixés chaque année par la commission sportive régionale compétente.

Art. 15/11. Forfaits.

Les forfaits seront jugés par le comité régional compétent.

Art. 15/12. Généralités.

- 15/12 A. Chaque club doit fixer un jour de jeu pour ses matchs à domicile.
- 15/12 B. Les résultats (rapports de matchs et feuille récapitulative) doivent être envoyés immédiatement au responsable après la fin de la rencontre, par la poste, par fax ou électroniquement.
- 15/12 C. Les clubs qui jouent le jeudi, le vendredi ou pendant le week-end doivent communiquer les résultats par téléphone, le samedi avant 14h00 au directeur sportif responsable.
- 15/12 D. Une semaine de compétition commence le samedi.
- 15/12 E. Dans une équipe 1 joueur invité au maximum peut être aligné, à condition qu'il soit en possession d'une petite carte de membre complémentaire du club qui l'aligne. Lorsque le joueur concerné est membre d'une autre Région, une deuxième grande carte de licence est nécessaire. (Décision du Conseil d'Administration).
- 15/12 F. A moins qu'une autre personne soit désignée, le responsable de la compétition " Coupe des Régions " est le directeur sportif régional.

Art. 15/13. Finales nationales

- 15/13 A. Des finales nationales sont organisées dans toutes les disciplines dès qu'au moins quatre régions se sont inscrites et y participent.
- 15/13 B. L'équipe championne de la division 1 régionale est qualifiée pour la finale nationale.
- 15/13 C. Mode de jeu : poule unique avec les mêmes joueurs durant l'entièreté de la finale.
- 15/13 D. S'il y a 6 équipes inscrites, la finale sera jouée comme suit :
- 15/13 D.1. Les 6 équipes sont réparties par tirage au sort en deux poules (A et B) de 3 équipes.
- 15/13 D.2. Le premier jour : Dans chaque poule, les 3 équipes se rencontrent.
- 15/13 D.3. Le deuxième jour : Deux 1/2 finales croisées, le 1^{er} de la poule A contre le 2^{me} de la poule B et le 1^{er} de la poule B contre le 2^{me} de la poule A.
Les équipes ayant terminées 3^{me} de leur poule ne doivent pas se déplacer le 2^{me} jour.

15/13 D.4. La finale opposera les équipes qui ont gagnées les 1/2 finales.

CHAPITRE 16. COUPE de BELGIQUE

TROIS BANDES GRAND BILLARD INDIVIDUEL

Art. 16/1. Droit de participation

16/1 A. Voir Art. 1/2; Art. 6/1; Art. 6/3.

16/1 B. Un joueur de nationalité étrangère de la catégorie Honneur ou Supérieure ne peut pas participer à la Coupe de Belgique.

16/1 C. Un joueur de nationalité étrangère ne peut pas participer à la Coupe de Belgique s'il est également inscrit dans une autre fédération faisant partie de la CEB ou UMB.

Art. 16/2. Inscriptions.

16/2 A. Les inscriptions doivent se faire chez le directeur sportif régional.

16/2 B. Toutes les inscriptions doivent être communiquées au DSN pour le 16 août précédant la nouvelle saison afin de déterminer le nombre de participants à la phase finale par région.

Art. 16/3. Généralités.

16/3 A. SYSTEME DE JEU.

16/3 A.1. Tous les matchs se jouent suivant un tirage au sort et par élimination directe.

16/3 A.2. Les listes des participants par région doivent être en la possession du DSN le 1er août au plus tard. Les listes doivent mentionner : les noms des participants – leurs clubs – leurs numéros de licence – leurs catégories.

16/3 B. ELIMINATOIRES REGIONALES :

16/3 B.1. Le nombre de joueurs qualifié par région est déterminé au prorata des points attribués par joueur inscrit et sera déterminé lors de la CSN du mois d'août sur la base suivante :

- Catégorie Honneur 5 points
- Catégorie Supérieure 4 points
- Catégorie Excellence 3 points
- 1^{re} catégorie 2 points
- Toutes les autres catégories 1 point

a. CALCUL DU PRORATA DE JOUEURS PAR REGION.

$$1) \text{ Prorata} = \frac{\text{Nombre de points}}{\text{Total des points}}$$

2) *Nombre de participants* = $64 \times \text{Prorata}$ arrondi à l'unité la plus proche.

3) Dans le cas où le total des participants est supérieur à 64 alors pour la région dont le calcul du nombre de participants et dont les centièmes sont supérieurs et se rapprochent le plus de 50, le résultat sera arrondi à l'unité inférieure.

Exemple de calcul :

Région	Points	Prorata	%	Participants
ANT	290	0,4050	25,92	26
BRA	41	0,0572	3,66	4
H-N	30	0,0418	2,68	3
L-L	71	0,0991	6,35	6
LIM	40	0,0558	3,58	4
VLA	244	0,3407	21,81	22
Total	716			65

Région	Points	Prorata	%	Participants
ANT	290	0,4050	25,92	26
BRA	41	0,0572	3,66	4
H-N	30	0,0418	2,68	3
L-L	71	0,0991	6,35	6
LIM	40	0,0558	3,58	3
VLA	244	0,3407	21,81	22
Total	716			64

16/3 B.2. Pour arriver à ces nombres pour les éliminatoires nationales, on jouera d'abord des éliminatoires de district et ensuite régionales :

- Un premier tour au niveau district ou régional avec les joueurs des catégories 15, 18 et 22 points en deux sets gagnants de 8 points.
- Un second tour au niveau district ou régional avec les joueurs des catégories 27 et 34 points dont le nombre sera complété par les gagnants du premier tour en deux sets gagnants de 12 points.
- Un tour régional avec les catégories 42 points, Supérieur et Honneur dont le nombre sera complété par les gagnants du second tour en deux sets gagnants de 15 points.

16/3 C. ELIMINATOIRES NATIONALES : se jouent avec 64 joueurs.

16/3 C.1. Se jouent au mois de mars et en semaine.

16/3 C.2. Se jouent en deux sets gagnants de 15 points avec élimination directe.

16/3 C.3. Le vainqueur est classé pour le tour final national.

16/3 C.4. Des changements de dates sont possibles avec le consentement mutuel des deux joueurs.

Art. 16/4. Tour Final National.

16/4 A. Le tour final national se joue avec 32 joueurs, issus des éliminatoires nationales, sur 4 billards. Les joueurs sont répartis dans le tableau final par tirage au sort effectué par la CSN lors de leur réunion du mois de mars.

16/4 B. Les 1/16 et 1/8 de finales se jouent en 3 sets (2 sets gagnants) de 15 points.

16/4 C. A partir des 1/4 de finales on joue en 5 sets (3 sets gagnants) de 15 points.

16/4 D. Pour le classement de la 3^{me} à la 8^{me} places on joue en 3 sets (2 sets gagnants) de 15 points.

16/4 E. Le joueur qui commence la partie joue avec la bille blanche, qu'il gardera toute la durée du match.

16/4 F. Débuts de sets alternés.

16/4 G. Tous les sets sont à reprises inégales.

Art. 16/5. Répartition des points pour le Ranking Masters.

16/5 A. Participants = 4 pts.

16/5 B. Éliminés dans les éliminatoires nationales = 6 pts.

16/5 C. Tour final national :

- Vainqueur de la finale 48 points
- Perdant de la finale 36 points
- 3^e place 28 points
- 4^e place 24 points
- Éliminés en 1/4 de finale 18 points
- Éliminés en 1/8 de finale 12 points
- Éliminés en 1/16 de finale 8 points

Art. 16/6. Tenue vestimentaire.

16/6 A. MESSIEURS :

16/6 A.1. Chemise manches longues non retroussées de couleur unie.

16/6 A.2. Gilet, cravate ou nœud papillon.

16/6 A.3. Pantalon noir, chaussettes noires, chaussures noires.

16/6 A.4. Identification du club sur le côté gauche à hauteur de la poitrine.

16/6 B. DAMES :

16/6 B.1. Chemisier manches longues non retroussées de couleur unie.

16/6 B.2. Gilet, cravate ou nœud papillon.

16/6 B.3. Jupe noire, panty noir et chaussures noires ou pantalon noir, chaussettes noires et chaussures noires.

16/6 B.4. Identification du club sur le côté gauche à hauteur de la poitrine.

TROIS BANDES PETIT BILLARD INDIVIDUEL.

Art. 16/7. Droit de participation.

16/7 A. Voir Art. 1/2; Art. 6/1; Art. 6/3.

16/7 B. Un joueur de nationalité étrangère ne peut pas participer à la Coupe de Belgique s'il est également inscrit dans une autre fédération faisant partie de la CEB ou UMB.

Art. 16/8. Inscriptions.

16/8 A. Les inscriptions doivent se faire chez le directeur sportif régional.

16/8 B. Toutes les inscriptions doivent être communiquées au DSN pour le 16 août précédent la nouvelle saison afin de déterminer le nombre de participants à la phase finale par région.

Art. 16/9. Système de jeu.

16/9 A. Tous les matchs se jouent suivant un tirage au sort global et par élimination directe en 3 sets (2 sets gagnants).

16/9 B. Points à jouer :

- 6^{ème} catégorie (15) 8 points
- 5^{ème} catégorie (18) 9 points
- 4^{ème} catégorie (22) 11 points
- 3^{ème} catégorie (27) 14 points
- 2^{ème} catégorie (34) 17 points
- 1^{ère} catégorie (42) 21 points
- Catégorie Excellence (50) 25 points

16/9 C. Le tour final national se joue avec 32 joueurs. Il n'y a pas d'éliminatoires nationales.

16/9 C.1. Un joueur de chaque région est qualifié pour le tour final national.

16/9 C.2. Le nombre de participants par région au tour final national est déterminé au prorata du nombre d'inscriptions total et sera déterminé lors de la réunion de la CSN d'août.

