



COMITE DEPARTEMENTAL DE BILLARD DES YVELINES

Siège Social : Comité Départemental des Yvelines (CDBY)
Billard Club Vicinois – 6 rue Claude Debussy – 78960 Voisins le Bretonneux

Association loi 1901 – N°3049 déclarée à la Sous Préfecture de Mantes la Jolie le 17 avril 1987
Agrée par le Ministère de la Jeunesse, des Sports et de la Cohésion Sociale

Compétitions Dans les Yvelines Carambole / Blackball Code Sportif

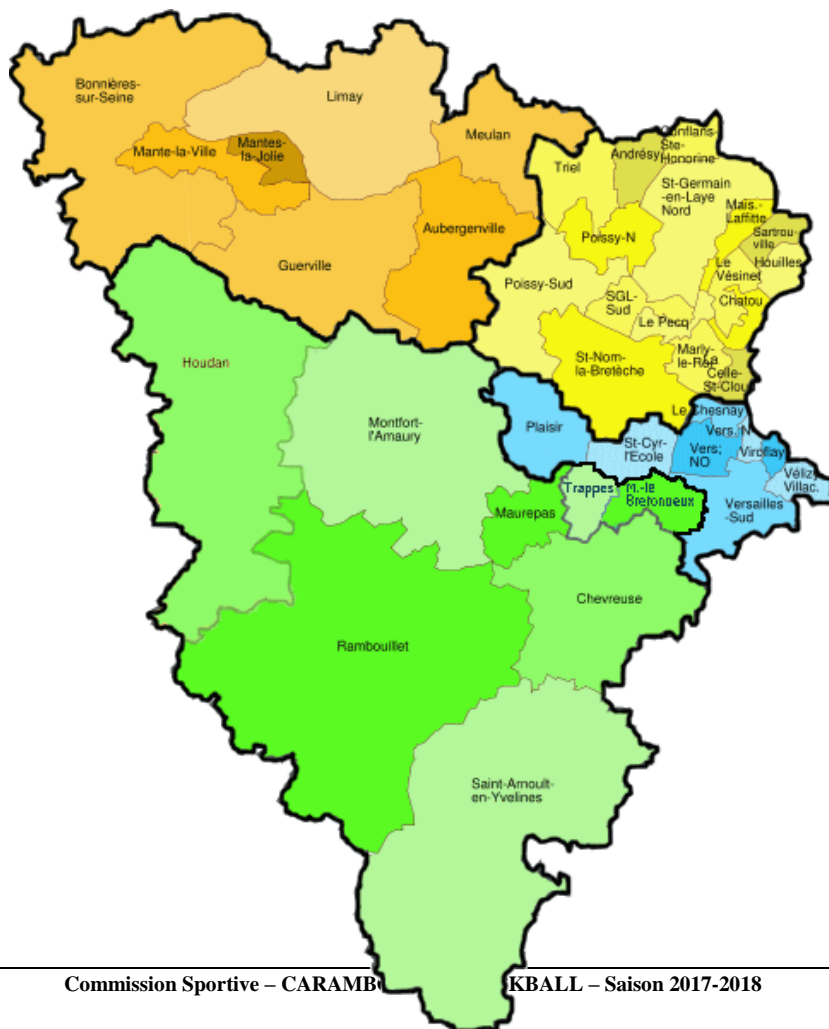


TABLE DES MATIERES

1.	Compétition CARAMBOLE	8
1.1.	DISPOSITIONS GENERALES	8
1.1.1.	Article 1 - Objectifs	8
1.1.2.	Article 2 - Ranking	8
1.1.3.	Article 3 – Finalité des Ranking	8
1.1.4.	Article 4 – Finalité des finales départementales	9
1.1.5.	Article 5 – Joueurs participant aux Ranking	9
1.1.6.	Article 6 – Engagement du joueur	10
1.1.7.	Article 7 – Classement des joueurs	10
1.1.8.	Article 8 – Formule de chaque rencontre	11
1.1.9.	Article 9 – Répartition des joueurs dans une rencontre sur plusieurs clubs	11
1.1.10.	Article 10 – Déroulement d'un tournoi	12
1.1.11.	Article 11 – Déroulement des matchs et arbitrage	12
1.1.11.1.	Poules de qualification	12
1.1.11.2.	Phase finale	13
1.1.11.3.	Arbitrage	13
1.1.12.	Article 12 – Distances par catégorie	13
1.1.13.	Article 13 – Gestion d'un tournoi	14
1.1.13.1.	Poules de qualification (3 ou 4 joueurs)	14
1.1.13.2.	Matchs de classement	14
1.1.13.3.	Demi-finale, petite finale et finale	14
1.1.14.	Article 14 – Attribution des points de Ranking	15
1.1.14.1.	Tournois	15
1.1.14.2.	5 Quilles et 9 Quilles	15
1.1.14.2.1.	De 3 à 5 joueurs	15
1.1.14.2.2.	A partir de 6 joueurs	15
1.1.15.	Article 15 – Suivi Sportif	16
1.2.	ANNEXES	16
1.2.1.	Annexe 1 : Prolongations	16
1.2.2.	Annexe 2 à 8 : Tous les modes de jeux - Tournois de 6 à 12 joueurs	17
1.2.2.1.	Annexe 2 : Tournois à 6 joueurs	17
1.2.2.2.	Annexe 3 : Tournois à 7 joueurs	18
1.2.2.3.	Annexe 4 : Tournois à 8 joueurs	19
1.2.2.4.	Annexe 5 : Tournois à 9 joueurs	20
1.2.2.5.	Annexe 6 : Tournois à 10 joueurs	21
1.2.2.6.	Annexe 7 : Tournois à 11 joueurs	22
1.2.2.7.	Annexe 8 : Tournois à 12 joueurs	23
1.2.3.	Annexe 9 et 11: Tournois de 5 est 9 quilles	24
1.2.3.1.	Annexe 9 : Tournois à 3 joueurs	24
1.2.3.2.	Annexe 10 : Tournois à 4 joueurs	25
1.2.3.3.	Annexe 11 : Tournois à 5 joueurs	26
2.	Compétition BLACKBALL	29
2.1.	ORGANISATION DES TOURNOIS DEPARTEMENTAUX BLACKBALL CDBY	29
2.1.1.	Composition de la commission sportive BLACKBALL CDBY	29
2.2.	ARBITRAGE ET TENUE SPORTIVE	29
2.2.1.	Arbitrage	29
2.2.2.	Tenue sportive	29
2.2.2.1.	Tenue sportive commune à toutes les disciplines et pour toutes les phases de jeu	29
2.2.2.2.	Autres éléments sur la tenue sportive	29
2.2.2.3.	Publicité	29
2.2.2.4.	Dispositions diverses	30
2.2.2.5.	Autres tenue autorisées	30
2.2.2.6.	Particularités pour la compétition par équipe	30
2.3.	ATTRIBUTION DES COMPETITIONS ET PRISES EN CHARGES DES OFFICIELS	30
2.3.1.	Attribution des compétitions	30
2.3.1.1.	Tournois départementaux	30
2.3.1.1.	Finales CDBY	30
2.3.2.	Prise en charge des directeurs de jeu	31
2.3.2.1.	Tournois Régionaux ranking	31
2.3.2.2.	Finales CDBY	31
2.4.	TABLES DE JEU, TAPIS ET BILLES	31
2.4.1.	Tables de Jeux	31

2.4.2.	<i>Tapis</i>	32
2.4.2.1.	<i>Marque utilisée pour les compétitions CDBY</i>	32
2.4.2.2.	<i>Couleur</i>	32
2.4.1.	<i>Billes</i>	32
2.5.	QUALIFICATION AUX PHASEES FINALEES DU CDBY ET AU FINALES DE LA LBIF	33
2.5.1.	<i>Compétitions départementales</i>	33
2.5.1.1.	<i>Engagement en compétition</i>	33
2.5.1.2.	<i>Prise en charge des responsables sportifs</i>	33
2.5.1.2.1.	<i>Tournois Ranking (s'ils existent)</i>	33
2.5.1.2.2.	<i>Finales Départementales</i>	33
2.5.1.3.	<i>Compétitions</i>	34
2.5.1.3.1.	<i>Individuels</i>	34
2.5.1.3.2.	<i>Féminines</i>	34
2.5.1.3.3.	<i>U23</i>	34
2.5.1.3.4.	<i>U18</i>	34
2.5.1.3.5.	<i>U14</i>	34
2.5.1.3.6.	<i>Vétérans</i>	34
2.5.1.3.7.	<i>Equipes</i>	34
2.5.1.4.	<i>Forfaits</i>	34
2.5.1.5.	<i>Récompenses</i>	35
2.6.	DEROULEMEENT DES COMPETITIONS	37
2.6.1.	<i>Directeur de jeu</i>	37
2.7.	ANNEXES	37
2.7.1.	<i>Annexe 1 : calcul des points en individuel</i>	37
2.7.1.1.	<i>Catégorie Mixte</i>	37
2.7.1.1.	<i>Catégorie Féminine, Vétéran, U23, U18, U14</i>	38
2.7.2.	<i>Annexe 2 : Tableau de concordance</i>	38
2.7.2.1.	<i>Catégorie Mixte</i>	38
2.7.2.1.	<i>Catégorie Féminine, Vétéran, U23, U18, U14</i>	39
2.7.3.	<i>Annexe 3 : Tirage selon le mode du serpent</i>	40
2.7.4.	<i>Annexe 3 : Règles du Jeux</i>	40



Livret Carambole

Saison 2017-2018

**Organisation des Compétitions
Départementales des Yvelines sur billards
2m80 et pour le 5 et 9 Quilles sur 3m10 et
2m80.**

1. Compétition CARAMBOLE

1.1. DISPOSITIONS GENERALES

1.1.1. Article 1 - Objectifs

Le Comité Départemental de Billard des Yvelines (C.D.B.Y.), organise toutes les compétitions départementales se jouant sur billards 2m80 (autres que les finales départementales), sous forme de ranking, et ce, pour tous les modes de jeu et pour les catégories suivantes :

- LIBRE : N3, R1, R2, R3, R4
- CADRE 42/2 : N3, R1
- BANDE : N3, R1, R2
- 3 BANDES : N3, R1, R2
- 5 QUILLES : N1
- 9 QUILLES : N1

Tout joueur qui s'engage en compétition dans les rankings du C.D.B.Y. reconnaît avoir pris connaissance du présent règlement et déclare par conséquent y adhérer sans réserve.

1.1.2. Article 2 - Ranking

Un ranking annuel est constitué de 2 tournois maximum par catégorie / mode de jeu, exception faite pour les catégories dont le nombre de participants potentiel est inférieur à 8. Pour chaque tournoi, sont organisées de 1 à 3 poules de rencontres réparties selon le nombre de participants

Une rencontre se déroule, soit sous forme de <poule traditionnelle> si le nombre de participants est inférieur à 6 (tous les joueurs - de 2 à 6 - se rencontrent), soit sous forme de tournoi si ce nombre est compris entre 7 et 36.

A l'issue de chaque rencontre, des points de ranking sont attribués. (Voir article 14).

Les rencontres de ranking ainsi que les finales départementales ont lieu le samedi ou le dimanche, mais jamais sur deux jours consécutifs ni le vendredi soir. (Voir le calendrier des compétitions sur le site du C.D.B.Y.).

1.1.3. Article 3 – Finalité des Ranking

A l'issue du dernier tour de ranking, une finale départementale, à 6 joueurs au maximum, est organisée sous forme de < poule traditionnelle >.

La sélection des participants à cette finale se fait comme suit :

On sélectionne les N joueurs ayant totalisé le plus grand nombre de points de ranking. En cas d'égalité de points, la sélection se fait sur la meilleure moyenne générale, puis la meilleure moyenne particulière.

Par mode de jeu, un joueur classé dans une catégorie ne pourra participer à la finale départementale de cette catégorie que s'il a participé au moins à une rencontre au cours de la saison sportive, et s'il n'a pas été forfait non excusé lors d'une rencontre de cette catégorie pour ce mode de jeu.

1.1.4. Article 4 – Finalité des finales départementales

Les vainqueurs des finales départementales pour les catégories Régionales et Nationales sont automatiquement qualifiés pour les finales de Ligue respectives.

Les distances des matchs de finales départementales sont les mêmes que celles des matchs de finale de ligue (voir article 12). Tous les matchs de finales départementales se déroulent avec reprise égalisatrice, sans limitation du nombre de reprises, sauf au 3 bandes (voir article 12).

1.1.5. Article 5 – Joueurs participant aux Ranking

Les rankings sont ouverts à tout joueur :

- A jour du paiement de la licence F.F.B. pour la saison sportive en cours et affilié à un club du département des Yvelines.
- Classé obligatoirement dans la catégorie du tournoi

Le joueur qui, à l'issue de la première rencontre de la saison (avec un minimum de 3 matchs), a dépassé la moyenne plafond de sa catégorie, peut être autorisé à participer aux épreuves du championnat de la catégorie supérieure si celui-ci n'est pas commencé.

Toutefois cette opportunité de jouer dans la catégorie supérieure n'équivaut pas à une nouvelle classification : la catégorie du joueur reste inchangée pour la saison en cours.

