



**CODE SPORTIF
BILLARD AMÉRICAIN
Avenant "COVID"**

Saison 2020-2021

TABLE DES MATIÈRES

AVERTISSEMENT	4
TITRE I - PRÉ-REQUIS TECHNIQUES	5
CHAPITRE 2 - RÈGLES GÉNÉRALES.....	5
Article 1.2.01 - Les modes de jeu officiels.....	5
Article 1.2.03 - Le tirage à la bande	5
Article 1.2.13 - Temps de jeu	5
Article 1.2.15 - Retard	6
Article 1.2.16 - Pause en cours de match	6
Article 1.2.17 - Attitude des joueurs, comportement antisportif	7
Article 1.2.18 - Annonce des billes	7
CHAPITRE 3 - LE JEU DE LA 8	8
Article 1.3.01 - But du jeu	8
Article 1.3.02 - Mise en place des billes.....	8
Article 1.3.03 - Casse de départ.....	8
Article 1.3.04 - Choix du groupe.....	9
Article 1.3.05 - Déroulement de la partie.....	9
Article 1.3.06 - Cas particuliers de la perte de la partie	10
CHAPITRE 4 - LE JEU DE LA 9	10
Article 1.4.01 - But du jeu	10
Article 1.4.02 - Mise en place des billes.....	10
Article 1.4.03 - Casse de départ.....	11
Article 1.4.04 - Le coup de dégagement ("push-out")	12
Article 1.4.05 - Déroulement de la partie.....	12
Article 1.4.06 - Cas de la bille n° 9	12
Article 1.4.07 - Les trois fautes consécutives	12
CHAPITRE 5 - LE JEU DE LA 10	13
CHAPITRE 6 - LE JEU DU 14/1 CONTINU.....	13
TITRE II - RÔLES DES OFFICIELS	14
CHAPITRE 1 - LE JUGE-ARBITRE	14
CHAPITRE 2 - LE DIRECTEUR DE JEU	14
TITRE III - SPORT BILLARD.....	15
CHAPITRE 1 - LA TENUE SPORTIVE.....	15
Article 3.1.01 - Tenue sportive commune à toutes les disciplines et toutes les phases de jeu	15
Article 3.1.02 - Inscriptions sur les polos.....	15
Article 3.1.03 - Publicité.....	15
Article 3.1.04 - Dispositions diverses	15
CHAPITRE 2 - LES CATÉGORIES	16
Article 3.2.01 - Catégories officielles	16
Article 3.2.02 - Modes de jeu selon les catégories.....	16
CHAPITRE 3 - LES RÉSULTATS SPORTIFS	17
Article 3.3.01 - Rôle de la commission nationale Américain	17
Article 3.3.02 - Découpage administratif des ligues	17
Article 3.3.04 - Transmission des résultats	18
Article 3.3.05 - Les prorata	18
CHAPITRE 5 - LE CALENDRIER.....	19
Les différentes possibilités selon la date de reprise de compétition	19
CHAPITRE 6 - LES COMPÉTITIONS OFFICIELLES.....	21
Article 3.6.03 - Spécificités des différents championnats.....	21
DISPOSITIONS CIRCONSTANCIELLES.....	22
CHAPITRE 1 - LA SCOTCH DOUBLES CUP.....	22
CHAPITRE 2 - LES CHAMPIONNATS DE FRANCE U23 ET U17	22
CHAPITRE 3 - LES CHAMPIONNATS DE FRANCE FÉMININS	22
Qualifications aux finales de France féminines.....	22
Les finales de France féminines.....	22

CHAPITRE 4 - LES CHAMPIONNATS DE FRANCE CATÉGORIE MIXTE.....	23
Les demi-finales de France catégorie Mixte	23
Les finales de France catégorie Mixte	23
Les inscriptions aux compétitions fédérales	24
LES POINTS DE CLASSEMENT	25
DEMI-FINALE DE FRANCE	25
FINALE DE FRANCE.....	25

AVERTISSEMENT

La situation sanitaire actuelle nous amène à modifier le code sportif.

Les salles accueillant nos compétitions étant classées dans les endroits dits "à risque" et faisant l'objet de fermetures administratives, les trois premiers tournois nationaux ont été annulés et ne pourront être reportés.

Il faut donc profiter de ces dates libres pour laisser le temps aux ligues, qui ont vu les compétitions arrêtées, de finir leurs qualifications pour les phases finales du championnat de France.

Suivant les évolutions sanitaires futures, cet avenant pourra être modifié ou ajusté.

IMPORTANT : les dispositions du code sportif Américain d'origine qui ne sont pas supprimées ou modifiées dans le présent avenant restent d'actualité et consultables dans les documents :

"*américain-code-sportif-2020-2021.pdf*" et

"*américain-dispositions-circonstanciennes-2020-2021.pdf*"

sur le site fédéral <https://www.ffbillard.com/pages/reglements-sportifs-americain-94.html>

TITRE I - PRÉ-REQUIS TECHNIQUES

CHAPITRE 2 - RÈGLES GÉNÉRALES

Article 1.2.01 - Les modes de jeu officiels

En conséquence de la situation sanitaire, la FFB ne reconnaît plus officiellement que deux modes de jeu au billard américain :

- le jeu de la 8 ;
- le jeu de la 9.