16/9 C.3. La liste des participants par régions, (nom, club, points) est à transmettre par le directeur sportif régional au directeur sportif national avant le 1er août.

16/9 D. CALCUL DU PRORATA DE JOUEURS PAR REGIONS :

a.
$$\text{Prorata} = \frac{\text{Nombre d'inscrits}}{\text{Total des inscriptions}}$$

b. $\text{Nombre de participants} = (32 - 6) \times \text{Prorata}$ arrondi à l'unité la plus proche.

c. Dans le cas où le total des participants est supérieur à 32 alors pour la région dont le calcul du nombre de participants et dont les centièmes sont supérieurs et se rapprochent de 50, le résultat sera arrondi à l'unité inférieure.

Exemple de calculs :

Région	Inscriptions	Prorata	%	Participants		TOTAL
ANT	103	0,2384	6,19	6	1	7
BRA	44	0,1018	2,64	3	1	4
H-N	43	0,0995	2,58	3	1	4
L-L	45	0,1041	2,70	3	1	4
LIM	26	0,0601	1,56	2	1	3
VLA	171	0,3958	10,29	10	1	11
Total	432			27	6	33

Régions	Inscriptions	Prorata	%	Participants		TOTAL
ANT	103	0,2384	6,19	6	1	7
BRA	44	0,1018	2,64	3	1	4
H-N	43	0,0995	2,58	3	1	4
L-L	45	0,1041	2,70	3	1	4
LIM	26	0,0601	1,56	1	1	2
VLA	171	0,3958	10,29	10	1	11
Total	432			26	6	32

Art. 16/10. Tour Final National.

16/10 A. Le tour final national se joue avec 32 joueurs, issus des éliminatoires régionales, sur 4 billards de 2,10 m ou 2,30 m. Les joueurs sont répartis dans le tableau final par tirage au sort effectué par la CSN lors de leur réunion du mois de mars.

16/10 B. On joue en 3 sets (2 sets gagnants), en reprises inégales.

16/10 C. Le joueur qui commence la partie joue avec la bille blanche et la garde durant tout le match.

16/10 D. On débute les sets en alternance.

16/10 E. Si après les 2 premiers sets le score est 1 – 1, on jouera un 3^e set sur une distance de 1/4 du pointage normal :

- 6ème catégorie (15) 4 points
- 5ème catégorie (18) 5 points
- 4ème catégorie (22) 6 points
- 3ème catégorie (27) 7 points
- 2ème catégorie (34) 9 points
- 1ère catégorie (42) 11 points
- Catégorie Excellence (50) 13 points

Art. 16/11. Finale nationale - Tenue vestimentaire.

16/11 A. MESSIEURS : TOUTES LES CATÉGORIES

16/11 A.1. Chemise manches longues non retroussées de couleur unie. La chemise doit être rentrée dans le pantalon.

16/11 A.2. Gilet, cravate ou nœud papillon. Le gilet est conseillé mais n'est pas obligatoire.

16/11 A.3. Pantalon noir, chaussettes noires, chaussures noires. Le pantalon jeans est interdit ainsi que les chaussures de sport.

16/11 A.4. Identification du club sur le côté gauche à hauteur de la poitrine.

16/11 B. DAMES :

16/11 B.1. Chemisier manches longues non retroussées de couleur unie. Le chemisier doit être rentré dans le pantalon.

16/11 B.2. Gilet, cravate ou nœud papillon. Le gilet est conseillé mais n'est pas obligatoire.

16/11 B.3. Jupe noire, panty noir et chaussures noires ou pantalon noir, chaussettes noires et chaussures noires.

16/11 B.4. Identification du club sur le côté gauche à hauteur de la poitrine.

Art. 16/12. Résultats.

Les résultats doivent être envoyés immédiatement aux directeurs sportifs régionaux respectifs pour ce qui est des matchs joués au niveau régional ou de district.

Art. 16/13. Arrivée tardive.

Une arrivée tardive de 15 minutes entraîne le forfait.

Art. 16/14. Liste des participants.

La liste des participants à la Finale Nationale doit être transmise au DSN au plus tard **SIX (6)** semaines avant le début du tour finale National.

Art. 16/15. Promotions.

16/15 A. Il peut y avoir promotion après un minimum de trois tours de jeu au niveau régional/district.

16/15 B. Premier calcul et application après les éliminatoires régionales.

16/15 C. Deuxième calcul et application après le tour final national.

Art. 16/16.

Les joueurs qui se sont classés pour le tour final national sur les deux formats, doivent fixer leur choix pour les 1/4 de finales après les 1/8 de finales du tour final national. Le joueur éliminé est alors qualifié pour jouer les 1/4 de finales sur l'autre format.

Art. 16/17.

La CSN jugera de tous les cas exceptionnels.

Art. 16/18.

Si dans le cours d'année sportive des joueurs ont obtenu une promotion dans une autre compétition, ils doivent jouer leurs nouveaux points dans les éliminatoires district ou région s'ils sont encore en lice et également au tour final national.

Le tour régional peut comporter plusieurs tours éliminatoires.

CHAPITRE 17. INTM (Interclub National Trois bandes Match)

Art. 17/1. Participants.

- 17/1 A. Voir Art. 1/2, Art. 6/1, Art. 6/3.
- 17/1 B. Tous les joueurs, à partir de la catégorie Honneur jusqu'à la 5ème catégorie trois bandes grand billard peuvent participer à cette compétition.
- 17/1 C. La liste des joueurs reste valable pour toute la saison. La date limite des transferts est fixée au 31 août. Toutefois, les cas exceptionnels seront traités par la CSN.
- 17/1 D. Les joueurs de nationalités étrangères de la catégorie Honneur ou Supérieure ou Excellence doivent introduire, un document de libération fourni et signé par le responsable sportif de la fédération de billard de son pays, auprès du DSN et ce avant le 1^{er} septembre de la nouvelle saison sportive.

Art. 17/2. Composition des équipes.

- 17/2 A. Division 1 : 40 ; 40 ; 40 ; 40 12 équipes.
- 17/2 B. Divisions 2 : 40 ; 40 ; 30 ; 30 2 séries de 12 équipes.
- 17/2 C. Divisions 3 : 30 ; 30 ; 25 ; 25 4 séries de 12 équipes.
- 17/2 D. Divisions 4 : 25 ; 25 ; 20 ; 20 séries de 10 à 12 équipes suivant le nombre d'inscriptions.
- 17/2 D.1. En division 4 les parties sont limitées à 70 reprises, voir Art. 19/1 D.2.
- 17/2 E. Dans la mesure du possible, les divisions 3 et 4 seront composées en tenant compte de la situation géographique des équipes afin d'éviter de trop longs déplacements.
- 17/2 F. Dans le cas où il y a trop peu d'équipes dans une 3^e et/ou 4^e division, on jouera un tour supplémentaire.

Art. 17/3. Déroulement.

- 17/3 A. Poule unique avec des rencontres aller et retour.
- 17/3 A.1. Les clubs des divisions 1 et 2 doivent disposer de deux billards.
- 17/3 A.2. Les clubs des divisions 3 et 4 ne disposant que d'un seul billard, doivent jouer le week-end.
- 17/3 A.3. Pour les équipes qui jouent le week-end, l'heure limite du début des matchs est fixée à :
- Le samedi à 17h.00 sur 1 billard et à 19h.00 sur 2 billards.
 - Le dimanche à 16h.00 sur 2 billards.
- 17/3 A.4. Une semaine de compétition débute le samedi.
- 17/3 B. Un changement de date est autorisé quand un joueur d'une des deux équipes est empêché par une organisation CEB/UMB. La rencontre doit être jouée au plus tard dans la même semaine de compétition, néanmoins elle peut être avancée dans une semaine de compétition précédente. En cas de désaccord entre les deux équipes, le responsable de l'I.N.T.M. peut prendre une décision en concertation avec le directeur sportif national et le directeur sportif régional. Cette décision est sans appel. Exceptionnellement, en cas de force majeure, avec l'accord des deux clubs, du responsable de la compétition et du DSN, un match peut être remis à une date ultérieure dans le calendrier. Si après concertation avec les clubs et en cas de désaccord le responsable de la compétition, avec l'approbation du DSN et/ou de la CSN, peut fixer un match à une date ultérieure sans appel. L'équipe qui refuse de jouer sera déclarée forfait.

17/3 C. Lors de l'inscription, les clubs doivent indiquer le jour hebdomadaire de leurs rencontres à domicile.

17/3 C.1. En division 2 toutes les rencontres du dernier jour de compétition sont fixées le lundi.

17/3 C.2. En division 1 toutes les rencontres du dernier jour de compétition sont fixées le mardi.

Art. 17/4. Inscriptions - Compositions des équipes.

17/4 A. Les inscriptions doivent se faire **uniquement en complétant le formulaire spécial réservé pour cette compétition – document en Excel** – faute de quoi, l'inscription peut être refusée. Ce formulaire Excel doit parvenir électroniquement par email au directeur sportif régional qui après contrôle le transmettra au responsable de cette compétition en respectant la date limite mentionnée sur le formulaire d'inscription.

===== Tout formulaire non contrôlé par DSR sera considéré comme nul. =====

Une liste de base de **TOUS** les joueurs susceptibles de participer sera fournie par le club. Le classement (ordre successif) de ces joueurs est déterminé par le club en tenant compte des règles suivantes :

17/4 A.1. L'ordre des catégories doit toujours être respecté. D'abord les joueurs Honneur, ensuite les joueurs des catégories Supérieur, Excellence, 1^e, 2^e ; 3^e, etc.

17/4 A.2. L'ordre des joueurs à l'intérieur des catégories est déterminé par le club, cette liste des joueurs est définitive pour toute la saison en ce qui concerne l'ordre des joueurs et leurs classements respectifs. Voir aussi l'Art. 17/5.