A la clôture de la saison, sa nouvelle catégorie est établie à partir de sa moyenne annuelle. (voir article GE 3.2.04 du code sportif – Livret général)

Cas particulier des joueurs n'ayant pas de moyenne générale enregistrée :

Un nouveau joueur est engagé dans la catégorie correspondante au niveau apprécié au sein de son Club sous la responsabilité de son Président. Dès qu'à l'issue d'une rencontre le nombre de matchs disputés est égal ou supérieur à trois, il n'est plus considéré comme nouveau joueur et une moyenne est calculée sur l'ensemble des matchs joués.

Dans le cas où cette moyenne est inférieure au plancher de la catégorie dans laquelle le joueur s'est engagé, il peut soit, s'il le désire, rester dans cette catégorie pour les rencontres suivantes sinon il peut disputer le championnat de la catégorie inférieure si celui-ci n'est pas commencé.

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

(Voir Article GE 3.2.07 du code sportif – Livret général)

1.1.6. Article 6 – Engagement du joueur

Le joueur qui s'engage pour une rencontre s'engage **pour toute la durée** de cette rencontre. Dans le cas d'abandon au cours de la rencontre, le joueur passera en Commission de Discipline qui statuera, sauf en cas de force majeure (exemple : raison de santé).

L'engagement des joueurs se fait par internet par le joueur lui-même ou par son club pendant la période indiquée, sur le site du CDBY.

Tout forfait doit impérativement être signalé auprès de la C.S.D. au plus tard le vendredi (avant 20h) qui précède d'une semaine le début de la rencontre **par e-mail ou par courrier**. Si ce délai est respecté, le joueur sera déclaré « forfait excusé », son club sera alors redevable d'une amende de 8 (huit) euros, payable sur demande du trésorier informé par la C.S.D. Le joueur déclaré « forfait excusé » pourra s'engager pour la rencontre suivante.

Sauf cas de force majeure (à l'appréciation de la C.S.D.), tout joueur forfait n'ayant pas respecté ce délai est déclaré **forfait non excusé et est automatiquement exclu du ranking et ne pourra donc plus participer à aucune des rencontres suivantes, y compris la finale départementale**.

Dans le cas d'un forfait non excusé lors de la dernière rencontre et en cas de qualification préalable éventuelle, le joueur sera exclu de la finale départementale et remplacé.

Tout joueur forfait non excusé est passible de la commission de discipline et son club est redevable d'une amende de 40 (quarante) euros, payable sur demande du trésorier informé par la C.S.D.

Le joueur doit être en tenue sportive, conformément au code sportif de la F.F.B., sous peine d'exclusion immédiate de la rencontre.

Le joueur est tenu de se présenter au plus tard 30 minutes avant le début de ses matchs afin de ne pas retarder le déroulement de la rencontre (perte de son échauffement).

En cours de compétition, tout joueur qui ne se présente pas 10 minutes au plus tard après l'annonce de son match, est déclaré forfait pour le reste de la rencontre. Son adversaire est déclaré vainqueur du match et peut continuer la rencontre.

Pour toutes les rencontres, y compris les finales départementales, l'organisation de la restauration est de la responsabilité du club organisateur. Chaque joueur est libre d'adhérer ou non à la restauration proposée pour un montant défini par le club organisateur. Les frais de restauration sont à la charge du joueur.

1.1.7. Article 7 – Classement des joueurs

Au début de la saison, la Commission Informatique (C.I.), établit un classement des joueurs par mode de jeu et par catégorie selon la moyenne générale réalisée lors de la saison précédente.

Le classement des joueurs est disponible sur le site Internet du C.D.B.Y. : <http://www.cdbby.fr/cdbby>

Un nouveau joueur est toujours classé après le dernier joueur classé lors de la saison précédente.

1.1.8. Article 8 – Formule de chaque rencontre

S'il y a de 2 à 6 joueurs inscrits, la rencontre est organisée sous forme de « poule traditionnelle », ou « poule unique » :

- à 2 joueurs, 3 tours de jeu sur 1 billard, 3 matchs par joueur,
- à 3 joueurs, 3 tours de jeu sur 1 billard, 2 matchs par joueur,
- à 4 joueurs, 3 tours de jeu sur 2 billards, 3 matchs par joueur,
- à 5 joueurs, 5 tours de jeu sur 2 billards, 4 matchs par joueur,
- à 6 joueurs, 5 tours de jeu sur 3 billards, 5 matchs par joueur.

A partir de 7 joueurs, la rencontre est organisée sous forme de « tournoi ».

S'il y a de 7 à 12 joueurs inscrits le tournoi est organisé dans 1 club.

S'il y a de 13 à 24 joueurs inscrits, un 2ème tournoi est organisé dans un 2ème club. Les joueurs sont répartis entre les 2 clubs.

S'il y a de 25 à 36 joueurs inscrits, un 3ème tournoi est organisé dans un 3ème club. Les joueurs sont répartis entre les 3 clubs et ainsi de suite...

1.1.9. Article 9 – Répartition des joueurs dans une rencontre sur plusieurs clubs

Dans le cas où le nombre de joueurs inscrits est compris entre 13 et 24 joueurs, donc nécessitant 2 clubs, la répartition des joueurs par club se fait selon le classement à la dernière moyenne générale connue suivant la méthode dite du serpent.

- le joueur classé 1er joue dans le club 1,
- le joueur classé 2ème joue dans le club 2,
- le joueur classé 3ème joue dans le club 2,
- le joueur classé 4ème joue dans le club 1, ...

Dans chacun des deux clubs la rencontre se déroule sous forme de tournoi indépendant.

Dans le cas où le nombre de joueurs inscrits est compris entre 25 et 36 joueurs, donc nécessitant 3 clubs, la répartition des joueurs par club se fait selon le classement à la moyenne générale connue suivant la méthode dite du serpent.

- le joueur classé 1er joue dans le club 1,
- le joueur classé 2ème joue dans le club 2,
- le joueur classé 3ème joue dans le club 3,
- le joueur classé 4ème joue dans le club 3, ...

Dans chacun des trois clubs la rencontre se déroule sous forme de tournoi indépendant. La même logique de répartition est respectée si plus de 36 joueurs.

1.1.10. Article 10 – Déroulement d'un tournoi

Un tournoi se compose de 2 phases :

- **Poules de qualification**
- **Phase finale**

Les qualifications pour la phase finale de chaque tournoi se déroulent par poules de 3 ou 4 joueurs selon les dispositions suivantes :

- 12 joueurs : 4 poules de 3,
- 11 joueurs : 2 poules de 4 et 1 poule de 3,
- 10 joueurs : 2 poules de 3 et 1 poule de 4,
- 9 joueurs : 3 poules de 3,
- 8 joueurs : 2 poules de 4,
- 7 joueurs : 1 poule de 3 et 1 poule de 4,
- 2 à 6 joueurs : Tous les joueurs se rencontrent en poule unique.

Le nombre N de poules détermine le nombre de joueurs "têtes de série". Les N premiers joueurs au classement de la catégorie sont déclarés "têtes de série". La C.S.D. procède à la constitution des poules selon le mécanisme du "serpentin" pour répartir les autres joueurs non "têtes de série".

Le logiciel effectue cette répartition de façon automatique à partir des moyennes saisies dans la page d'accueil.

La phase finale se compose de :

- 2 demi-finales,
- la finale du tournoi qui permet de désigner les 1er et 2eme
- la petite finale qui permet de désigner les 3eme et 4eme
- les matchs de classement.

1.1.11. Article 11 – Déroulement des matchs et arbitrage

Dans les rencontres « poules traditionnelles » à 2 à 6 joueurs, chaque joueur rencontre ses adversaires sur la distance normale de la catégorie, avec reprise égalisatrice. Tous les matchs sont arbitrés par des arbitres fournis par le Club.

Dans les rencontres « tournois » on distingue deux phases :

1.1.11.1. Poules de qualification

Poule de 3 joueurs :

1er Tour : joueur 2 contre joueur 3, le joueur 1 (tête de série) arbitre.

2ème Tour : joueur 1 contre le perdant du 1er tour le vainqueur du 1er tour arbitre.

3ème Tour : joueur 1 contre le gagnant du 1er tour, le perdant du 1er tour arbitre.

Poule de 4 joueurs :

1er Tour Match 1 : Joueur 1 contre Joueur 4 Match 2 : Joueur 2 contre Joueur 3

2eme Tour Match 1 : Vainqueur du match 1 du 1er tour contre perdant du match 2 du 1er tour
Match 2 : Vainqueur du match 2 du 1er tour contre perdant du match 1 du 1er tour

Le club organisateur du tournoi fournit un arbitre qualifié pour chaque tour de jeu.

1.1.11.2. Phase finale

Les tours suivants se déroulent selon le tableau de matchs fourni par la C.S.D. (voir annexes) et qui est directement associé au nombre de joueurs du tournoi.

1.1.11.3. Arbitrage

Les joueurs ne jouant pas un tour de jeu sont obligatoirement arbitres d'une des rencontres de ce tour de jeu. (Voir annexes).

Selon le nombre de joueurs, le club peut avoir à fournir jusqu'à 4 arbitres maximum pour un tour de jeu d'un tournoi. (Voir annexes).

En cas de défaillance du club organisateur à fournir le nombre d'arbitres nécessaire, le CAD fait appel à d'autres arbitres du département (refacturé au club).

1.1.12. Article 12 – Distances par catégorie

Mode de jeu	Catégories	Tournoi	Finales Départementales
LIBRE	N3	150 pts GC ou 20 reprises	150 pts GC
	R1	120 pts ou 25 reprises	120 pts
	R2	80 pts ou 30 reprises	80 pts
	R3	60 pts ou 40 reprises	60 pts
	R4	40 pts ou 40 reprises	40 pts
CADRE	N3	100 pts ou 25 reprises	100 pts
	R1	70 pts ou 30 reprises	70 pts
BANDE	N3	60 pts ou 30 reprises	60 pts
	R1	50 pts ou 40 reprises	50 pts
	R2	30 pts ou 35 reprises	30 pts
3 BANDES	N3	20 pts ou 50 reprises	20 pts ou 50 reprises
	R1	15 pts ou 55 reprises	15 pts ou 55 reprises
	R2	10 pts ou 50 reprises	10 pts ou 50 reprises
5 QUILLES	N1	60 pts 2 ou 3 sets gagnants	60 pts 2 ou 3 sets gagnants
9 QUILLES	N1	200 pts 2 ou 3 sets gagnants	200 pts 2 ou 3 sets gagnants

1.1.13. Article 13 – Gestion d'un tournoi

1.1.13.1. Poules de qualification (3 ou 4 joueurs)

Tous les matchs se font avec reprise égalisatrice.

Le classement des joueurs à l'issue d'une poule se fait selon les règles suivantes :

- dans l'ordre décroissant du total des points de matchs (victoire : 2 points, nul : 1 point, défaite : 0 point).
- En cas d'égalité de points de matchs, les joueurs sont départagés à la moyenne générale puis à la moyenne particulière, puis à la meilleure série.
- Si égalité parfaite, on procède à une prolongation telle qu'elle est décrite dans le code sportif, livret haut niveau, triple K.O. (Voir annexe 1)

Les joueurs qualifiés pour les ½ finales à l'issue des poules de qualification sont :

- Tournoi à 12 joueurs :
Le premier de chaque poule,
- Tournoi de 9 à 11 joueurs :
le premier de chaque poule + le meilleur 2ème départagés aux points de match, puis à la moyenne générale, puis à la moyenne particulière, puis la meilleure série Si égalité parfaite, on procède à une prolongation telle qu'elle est décrite dans le code sportif FFB, livret haut niveau, triple K.O. (Voir annexe 1),
- Tournoi de 6 à 8 joueurs :
Les 2 premiers de chaque poule.

Chaque joueur ½ finaliste dispute 4 matchs (car match de classement 3ème/4ème place).
Chaque joueur non qualifié pour les ½ finales dispute 3 ou 4 matchs suivant le nombre de joueurs du tournoi (voir annexes).

1.1.13.2. Matches de classement

A l'issue de ces matches, les joueurs sont classés à la moyenne générale puis à la moyenne particulière, puis à la meilleure série. Si égalité parfaite, on leur attribue le même nombre de points de ranking.

1.1.13.3. Demi-finale, petite finale et finale

Pour ces matches, en cas d'égalité après la reprise égalisatrice, les joueurs disputent les prolongations (Voir Annexe 1).