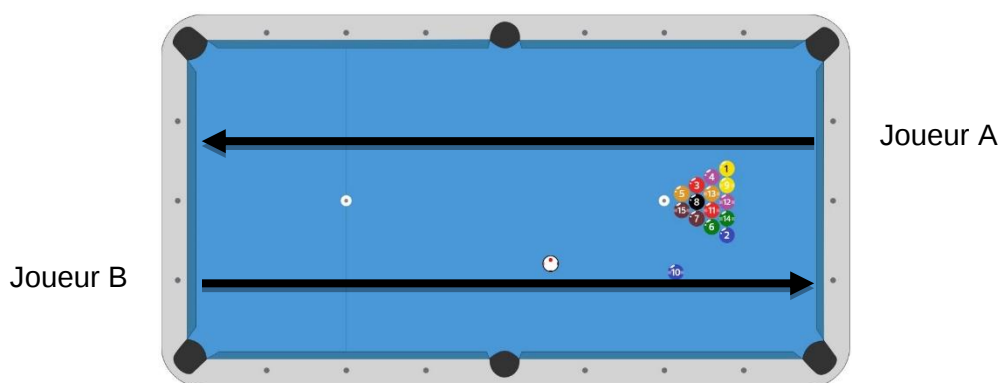
Article 1.2.03 - Le tirage à la bande

Le tirage à la bande est le premier coup, celui qui va déterminer l'ordre du jeu. Le joueur qui gagne le tirage à la bande décide qui commence.

Deux billes sont placées de chaque côté de la table (voir le dessin ci-dessous).

Les joueurs doivent envoyer simultanément leur bille sur la petite bande opposée à leur point de départ de manière à la faire revenir au plus près de la petite bande du côté de leur point de départ.

Le joueur dont la bille est la plus proche de sa petite bande gagne le tirage à la bande.



Le tirage à la bande est rejoué :

- si une bille est jouée après que l'autre bille a touché la petite bande opposée ;
- ou s'il est impossible de déterminer quelle bille est la plus proche de la petite bande de départ ;
- ou si les deux coups sont irréguliers.

Le tirage à la bande est perdu par un joueur :

- si sa bille va sur la moitié de la table de son adversaire ;
- ou si sa bille ne touche pas la petite bande opposée ;
- ou si sa bille est empochée ou sort de la surface de jeu ;
- ou si sa bille touche une des grandes bandes ;
- ou si sa bille s'arrête dans la poche du bas du billard au-delà du coin de la petite bande ;
- ou si sa bille touche plus d'une fois la petite bande opposée ;
- ou si tout objet extérieur vient perturber le parcours de sa bille.

Article 1.2.13 - Temps de jeu

Au cas où une limite de temps serait imposée (selon le protocole sanitaire), il faudra peut-être limiter les matchs à un temps de jeu maximum défini, comme par exemple une heure par match.

Au cas où il serait constaté qu'un joueur prend plus de temps que nécessaire pour jouer son tour, la direction de jeu pourra faire utiliser le *time* selon la règle ci-dessous.

Déroulement du chronométrage

Après la casse, le joueur dispose de 60 secondes pour exécuter son coup sans extension de temps. Pour tous les suivants, il dispose de 35 secondes par coup.

Après 25 secondes, l'arbitre ou la personne en charge du chronométrage annonce à haute et intelligible voix « *Time* » : le joueur doit alors jouer dans les dix secondes restantes.

Le joueur peut demander une rallonge de temps en annonçant « Extension », mais une seule fois par rack. La durée de réflexion est alors rallongée de 25 secondes, portant ainsi la durée totale à 60 secondes.

Après 50 secondes, l'arbitre ou la personne en charge du chronométrage annonce de nouveau « *Time* », et le joueur doit alors exécuter son coup dans les dix secondes restantes.

Le chronométrage commence dès que toutes les billes, blanche incluse, sont immobilisées, y compris les billes en rotation sur elles-mêmes. Il s'arrête quand la queue touche la blanche ou quand le temps du joueur est expiré.

Article 1.2.15 - Retard

Le premier jour de la compétition

Les joueurs sont tenus de se présenter à la direction de jeu à l'heure figurant sur la publication des horaires ou sur leur convocation.

Toutefois, un retard de quinze minutes maximum après l'heure de convocation est toléré pour se présenter.

Passé ce délai, un joueur en retard est disqualifié de la compétition et déclaré forfait.

Pendant la compétition

Tout joueur qui ne s'est pas présenté à sa table de jeu cinq minutes après l'annonce de son match est déclaré perdant du match.

Article 1.2.16 - Pause en cours de match

Au cours d'un match, chaque joueur a droit à une pause d'une durée maximum de cinq minutes, sauf si la disposition de la salle nécessite un déplacement important, auquel cas le temps est estimé par le directeur de jeu en début de tournoi.

La pause est uniquement destinée à aller aux toilettes : les sorties de la salle ou les "pauses-cigarettes" sont interdites.

Le joueur doit demander la pause à son adversaire, et ce uniquement au moment de la reconstitution d'un rack. Il doit ensuite obligatoirement la signaler à la direction de jeu.

L'autre joueur doit rester dans l'aire de jeu, assis à côté de sa table, ou il peut lui aussi prendre sa pause en le signalant à l'arbitre ou au directeur de jeu.

~~Au jeu du 14/1 continu uniquement, si la main est au joueur qui n'a pas demandé de pause, celui-ci peut continuer à jouer, pourvu que ce soit en présence d'un arbitre ou du directeur de jeu.~~

Un joueur qui quitte sa place pendant un match sans le signaler à la direction de jeu perd son match. Le cas de force majeure survenant en cours de championnat est apprécié par le directeur de jeu.

Article 1.2.17 - Attitude des joueurs, comportement antisportif

En général

Les joueurs doivent avoir une attitude correcte et loyale et s'abstenir de tout geste ou commentaire de nature à gêner les autres joueurs.

L'arbitre ou le directeur de jeu avertit le joueur qui contrevient aux règles de conduite et fait ensuite un rapport si nécessaire.

Consommations répréhensibles

L'alcool et les cigarettes électroniques sont interdits sur l'aire de jeu ; le non-respect de cette règle entraîne l'exclusion du joueur incriminé et sa convocation devant la commission de discipline.

Les joueurs peuvent faire l'objet de contrôles d'alcoolémie lors des compétitions : la procédure est décrite dans le Titre III du règlement intérieur de la FFB.

Tout refus de se soumettre au contrôle est traité comme un dépassement de la limite autorisée.

En cas de dépassement, la règle de l'interdiction s'applique même si la consommation a eu lieu en dehors de l'aire de jeu.