17/4 A.3. La CSN peut intervenir s'il y a une trop grande discordance entre la force estimée et la force réelle d'un nouveau joueur. La composition des équipes et l'ordre des joueurs en début de saison seront soigneusement examinés par le responsable de la compétition INTM. Il peut, s'il le souhaite, être assisté par ses collègues de la CSN.

17/4 A.4. À partir du tour « retour », de nouveaux joueurs peuvent être ajoutés à la liste, en tenant compte de :

- a. La nouvelle liste doit être fournie à la CSN par le DSR pour le 1^{er} décembre.
- b. Seulement des joueurs de 1^e catégorie maximum peuvent être ajoutés.
- c. Ils ne peuvent pas apparaître dans une liste de joueurs d'un autre club.
- d. Lors d'un remplacement éventuel d'un joueur de base, le total des rencontres des deux joueurs doit satisfaire aux conditions de l'article 17/4 B.7.

17/4 A.5. Les équipes sont formées par d'un libre choix de quatre joueurs de base par équipe.

Par exemple :

- Équipe n° 1 est composée des numéros 2, 3, 5 et 7.
- Équipe n° 2 des numéros 1, 4, 9 et 10
- etc.

L'ordre des joueurs au sein d'une équipe est **TOUJOURS** déterminé par leur place sur la liste, également après remplacements (voir ci-dessous).

17/4 B. Remplacements.

17/4 B.1. À la suite d'un remplacement une équipe ne peut jamais être plus forte que l'équipe de base.

17/4 B.2. Un joueur de base de n'importe quelle équipe ne peut jamais être aligné dans une équipe inférieure. Il est parfaitement possible qu'un joueur de base d'une équipe inférieure remplace un joueur d'une équipe supérieure.

17/4 B.3. Un joueur de base d'une équipe ne peut être remplacé que par un joueur classé plus bas dans la liste, appartenant de ce fait à la même catégorie ou à une catégorie inférieure. Un joueur de base qui a été remplacé ne peut réintégrer l'équipe qu'avec l'accord de la CSN.

17/4 B.4. Il n'y a pas de limites au nombre de remplacements. Il faut tenir compte de l'Art. 17/4 B.7.

17/4 B.5. À chaque remplacement il faut respecter l'ordre de la liste de joueurs.

17/4 B.6. Seule exception aux Art. 17/4 B.1 et 17/4 B.3 :

Le remplacement des joueurs de 3^e, 4^e et 5^e catégorie (22, 18 et 15 points) entre eux ne sont pas réglementés, c.à.d. qu'un joueur de la 5^e catégorie peut être remplacé par un joueur de la 3^e catégorie, même si celui-ci figure plus haut sur la liste.

17/4 B.7. Le nombre minimum de matchs à jouer pour les joueurs effectifs d'une équipe est déterminé comme suit :

- a. Dans toutes les divisions, minimum 11 matchs au cours d'une saison complète.
- b. Les rencontres non jouées par suite du forfait de l'adversaire ou pendant une semaine où l'on est BYE, comptent comme joué dans le total.
- c. Si l'on ne satisfait pas à ces conditions, cela entraîne un retrait de points de rencontres à la fin de la compétition :
 - Divisions 1 et 2 moins 10 points.
 - Divisions 3 et 4 moins 8 points.
 - Plus d'une sanction administrative imposée par le Comité Directeur.
- d. Lors d'un problème, toutes les demandes concernant les attestations ou les remplacements doivent immédiatement être communiquées au responsable de la CSN. La CSN examinera la demande lors de leur prochaine réunion.

17/4 B.8. Équipe incomplète :

- Si une équipe se présente avec seulement 3 joueurs, les résultats obtenus par les 3 autres joueurs sont valides. Ceci n'est accordé qu'une fois par saison et par équipe.
- Dans tous les autres cas, l'équipe incomplète perd avec un score de 8 – 0 (+ éventuellement une sanction administrative).
- L'ordre des joueurs dans l'équipe reste tel quel.
Seul le match du joueur manquant est forfait (si par exemple le joueur 2 est absent, on joue les matchs 1, 3 et 4).

17/4 B.9. Chaque équipe de composition erronée perd avec un score de 8 – 0.**17/4 B.10. L'ordre dans lequel les matchs se jouent est en principe :**

- D'abord les matchs 3 et 4.
- Ensuite les matchs 1 et 2.
- Cet ordre peut être changé par simple consentement mutuel.
- Le match 1 est le match dans lequel le joueur le plus haut classé joue.

17/4 B.11. Il est défendu de jouer plus d'un match par tour de jeu. Par tour de jeu on entend les tours de jeu tels qu'ils sont prévus au calendrier.**17/4 B.12. Deux équipes d'un même club, se trouvant dans la même division, doivent se rencontrer lors du premier tour de jeu, aller et retour.**

Art. 17/5. Joueurs étrangers.

17/5 A. Pour les joueurs des catégories « Honneur », « Supérieur » et « Excellence », il faut rajouter à l'inscription une attestation de leur Fédération Nationale, mentionnant :

- a. La catégorie à laquelle ils appartiennent.
- b. La plus forte moyenne générale établie en compétition durant les DEUX dernières années sportives.

Au cas où ce document est incomplet ou non remis, les joueurs concernés seront rayés de la liste de joueurs.

17/5 B. Il n'y a pas de limitation du nombre de joueurs étrangers inscrits.

- 17/5 C. Une équipe de base ne peut comprendre que deux (2) joueurs de nationalité étrangère. Par rencontre, seulement deux (2) joueurs de nationalité étrangère peuvent être alignés. Cet article ne concerne pas les joueurs classés en 1^e catégorie et les catégories inférieures.
- 17/5 D. Les joueurs de nationalités étrangères qui sont connus d'après leurs résultats dans l'INTM sont classés dans la catégorie correspondante à leurs résultats.
- 17/5 E. Les nouveaux joueurs de nationalités étrangères sont classés en fonction des informations reçues de leurs fédérations nationales. En cas de moyenne générale de promotion dans l'un des tours « ALLER » ou « RETOUR » et sur l'ensemble des matchs joués toutes divisions et équipes confondues, ils seront reclassés en fin de saison dans la catégorie correspondante à la moyenne réalisée ou par décision de la CSN en concertation avec le responsable de la compétition.

Art. 17/6. Nouvelles équipes

- 17/6 A. Toute nouvelle équipe ou équipe à nouveau inscrite débute dans la division la plus basse. La CSN peut décider à la majorité si une nouvelle équipe peut commencer dans une division supérieure.
- 17/6 B. Une équipe ayant déclaré forfait général une saison précédente sera considérée comme nouvelle équipe et devra recommencer dans la division la plus basse la saison suivante.

Art. 17/7. Classement général

- 17/7 A.1. Points de rencontre : (2 -1 -0).
- 17/7 A.2. Points de match : (de 8 à 0).
- 17/7 A.3. Moyenne générale de l'équipe (total des caramboles réalisés / total du nombre de reprises, de toutes les rencontres jouées par l'équipe).

Art. 17/8. Listes de classement et promotions

17/8 A. LISTES DE CLASSEMENT

- 17/8 A.1. La moyenne générale individuelle est calculée comme suit :
- a. Pour les joueurs de base d'une équipe :
 - Sur l'ensemble des matchs joués dans un tour complet « ALLER » ou « RETOUR » et sur l'ensemble des matchs joués par division.
 - Sur l'ensemble des matchs joués dans toutes les équipes et divisions.
 - b. Pour les autres joueurs, sur l'ensemble des matchs joués toutes divisions et équipes confondues avec un minimum de 3 matchs joués.
- 17/8 A.2. Pour les joueurs de la catégorie « Honneur » :
- La moyenne générale obtenue en ayant soit joué plus de 50 % du total des matchs dans un tour complet « ALLER » ou « RETOUR », soit plus de 6 matchs sur l'ensemble de la compétition entre en considération pour la liste de classement nationale.
- 17/8 A.3. Pour les joueurs des catégories « Supérieur » et « Excellence » :
- La moyenne générale réalisée entre en considération pour la liste de classement nationale.
- 17/8 A.4. Pour toutes les autres catégories :
- La moyenne générale réalisée entre en considération pour la liste de classement annuelle.

17/8 B. PROMOTIONS

- 17/8 B.1. La moyenne générale de promotion réalisée en ayant joué plus de 50 % du total des matchs par tour complet « ALLER » ou « RETOUR » engendre une promotion vers la catégorie correspondant à la moyenne réalisée.
- 17/8 B.2. L'Art. 10/3 A. est également d'application sur la totalité des matchs joués par tour complet « ALLER » ou « RETOUR » et sur l'ensemble des matchs joués dans l'INTM.
- 17/8 B.3. Le joueur qui a obtenu une promotion lors du tour « ALLER » ou « RETOUR » reste à sa place dans la liste des joueurs INTM jusqu'à la fin de la compétition.
Dans les autres compétitions il doit jouer son nouveau pointage dans les compétitions non débutées et lors du prochain tour pour les compétitions en cours sauf si le règlement d'une compétition le prévoit autrement.

Art. 17/9. Prix.

- 17/9 A. Le vainqueur de chaque série reçoit une coupe et une prime dont le montant est fixé chaque année par le Conseil d'Administration.
- 17/9 B. Les clubs et/ou les équipes qui ne sont pas représentés lors de la séance de remise des prix annuelle n'auront pas droit à leurs prix.
- 17/9 C. La remise des prix se fera le jour de la finale de la Coupe de Belgique à l'issue de la remise des prix de cette compétition.

Art. 17/10. Composition des séries.