1.1.14. Article 14 – Attribution des points de Ranking

1.1.14.1. Tournois

Les **points de classement** attribués pour chaque rencontre « **Tournoi** », et/ou pour chaque « Poule traditionnelle » (2 à 12 joueurs), sont les suivants :

Classement	Point(s)
1 ^{er}	15
2 ^{ème}	12
3 ^{ème}	10
4 ^{ème}	8
5 ^{ème}	7
6 ^{ème}	6
7 ^{ème}	5
8 ^{ème}	4
9 ^{ème}	3
10 ^{ème}	2
11 ^{ème}	1
12 ^{ème}	1

1.1.14.2. 5 Quilles et 9 Quilles

1.1.14.2.1. De 3 à 5 joueurs

Classement	Point(s)
1 ^{er}	40
2 ^{ème}	30
3 ^{ème}	20
4 ^{ème}	15
5 ^{ème}	13

1.1.14.2.2. A partir de 6 joueurs

Classement	Point(s)
1 ^{er}	40
2 ^{ème}	30
½ finale	20
¼ finale	13
1/8 finale	10
1/16 finale	8
3 ^{ème} poule 1 match gagné	3
3 ^{ème} poule 0 match gagné	1

1.1.15. Article 15 – Suivi Sportif

Les rencontres sont gérées par des logiciels spécifiques fournis par la C. I. Cela implique un équipement informatique adapté dans le club organisateur.

Les résultats des rencontres sont transmis par Email le jour même ou au plus tard dans les 24 heures à la C.S.D. et à la C.I.

Les classements et les résultats des compétitions sont publiés sur le site du C.D.B.Y. par la C.I. assistée de la C.S.D.

La C.S.D. est seule habilitée à statuer sur les cas non expressément prévus dans le présent règlement.

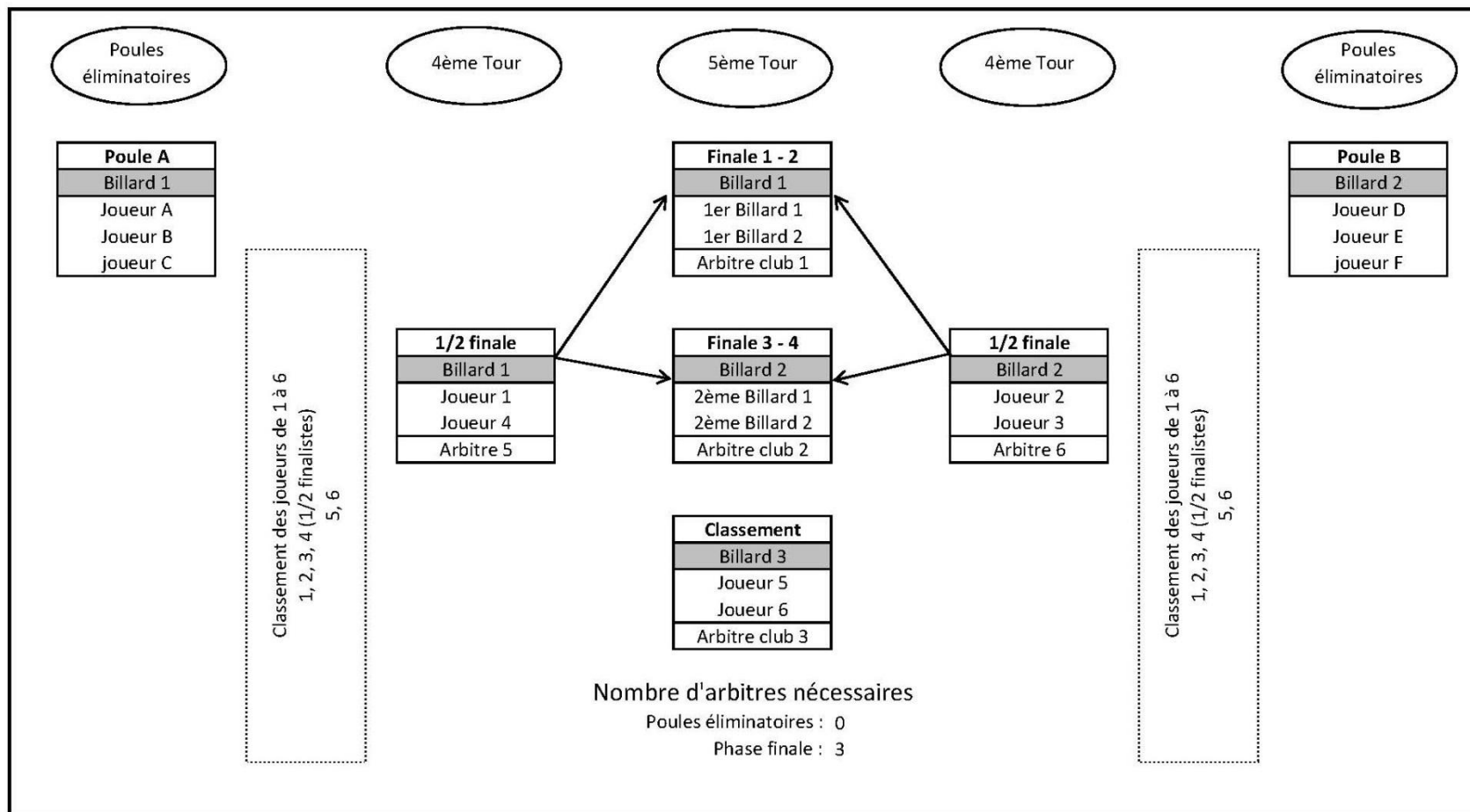
1.2. ANNEXES

1.2.1. Annexe 1 : Prolongations

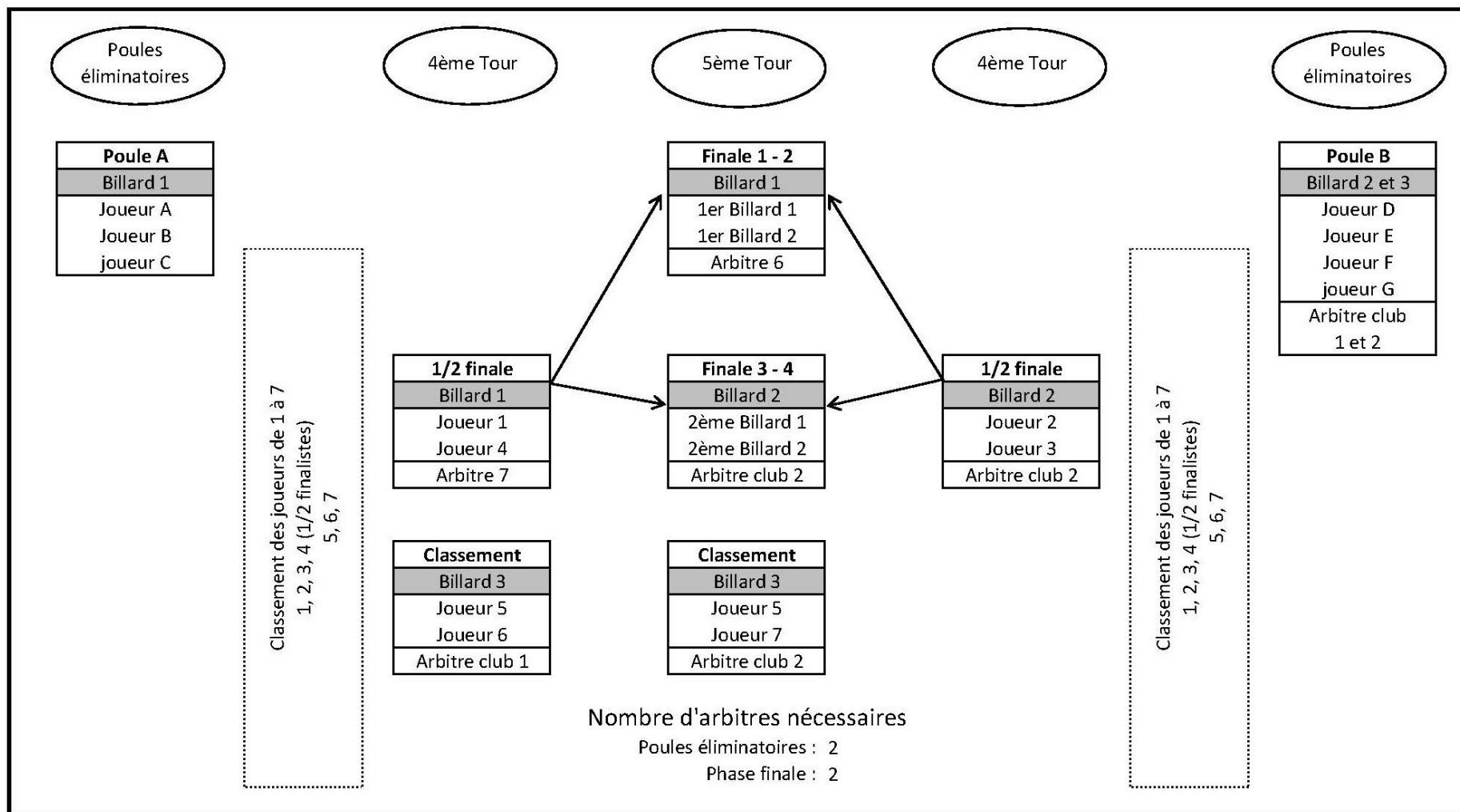
- En cas de prolongations, le règlement et dispositions du Code Sportif de la FFB sont applicables.

1.2.2. Annexe 2 à 8 : Tous les modes de jeux - Tournois de 6 à 12 joueurs

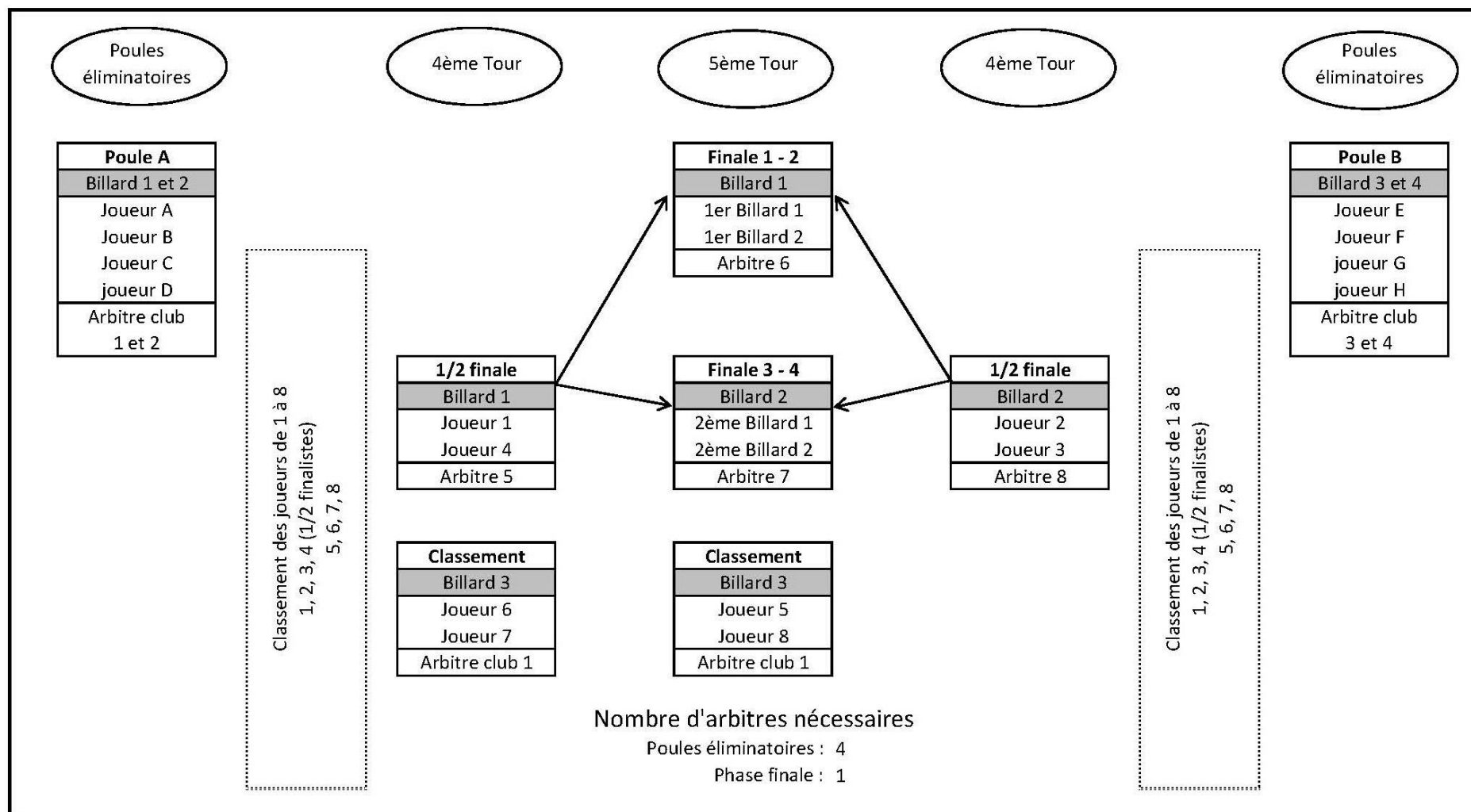
1.2.2.1. Annexe 2 : Tournois à 6 joueurs