En cours de match

– Un joueur doit rester assis sur sa chaise durant le tour de son adversaire. Il ne peut se lever que lorsque les billes sont définitivement arrêtées.

Il peut néanmoins rester debout et immobile à côté de sa chaise si cela ne trouble pas le jeu de l'adversaire.

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

– Si un joueur déjà averti se met de nouveau en infraction, la partie peut être interrompue et le match est alors perdu pour le joueur fautif.

– Toute action visant à déconcentrer l'adversaire, tous gestes ou paroles de nature à perturber le jeu, tout comportement antisportif amènent la perte pure et simple du match.

L'arbitre ou le directeur de jeu le signalent au joueur concerné et font un rapport.

Si le cas se reproduit avec le même joueur durant la même compétition, le dossier est transmis à la commission de discipline afin qu'elle statue sur le sort du joueur.

Toute réclamation relative aux questions d'application des règlements doit être formulée au moment de l'erreur présumée auprès de l'arbitre ou du directeur de jeu.

Ceux-ci peuvent ne pas donner suite à la réclamation s'ils considèrent qu'il n'y a pas eu d'erreur.

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

Article 1.2.18 - Annonce des billes

Dans les modes de jeu où le joueur doit annoncer son coup, la bille et la poche visées doivent être obligatoirement et exclusivement désignées.

Les détails du coup, comme les bandes touchées ou les autres billes touchées ou empochées, ne doivent pas être annoncés.

Pour qu'un coup soit valable, l'arbitre ou l'adversaire doivent avoir l'assurance que le coup réalisé correspond à l'intention de départ.

S'il y a un risque de confusion (par exemple en cas de combinaison) et si l'arbitre ou l'adversaire ne sont pas sûrs de l'intention du coup, ils peuvent demander au joueur de le préciser.

Toujours dans les modes de jeu où les coups doivent être annoncés, le joueur peut décider d'annoncer une défense, ou « Safe », au lieu d'annoncer une empoche de bille, et passe donc la main à l'adversaire à la fin de son coup.

La gestion des billes empochées après la défense dépend du mode de jeu joué.

Afin de faciliter la fluidité du jeu, les joueurs et l'arbitre peuvent se mettre d'accord en début de match pour n'annoncer que les coups qui peuvent prêter à confusion sur l'intention du joueur : dans ce cas, l'adversaire ou l'arbitre demandent des précisions au joueur quand ils estiment ne pas voir une intention claire.

CHAPITRE 3 - LE JEU DE LA 8

Article 1.3.01 - But du jeu

Le jeu de la 8 se joue avec les quinze billes numérotées et la bille blanche.
Chaque joueur a son groupe de sept billes, les pleines ou les rayées.
Le but est d'empocher toutes les billes de son groupe, et ensuite la bille n° 8.

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

Chaque bille doit être annoncée.

Article 1.3.02 - Mise en place des billes

Les billes numérotées sont disposées dans le triangle. Les deux extrémités de la base du triangle doivent être occupées par des billes de groupes différents.



Article 1.3.03 - Casse de départ

Le joueur a la bille blanche en main derrière la ligne de départ. Il n'y a pas d'annonce à la casse et la bille blanche peut toucher n'importe quelle bille du triangle.

Si une bille est empochée à la casse sans commettre de faute, le joueur continue de jouer.

Si aucune bille n'est empochée à la casse, quatre billes de but doivent avoir touché une bande, sinon la casse est irrégulière.

Si la casse est irrégulière, l'adversaire a alors le choix entre :

- soit accepter la table telle quelle ;
- soit refaire le triangle et recasser lui-même ;
- soit refaire le triangle et laisser son adversaire recasser.

Si la bille n° 8 est empochée à la casse, ce n'est pas une faute et le joueur peut :

- soit repositionner la bille n° 8 sur le point de remplacement et continuer à jouer : les autres billes empochées à la casse ne sont pas ressorties ;
- soit refaire le triangle et recasser.

Si la bille n° 8 est empochée à la casse et s'il y a faute avec la bille blanche, l'adversaire a le choix entre :

- soit repositionner la bille n° 8 sur le point de remplacement et continuer à jouer avec la bille blanche en main derrière la ligne de départ ;
dans ce cas, les autres billes empochées à la casse ne sont pas ressorties ;
- soit refaire le triangle et recasser.

Si des billes sont éjectées de la surface de jeu, c'est une faute.

Ces billes sont alors considérées comme empochées (sauf la bille n° 8, qui est remise sur le point de remplacement) et l'adversaire a le choix entre :

- soit accepter la table telle quelle et jouer ;
- soit prendre bille en main derrière la ligne de départ.

Si le joueur qui casse fait une autre faute que celles citées ci-dessus, l'adversaire a le choix entre :

- soit accepter la table telle quelle et jouer ;
- soit prendre bille en main derrière la ligne de départ.

Article 1.3.04 - Choix du groupe

Avant que les groupes de billes ne soient attribués, la table est considérée comme ouverte, ou libre.

Avant chaque coup, le joueur doit annoncer quelle bille il veut empocher et dans quelle poche.

S'il empocher régulièrement une bille, son groupe lui est attribué, et l'autre groupe à son adversaire.

S'il rate, la table reste libre et la main passe à son adversaire.

Tant que les groupes de billes ne sont pas attribués, les joueurs peuvent utiliser toutes les combinaisons (sauf avec la n° 8 en premier contact) pour empocher la bille qui déterminera leur groupe.

Article 1.3.05 - Déroulement de la partie

L'annonce des billes

Une fois les groupes de billes attribués, les numéros des billes et les poches doivent être annoncés ou désignés à l'arbitre si la situation de jeu ne le montre pas clairement. L'arbitre est seul juge pour accepter ou refuser le coup. En cas de refus, la main passe.

Si la bille annoncée est empochée dans la mauvaise poche, elle n'est pas ressortie, ce n'est pas une faute et la main passe à l'adversaire.