- 17/10 A. La composition des divisions est fixée par la CSN.
- 17/10 B. Chaque année sportive les divisions sont constituées, en tenant compte des résultats de l'année sportive précédente (voir Art. 17/15).
- 17/10 C. Si un club aligne moins d'équipe(s) dans la nouvelle saison que l'année précédente, ce sera (seront) l'(les) équipe(s) se trouvant dans la (les) division(s) inférieure(s) qui sera (seront) supprimée(s).
Une dérogation peut être accordée pour des raisons exceptionnelles comme la perte de sponsors, de joueurs des catégories les plus hautes qui quittent le club, etc.
La demande doit être introduite auprès du DSN une semaine après la clôture de la compétition.
Si la demande est accordée par la CSN, le club sera redevable d'une amende de 150€.
Si la demande est faite après la parution du calendrier, l'amende sera de 300€.
Ceci est une mesure exceptionnelle et peut donc être refusée.
- 17/10 D. Si une série est incomplète, les classés 2^e du classement final de la division inférieure sont pris en considération. De ces classés 2^e, l'équipe avec la moyenne générale la plus forte à la priorité suivie des autres dans l'ordre décroissant de la moyenne générale, après suivent les classés 3^e etc.
- 17/10 E. Les clubs qui ont joués minimum 1 an dans le même local et qui désirent fusionner, peuvent demander de maintenir leur équipe dans la division supérieure.
- 17/10 F. Pour des raisons d'organisations et géographiques, une équipe de division 4, avec l'accord du club, peut être classée en division 3.

Art. 17/11. Délégation Européenne.

- 17/11 A. Chaque équipe qui désire entrer en ligne de compte pour la délégation Européenne devra, avant le début de la saison (avant le 15 août) procurer une liste de 6 joueurs au DSN.

17/11 B. En principe se sont les équipes classées 1^e et 2^e de la division 1 du dernier classement connu.

17/11 C. Si l'une des équipes ne s'inscrit pas pour la délégation Européenne, l'équipe suivante du dernier classement connu entre en ligne de compte.

17/11 D. L'intervention dans les frais prévu par la FRBB, sera attribuée aux équipes désignées par la CSN.

Art. 17/12. Réclamations.

Toute réclamation doit être adressée au responsable de l'INTM endéans les 48 heures et également être consignée sur la feuille récapitulative. Les cas spéciaux seront traités par la CSN dans un délai de 14 jours.

Art. 17/13. Sanctions administratives.

(Voir Vademecum finances).

Une sanction administrative sera infligée pour :

17/13 A. Une équipe incomplète ou composition erronée (voir Art. 17/4 B.8).

17/13 B. Un forfait d'un ou plusieurs joueurs pour une rencontre (voir Art. 17/4 B.8).

17/13 C. Un forfait général après publication du calendrier.

Art. 17/14. Résultats & feuille récapitulative.

17/14 A. Ils doivent être envoyés au responsable endéans les 12 heures.

17/14 B. Tout envoi tardif ou incomplet sera pénalisé d'une sanction administrative de € 5,00, ce montant sera doublé en cas de récidive.

17/14 C. Les résultats doivent être transmis par courriel ou introduit via le site internet.

Art. 17/15. Montants et descendants.

17/15 A. Le nombre de promotions et de relégations sera déterminé pour chaque saison sportive par la CSN (selon le nombre d'inscriptions). Cette réglementation sera publiée dans le calendrier officiel de l'INTM.

En général :

a. Division 1 :

- Les 2 derniers sont rétrogradés en division 2.

b. Division 2 :

- Le premier de chaque série est promu en division 1.
- Promotions supplémentaires suivant la moyenne générale de l'équipe des classés 2^e. Celles-ci ne peuvent pas être refusées.
- Les 2 derniers de chaque série sont rétrogradés en division 3.

c. Division 3 :

- Le premier de chaque série est promu en division 2.
- Promotions supplémentaires suivant la moyenne générale de l'équipe des classés 2^e. Celles-ci ne peuvent pas être refusées.
- Les 2 derniers de chaque série sont rétrogradés en division 4.

d. Division 4 :

- Le premier de chaque série est promu en division 3.
- Si le nombre d'équipes promues est inférieur à 8, les meilleurs 2^e classés par la moyenne générale de l'équipe compléteront le nombre d'équipes promues en division 3.

17/15 B. En cas de réorganisation ou de modification éventuelle de la composition des divisions, une dérogation de cette détermination préétablie est toujours possible.

17/15 C. Un club avec une équipe de promotion ne peut jamais refuser cette promotion.

17/15 D. Une équipe qui ne désire pas monter en division supérieure, doit introduire une demande motivée auprès du DSN endéans les 14 jours après la parution des résultats finaux de la compétition.

La demande sera examinée par la CSN. En cas d'acceptation, l'équipe ne recevra pas la prime allouée au premier ou devra la rembourser si elle a déjà été remise et débutera la saison suivante avec un handicap de moins 8 points.

Si cette équipe est à nouveau championne dans sa division, elle ne pourra plus refuser de monter en division supérieure.

Ceci ne sera accordé qu'une fois pour un club.

Ceci est une mesure exceptionnelle et peut donc être refusée.

17/15 E. Une équipe qui descend de la division 1 ou de la division 2 et qui ne veut pas jouer dans la division inférieure pour des raisons évoquées (perte de joueurs des catégories supérieures, perte de sponsor, etc.) commencera la nouvelle saison en division 4 sans handicap.

Art. 17/16. Contestations.

Tous les cas non prévus seront traités par la CSN.

Art. 17/17. Tenue vestimentaire.

17/17 A. La tenue sportive doit au minimum comporter l'emblème et/ou la désignation du club.

Il ne peut pas y avoir de publicité sur le dos du gilet, du pull, de la chemise, du polo.

Le nom du club et/ou du joueur peut y figurer.

Il ne peut y avoir aucun marquage à l'arrière du pantalon.

17/17 B. Les tenues suivantes sont autorisées :

17/17 B.1. Tenue A :

- a. Gilet ou pull avec ou sans manches de la couleur de l'équipe ou du club ou du sponsor.
- b. Chemise à longues manches de couleur unie.
- c. La cravate ou le nœud papillon est souhaité mais pas obligatoire.
- d. Si on ne porte pas de cravate ou de nœud papillon, le dernier bouton du col de la chemise peut être ouvert et les manches de la chemise peuvent être retroussées sur 1/3 de l'avant-bras.
- e. Pantalon de ville uni noir non dégradé, chaussettes noires et chaussures de villes noires.

17/17 B.2. Tenue B :

- a. Polo, à courtes ou longues manches, ou chemise, à longues ou courtes manches, de la couleur de l'équipe ou du club ou du sponsor.
- b. Pantalon de ville de couleur uni non dégradé, chaussettes de couleurs unies et chaussures de ville de couleurs unies.

- 17/17 C. Lors de l'inscription, la tenue sportive de l'équipe doit être présentée à la CSN/DSN, au moyen de photos de l'avant et de l'arrière de la tenue complète, pour approbation.
La tenue sportive de l'équipe peut être changée pour le tour « RETOUR », celle-ci devra d'abord être présentée à la CSN/DSN, au moyen de photos de l'avant et de l'arrière de la tenue complète, pour approbation avant le 1 décembre de la saison.
Les équipes peuvent avoir plusieurs tenues, elles devront toutes être approuvées par la CSN/DSN.
Seules les équipes dont les tenues sont approuvées seront listées sur le site internet de la FRBB.
- 17/17 D. Pour une rencontre, la tenue devra être identiques pour tous les joueurs de l'équipe (gilet, pull, chemise, polo, pantalon, chaussettes, chaussures, etc.).
- 17/17 E. En cas de non-respect ou de non-conformité à cet article, le joueur et/ou l'équipe en défaut sera sanctionnée administrativement et/ou sportivement par la CSN.
Toute infraction devra être notée sur la feuille de match ou le récapitulatif, le document devra être signé par les 2 équipes et envoyé au responsable de la compétition avec le DSN en copie.

CHAPITRE 18. CIRCUIT MASTERS

En cours de conception.



CHAPITRE 19. REGLES DE JEUX DISCIPLINES CLASSIQUES ET TROIS BANDES.

Art. 19/1. REGLES COMMUNES.

19/1 A. TIRAGE À LA BANDE.

- a. L'arbitre place les deux billes blanches (ou la blanche et la jaune) pour le tirage à la bande sur la ligne de départ et de part et d'autre du point de départ, à environ 20 cm de chaque grande bande. La bille rouge sera placée sur la mouche haute.
- b. Le sportif, dont la bille, après un retour sans faute, s'arrête le plus près de la courte bande (bande de départ) a gagné le tirage à la bande. Le coup est également valable, si la bille au retour touche la courte bande basse et rentre dans l'aire de jeu.
- c. Le sportif qui gagne le tirage à la bande décide si lui-même ou bien si l'adversaire commence la partie. Le sportif qui débute la partie commence avec la bille blanche non marquée. Ils conservent leur bille tout au long de la partie.
- d. Les deux sportifs tirent simultanément sur la bande du haut. Les deux billes doivent être en mouvement avant que l'une d'entre-elles n'atteigne la bande du haut. Si tel n'est pas le cas, le tirage est répété. Le sportif provoquant deux fois une telle répétition, perd le choix. Le tirage par doublé (deux fois aller-retour) n'est pas admis.
- e. Si dans leur trajet les deux billes se heurtent, le sportif fautif (celui dont la bille a quitté la ligne droite et a provoqué la rencontre) perd le tirage.
- f. Si dans leurs trajets les billes se sont heurtées, et qu'il est impossible de déterminer un fautif, ou si les deux billes s'arrêtent à la même distance, l'arbitre fait recommencer le tirage à la bande.
- g. Si la bille d'un joueur heurte la bille rouge ou la grande bande, ce joueur perd le tirage à la bande. Si tel est le cas pour les deux joueurs, le tirage est répété.

19/1 B. POSITION DE DÉPART.