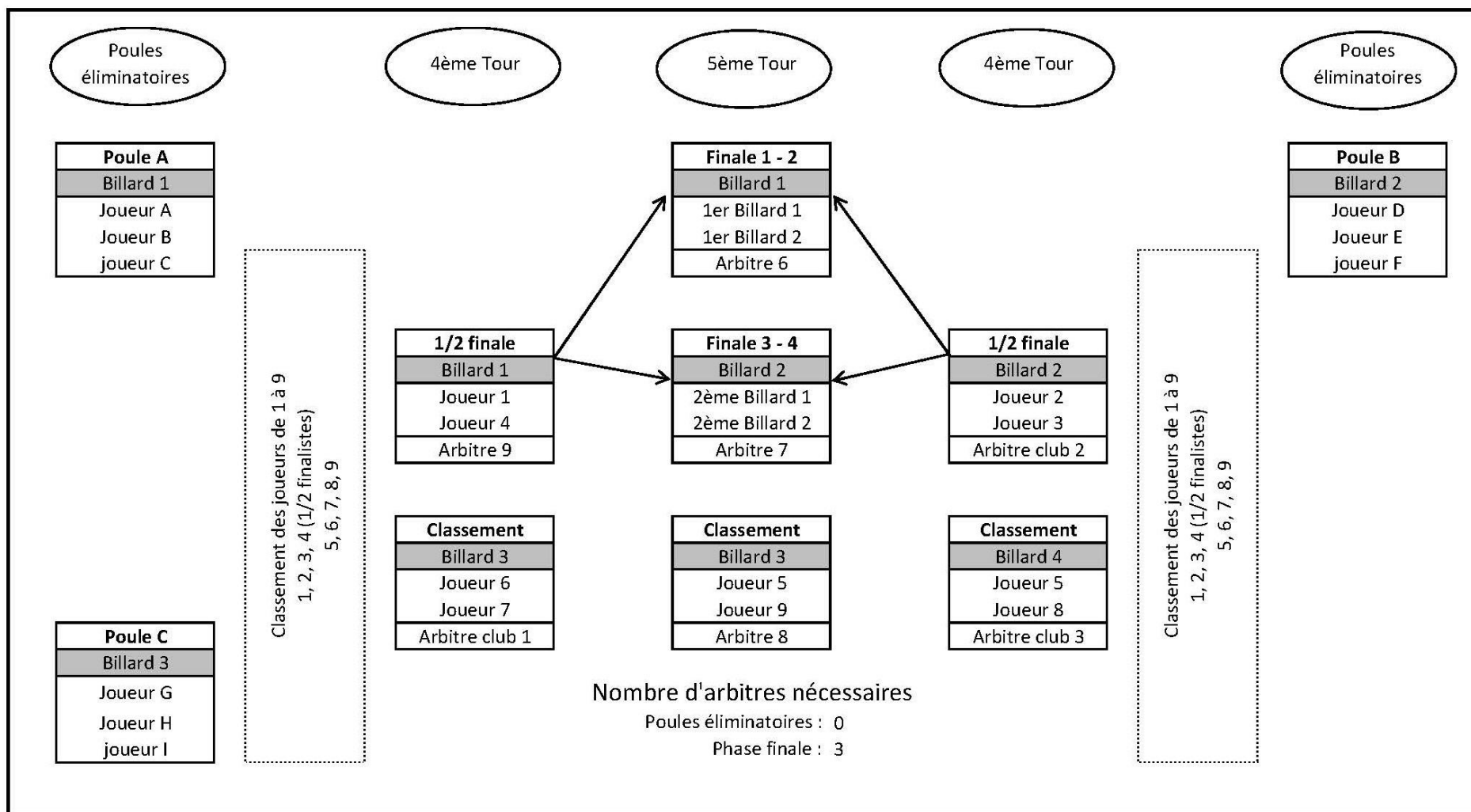
1.2.2.2. Annexe 3 : Tournois à 7 joueurs



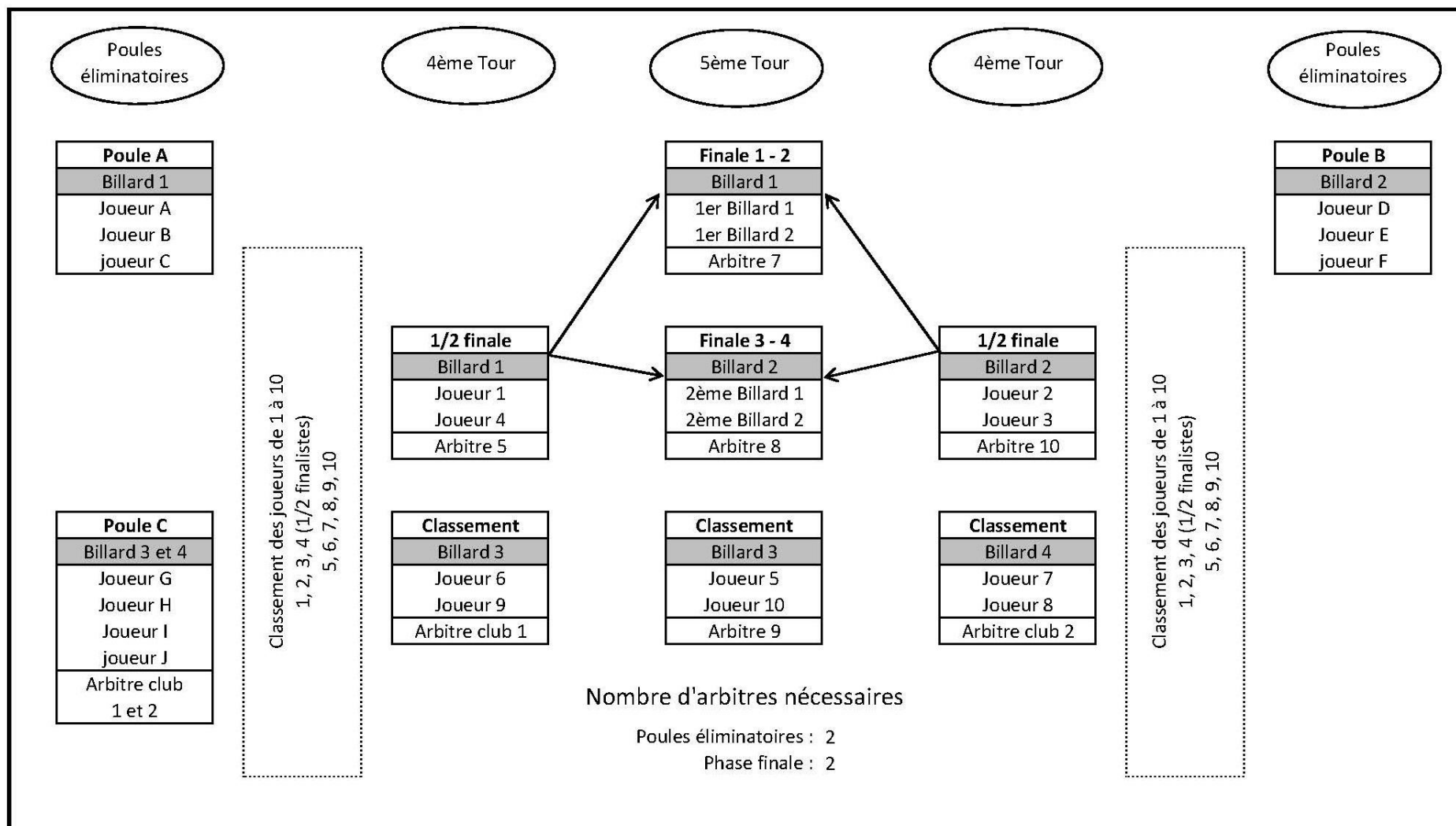
1.2.2.3. Annexe 4 : Tournois à 8 joueurs



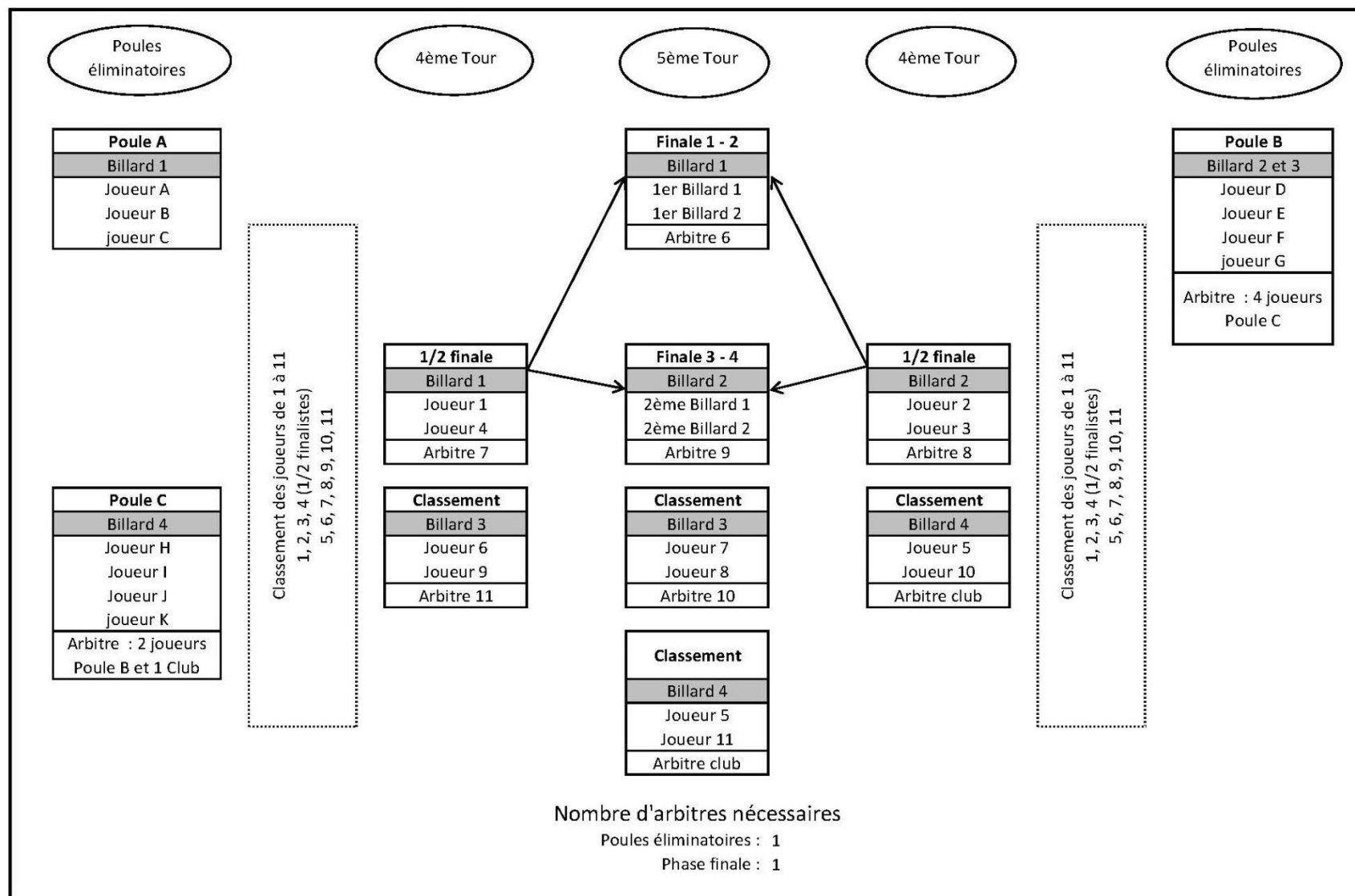
1.2.2.4. Annexe 5 : Tournois à 9 joueurs