L'ordre d'empocher

Tant qu'un joueur annonce et empocher correctement les billes de son groupe, il continue sa série. Ceci est valable même si des billes adverses sont empochées, à condition que le coup soit régulier.

En cas de faute, les billes adverses éventuellement empochées ne sont pas remises en jeu.

Pour gagner la partie, le joueur doit au préalable avoir empoché toutes les billes de son groupe pour ensuite empocher la bille n° 8.

La défense, ou coup de sécurité

Le joueur peut annoncer « Défense » (ou « Safe ») sur un coup régulier. Il passe alors la main à son adversaire et toutes les billes empochées lors de ce coup le restent.

Les fautes

Si un joueur commet une faute en cours de partie (hors cas particuliers de l'article 1.3.06 ci-dessous), l'adversaire a bille en main n'importe où sur la table, sauf à la casse (cf. [article 1.3.03](#)).

Article 1.3.06 - Cas particuliers de la perte de la partie

Le joueur perd la partie en cours dans les cas suivants :

- la bille n° 8 est empochée avant que toutes les billes du groupe du joueur ne soient elles-mêmes empochées ;
- la bille n° 8 sort de la surface du jeu (sauf à la casse) ;
- la bille n° 8 est empochée à la suite d'une faute ;
- la bille n° 8 est empochée dans une autre poche que celle annoncée.

CHAPITRE 4 - LE JEU DE LA 9

Article 1.4.01 - But du jeu

Le jeu de la 9 se joue avec la bille blanche et les neuf billes numérotées de 1 à 9.
Les billes doivent être jouées par ordre croissant de numéros, de 1 à 9.
La partie est gagnée lorsque la bille n° 9 est régulièrement empochée.

Le match se joue en plusieurs parties, dont le nombre est préalablement défini.

Le jeu se joue sans annonce, sauf cas particuliers.

Article 1.4.02 - Mise en place des billes

1.4.02.a - Positionnement commun à toutes les catégories

Les billes sont disposées en forme de losange dans le triangle.



La bille n° 9 est positionnée sur le point de remplacement

Les autres billes sont placées indifféremment autour de la n° 9 sans schéma déterminé ou intentionnel.

Leurs positions doivent être différentes à chaque nouveau rack. Remplacer les billes dans la même position peut être considéré comme un comportement antisportif (cf. [article 1.2.17](#)).

1.4.02.b - Cas particulier de la catégorie U17

Les billes sont disposées en forme de losange dans le triangle.



- La bille n° 1 est positionnée sur le point de remplacement, les autres billes sont placées indifféremment autour de la bille n° 9 sans schéma déterminé ou intentionnel.
- Leurs positions doivent être différentes à chaque nouveau rack. Remplacer les billes dans la même position peut être considéré comme un comportement antisportif (cf. [article 1.2.17](#)).
- La règle des trois billes ne s'applique pas, même en cas d'utilisation du *Magic Ball Rack*.

Article 1.4.03 - Casse de départ

Le joueur a bille en main derrière la ligne de départ.

Il doit toucher obligatoirement la bille n° 1 sinon la casse est comptée comme une faute.

S'il touche la bille n° 1 et si aucune bille n'est empochée à la casse, au moins quatre billes de but doivent avoir touché une bande sinon la casse est comptée comme une faute.

En cas de faute à la casse, l'adversaire a bille en main sur toute la surface de jeu.

La "règle des trois billes" décrite ci-dessous ne s'applique pas à la catégorie U17, ni dans le cas où on a utilisé un triangle classique pour faire le rack.

En revanche, si la technique utilisée pour coller les billes est le marquage du tapis ou un triangle de type *Magic Ball Rack* par exemple (cf. [article 1.2.04](#)), la règle des trois billes s'applique.

Règle des trois billes

À la casse, au moins trois billes de but doivent avoir été empochées ou avoir franchi la ligne de départ. Le joueur garde donc la main si, et seulement si :

- soit deux billes de but franchissent la ligne de départ et une seule est empochée ;
- soit une bille de but franchit la ligne de départ et deux sont empochées ;
- soit trois billes de but au moins sont empochées, même si aucune bille de but ne franchit la ligne de départ.

Toute bille de but est réputée avoir franchi la ligne si une partie la dépasse, en se plaçant dans l'axe de la ligne pour le vérifier.

Une bille de but qui franchit la ligne de départ et est empochée compte pour un, et non pour deux.

Si ces conditions sont remplies, la casse est régulière et le joueur garde la main.

Sinon, la casse est considérée comme irrégulière ("*illegal break*") et la main passe à l'adversaire.

Dans ce cas, si la bille n° 9 a été empochée, elle est remise sur le point de remplacement.

L'adversaire peut donc :

- soit accepter la table telle quelle, mais il ne peut pas jouer de coup de dégagement (*push-out*) ;
- soit refuser la table et rendre la main au joueur qui a cassé ; celui-ci peut par contre jouer un coup de dégagement (*push-out*).

Si la casse est régulière et si la bille n° 9 est empochée, la partie est gagnée.

Article 1.4.04 - Le coup de dégagement ("*push-out*")

En cas de casse régulière, le joueur qui a la main après la casse peut jouer un coup de dégagement (*push-out*) : celui-ci doit être annoncé clairement avant de jouer le coup.

Les alinéas b et c de [l'article 1.2.10](#) sont alors suspendus pour ce coup uniquement.

Si le joueur empoche la bille n° 9 sur un *push-out*, elle est remise sur le point de remplacement.
Toutes les autres billes restent empochées.

Si aucune faute n'est commise pendant ce coup, le joueur laisse le choix à l'adversaire de prendre la table telle quelle ou de le laisser rejouer.

S'il y a faute, l'adversaire a bille en main sur toute la surface de jeu.

Article 1.4.05 - Déroulement de la partie

Le joueur doit toujours jouer les billes de but dans l'ordre croissant des numéros, de 1 à 9.