- a. Les billes sont placées par l'arbitre :
 - La bille rouge sur la mouche haute.
 - La bille de l'adversaire sur la mouche centrale basse.
- b. La bille du joueur débutant la partie, d'après son choix, sur un des points de départ (gauche ou droit).
- c. La partie commence par le tirage à la bande. Tout touché de bille non permis est considéré comme fautif.
- d. Le carambole de départ doit se jouer par l'attaque directe de la bille rouge puis par n'importe quel chemin toucher la bille de l'adversaire avec au moins une bande dans les disciplines classiques ou trois bandes dans la discipline trois bandes.
- e. Si le point de départ est valable, le sportif reste au jeu et il peut continuer sa série selon les règles de la discipline concernée.

19/1 C. CARAMBOLAGE

- a. Le but du jeu consiste à réussir autant de points/carambolages que possible suivant les règles de la discipline jusqu'à la distance prescrite. Cela vaut également dans le cas où on joue des reprises limitées ou si le temps est limité.
- b. Le carambolage est réussi, lorsque la bille, mise en mouvement par le coup de queue, entre en contact avec les deux autres billes suivant les prescriptions spécifiques de chaque discipline, et que les trois billes soient à l'arrêt.
- c. Chaque carambolage compte pour un point.

19/1 D. FIN DE LA PARTIE.

19/1 D.1. SANS LIMITATION DU NOMBRE DE REPRISES.

- a. Une partie consiste en un certain nombre de carambolages/points à effectuer (distance de jeu).
- b. Toute partie commencée doit être jouée jusqu'au dernier carambolage/point. Une partie est terminée dès que l'arbitre a accordé le dernier point à exécuter, même si l'on constate après coup que le sportif n'a pas effectué le nombre de carambolages/points requis.
- c. Si le dernier carambolage de la partie a été exécuté par le sportif qui a commencé la partie, l'adversaire devra, au jeu avec égalité de reprises, égaliser le nombre de reprises en repartant sur mouches, les billes étant placées dans la position initiale de départ. Dans une partie jouée en sets ou sans égalité de reprises, cette règle ne s'applique que lorsque le sportif commençant la partie finit dans la première reprise.
- d. Pour être déclaré vainqueur d'une partie, le sportif doit avoir réalisé la distance fixée, sous réserve que l'adversaire n'en ait pas fait autant, à égalité de reprises.
- e. En cas de match nul à la fin de la partie, les dispositions des règlements spécifiques sont d'application.

19/1 D.2. AVEC LIMITATION DE REPRISES

- a. Une partie avec limitation de reprises sera toujours jouée avec égalité de reprises.
- b. Une partie consiste en un certain nombre de carambolages/points (distance de jeu) à effectuer en un nombre maximal de reprises limité.
- c. Toute partie commencée doit être jouée jusqu'à la dernière reprise accordée, à moins que l'un des sportifs ait atteint la distance de jeu.
- d. Lorsqu'un joueur a atteint le nombre points à jouer avec une reprise de plus que son adversaire, celui-ci jouera sa reprise avec les billes remises sur acquit pour la position de départ.
- e. Lorsque le joueur ayant commencé la partie a atteint la limite du nombre de reprises accordées, son adversaire devra commencer sa dernière reprise en repartant sur mouches, les billes étant placées dans la position initiale de départ.
- f. Pour être déclaré vainqueur d'une partie le joueur devra avoir réussi le nombre le plus élevé de carambolages proportionnellement à la distance complète à l'issue du nombre de reprises limite.
- g. En cas de match nul à la fin de la partie, les dispositions des règlements spécifiques sont d'application.

19/1 E. BILLES EN CONTACT – BILLES HORS DU BILLARD

- a. Une bille arrêtée est dite en « contact » lorsque l'arbitre a constaté que celle-ci est en contact avec une autre bille ou une bande.
- b. Une bille est considérée comme hors du billard lorsqu'elle a quitté ou touché l'encadrement du billard.
- c. Les bandes recouvertes de draps de billard font partie de la surface de jeu.
- d. Pour jouer en cas de bille en contact ou de bille hors du billard, il faut se référer aux règles spécifiques de la discipline.

19/1 F. FAUTES

Il y a faute et la main passe :

- a. Si dans l'exécution du coup, une ou plusieurs billes sautent hors du billard (indiqué par "billes dehors").
- b. Si le joueur joue avant que les billes soient immobiles (indiqué par "billes en mouvement").
- c. Si le joueur fait usage d'une partie quelconque de la queue autre que le procédé (indiqué par "procédé").
- d. Si le joueur, exception faite de l'attaque de sa bille pour l'exécution du coup, touche l'une quelconque des billes ou touche 2 fois la bille de jeu (indiqué par "touché"). Dans un tel cas la bille touchée reste à la place qu'elle vient d'occuper.

- e. Si le joueur touche ou déplace une bille pour enlever un corps étranger, au lieu de demander à l'arbitre de le faire (indiqué par "touché").
- f. Si la queue, la bille de jeu et la bande ou la bille 2 sont en même temps en contact (indiqué par "queuté").
- g. Si au moment où le joueur frappe sa bille, il ne touche pas le sol avec un pied au moins (indiqué par "pied pas au sol").
- h. Si le joueur fait sur la surface de jeu, la bande ou l'encadrement des points de repère ou utilise comme repère un objet (craie) (indiqué par "marque").
- i. Si à la reprise ou en cours de série, l'arbitre ou l'adversaire remarque que le sportif ne joue pas avec sa bille (indiqué par "mauvaise bille").
- j. Si le sportif ne respecte pas les règles particulières des divers modes de jeu (indiqué selon les règles en question).

19/1 G. FAUTES VOLONTAIRES

Si la faute indiquée à l'article précédent est commise volontairement, le sportif non fautif qui reprend la main, peut demander à l'arbitre de replacer la ou les billes dans leurs positions, aussi exacte que possible, qu'elles occupaient avant l'incident, pour autant qu'il juge ces positions plus avantageuses pour lui.

19/1 H. FAUTES NON CONSTATÉES – FAUTES NON IMPUTABLES AU SPORTIF

- a. Si un carambolage est fait après celui où la faute a été commise mais non constatée, le carambolage reste acquis et le sportif conserve la main.
- b. Toute faute provoquée par une tierce personne, arbitre compris, entraînant un déplacement des billes, n'est pas imputable au sportif.

Dans ce cas les billes sont remises par l'arbitre aussi exactement que possible dans la position qu'elles occupaient ou auraient occupées.

Art. 19/2. REGLES SPECIFIQUES POUR CHAQUE DISCIPLINES

19/2 A. DÉNOMINATION DES BILLES.

On distingue, d'une part, la bille de jeu et, d'autre part, les billes cibles appelées bille 2 et bille 3.

19/2 B. ZONES D'INTERDICTIONS AUX DISCIPLINES LIBRE ET CADRE.

- a. Le nombre et la surface des zones d'interdiction sont définis dans les règles spécifiques. Ces zones sont délimitées par des lignes blanches ou jaunes tracées le plus finement possible.
- b. Dans chacune de ces zones d'interdiction, le sportif ne pourra, au cours de sa série, exécuter que le nombre de carambolages autorisés par le mode de jeu en question.

19/2 C. POSITIONS DES BILLES DANS LES ZONES D'INTERDICTIONS.

- a. La position « entrée » s'obtient :
Quand les billes 2 et 3 s'arrêtent dans une même zone alors qu'elles étaient, avant le coup de queue, dans une autre zone ou dans deux zones différentes, ou dans cette même zone mais que l'une ou les deux billes adverses en sont sorties pour la réintégrer (indiqué par « entrée »).
Au mode de jeu 47/1 (38/1 – 35/1), la position « entrée » n'existe pas elle est indiquée directement par « dedans ».
- b. La position « dedans » s'obtient :
Quand un carambolage est exécuté après la position « entrée » sans qu'aucune des billes 2 et 3 sortent de la zone (indiquée par « dedans »).
- c. La position « à cheval » s'obtient :
Quand les billes 2 et 3 s'arrêtent près d'une ligne de zone, mais chacune dans une zone différente (indiqué par « à cheval »).
- d. La bille 2 ou 3 située exactement sur la ligne de zone est jugée au désavantage du sportif.

- e. L'une ou les deux billes 2 ou 3 peuvent réintégrer immédiatement la zone dont elle est sortie, formant ainsi à nouveau la position « entrée » ou « dedans ».
- f. La position par rapport au cadre s'annonce avant celle se rapportant à l'ancre. Si les deux positions sont les mêmes, l'annonce ne se fait qu'une fois, suivie de « partout ».

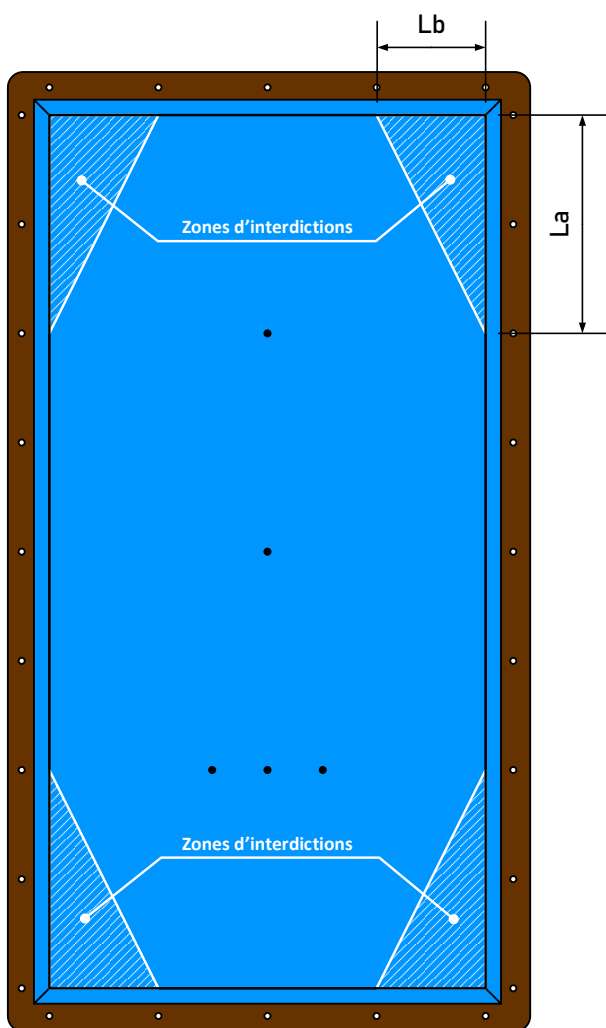
19/2 D. FAUTE DE ZONE.