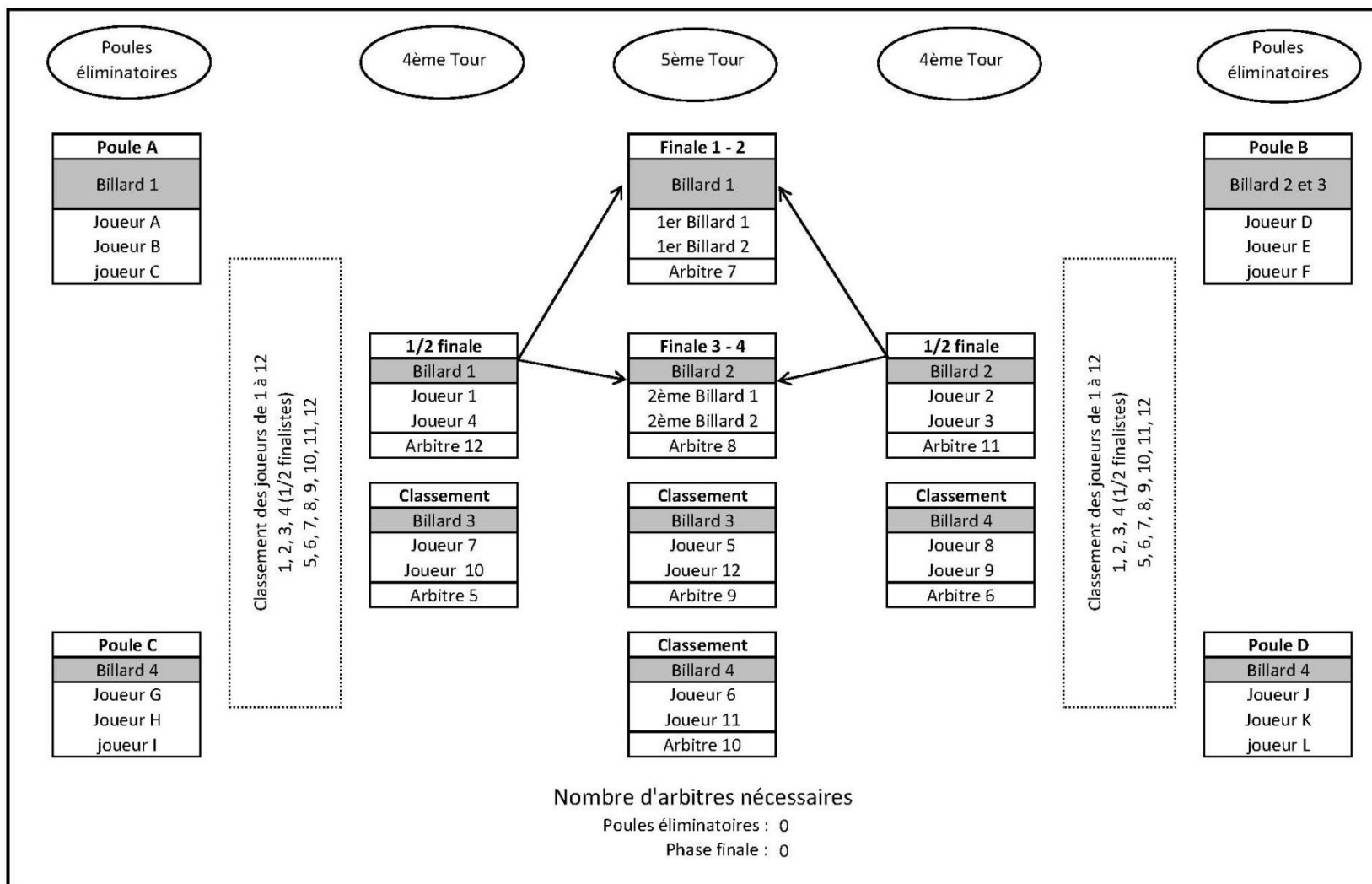
1.2.2.5. Annexe 6 : Tournois à 10 joueurs



1.2.2.6. Annexe 7 : Tournois à 11 joueurs

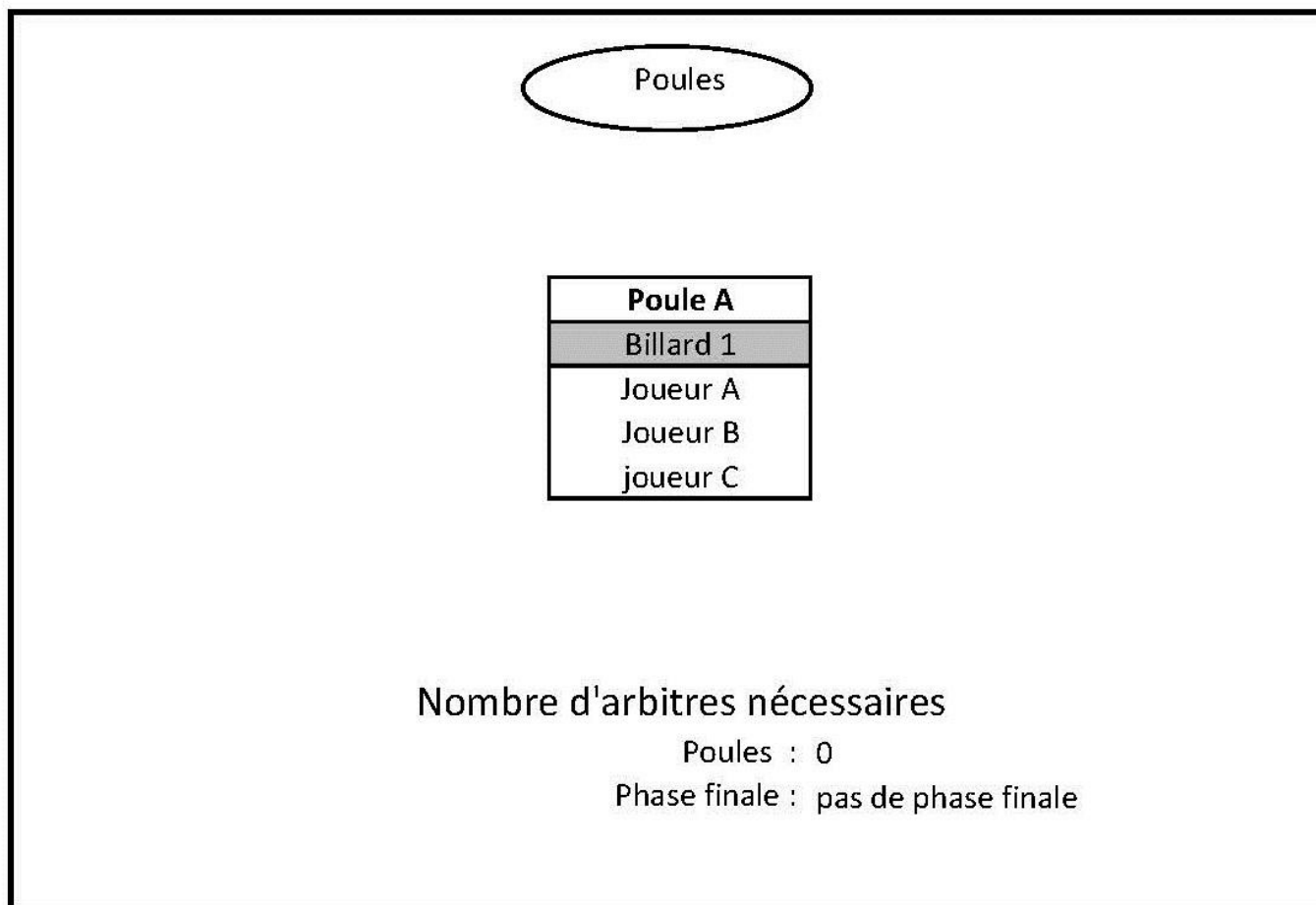


1.2.2.7. Annexe 8 : Tournois à 12 joueurs

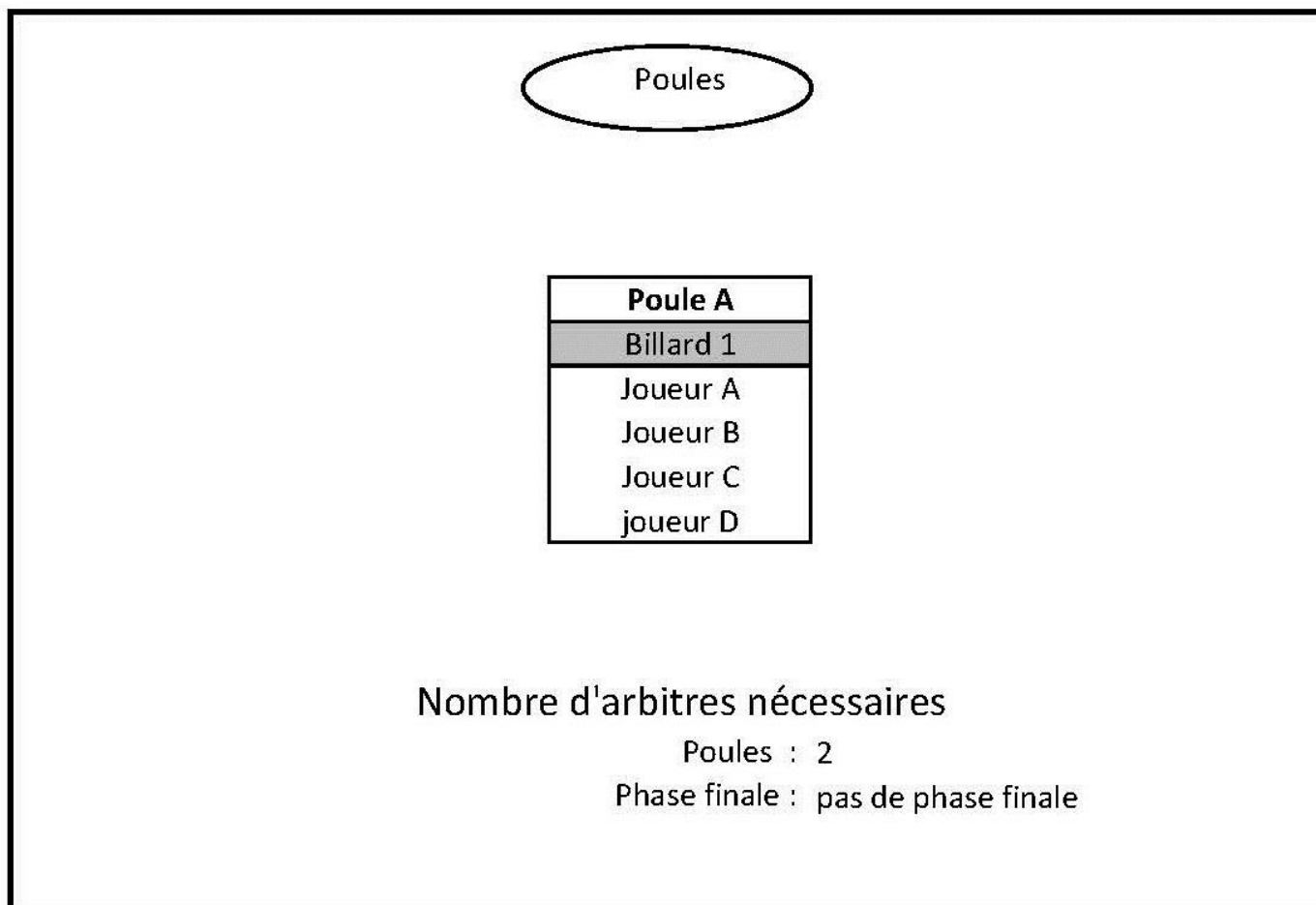


1.2.3. Annexe 9 et 11: Tournois de 5 est 9 quilles

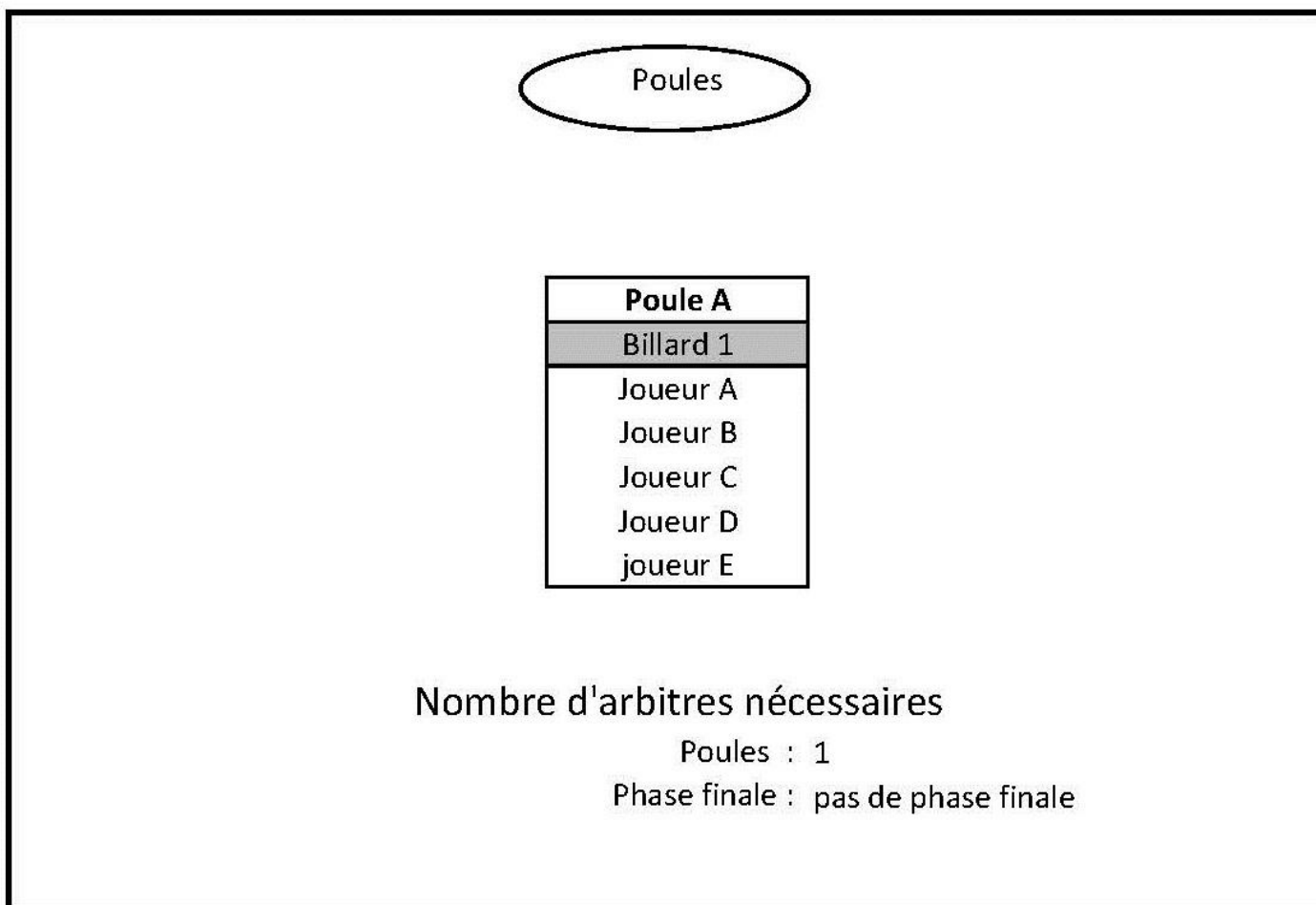
1.2.3.1. Annexe 9 : Tournois à 3 joueurs



1.2.3.2. Annexe 10 : Tournois à 4 joueurs



1.2.3.3. Annexe 11 : Tournois à 5 joueurs





LIVRET BLACKBALL

Saison 2016-2017



(Mise à jour du 30 mai 2016)

2. Compétition BLACKBALL

2.1. ORGANISATION DES TOURNOIS DEPARTEMENTAUX BLACKBALL CDBY

2.1.1. Composition de la commission sportive BLACKBALL CDBY

Membres :

- Olivier TANCREZ : Responsable BLACKBALL CDBY

Membres consultatifs :

- Les responsables sportifs des clubs.