Il peut toutefois empocher une autre bille pourvu qu'il touche d'abord la bille qui a le plus petit numéro (par exemple, toucher la bille n° 1 pour empocher la bille n° 5).

Il n'annonce ni la bille ni la poche.

Tant que le joueur empoche une bille par un coup régulier (sauf pendant un *push-out*), il continue de jouer jusqu'à ce qu'il rate, ou commette une faute, ou empoche la bille n° 9.

S'il empoche la bille n° 9 sur n'importe quel coup régulier, il gagne la partie.

Article 1.4.06 - Cas de la bille n° 9

Lorsque la bille n° 9 est éjectée de la surface de jeu (à la casse ou pendant la partie) ou est empochée irrégulièrement (une faute est commise en même temps), elle est remise sur le point de remplacement et la partie continue suivant les règles applicables.

Les autres billes restent empochées.

Si une bille occupe déjà le point de remplacement, la bille n° 9 est placée derrière celle-ci dans l'axe de la ligne de remplacement, au plus proche de cette bille mais sans la toucher.

Article 1.4.07 - Les trois fautes consécutives

Lors d'une même partie, si un joueur commet trois fautes consécutives, autrement dit trois fautes successives non entrecoupées par un coup régulier, il perd la partie.

(Voir la liste des fautes à [l'article 1.2.09](#))

Après la deuxième faute consécutive, l'adversaire ou l'arbitre doivent avertir le joueur concerné qu'il a déjà commis deux fautes.

Cette notification doit lui être clairement annoncée.

Si une troisième faute est commise alors que l'avertissement n'a pas été notifié, elle n'est pas considérée comme une troisième faute consécutive et le nombre de fautes consécutives reste à deux.

~~CHAPITRE 5 - LE JEU DE LA 10~~

~~CHAPITRE 6 - LE JEU DU 14/1 CONTINU~~

TITRE II - RÔLES DES OFFICIELS

CHAPITRE 1 - LE JUGE-ARBITRE

Le juge-arbitre doit être au minimum arbitre fédéral.

Il désigne les arbitres des matchs en concertation avec le directeur de jeu.

Il peut intervenir au cours d'un match dans les cas suivants :

- s'il estime que le temps de jeu n'est pas respecté ;
- s'il juge inconvenant le comportement d'un joueur.

Dans ce second cas, il peut, en concertation avec l'arbitre :

- donner un avertissement au joueur ;
- infliger la perte d'une manche ;
- demander au directeur de jeu l'exclusion du joueur.

Il doit consigner tout incident sur la feuille de match.

CHAPITRE 2 - LE DIRECTEUR DE JEU

Les épreuves se déroulant dans une même salle sont contrôlées par un directeur de jeu, nommé par l'organisateur. Il peut être aidé par le délégué fédéral, un arbitre ou toute autre personne qualifiée.

Attributions du directeur de jeu (liste non exhaustive)

- Faire respecter l'interdiction de fumer dans la salle (les cigarettes électroniques sont également interdites dans l'enceinte des salles durant les compétitions) ainsi que la consommation de boissons alcoolisées sur l'aire de jeu durant les matchs.
- Vérifier le bon état du matériel.
- Vérifier la tenue des joueurs.
- Organiser les tours de jeux, veiller à l'affichage des horaires et des tableaux.
- Désigner l'arbitre et les marqueurs pour chaque partie.
- Veiller à la régularité et au bon déroulement des matchs (le directeur de jeu doit être en possession de tous les textes officiels nécessaires et à jour, code sportif, etc.)
- Établir le classement final.
- Adresser dans les 48 heures au responsable concerné (ligue ou secrétariat fédéral) la feuille de résultats et le bordereau d'engagement pour le stade suivant de la compétition, dûment émargés.
- Signaler sur la feuille de match tout joueur forfait au début de l'épreuve et tout joueur ayant abandonné en cours d'épreuve.
- Le cas échéant, adresser au responsable sportif de l'épreuve un rapport circonstancié sur tout incident qui pourrait valoir une sanction disciplinaire à un ou plusieurs joueurs.

Le directeur de jeu peut être amené à recevoir une formation préalable pour gérer correctement la compétition sur laquelle il a été missionné, telles la formation sur les règles alternatives pour les opens nationaux ou la gestion horaire des matchs sur les compétitions officielles.

En l'absence de juge-arbitre, le directeur de jeu a toute autorité pour remplacer celui-ci, et a donc toute légitimité pour juger et/ou prendre la décision qui s'impose face à toute situation de jeu.

En l'absence de directeur de jeu, un ou des joueurs peuvent tenir la table de marque afin de faire jouer le tableau de jeu. Ils n'ont pas les mêmes prérogatives que le directeur de jeu mais peuvent rédiger un rapport à l'attention du responsable sportif afin que celui-ci prenne les mesures nécessaires.

TITRE III - SPORT BILLARD

CHAPITRE 1 - LA TENUE SPORTIVE

La tenue sportive réglementaire décrite ci-dessous est commune aux quatre disciplines fédérales (Américain, Blackball, Carambole et Snooker) et ce pour toutes les phases de jeu et tous les niveaux de tournois et championnats, à l'exclusion du Blackball Master.

Toute demande de dérogation doit être adressée au directeur de jeu avant le début de la compétition.

Article 3.1.01 - Tenue sportive commune à toutes les disciplines et toutes les phases de jeu

- Polo à manches courtes ou longues, rentré dans le pantalon (les polos d'arbitres sont interdits aux joueurs).
- Pantalon de ville de couleur unie (les jeans et survêtements sont interdits).
- Chaussettes, mi-bas ou bas.
- Chaussures fermées de couleur unie.

Article 3.1.02 - Inscriptions sur les polos

- L'écusson ou le logo du club et/ou des armoiries de la ville est brodé ou floqué. Il doit être placé sur la poitrine à gauche, côté cœur.
- L'inscription dans le dos du nom de la ville du club du joueur est autorisée.