Quand un carambolage est fait en partant de la position « dedans » et qu'aucune des billes 2 et/ou 3 ne sort de la zone, il y a faute (indiqué par « resté dedans »).

Art. 19/3. PARTIE LIBRE

19/3 A. DEFINITION

Le but de la discipline est de toucher avec la bille de jeu, selon les règles, les billes 2 et 3 aussi souvent que possible. Les zones d'interdiction sont à respecter, sinon il n'y a pas de contrainte.



Format	La (cm)	Lb (cm)
2m84	71	35,5
2m30	57,5	28,75
2m10	57,5	28,75

19/3 B. BILLES EN CONTACT - BILLES SAUTANT HORS DU BILLARD

Lorsque la bille du joueur est en contact avec une des deux autres billes, ou avec les deux, le joueur a le droit de :

- 19/3 B.1. Lorsque sa bille est en contact avec une ou toutes les billes :
 - a. Remettre sur les mouches comme pour le point de départ.
 - b. Jouer par la bille qui n'est pas en contact, ou par bande avant.

- c. Jouer par le massé détaché, mais à condition de ne pas faire bouger la bille en contact. Il n'y a pas de faute si la bille en contact bouge uniquement du fait qu'elle perd le point d'appui qu'éventuellement lui donnait la bille joueuse.
- d. Lorsque la bille du joueur est en contact avec une bande, ce sportif n'a pas le droit de jouer directement par cette bande.

19/3 B.2. Pour les catégories « Excellence » et « Honneur » :

Les billes doivent être remises sur les mouches comme pour le point de départ.

19/3 B.3. Lorsqu'une ou plusieurs billes sautent hors du billard toutes les billes seront remises sur les mouches comme pour le point de départ pour l'adversaire.

Art. 19/4. JEUX AUX CADRES

19/4 A. DEFINITION

Le jeu de cadre donne lieu à plusieurs sortes de parties selon les dimensions et le nombre des cadres.

19/4 B. CADRES ET ANCRES

19/4 B.1. Sur la surface de jeu on trace, le plus finement possible, en blanc ou jaune, des lignes qui forment des quadrilatères appelés cadres. (Zone d'interdiction)

19/4 B.2. En outre on trace à l'extrémité de chacune de ces lignes, et symétriquement à cheval sur celles-ci, des petits carrés additionnels dont l'un des côtés se confond avec le bord intérieur de la bande. Ces petits carrés s'appellent des ancrs.

19/4 B.3. Les prescriptions de l'Art. 19/2 B, applicables pour les lignes de cadre et les cadres, sont également valables pour les lignes des ancrs.

19/4 C. CADRE 47 (38 – 35) ET 71 (57 – 52)

19/4 C.1. La surface de jeu est divisée en cadres et ancrs (voir figures ci-dessous)

19/4 C.2. Les règles des zones d'interdictions du « Chapitre 19.B » sont applicables.

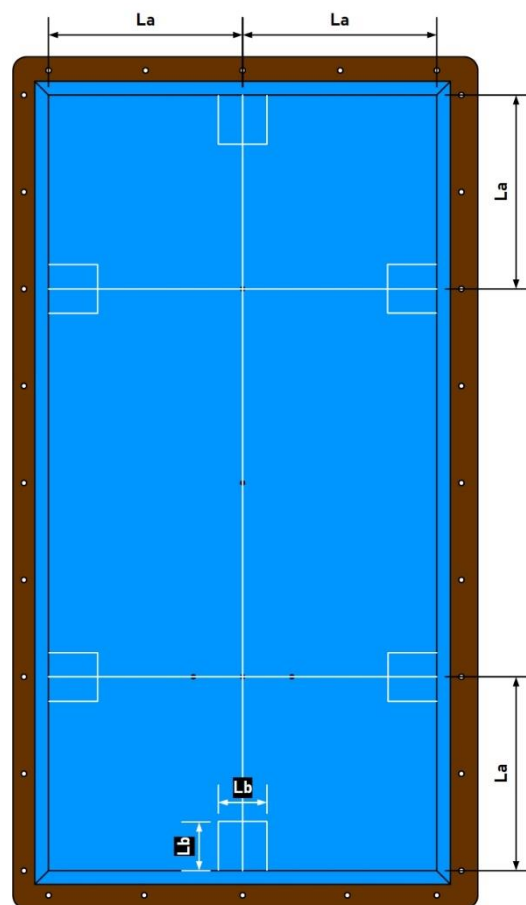
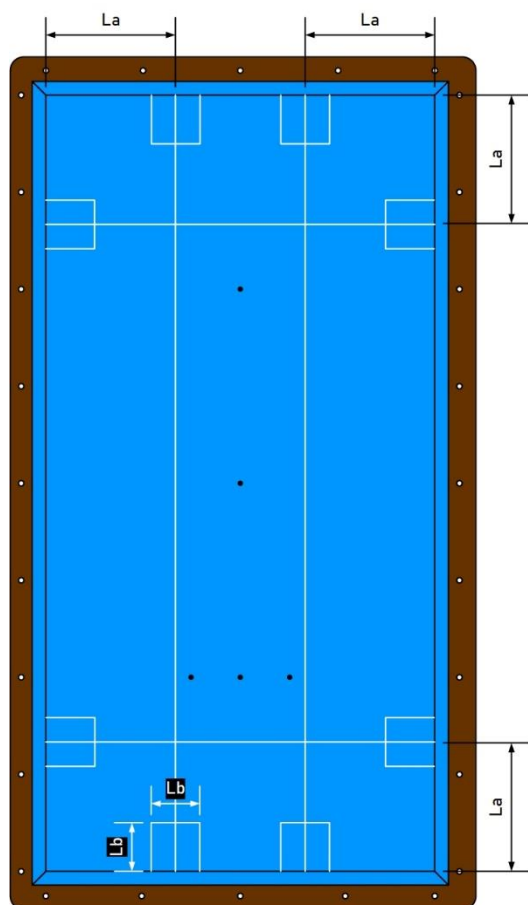
19/4 C.3. Les ancrs ne sont d'applications que sur le grand format et que pour les catégories Honneur et Excellence.

19/4 D. BILLES EN CONTACT - BILLES SAUTANT HORS DU BILLARD

19/4 D.1. Lorsque la bille du joueur est en contact avec une ou les deux autres billes, le joueur a le droit de :

- a. Remettre sur les mouches comme pour le point de départ.
- b. Jouer par la bille qui n'est pas en contact, ou par bande avant.
- c. Jouer par le massé détaché, mais à condition de ne pas faire bouger la bille en contact. Il n'y a pas de faute si la bille en contact bouge uniquement du fait qu'elle perd le point d'appui qu'éventuellement lui donnait la bille joueuse.
- d. Lorsque la bille du joueur est en contact avec une bande, ce joueur n'a pas le droit de jouer directement par cette bande.

19/4 D.2. Lorsqu'une ou plusieurs billes sautent hors du billard toutes les billes seront remises sur les mouches comme pour le point de départ pour l'adversaire et celui-ci prend la main.



CADRE 47 - 38 - 35		
Format	La (cm)	Lb (cm)
2m84	47,33	17,80
2m30	38,33	-
2m10	35,00	-

CADRE 71 - 57 - 52		
Format	La (cm)	Lb (cm)
2m84	71,00	17,80
2m30	57,50	-
2m10	52,50	-

Art. 19/5. BANDE

19/5 A. DEFINITION.

Dans le jeu par la bande, la bille de jeu doit avoir pris contact au moins avec une bande avant de toucher la bille 3 sinon il y a faute (indique par « pas de bande »).

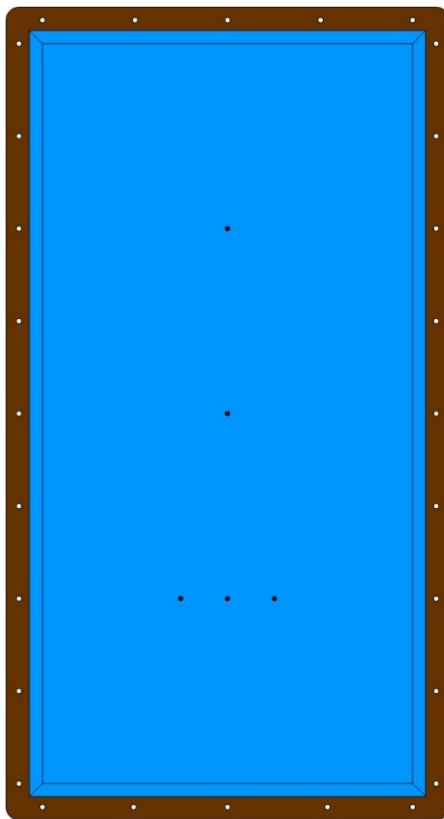
Il n'y a pas de zones de restrictions.

19/5 B. BILLES EN CONTACT - BILLES SAUTANT HORS DU BILLARD

19/5 B.1. Lorsque la bille du joueur est en contact avec une ou avec les deux, le joueur à le droit de :

- a. Remettre sur les mouches comme pour le point de départ.
- b. Jouer par la bille qui n'est pas en contact, ou par bande avant.
- c. Jouer par le massé détaché, mais à condition de ne pas faire bouger la bille en contact. Il n'y a pas de faute si la bille en contact bouge uniquement du fait qu'elle perd le point d'appui qu'éventuellement lui donnait la bille joueuse.
- d. Lorsque la bille du joueur est en contact avec une bande, ce sportif n'a pas le droit de jouer directement par cette bande.