2.2. ARBITRAGE ET TENUE SPORTIVE

2.2.1. Arbitrage

Toutes les règles de jeu et définition du matériel sont décrites dans le code de l'arbitrage.

2.2.2. Tenue sportive

La tenue sportive réglementaire décrite ci-dessous est commune aux 4 disciplines fédérales (Carambole, Blackball, Américain et Snooker), et ce pour toutes les phases de jeu et à tous les niveaux de tournois et de championnats (à l'exclusion du Blackball Master).

2.2.2.1. Tenue sportive commune à toutes les disciplines et pour toutes les phases de jeu

- Polo de couleur unie ou bicolore (les motifs bariolés sont interdits) ;
- Pantalon de ville (sans clou, sans rivet) de couleur noire (les poches apparentes latérales et frontales sont interdites) ;
- chaussettes ;
- chaussures fermées de teinte unie noire (y compris la semelle), aucun marquage ou logo n'est permis s'il est de couleur différente de la chaussure.

2.2.2.2. Autres éléments sur la tenue sportive

L'écusson du club et/ou des armoiries de la ville est brodé ou floqué. Il doit être placé sur la poitrine à gauche, côté cœur. Les prénoms et noms des joueurs peuvent apparaître à droite. L'inscription dans le dos du nom de la ville du club du joueur est autorisée.

2.2.2.3. Publicité

La publicité est autorisée exclusivement pour des produits conformes aux règles de l'éthique sportive.

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

2.2.2.4. Dispositions diverses

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

Le polo doit être rentré dans le pantalon, sauf dérogation accordée exclusivement par le directeur de jeu. Les manches longues peuvent être retroussées avec soin.

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

2.2.2.5. Autres tenue autorisées

Le bas de la tenue comme défini en 3.1.2. 1

Pour le haut, les tenues suivantes sont autorisées :

Les joueurs du Blackball Master portent un polo spécifique interdit pour toute autre compétition.

Les éventuelles tenues complémentaires seront définies par la commission nationale sportive Blackball.

2.2.2.6. Particularités pour la compétition par équipe

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

La tenue d'une équipe doit impérativement être homogène et ceci tout au long de la compétition par équipe.

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

Les polos ou chemises doivent être tous à manches courtes ou à manches longues.

L'équipe devra se présenter au complet avant chaque compétition pour vérification de l'homogénéité de la tenue.

2.3. **ATTRIBUTION DES COMPETITIONS ET PRISES EN CHARGES DES OFFICIELS**

La règle officielle du Billard BLACKBALL reconnue par la F.F.B. est celle de la BLACKBALL en vigueur depuis juillet 2006. Cette règle doit être affichée lors de chaque compétition.

2.3.1. Attribution des compétitions

2.3.1.1. Tournois départementaux

La commission sportive de la CDBY détermine le calendrier sportif pour la saison et propose aux différentes associations et salles affiliées commerciales la répartition des compétitions.

- Pas de tournois finale directe.

2.3.1.1. Finales CDBY

La commission sportive du CDBY détermine le calendrier sportif pour la saison et propose aux différentes associations et salles commerciales affiliées la répartition des compétitions.

2.3.2. Prise en charge des directeurs de jeu

2.3.2.1. Tournois Régionaux ranking

La salle organisatrice prend en charge les responsables sportifs (maxi 2 personnes) pour les différentes compétitions.

- Compétitions Mixte.
- Compétitions Vétérans, Féminine, U23, U18, U14.
- Compétitions par Equipe.

Cette prise en charge est d'un minimum de 20 euros (nourriture et boisson).

Les personnes prises en charge sont :

- Le responsable sportif du département.
- toute personne désignée par la commission sportive.

2.3.2.2. Finales CDBY

Les associations ou salles commerciales affiliées organisatrices prennent en charge les responsables de la commission sportive et le directeur de jeu (maxi 2 personnes) pour les différentes compétitions se déroulant le Week-End.

- Compétitions Mixte.
- Compétitions Vétérans, Féminine, U23, U18, U14.
- Compétitions par Equipe.

Les personnes prises en charge sont :

Les personnes prises en charge sont :

- Le responsable sportif du département.
- toute personne désignée par la commission sportive.

Cette prise en charge est d'un minimum de 20 euros (nourriture et boisson).

2.4. TABLES DE JEU, TAPIS ET BILLES

2.4.1. Tables de Jeux

Utilisation des tables mises à disposition par la LBIF

Les tables de jeu de BLACKBALL doivent respecter le code sportif Fédéral

La table :	Longueur extérieure : 7 Pieds Anglais (1 pied = 30,48 cm)	
	Longueur intérieure entre Bandes	=1850 mm
	(Tolérance de + ou - 1,5%)	
	Largueur intérieure entre Bandes	=925 mm
	(Tolérance de + ou - 1,5%)	
	La longueur doit être égale à 2 fois la largeur	
	Hauteur du sol	=820 à 850 mm
Les bandes :	Hauteur	=36 mm - PROFIL en L
	(Tolérance de + ou - 1 mm)	
Les poches :	6 poches	Entrée = 1 Bille 1/2; soit : 50,8 mm x 1,5 = 76,2mm
	(Tolérance de + ou - 5%)	

La ligne : la ligne doit être tracée à 40 cm du bord de la bande + ou – 1 cm.
Eclairage : Distance minimum par rapport à la surface de la table = 90 cm
Flux lumineux mini de 300 Lm (soit deux ampoules de 75 Watts)

2.4.2. Tapis

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

2.4.2.1. Marque utilisée pour les compétitions CDBY

West of England STRACHAN 6811 Tournament

2.4.2.2. Couleur

Le tapis recommandé pour les compétitions doit être de couleur **GRIS**, le vert est toléré jusqu'au prochain changement de tapis.

2.4.1. Billes

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

Les billes suivantes sont recommandées pour les compétitions de BLACKBALL.

Billes Super Aramith Pool Casino "pro Cup" - 50.8 Mm



Les billes ARAMITH Pool Casino - 50.8 Mm sont aussi autorisées



Bille ARAMITH pool
casino Ø50.8mm

2.5. **QUALIFICATION AUX PHASEES FINALEES DU CDBY ET AU FINALES DE LA LBIF**

2.5.1. Compétitions départementales

2.5.1.1. Engagement en compétition

Voir dispositions financières du CDBY

2.5.1.2. Prise en charge des responsables sportifs

2.5.1.2.1. Tournois Ranking (s'ils existent)

La salle organisatrice prend en charge les responsables sportifs (maxi 2 personnes) pour les différentes compétitions.

- Compétitions Mixte.
- Compétitions Vétéran, Féminine, U23, U18, U14.
- Compétitions par Equipe.

Cette prise en charge est d'un minimum de 20 euros (nourriture et boisson).

Les personnes prisent en charge sont :

- Le responsable sportif du département.
- toute personne désignée par la commission sportive.

2.5.1.2.2. Finales Départementales

La salle organisatrice prend en charge les directeurs de jeu (maxi 2 personnes) pour les différentes compétitions.

- Compétitions Mixte.
- Compétitions Vétéran, Féminines, U23, U18, U14.
- Compétitions par Equipe

Cette prise en charge est d'un minimum de 20 euros (nourriture et boisson).

Les personnes prisent en charge sont pour le CDBY (78):

- Le responsable sportif du département
- toute personne désignée par la commission sportive.

2.5.1.3. Compétitions

2.5.1.3.1. Individuels

Tous les joueurs mixtes du département seront convoqués d'office à cette finale

Elle sera organisée par catégorie : Masters, NR1 et NR2

Le premier de chaque département sera qualifié à la finale de secteur Mixte, soit un maximum de 7 places (77, 78, 95, 91, 92, 93, 94) et le second sera qualifié à la demi-finale de secteur Mixte.

- Conformément au code sportif de la LBIF

2.5.1.3.2. Féminines

Toutes les joueuses féminines du département seront convoquées d'office à cette finale.

Le premier de chaque département sera qualifié à la finale de secteur féminine, soit un maximum de 7 places (77, 78, 95, 91, 92, 93, 94).

- Conformément au code sportif de la LBIF

2.5.1.3.3. U23

Tous les U23 du département seront convoqués d'office à cette finale.

Le premier de chaque département sera qualifié à la finale de secteur U23, soit un maximum de 7 places (77, 78, 95, 91, 92, 93, 94).

- Conformément au code sportif de la LBIF

2.5.1.3.4. U18

Tous les U18 du département seront convoqués d'office à cette finale.

Le premier de chaque département sera qualifié à la finale de secteur U18, soit un maximum de 7 places (77, 78, 95, 91, 92, 93, 94).

- Conformément au code sportif de la LBIF

2.5.1.3.5. U14

Tous les U14 du département seront convoqués d'office à cette finale.

- Conformément au code sportif de la LBIF

2.5.1.3.6. Vétérans

Tous les vétérans du département seront convoqués d'office à cette finale.

Le premier de chaque département sera qualifié à la finale de secteur Vétérans, soit un maximum de 7 places (77, 78, 95, 91, 92, 93, 94).

- Conformément au code sportif de la LBIF

2.5.1.3.7. Equipes

Toutes les équipes du département sont convoquées d'office à cette finale.

- Conformément au code sportif de la LBIF

2.5.1.4. Forfaits

Voir conditions financières du département.

2.5.1.5. Récompenses

Les récompenses des finales de départementales sont à la charge des clubs organisateurs.

Les récompenses minima sont les suivantes :

Mixte :	2 coupes
NR1 :	2 coupes
NR2 :	2 coupes
Féminine :	2 coupes
U23 :	2 coupes
U18 :	2 coupes
U14 :	2 coupes
Vétéran :	2 coupes
Equipe :	3 coupes

Nom du club ou de la salle
Finale Individuelle départementale CDBY
BLACKBALL / Mixte
Saison 2016-2017
Place (Vainqueur / Finaliste)

Nom du club ou de la salle
Finale Individuelle départementale CDBY
BLACKBALL / NR1
Saison 2016-2017
Place (Vainqueur / Finaliste)

Nom du club ou de la salle
Finale Individuelle départementale CDBY
BLACKBALL / NR2
Saison 2016-2017
Place (Vainqueur / Finaliste)

Nom du club ou de la salle
Finale Individuelle départementale CDBY
BLACKBALL / Féminines
Saison 2016-2017
Place (Vainqueur / Finaliste)

Nom du club ou de la salle
Finale Individuelle départementale CDBY
BLACKBALL / U23
Saison 2016-2017
Place (Vainqueur / Finaliste)

Nom du club ou de la salle
Finale Individuelle départementale CDBY
BLACKBALL / U18
Saison 2016-2017
Place (Vainqueur / Finaliste)

Nom du club ou de la salle
Finale Individuelle départementale CDBY
BLACKBALL / U14
Saison 2016-2017
Place (Vainqueur / Finaliste)

Nom du club ou de la salle
Finale Individuelle départementale CDBY
BLACKBALL / Vétérans
Saison 2016-2017
Place (Vainqueur / Finaliste)

Nom du club ou de la salle
Finale Individuelle départementale CDBY
BLACKBALL / Equipes
Saison 2016-2017
Place (Vainqueur / Finaliste / 3ème / 4ème)

En cas de litige survenu sur une compétition, à la suite d'une éventuelle divergence dans l'interprétation des textes, seule la commission sportive BLACKBALL est apte à juger du bien-fondé de la décision prise. Le cas échéant, le code sportif pourrait être modifié en conséquence pour la saison suivante.

2.6. DEROULEMEENT DES COMPETITIONS

2.6.1. Directeur de jeu

Un directeur de jeu devra être nommé par le club recevant pour toutes compétitions (tournois, qualifications, barrages, finales). Le directeur de jeu ne devra pas concourir dans la compétition qu'il dirige et devra être approuvé par la commission sportive du CDBY.

Cette personne devra être en tenue correcte.