Article 3.1.03 - Publicité

- La publicité est autorisée exclusivement pour des produits conformes à la législation en vigueur, notamment en ce qui concerne les produits ou services dont la publicité est réglementée ou interdite dans le cadre des activités sportives. Peuvent être interdites les tenues qui présentent une incompatibilité entre le contenu d'une publicité et les chaînes de télévision qui retransmettent l'évènement.
- La surface totale de l'ensemble des emplacements publicitaires n'est pas limitée mais est placée sur le haut du corps. L'organisateur peut imposer la marque de son sponsor ; dans ce cas, cette publicité vient en supplément de la ou des marques personnelles des joueurs.

Article 3.1.04 - Dispositions diverses

- Dans le cas d'une compétition par équipes, le haut de la tenue sportive doit être identique pour tous les joueurs de l'équipe.
- Le polo doit obligatoirement être rentré dans le pantalon, sauf chez les femmes. La dérogation à cette règle est accordée exclusivement par le directeur de jeu.

Le directeur de jeu peut refuser la participation à la compétition d'un joueur dont la tenue n'est pas conforme aux dispositions de ce chapitre.

CHAPITRE 2 - LES CATÉGORIES

Article 3.2.01 - Catégories officielles

Mixte : tous les joueurs, sans considération de sexe ni d'âge.

Féminines : toutes les licenciées.

U17 : tous les joueurs âgés de moins de 17 ans au 31 décembre de la saison qui démarre.

U23 : tous les joueurs âgés de 17 à moins de 23 ans au 31 décembre de la saison qui démarre.

Article 3.2.02 - Modes de jeu selon les catégories

Catégories Mixte et Féminines : jeux de la 8 et de la 9. ~~de la 10 et du 14/1 continu.~~

Catégories U23 et U17 : jeux de la 8 et de la 9.

CHAPITRE 3 - LES RÉSULTATS SPORTIFS

Article 3.3.01 - Rôle de la commission nationale Américain

La CNA collecte les résultats sportifs de chaque ligue afin de veiller au bon déroulement des compétitions sportives.

Mais également, selon le stade de la compétition, elle :

- fait respecter le code sportif ;
- édite et fait respecter les cahiers des charges des différentes compétitions ;
- fait respecter les dates butoirs du calendrier fédéral ;
- valide les résultats sportifs et interagit avec les responsables sportifs tout au long de la saison ;
- calcule et fournit les quotas sportifs aux responsables de ligue pour les finales des championnats de France catégories U17, U23, Féminines et demi-finales de France catégorie Mixte ;
- établit les plannings des championnats de France ;
- met en ligne les résultats sportifs et les transmet ;
- rend les résultats sportifs publics et accessibles à tous ;
- élabore les nouvelles stratégies sportives à mettre en place pour la saison suivante, est force de proposition en matière d'offre sportive, veille au développement du sport billard et, si besoin, sanctionne tout manquement au code sportif en vigueur.

Et en partenariat avec les responsables de ligue, elle :

- convoque les joueurs qualifiés et adresse la liste des participants au club organisateur ;
- pourvoit au remplacement des joueurs défaillants ou forfaits.

Article 3.3.02 - Découpage administratif des ligues

Les ligues sont des entités géographiques. Elles sont au nombre de seize :

- Auvergne-Rhône-Alpes
- Bourgogne-Franche-Comté
- Bretagne
- Centre-Val de Loire
- Corse
- Grand-Est
- Guadeloupe
- Hauts-de-France
- Île-de-France
- Martinique
- Méditerranée
- Normandie
- Nouvelle-Aquitaine
- Occitanie
- Pays de la Loire
- Réunion

Voir la répartition dans la partie [Dispositions circonstancielles](#)

Article 3.3.04 - Transmission des résultats

La CNA fournit en début de saison un support sur lequel les responsables sportifs des ligues doivent saisir les résultats et classements.

Dans un souci de limitation des erreurs et pour maintenir à jour le classement fédéral tout au long de la saison sportive, ces fichiers, au format Excel, doivent à la fin de chaque compétition être :

- ~~soit~~ transmis par e-mail à l'adresse américain@ffbillard.com.
- ~~soit déposés dans le dossier dédié sur Google Drive;~~
- ~~soit déposés sur le site fédéral.~~

S'ils sont trop volumineux, il est fortement conseillé d'utiliser le site www.wetransfer.com.

Les fichiers incomplets ou qui ne sont pas dans le format demandé ne sont pas pris en compte par la CNA et entraînent la non-sélection des joueurs de la ligue.

De même, en l'absence de fichiers communiqués, **aucune place n'est attribuée à la ligue concernée.**

Article 3.3.05 - Les prorata

Calcul des proratas

Le calcul des proratas sera fait pour les catégories U17, U23, Mixte et Féminines selon N-1 pour 2/3 des places et 1/3 d'ajustement selon la saison N.

Ce calcul pour les catégories U17, U23 et Féminines sera uniquement utilisé en cas de dépassement du nombre maximum de participants.

Envoi des résultats

Les ligues doivent envoyer les résultats et classements de l'ensemble de leurs compétitions afin que la CNA soit en mesure d'établir le classement fédéral.

Toujours dans un souci d'équité totale entre les ligues, si le nombre réel de compétiteurs est différent de la déclaration de la ligue pour les calculs, la CNA se réserve le droit de modifier le nombre de places attribuées lors du premier calcul des proratas.

Repêchage des joueurs

En cas de joueur(s) forfait(s), le responsable de ligue repêche des joueurs de sa ligue dans l'ordre de leur classement.

S'il lui reste moins de joueurs à repêcher que de forfaits, il en informe la CNA, qui procède à la suite des repêchages dans la ou les ligue(s) où les places ont été supprimées en dernier lors de l'ajustement des attributions, ou qui attribue de nouvelles places suivant la procédure ci-dessus.