19/5 B.2. Lorsqu'une ou plusieurs billes sautent hors du billard toutes les billes seront remises sur les mouches comme pour le point de départ pour l'adversaire et celui-ci prend la main.



Art. 19/6. TROIS BANDES**19/6 A. DEFINITION.**

Dans le jeu par trois bandes, la bille de jeu doit avoir pris contact au moins trois fois avec une ou plusieurs bandes avant de toucher la bille 3 sinon il y a faute (indiqué par « pas de bande » ou « une bande » ou « deux bandes »).

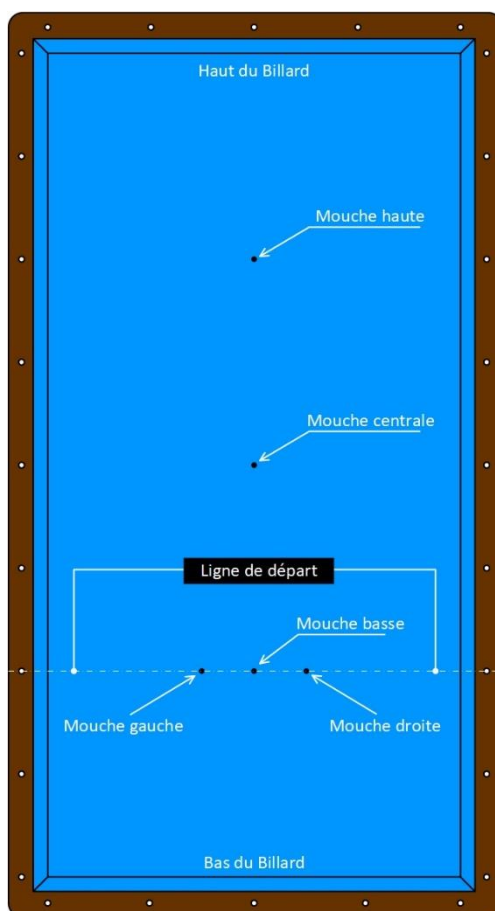
19/6 B. BILLES EN CONTACT – BILLES HORS DU BILLARD.

19/6 B.1. Si une ou plusieurs billes sautent hors de la surface de jeu, seulement les billes qui sont sorties sont remises sur mouches, dans les positions suivantes :

- a. La bille rouge, sur la mouche haute.
- b. La bille de jeu, sur la mouche basse de la ligne de départ.
- c. La troisième bille, sur la mouche centrale.
- d. Si la mouche correspondant à la bille est occupée ou masquée, la bille sera placée sur la mouche correspondant à la bille qui occupe ou masque la mouche.
- e. Au cas où les trois billes sautent hors du billard, elles seront placées selon les indications du point 2 et non dans la position initiale de départ.

19/6 B.2. Si la bille de jeu est en contact avec la bille 2 ou la bille 3 ou avec les deux, le joueur a le choix :

- a. De jouer vers la bille qui n'est pas en contact ou vers une ou plusieurs bandes qui ne sont pas en contact avec sa bille.
- b. De jouer par un massé détaché pour autant que la bille en contact ne bouge pas. Si la bille en contact bouge par la perte éventuelle de l'appui de la bille joueuse, il n'y a pas faute.
- c. De faire mettre, par l'arbitre, sur mouches les billes en contact comme si elles étaient sorties hors du billard suivant le point 19/6 B.1. Seules les billes en contact sont remises sur mouches.



ART. 19/7. RÈGLES POUR LIMITATION DE TEMPS PAR POINTS AU 3 BANDES

- 19/7 A. Si on joue dans la discipline 3-bandes avec limite de temps par point, une horloge bien visible pour les joueurs, l'arbitre et les spectateurs doit être posée à chaque table ou intégrée dans le marquoir électronique. Elle est utilisée sous le contrôle de l'arbitre d'après les règles suivantes :
- 19/7 A.1. Limitation à 40 secondes (si possible comptes à rebours) avec un système d'avertissement lumineux après 30 secondes.
- 19/7 A.2. Le temps est décompté à partir de l'arrêt ou du remplacement des billes et, lorsqu'il y a changement de joueur, à partir du moment où l'adversaire a regagné sa place.
- 19/7 A.3. Signal de punition – fin limite de temps - si possible acoustiquement. Si ce n'est pas possible l'arrêt se fait sur annonce/indication de l'arbitre. Après arrêt pour dépassement de temps les billes sont remises sur la position de départ pour l'adversaire.
- 19/7 A.4. Des extensions de temps ou Time-Out par match sont possibles. Le Time-Out peut être demandé à tout moment pendant la limite de temps. Si un sportif demande un Time-Out, la limite de temps initiale sera doublée (40 secondes sont ajoutées au temps restant). Les Time-Out non demandés seront perdus après la partie. Le Time-Out demandé doit être indiqué sur la feuille de match par TO et doit être bien visualisé pour le sportif, l'arbitre et les spectateurs au tableau de marquage.
- 19/7 A.5. Nombre d'extensions de temps : Pour un match avec sets, les joueurs disposent d'une unique extension de temps par set. Pour un match avec distance unique, les joueurs disposent de trois extensions de temps.
- 19/7 A.6. Pour le nettoyage des billes ou du billard ou pour des interruptions étrangères l'arbitre arrête le cours du temps limite. Après remise en jeu le temps recommence à courir. Pour l'utilisation d'une aide (petit pont etc.) ou d'une prolongation de queue le temps n'est pas arrêté.

CHAPITRE 20. ARTISTIQUE

Le but du billard artistique consiste à réussir des carambolages, lors de positions des billes définies par un règlement spécifique.

Le sportif a droit à trois essais pour réussir chaque coup.

Chaque coup a un coefficient de points adapté au degré de difficulté.

Un règlement spécifique définit toutes les autres dispositions, voir le règlement du VAS/AJA sur le site de la FRBB.

CHAPITRE 21. BILLARD A 5 QUILLES

La discipline 5 Quilles est régie par la Commission Sportive 5 Quilles et par un règlement spécifique pour cette discipline basé sur les règlements de la CEB.

Voir le règlement des 5 Quilles sur le site national de la FRBB.

CHAPITRE 22. INSCRIPTIONS INDIVIDUELLES AUX COMPÉTITIONS INTERNATIONALES.

Art. 22/1. COUPE D'EUROPE PAR EQUIPE (Classics et 3 Bandes)

- 22/1 A. Les joueurs qui désirent participer à cette compétition dans une équipe étrangères doivent en faire la demande auprès du DSN au moyen du document mis à disposition par la CEB « Application for Release / Permission to Play ».
- 22/1 B. Ce document est disponible sur le site internet de la FRBB et de la CEB.
- 22/1 C. Il doit être remis au DSN au plus tard le **25 août** avant la nouvelle saison sportive.
- 22/1 D. Le DSN doit ensuite introduire la demande sur site internet de la CEB, ou prévenir le directeur sportif de la CEB, avant le **1^{er} septembre** de la nouvelle saison sportive.

Art. 22/2. COMPETITION PAR EQUIPE

- 22/2 A. Les joueurs qui désirent jouer dans une équipe à l'étranger doivent remettre au DSN le document « Permis de jouer pour les compétitions étrangères » dûment compléter et signé par toutes les instances :
- Le joueur demandeur.
 - Le responsable du club dans lequel il va jouer.
 - Le responsable de la fédération de billard du pays dans laquelle ce club est affilié.
- 22/2 B. Ce document est disponible sur le site internet de la FRBB.
- 22/2 C. Ce document doit être remis avant le **1^{er} septembre** de la nouvelle saison au DSN.

Art. 22/3. WORLD CUP 3 BANDES

- 22/3 A. Les joueurs qui veulent participer à une World Cup 3B doivent s'inscrire eux-mêmes sur le site internet de l'UMB et ce le plus rapidement possible à partir de la date d'ouverture des inscriptions.
- 22/3 B. Pour les World Cup 3B organisés hors de la Belgique, la FRBB dispose d'une place privilégiée pour un joueur de la fédération. Cette place donne accès directement au tableau des qualifications.
- 22/3 C. Pour obtenir cette place, les joueurs doivent en faire la demande au moyen du document « Form_WC_UMB » disponible sur le site internet de la FRBB.
- 22/3 D. Ce document dûment complété et signé par le demandeur doit parvenir au DSN par courriel avant la date d'ouverture des inscriptions pour la World Cup concernée.
- 22/3 E. Toutes les demandes seront enregistrées et classées suivant les critères suivants :
- a. La catégorie par ordre décroissant (Honneur, Supérieur, Excellence, 1^{re}, 2^{me}, etc).
 - b. La moyenne retenue dans le classement de fin de la saison précédente.
- 22/3 F. S'il y a plus d'une demande, la place sera attribuée au joueur le mieux classé suivant les critères ci-dessus.
- 22/3 G. Le DSN doit aviser personnellement le directeur sportif de l'UMB du choix de la FRBB pour l'octroi de cette place et ce endéans les **3 jours** suivant la date d'ouverture des inscriptions.