Il aura à charge :

- ◆ Le pointage des joueurs
- ◆ La vérification des licences
- ◆ La vérification des tenues
- ◆ La déclaration des forfaits
- ◆ Le lancement des matchs
- ◆ La répartition des arbitres
- ◆ La rédaction des feuilles de match
- ◆ L'envoi de résultats

La gestion des tableaux se fait obligatoirement par informatique.

2.7. ANNEXES

2.7.1. Annexe 1 : calcul des points en individuel

Attribution des points pour le Classement

2.7.1.1. Catégorie Mixte

RANG	POINTS			
	X ≤ 8	9 ≤ X ≤ 16	17 ≤ X ≤ 32	X ≥ 33
1	80	120	160	160
2	60	100	137	137
3 → 4	43	81	115	115
5 → 6	30	63	94	94
7 → 8	20	63	94	94
9 → 10		44	74	74
11 → 12		44	74	74
13 → 16		44	74	74
17 → 20			55	55
21 → 24			55	55
25 → 32			40	40
33 → 48				20
FNE	-50	-50	-50	-50
FE	0	0	0	0

2.7.1.1. Catégorie Féminine, Vétéran, U23, U18, U14

RANG	POINTS				
	$X \leq 8$	$9 \leq x \leq 12$	$13 \leq x \leq 16$	$17 \leq x \leq 20$	$21 \leq x \leq 32$
1	80	90	110	130	150
2	62	70	90	109	123
3 - 4	45	52	71	89	99
5 - 6	30	36	53	70	77
7 - 8	20	36	53	70	77
9 - 10		22	36	52	57
11 - 12		22	36	52	57
13 - 16			20	35	57
17 - 20				20	38
21 - 24					38
25 - 32					20
FNE	-50	-50	-50	-50	-50
FE	0	0	0	0	0

2.7.2. Annexe 2 : Tableau de concordance

2.7.2.1. Catégorie Mixte

Qualification aux Régionaux

NR1 ET NR2 séparés													
		Moins 48 joueurs				Entre 48 et 75 joueurs				Plus 75 joueurs			
		Demi-finale		Finale		Demi-finale		Finale		Demi-finale		Finale	
		Place	NB	Place	NB	Place	NB	Place	NB	Place	NB	Place	NB
Nb place		16		24		24		32		32		32	
N2	NR1	13 à 16	4	1 à 12	12	13 à 16	4	1 à 12	12	13 à 16	4	1 à 12	12
	NR2	3 à 8	5	1 à 2	2	3 à 15	13	1 à 2	2	3 à 23	21	1 à 2	2
	DPT 77	2ème	1	1er	1	2ème	1	1er	1	2ème	1	1er	1
	DPT 78	2ème	1	1er	1	2ème	1	1er	1	2ème	1	1er	1
	DPT 91	2ème	1	1er	1	2ème	1	1er	1	2ème	1	1er	1
	DPT 92	2ème	1	1er	1	2ème	1	1er	1	2ème	1	1er	1
	DPT 93	2ème	1	1er	1	2ème	1	1er	1	2ème	1	1er	1
	DPT 94	2ème	1	1er	1	2ème	1	1er	1	2ème	1	1er	1
	DPT 95	2ème	1	1er	1	2ème	1	1er	1	2ème	1	1er	1
	Demi-finale Ligue			1 à 3	3			1 à 11	11			1 à 11	11
TOTAL		16		24		24		32		32		32	

NR1 ET NR2 regroupés												
Moins 48 joueurs				Entre 48 et 75 joueurs				Plus 75 joueurs				
Demi-finale		Finale		Demi-finale		Finale		Demi-finale		Finale		
Place	NB	Place	NB	Place	NB	Place	NB	Place	NB	Place	NB	NB
Nb place	16		24		24		32		32		32	
NR1 / NR2	13 à 21	9	1 à 12	12	17 à 33	17	1 à 16	16	17 à 40	25	1 à 16	16
DPT 77	2ème	1	1er	1	2ème	1	1er	1	2ème	1	1er	1
DPT 78	2ème	1	1er	1	2ème	1	1er	1	2ème	1	1er	1
DPT 91	2ème	1	1er	1	2ème	1	1er	1	2ème	1	1er	1
DPT 92	2ème	1	1er	1	2ème	1	1er	1	2ème	1	1er	1
DPT 93	2ème	1	1er	1	2ème	1	1er	1	2ème	1	1er	1
DPT 94	2ème	1	1er	1	2ème	1	1er	1	2ème	1	1er	1
DPT 95	2ème	1	1er	1	2ème	1	1er	1	2ème	1	1er	1
Demi-finale Ligue			1 à 5	5			1 à 9	9			1 à 9	9
TOTAL	16		24		24		32		32		32	

2.7.2.1. Catégorie Féminine, Vétéran, U23, U18, U14

Le (la) premier (ère) de chaque département sera qualifiée à la finale LBIF de sa catégorie, soit un maximum de 7 places (77, 78, 95, 91, 92, 93, 94).

2.7.3. Annexe 3 : Tirage selon le mode du serpent

Le tirage se fait par rapport au classement du joueur et des inscrits au tournoi.

Base 128 joueurs					
1	Vs	128	3	Vs	126
65	Vs	64	67	Vs	62
33	Vs	96	35	Vs	94
97	Vs	32	99	Vs	30
17	Vs	112	19	Vs	110
81	Vs	48	83	Vs	46
49	Vs	80	51	Vs	78
113	Vs	16	115	Vs	14
9	Vs	120	11	Vs	118
73	Vs	56	75	Vs	54
41	Vs	88	43	Vs	86
105	Vs	24	107	Vs	22
25	Vs	104	27	Vs	102
89	Vs	40	91	Vs	38
57	Vs	72	59	Vs	70
121	Vs	8	123	Vs	6
5	Vs	124	7	Vs	122
69	Vs	60	71	Vs	58
37	Vs	92	39	Vs	90
101	Vs	28	103	Vs	26
21	Vs	108	23	Vs	106
85	Vs	44	87	Vs	42
53	Vs	76	55	Vs	74
117	Vs	12	119	Vs	10
13	Vs	116	15	Vs	114
77	Vs	52	79	Vs	50
45	Vs	84	47	Vs	82
109	Vs	20	111	Vs	18
29	Vs	100	31	Vs	98
93	Vs	36	95	Vs	34
61	Vs	68	63	Vs	66
125	Vs	4	127	Vs	2

Base 64 joueurs		
1	Vs	64
33	Vs	32
17	Vs	48
16	Vs	49
56	Vs	9
41	Vs	24
25	Vs	40
57	Vs	8
5	Vs	60
37	Vs	28
21	Vs	44
53	Vs	12
13	Vs	52
45	Vs	20
29	Vs	36
61	Vs	4
3	Vs	62
35	Vs	30
19	Vs	46
51	Vs	14
11	Vs	54
43	Vs	22
27	Vs	38
59	Vs	6
7	Vs	58
39	Vs	26
23	Vs	42
55	Vs	10
15	Vs	50
47	Vs	18
31	Vs	34
63	Vs	2

Base 48 joueurs		
1	Vs	Blanc
33	Vs	32
17	Vs	48
16	Vs	Blanc
9	Vs	Blanc
41	Vs	24
25	Vs	40
8	Vs	Blanc
5	Vs	Blanc
37	Vs	28
21	Vs	44
12	Vs	Blanc
13	Vs	Blanc
45	Vs	20
29	Vs	36
4	Vs	Blanc
3	Vs	Blanc
30	Vs	35
19	Vs	46
14	Vs	Blanc
11	Vs	Blanc
43	Vs	22
27	Vs	38
6	Vs	Blanc
7	Vs	Blanc
39	Vs	26
42	Vs	23
10	Vs	Blanc
15	Vs	Blanc
47	Vs	18
31	Vs	34
2	Vs	Blanc

Base 32 joueurs		
1	Vs	32
17	Vs	16
9	Vs	24
25	Vs	8
5	Vs	28
21	Vs	12
13	Vs	20
29	Vs	4
3	Vs	30
19	Vs	14
11	Vs	22
27	Vs	6
7	Vs	26
23	Vs	10
15	Vs	18
31	Vs	2

Base 16 joueurs		
1	Vs	16
9	Vs	8
5	Vs	12
13	Vs	4
3	Vs	14
11	Vs	6
7	Vs	10
15	Vs	2

Base 8 joueurs		
1	Vs	8
5	Vs	4
3	Vs	6
7	Vs	2

2.7.4. Annexe 3 : Règles du Jeu

Règle officielle de la Blackball

1. BLACKBALL

Le jeu doit être connu sous le nom de "Blackball". L'arbitre est seul juge de ce qui est régulier ou irrégulier et peut prendre toutes les mesures nécessaires afin d'assurer que les règles soient respectées.

2. EQUIPEMENT ET SURFACE DE JEU

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

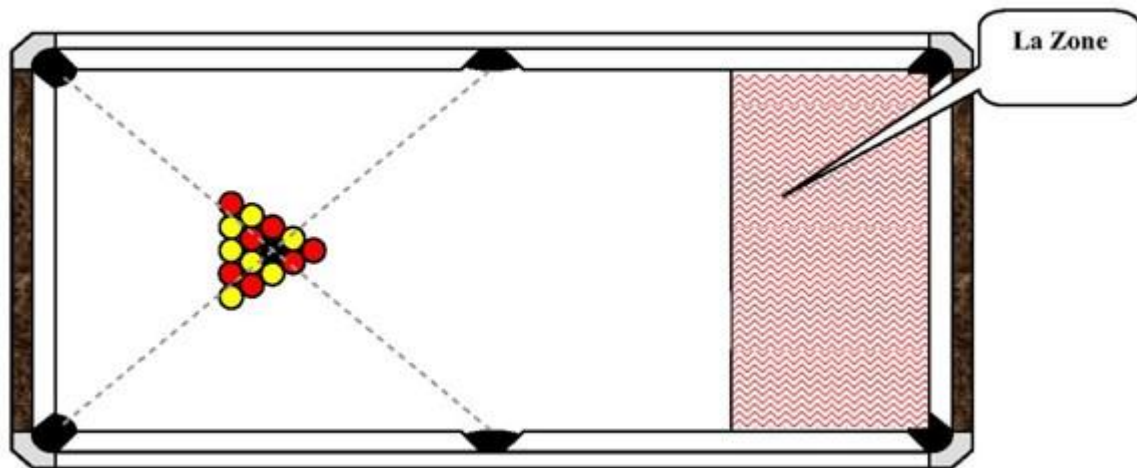
Équipement autorisé :

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

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

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

(e) Les queues autorisées. Aucun autre équipement n'est autorisé à moins d'avoir été accepté préalablement ou ratifié par la WPA. La surface de jeu est la partie plane de la table entourée des bandes. La surface devra être marquée d'un spot noir situé à l'intersection des deux diagonales imaginaires joignant les poches du centre et du coin. Le tapis est marqué d'une ligne de zone (ou ligne de baulk). Une ligne droite tracée à 1/5 de la longueur de la table de bande à bande, parallèle à la bande la plus éloignée du spot noir. La zone (ou baulk) est la surface rectangulaire bordée par la ligne de zone et les trois bandes.



3. OBJECTIF DU JEU

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

4. DEPART DU JEU OU RECOMMENCEMENT

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

Une partie est considérée comme commencée lorsque le procédé est rentré en contact avec la bille blanche. Le principe est le même dans le cas d'une recasse ou d'un PAT.

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

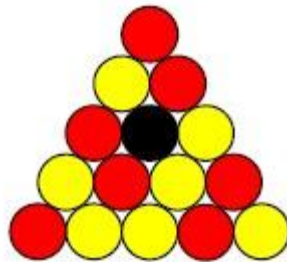
Avec "bille en main" derrière la ligne de zone, un joueur à droite et un à gauche de la table, les billes sont frappées simultanément vers la bande du haut pour revenir aussi près que possible de la bande de zone. Le joueur dont la bille s'arrête le plus près de la bande de zone gagne. Le tirage est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

(a) Traverse sur la moitié de table de l'adversaire.

(b) Ne touche pas la bande du haut.

- (c) Tombe dans une poche.
- (d) Sort de la table.
- (e) Touche une bande latérale.
- (f) S'arrête devant une poche en ayant dépassé le bord de la bande de zone. Un retraitage sera fait si les deux joueurs échouent ou si l'arbitre est incapable de déterminer lequel est le plus près.

4a LE TRIANGLE Les billes sont placées tel que montré avec la bille noire sur son spot noir qui est à l'intersection des deux diagonales imaginaires joignant les poches du centre et du coin.



4b LA CASSE Le premier coup d'une partie est appelé « la casse ». Pour « casser », la bille blanche est jouée depuis la zone en direction du triangle. La partie commence quand le procédé d'un joueur touche la bille blanche.

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

4c JOUER DEPUIS LA ZONE La zone (ou baulk) est la surface rectangulaire bordée par la ligne de zone et les trois bandes au bout de la table.