CHAPITRE 5 - LE CALENDRIER

Les différentes possibilités selon la date de reprise de compétition

Programme actuel 2020-2021	Adaptations			
	si reprise en janvier	si reprise en février	si reprise en mars	si reprise en avril
Cinq tournois nationaux	TN1 reporté, TN2 annulé, TN3 annulé	Saison TN annulée, liste des joueurs qualifiés via TN de la saison 2019-2020. Si date possible, transformation TN en OPEN (pas de qualification à l'issue du (des) open(s).	Saison TN annulée, liste des joueurs qualifiés via TN de la saison 2019-2020. Si date possible, transformation TN en OPEN (pas de qualification à l'issue du (des) open(s).	Saison TN annulée, liste des joueurs qualifiés via TN de la saison 2019-2020. Si date possible, transformation TN en OPEN (pas de qualification à l'issue du (des) open(s).
Scotch double	Annulée	Annulée	Annulée	Annulée
Tournoi qualificatif féminin*	Qualification de toutes les féminines	Qualification de toutes les féminines : si nombre supérieur à 32, les qualifiées en finale de France ne pourront pas y participer	Qualification de toutes les féminines : si nombre supérieur à 32, les qualifiées en finale de France ne pourront pas y participer. Regrouper avec la finale en mai sur 5 jours.	Qualification de toutes les féminines : si nombre supérieur à 32, les qualifiées en finale de France ne pourront pas y participer. Regrouper avec la finale en mai sur 5 jours.
Coupe de France des clubs	Annulée	Annulée	Annulée	Annulée
CF U17 (fin avril)	Qualification de tous les U17	Qualification de tous les U17	Qualification de tous les U17	Qualification de tous les U17
CF U23 (début mai)	Qualification de tous les U23	Qualification de tous les U23	Qualification de tous les U23	Qualification de tous les U23
CF féminin (début mai)	RAS	réduction à 2 mode de jeux si reprise à partir de février	réduction à 2 mode de jeux si reprise à partir de février	réduction à 2 mode de jeux si reprise à partir de février
Demi-finales mixtes (fin mai)*	Qualifiés via TN saison N-1 + qualifiés ligue saison N	qualifiés via TN saison N-1 + qualifiés ligue saison N	qualifiés via TN saison N-1 + qualifiés ligue saison N	qualifiés via TN saison N-1 + qualifiés ligue saison N
*CF mixte (fin juin)	Qualifiés TN N-1 + Finale France n-2+ qualifiés via demi-saison N	Qualifiés TN N-1 + Finale France n-2+ qualifiés via demi-saison N	Qualifiés TN N-1 + Finale France n-2+ qualifiés via demi-saison N	Qualifiés TN N-1 + Finale France n-2+ qualifiés via demi-saison N
Envoi prorata	Report	Report	Report	Report
*Mode de jeux mixte	-	réduction à 2 mode de jeux si reprise à partir de février	réduction à 2 mode de jeux si reprise à partir de février	réduction à 2 mode de jeux si reprise à partir de février

L'envoi des proratas provisoires devait se faire au 12 février 2021.

L'envoi des proratas définitifs devra se faire au :

	reprise en janvier	reprise en février	reprise en mars	reprise en avril
Catégorie Féminines	04-mars-21	04-mars-21	04-mars-21	À voir selon la date de report de la finale de France
Catégorie U17	21-mars-21	21-mars-21	21-mars-21	À voir selon la date de report de la finale de France
Catégorie U23	04-avr-21	04-avr-21	04-avr-21	À voir selon la date de report de la finale de France
Catégorie Mixte	02-mai-21	02-mai-21	02-mai-21	02-mai-21

De ce fait :

- qualification de toutes les féminines ; en cas de nombre supérieur à 32, les qualifiées en finale de France ne pourront pas y participer ;
- qualification de tous les U17, voir ci-dessus ;
- qualification de tous les U23, voir ci-dessus ;
- la catégorie mixte est laissée pour l'instant au 02 mai 2021, voir ci-dessus ;
- les coupes *Scotch Doubles* et par équipe sont annulées mais si une date est possible, la *Scotch Doubles* sera planifiée ;
- réduction à deux mode de jeux si reprise à partir de février.

CHAPITRE 6 - LES COMPÉTITIONS OFFICIELLES

Article 3.6.03 - Spécificités des différents championnats

Tournois qualificatifs et finales de ligue

Les phases des finales de ligues sont soumises à des dates limites.

Seule la CNA peut octroyer une dérogation pour organiser le championnat à une date ultérieure, sur un motif fondé et sérieux présenté par demande écrite du responsable sportif de la ligue dudit championnat.

Finales des championnats de France féminins, U23 et U17

Tout joueur ne pouvant pas participer à tous les modes de jeu obligatoires ne peut pas s'engager dans la phase finale du championnat.

Les modes de jeu étant regroupés, les qualifiés sont les mieux classés au cumul des modes de jeu.

Finales du championnat de France Mixte

Les modes de jeu étant regroupés, les qualifiés sont les mieux classés au cumul des modes de jeu.

La Coupe de France des Clubs (se reporter au *Chapitre 8*)

Une équipe est obligatoirement composée de joueurs du même club, dont 50 % formés localement. L'inscription est payante et la totalité des inscriptions est reversée aux meilleures équipes.

~~**La Scotch Doubles Cup** (se reporter au *Chapitre 9*)~~

~~**Le Circuit National** (se reporter au *Chapitre 10*)~~

DISPOSITIONS CIRCONSTANCIELLES

~~CHAPITRE 1 - LA SCOTCH DOUBLES CUP~~

CHAPITRE 2 - LES CHAMPIONNATS DE FRANCE U23 ET U17

Pour connaître les joueurs concernés, se reporter au code sportif Américain, Titre III, chapitre 2.

Mode de jeu	Nb de joueurs	Nb de billards	Format	Durée
Jeu de la 9	16	4	Répartition des joueurs : Placement des champions de France de la saison précédente puis tirage au sort pour placer les autres joueurs. Double KO à 16 joueurs.	1 jour
Jeu de la 8	16	4		1 jour
La catégorie Juniors étant séparée en deux catégories, les champions de la saison n-1 sont qualifiés et têtes de séries dans leur catégorie d'âge pour les finales de France.				