Catégories et Moyennes Petit Format

Discipline	Remarque	Catégorie	Points	Moyenne 2m10		Moyenne 2m30	
				Min.	Max.	Min.	Max.
LIBRE Coins 28,50 x 57 cm Billes en contact = remise sur acquit	PDFN	8°	30	1,14	1,81	1,00	1,59
		7°	40	1,82	2,49	1,60	2,19
		6°	55	2,50	3,18	2,20	2,79
		5°	70	3,19	4,09	2,80	3,59
		4°	90	4,10	5,45	3,60	4,79
		3°	120	5,46	7,27	4,80	6,39
		2°	160	7,28	12,22	6,40	10,69
		1°	210	12,23	22,84	10,70	19,99
	=====>	Exc	300	22,85	---	20,00	---
CADRE 38/2 Integral	PDFN	5°	60	3,43	5,71	3,00	4,99
		4°	90	5,72	9,14	5,00	7,99
		3°	120	9,15	13,71	8,00	11,99
		2°	160	13,72	20,57	12,00	17,99
		1°	220	20,58	29,71	18,00	25,99
		Exc	300	29,72	---	26,00	---
CADRE 57/2		1°	150	17,15	22,84	15,00	19,99
				Réservé aux joueurs 1° cat. 47/2 et 1° cat. 38/2			
		Exc	200	22,85	---	20,00	---
				Réservé aux joueurs Exc 47/2 et Exc 38/2			
BANDE	PDFN	6°	20	1,03	1,48	0,90	1,29
		5°	30	1,49	1,99	1,30	1,74
		4°	40	2,00	2,85	1,75	2,49
		3°	55	2,86	3,99	2,50	3,49
		2°	80	4,00	5,71	3,50	4,99
		1°	110	5,72	8,57	5,00	7,49
		Exc	150	8,58	---	7,50	---
3 BANDES	PDFN	6°	15	0,308	0,379	0,280	0,344
	PDFN	5°	18	0,380	0,456	0,345	0,414
		4°	22	0,457	0,561	0,415	0,509
		3°	27	0,562	0,687	0,510	0,624
		2°	34	0,688	0,869	0,625	0,789
		1°	42	0,870	1,073	0,790	0,974
		Exc	50	1,074	---	0,975	---

PDFN = Pas de Finale Nationale

Conversion des moyennes.

De 2,30m vers 2,10m : multiplier par 8/7 pour Libre, Cadre et Bande.

De 2,10m vers 2,30m : multiplier par 7/8 pour Libre, Cadre et Bande.

De 2,30m vers 2,10m : multiplier par 1,1022 pour le Trois Bandes.

De 2,10m vers 2,30m : multiplier par 0,9082 pour le Trois Bandes.

Le format 2,30m est le format de base.

Catégories et Moyennes Grand Format

Discipline	Information	Catégorie	Points	Moyennes		Remarques
				Min.	Max.	
LIBRE	PDFN	4°	60	3,00	4,99	Pour toutes les catégories coins 35,5 x 71 cm
		3°	90	5,00	7,49	
		2°	120	7,50	12,49	
		1°	200	12,50	24,99	
		Exc	300	25,00	59,99	Pour Exc et Hon. Billes en contact = remise sur acquit.
		Honneur	400	60,00	---	
		Points réduits*	300	60,00	---	
CADRE 47/2	Integral	5°	50	2,00	3,49	Joueurs de Exc 47/2 - 47/1 - 71/2 ne peuvent plus participer en Exc Cadre 38/2
	Integral	4°	70	3,50	4,99	
	Integral	3°	90	5,00	7,49	
	Integral	2°	120	7,50	12,49	
	Integral	1°	160	12,50	19,99	
	Integral + Ancres	Exc	200	20,00	29,99	
	Integral + Ancres	Honneur	250	30,00	---	
		Points réduits*	200	30,00	---	
CADRE 47/1	Integral + Ancres	Exc	120	7,00	14,99	Réservé aux joueurs Exc 47/2 et Exc 71/2
	Integral + Ancres	Honneur	150	15,00	---	
	Integral + Ancres	Points réduits*	120	15,00	---	
CADRE 71/2	Integral + Ancres	Exc	150	10,00	19,99	Réservé aux joueurs Exc 47/2 et Exc 47/1.
	Integral + Ancres	Honneur	200	20,00	---	
	Integral + Ancres	Points réduits*	150	20,00	---	
BANDE		4°	30	1,15	1,49	
		3°	40	1,50	2,09	
		2°	55	2,10	2,99	
		1°	70	3,00	4,19	
		Exc	90	4,20	5,99	
		Honneur	120	6,00	---	
		Points réduits*	100	6,00	---	
3 BANDES	PDFN	5°	15	0,275	0,334	
		4°	18	0,335	0,404	
		3°	22	0,405	0,494	
		2°	27	0,495	0,609	
		1°	34	0,610	0,764	
		Exc	42	0,765	0,949	
		Supérieur	50	0,950	1,134	
		Points réduits*	40	0,950	1,134	
		Honneur	60	1,135	---	
		Points réduits*	40	1,135	---	
ARTISTIQUE		Exc	100 fig.	Suivant ranking - AJA Réservé aux joueurs qualifiés.		
		Honneur	100 fig.			

PDFN = pas de finale nationale.

Points réduits* = à jouer lors des qualifications.

Tableau d'équipollences

!!! Doit être interprété de la gauche vers la droite =====>

DISCIPLINES			PETIT BILLARD				GRAND BILLARD			
			LIBRE	CADRE 38/2	BANDE	3 BANDES	LIBRE	CADRE 47/2	BANDE	3 BANDES
PETIT BILLARD	LIBRE	8° 30			6° 20	6° 15				
		7° 40			6° 20	6° 15				
		6° 55			5° 30	5° 18				5° 15
		5° 70		5° 60*	5° 30	5° 18				5° 15
		4° 90		5° 60	4° 40	4° 22			4° 30	4° 18
		3° 120		5° 60	4° 40	4° 22	4° 60	5° 50	4° 30	4° 18
		2° 160		4° 90	3° 55	3° 27	4° 60	5° 50	3° 40	3° 22
		1° 210		4° 90	3° 55	3° 27	3° 90	4° 70	3° 40	3° 22
		Exc 300		3° 120	2° 80	2° 34	2° 120	3° 90	2° 55	2° 27
	CADRE 38/2	5° 60	4° 90		4° 40	4° 22			4° 30	4° 18
		4° 90	3° 120		4° 40	4° 22	4° 60	5° 50	4° 30	4° 18
		3° 120	2° 160		3° 55	3° 27	3° 90	4° 70	3° 40	3° 22
		2° 160	1° 210		3° 55	3° 27	2° 120	3° 90	3° 40	3° 22
		1° 220	Exc 300		2° 80	2° 34	1° 200	2° 120	2° 55	2° 27
		Exc 300	Art. 8/10.I		1° 110	2° 34	1° 200	1° 160	1° 70	2° 27
	BANDE	6° 20	8° 30			6° 15				
		5° 30	7° 40			6° 15				
		4° 40	5° 70	5° 60*		5° 18			4° 30	5° 15
		3° 55	4° 90	5° 60		4° 22			4° 30	4° 18
		2° 80	2° 160	4° 90		3° 27	4° 60	5° 50	3° 40	3° 22
		1° 110	1° 210	3° 120		3° 27	3° 90	4° 70	2° 55	3° 22
		Exc 150	Exc 300	2° 160		2° 34	2° 120	3° 90	1° 70	2° 27
	3 BANDES	6° 15	8° 30		6° 20					
		5° 18	8° 30		6° 20					5° 15
		4° 22	7° 40		5° 30					5° 15
		3° 27	6° 55		5° 30					4° 18
		2° 34	5° 70	5° 60*	4° 40				4° 30	3° 22
		1° 42	4° 90	5° 60	3° 55				4° 30	2° 27
		Exc 50	2° 160	4° 90	2° 80		4° 60	5° 50	3° 40	1° 34
GRAND BILLARD	LIBRE	4° 60	3° 120	5° 60	4° 40	4° 22		5° 50	4° 30	4° 18
		3° 90	2° 160	4° 90	3° 55	3° 27		5° 50	3° 40	3° 22
		2° 120	1° 210	3° 120	3° 55	3° 27		4° 70	3° 40	3° 22
		1° 200	Exc 300	2° 160	2° 80	2° 34		3° 90	2° 55	2° 27
		Exc 300	Art. 8/10.I	1° 220	1° 110	2° 34		2° 120	1° 70	2° 27
		Hon 400	Art. 8/10.I	1° 220	Exc 150	1° 42		1° 160	Exc 90	1° 34
	CADRE 47/2	5° 50	3° 120	5° 60	4° 40	4° 22	4° 60		4° 30	4° 18
		4° 70	2° 160	4° 90	3° 55	3° 27	3° 90		3° 40	3° 22
		3° 90	1° 210	3° 120	3° 55	3° 27	2° 120		3° 40	3° 22
		2° 120	Exc 300	2° 160	2° 80	2° 34	1° 200		2° 55	2° 27
		1° 160	Art. 8/10.I	1° 220	1° 110	2° 34	1° 200		1° 70	2° 27
		Exc 200	Art. 8/10.I	Art. 8/10.I	1° 110	2° 34	Exc 300		1° 70	2° 27
		Hon 250	Art. 8/10.I	Art. 8/10.I	Exc 150	1° 42	Exc 300		Exc 90	1° 34
	BANDE	4° 30	5° 70	5° 60*	4° 40	5° 18				5° 15
		3° 40	4° 90	5° 60	3° 55	4° 22				4° 18
		2° 55	2° 160	4° 90	2° 80	3° 27	3° 90	4° 70		3° 22
		1° 70	1° 210	3° 120	1° 110	3° 27	2° 120	3° 90		3° 22
		Exc 90	Exc 300	2° 160	Exc 150	2° 34	1° 200	2° 120		2° 27
		Hon 120			Art. 8/10.I	1° 42	Exc 300	Exc 200		1° 34
	3 BANDES	5° 15	8° 30		6° 20	5° 18				
		4° 18	7° 40		5° 30	4° 22				
		3° 22	6° 55		5° 30	3° 27				
		2° 27	5° 70	5° 60*	4° 40	2° 34			4° 30	
		1° 34	4° 90	5° 60	3° 55	1° 42			3° 40	
		Exc 42	2° 160	4° 90	2° 80	Exc 50	3° 90	4° 70	2° 55	
		Sup 50	1° 210	3° 120	1° 110	Art. 8/10.I	2° 120	3° 90	1° 70	
		Hon 60	1° 210	3° 120	1° 110	Art. 8/10.I	2° 120	3° 90	1° 70	

60* Uniquement en Coupe des Régions