CHAPITRE 3 - LES CHAMPIONNATS DE FRANCE FÉMININS

Qualifications aux finales de France féminines

Mode de jeu	Nb de joueuses	Nb de billards	Format	Durée
Jeu de la 9	32	8	Répartition des joueuses par tirage au sort intégral. Double KO sur les deux premiers tours, puis simple KO.	5 jours
Jeu de la 8	32	8		5 jours
14/1 continu				
Jeu de la 10				

Les finales de France féminines

Mode de jeu	Nb de joueuses	Nb de billards	Format	Durée
Jeu de la 9	12	8	Répartition des joueuses : placement des championnes de France de la saison précédente puis tirage au sort pour placer les autres joueuses. Double KO.	4 jours
Jeu de la 8	12	8		4 jours
14/1 continu				
Jeu de la 10				

CHAPITRE 4 - LES CHAMPIONNATS DE FRANCE CATÉGORIE MIXTE

Les demi-finales de France catégorie Mixte

– ZONE NORD

Mode de jeu	Nb de joueurs	Nb de billards	Format	Durée
Jeu de la 9	32	8	Tableau Double KO. Format adaptable avec possibilité de matchs de classement. Répartition des joueurs par tirage au sort après avoir placé les champions de ligues en têtes de séries.	2-3 jours
Jeu de la 8		8		2-3 jours
14/1 continu				
Jeu de la 10				

– ZONE SUD

Mode de jeu	Nb de joueurs	Nb de billards	Format	Durée
Jeu de la 9	32	8	Tableau Double KO. Format adaptable avec possibilité de matchs de classement. Répartition des joueurs par tirage au sort après avoir placé les champions de ligues en têtes de séries.	2-3 jours
Jeu de la 8		8		2-3 jours
14/1 continu				
Jeu de la 10				

Les finales de France catégorie Mixte

Mode de jeu	Nb de joueurs	Nb de billards	Format	Durée
Jeu de la 9	32	8	Tableau Double KO. Format adaptable avec possibilité de matchs de classement. Répartition des joueurs par tirage au sort après avoir placé les champions de France en titre et les meilleurs joueurs classés au demi France.	3 jours
Jeu de la 8		8		3 jours
14/1 continu				
Jeu de la 10				

Les finales de France Mixte se dérouleront comme suit :

- 1^{er} jour : déroulement du jeu de la 8 jusqu'en demi-finale ;
- 2eme jour : déroulement du jeu de la 9 jusqu'en demi-finale ;
- 3eme jour : fin de la finale jeu de la 8 le matin et fin de la finale jeu de la 9 l'après-midi.

Les inscriptions aux compétitions fédérales

Pour chaque compétition organisée par la FFB, les joueurs doivent s'inscrire eux-mêmes pour marquer leur volonté de participer à la compétition concernée.
Les modalités d'inscription sont communiquées dans les dispositions circonstanciées.

Open nationaux

Les inscriptions ouvrent entre trois et cinq semaines et sont closes quinze jours avant le début de l'open.

Tout joueur peut s'inscrire sans conditions ni restriction à un open.

Demi-finales de France Mixte, tournois qualificatifs féminins, ~~finale de France féminines~~, U23 et U17

Les inscriptions ouvrent au moins trois semaines avant le début de l'événement et sont ouvertes dix jours.

Tournois qualificatifs féminins, finales de France féminines

Selon la situation sanitaire, le tournoi qualificatif féminin et les finales de France féminines pourront être joués dans la continuité sur cinq jours.

Finales de France Mixte

Dans le cas de la situation sanitaire, les finales de France seront regroupées sur trois jours.

Coupe de France des clubs et *Scotch Doubles Cup*

Compte tenu des circonstances, ces compétitions sont annulées pour la saison 2020-2021 car elles regroupent un trop grand nombre de joueurs.

LES POINTS DE CLASSEMENT

DEMI-FINALE DE FRANCE

Classement	Points	Écart	Dernier match perdu	Dernier match gagné
1	379	30		Tableau final : gagne la finale
2	349	28	Perdant en finale	Tableau final : gagne la 1/2 finale
3 et 4	321	26	Perdant en 1/2 finale	Tableau final : gagne le 1/4 de finale
5 à 8	295	24	Perdant en 1/4 de finale	Tableau final : gagne le 1/8 de finale
9 à 16	271	22	Perdant en 1/8 de finale	Tableau Double KO final : - soit le 2ème tour côté perdant - soit le 2ème tour côté gagnant
17 à 24	249	20	Perdant au 2ème tour côté perdant du tableau final	Tableau Double KO final : - soit le 1er tour côté perdant - soit le 1er tour côté gagnant
25 à 32	229	9	Perdant au 1er tour côté perdant du tableau final	Tableau Double KO final : - soit le 4ème tour côté perdant - soit le 3ème tour côté gagnant

FINALE DE FRANCE

Classement	Points	Écart	Dernier match perdu	Dernier match gagné
1	509	30		Tableau final : gagne la finale
2	479	28	Perdant en finale	Tableau final : gagne la 1/2 finale
3 et 4	451	26	Perdant en 1/2 finale	Tableau final : gagne le 1/4 de finale
5 à 8	425	24	Perdant en 1/4 de finale	Tableau final : gagne le 1/8 de finale
9 à 16	401	22	Perdant en 1/8 de finale	Tableau Double KO final : - soit le 2ème tour côté perdant - soit le 2ème tour côté gagnant
17 à 24	379		Perdant au 2ème tour côté perdant du tableau final	Tableau Double KO final : - soit le 1er tour côté perdant - soit le 1er tour côté gagnant

LA COMMISSION NATIONALE AMÉRICAIN EST SEULE COMPÉTENTE POUR TRAITER LES POINTS NON PRÉVUS DANS LE PRÉSENT CODE SPORTIF.