- (a) La bille blanche doit être dans la zone quand elle est jouée. Si le centre de la blanche est sur la ligne de zone, elle est considérée comme étant dans la zone.
- (b) La bille blanche doit être déplacée uniquement avec la main, et pas avec la virole de la queue. Le joueur peut continuer à ajuster la position de la blanche jusqu'à ce que le coup soit joué. Si le procédé de la queue touche la bille blanche, le coup est considéré comme étant joué. Il y a faute si le coup ne répond pas aux exigences d'un coup légal. Règle 5d.
- (c) La bille blanche peut être jouée dans n'importe quelle direction. Après une faute, si le joueur décide de jouer depuis la zone, la blanche doit être positionnée de façon à ne toucher aucune autre bille. Il y a faute, si pendant le placement, la bille blanche touche une autre bille.

4d BILLE NOIRE EMPOCHÉE A LA CASSE ou sur une recasse... Le triangle est refait et le même joueur casse à nouveau. Aucune pénalité n'est infligée. Cela s'applique également si n'importe quelle bille est empochée ou quitte la surface de jeu.

4e ASSIGNATION DES GROUPES SUR UNE TABLE LIBRE Les groupes ne sont pas assignés et la table reste libre :

- (a) A la casse.
- (b) Sur un tir non valable.
- (c) Sur un tir "libre" après une faute.
- (d) Sur une combinaison lorsqu'une bille de chaque groupe est empochée. Après la casse, la table est libre et les joueurs peuvent jouer des billes de n'importe quel groupe. La noire ne peut pas servir de bille "on" (bille "on" = bille autorisée) afin d'empocher une bille de

couleur, à moins qu'une faute n'ait été commise et que le joueur bénéficie d'un tir libre. Ces exceptions étant faites, si un joueur empoché une ou plusieurs billes d'un même groupe, ce groupe lui est attribué pour la durée de la partie. L'autre groupe est attribué à son adversaire.

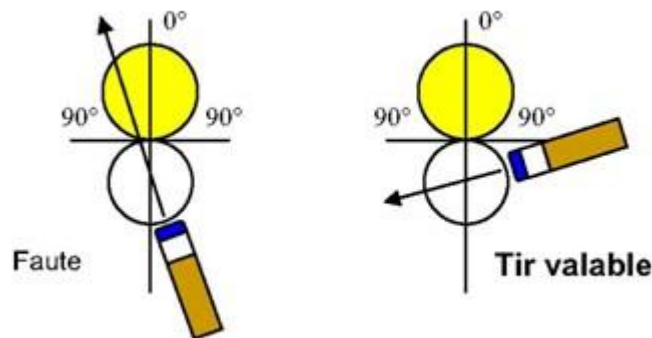
4f DETERMINATION DES GROUPES APRES UNE FAUTE Si une faute est commise sur une table libre et qu'une ou plusieurs billes ont été empochées, alors ces billes ne déterminent pas les groupes. Le joueur suivant joue donc une table libre et bénéficie d'un tir libre qui peut être joué depuis la position de la blanche OU depuis la zone. Un joueur peut jouer n'importe quelle bille sur un tir libre et la table reste libre.

4g DEROULEMENT DU JEU Durant le jeu, si des billes sont empochées et que le coup est légal alors les joueurs ont le droit de rejouer. Cela continue jusqu'à ce que le joueur :

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

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

4i BILLES EN CONTACTS Une bille en contact ne doit pas bouger au départ du coup. Si la bille est de son propre groupe, la bille est considérée comme ayant été jouée. Pour faire un coup légal, le joueur a seulement besoin d'empocher une bille de son groupe OU de faire en sorte que n'importe quelle bille, blanche incluse, touche une bande. Si la bille n'est pas de son groupe. Le joueur doit faire en sorte de répondre aux exigences d'un coup légal. Voir règle 5d. Si deux billes ou plus sont touchantes, le coup doit répondre à toutes les exigences d'un coup légal. Si c'est impossible, la partie est nulle. Voir 4r. Si la bille touchante bouge au départ du coup, alors il y a faute.



4j COMBINAISONS Deux billes ou plus peuvent être empochées au cours du même tir, ce qui permet de rendre le jeu plus rapide et plus attractif. Les billes peuvent être empochées dans n'importe quel ordre.

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

(c) Jouer la noire (si la noire est "on") sur une bille adverse et empocher les deux pour gagner la partie. Sur une combinaison, après une faute, le tir libre peut servir à toucher n'importe quelle bille. Par exemple, vous pouvez jouer une bille adverse sur la noire pour gagner la partie, si la noire est "on". Dans ce cas, il n'est pas nécessaire d'empocher la bille adverse (règle 6b).

4k BILLES EN DEHORS DE LA TABLE Il y a faute si une bille quitte la surface de jeu, ne revient pas par ses "propres moyens" et reste en dehors de celle-ci (à l'exception d'une bille empochée). Les billes sont remises en jeu comme suit :

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

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

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

4m REPLACEMENT DES BILLES SUR LA TABLE La bille blanche est rejouée depuis la zone. Une bille de couleur est remplacée avec son centre sur le spot de la noire ou au plus près possible le long de la ligne joignant le spot de la noire et le centre de la bande la plus éloignée de la ligne de zone. Les billes sont remplacées dans l'ordre suivant :

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

4n INTERFERENCES ET MARQUAGE DE LA TABLE Il n'y a PAS faute si les billes sont bougées dans ces circonstances :

- (a) Par des personnes autres que les joueurs prenant part à la partie OU
- (b) Si un des joueurs a été bousculé OU
- (c) Si un événement en dehors du contrôle du joueur se produit. L'arbitre devra replacer les billes au plus près de leurs positions d'origine. La décision de l'arbitre est définitive. Un joueur ne doit pas utiliser un bleu ou un autre objet comme marqueur. Ce n'est pas une faute de poser un bleu sur la table lorsque le joueur est en contrôle, mais il doit être enlevé à la fin de son tour. Le marquage intentionnel destiné à aider la visée est une faute.

4p BILLE TOMBANT DANS UNE POCHE SANS AVOIR ETE TOUCHEE

- (a) Si une bille tombe dans une poche sans avoir été touchée par une autre bille, après avoir été statique durant 5 secondes ou plus, ni pris aucune part au coup en cours, alors la bille est remplacée et le jeu continu.
- (b) Si une bille tombe "d'elle-même" durant un coup, de telle façon qu'elle aurait été touchée par une autre bille si elle avait été là, alors elle est remplacée et toutes les billes ayant bougées durant le coup sont remises à leurs positions initiales précédant le coup. Le joueur peut alors rejouer le même coup OU choisir un coup différent.
- (c) Si une bille oscille momentanément sur le bord de la poche avant de tomber elle est alors considérée comme empochée et n'est pas remplacée.

4q BILLE DE COULEUR COLLEE A UNE BANDE Quand la blanche, lors d'un tir, touche en premier une bille collée à une bande, il n'y a pas faute si :

- (a) Une bille est empochée OU
- (b)) La blanche touche une bande OU
- (c) La bille collée touche une bande différente de celle où elle était OU

(d) N'importe quelle autre bille touche une bande sur laquelle elle n'était pas en contact avant que le coup soit joué. Une bille collée à une bande au départ d'un coup et qui doit revenir sur cette même bande doit quitter la bande, toucher une autre bille, et revenir ensuite sur la bande pour que le coup soit considéré comme valable. Une bille n'est pas considérée comme collée avant d'être annoncée comme tel par un arbitre ou un joueur, avant de jouer le coup.

4r PAT S' il n'est plus possible de jouer un coup légalement, voir règle 5d, que ce soit par accident ou par choix, la partie est rejouée. Si le PAT est accidentel, le joueur ayant cassé, casse à nouveau. S'il est dû à un jeu lent, à un jeu qui n'évolue plus, ou par choix, un tirage sera refait pour la casse. Refaire un triangle implique de réduire le nombre de billes. Voir Règle 8g

4s ACHEVEMENT D'UNE PARTIE OU D'UN MATCH Une partie est terminée lorsque la bille noire est empochée légalement (règle 5d) et que toutes les billes se sont arrêtées OU dans une situation de "perte de partie" (Voir règle 7). L'arbitre attend que toutes les billes se soient arrêtées et annonce partie, manche ou match en faveur du joueur ou de l'équipe. Si l'arbitre n'a rien annoncé et que les billes sont toujours en mouvement, alors le joueur sera pénalisé d'une perte de partie si un autre coup est joué OU s'il interfère avec le mouvement des billes restantes (bille blanche incluse).

5. FAUTES

Les fautes doivent être annoncées par l'arbitre dès qu'elles apparaissent, en pénalisant immédiatement le joueur concerné. Chaque faute entraîne la perte du contrôle de la table. L'adversaire bénéficie alors d'un tir libre, suivi d'une visite. Dans des cas extrêmes, la partie peut-être directement perdue pour le joueur ayant commis la faute.

5a Empocher la bille blanche ceci inclue la casse. Après un empochage de la bille blanche, le joueur ou l'arbitre peut la reprendre (voir règle 7e, éviter à une bille de tomber).

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

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

5d Ne pas faire un coup légal.

DEFINITION D'UN COUP LEGAL : Pour faire un coup légal, le joueur doit faire en sorte de toucher une bille "on" ET ensuite :

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

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

5e SAUTER UNE BILLE La bille blanche saute au-dessus d'une autre bille. Si la bille blanche saute toute ou partie d'une bille sans avoir au préalable touché une bille alors il y a faute.

5f POUSETTE C'est lorsque le procédé reste en contact avec la bille blanche après qu'elle ait commencé son mouvement.

5g Ne pas toucher une bille "on" au sortir d'une position de snook. Un joueur est considéré comme snooké lorsqu'il lui est impossible de toucher une bille "on" par un tir direct droit. Lorsqu'un joueur est snooké, il a seulement besoin de faire un contact sur une bille "on". Il ne lui est pas nécessaire d'empocher une bille OU de faire en sorte qu'une bille touche une bande.

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

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

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

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

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

5m DOUBLE CONTACT Le procédé frappe la blanche plus d'une fois sur le même coup. Si le procédé frappe la blanche deux fois et que l'arbitre voit ou entend clairement chaque contact, alors il y a faute.

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

5p Toucher une bille. Le corps d'un joueur, un vêtement, bijou ou accessoire, ou une partie de la queue, à l'exception du procédé lors d'un tir légal, touche une bille. Un procédé qui se détache ou un bleu qui tombe, est de la responsabilité du joueur. Si cela touche une bille en jeu, il y a faute. Un joueur est responsable de l'équipement qu'il apporte mais pas de celui fourni pendant un tournoi. Si le bout d'un râteau fourni par les organisateurs tombe et touche une bille, il n'y a pas faute. Il y a faute seulement s'il s'agit de l'équipement propre au joueur.

6. PENALITE APRES UNE FAUTE

6a Perte du contrôle de la table. Après une faute, le joueur perd sa prochaine visite et son adversaire bénéficie d'un tir libre suivi d'une visite.

6b SUR UN TIR LIBRE APRES UNE PENALITE La table est libre et le joueur peut faire un tir libre sans annonce. Sur le premier coup seulement, le joueur peut toucher n'importe quelle bille sans pénalité. Sur un tir libre, un joueur peut :

(a) Toucher ou empocher une bille adverse.

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

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

(d) Jouer la noire, mais sans l'empocher, jusqu'à ce qu'elle soit "on". La noire peut être empochée en combinaison comme décrit règle 4j.

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

7. PERTE DE LA PARTIE

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

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

7c FAUTE VOLONTAIRE Un joueur qui joue intentionnellement une bille non "on" commet une faute volontaire et perd la partie. Un joueur qui, intentionnellement, ne tente pas de toucher une de ses billes, ou qui joue une bille après une faute, perd la partie. Ne pas essayer, de bonne foi, de jouer un coup légal est une faute volontaire, il en résulte une perte de partie.

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

7e Attraper ou éviter à une bille de tomber. Si la blanche part pour être empochée, lui éviter de tomber et d'entrer dans le mécanisme de la table, fait perdre la partie.

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

8. INSTRUCTIONS GENERALES DE TOURNOIS

8a COUPS CHRONOMETRES ET FAUTES de temps Les joueurs ont 60 secondes pour jouer un coup, y compris la casse ou un coup avec bille en main. L'arbitre commence à compter lorsque toutes les billes du coup précédent se sont arrêtées (voir ci-dessous, récupérer une bille blanche empochée). Si un joueur n'a pas joué dans les 60 secondes, c'est une faute. Lorsque 30 secondes se sont écoulées, l'arbitre annonce "30 secondes". L'annonce doit être faite à l'instant même et ne doit pas être retardée parce que le joueur s'apprête à jouer son coup. L'arbitre peut reprendre la bille blanche d'une poche si un joueur met trop de temps à le faire. L'arbitre apportera la blanche au joueur en contrôle. Dès que le joueur a la bille en main, l'arbitre commence à compter. Le joueur a alors 60 secondes pour jouer le coup. Une suspension de temps est demandée pour les raisons suivantes :

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

8b CONDUITE ANTI-SPORTIVE Un manquement à "l'esprit du jeu" gratifie l'adversaire d'une partie ou du match. Une conduite antisportive peut être définie comme :

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

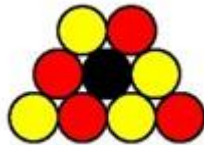
8c COACHING Jouer sans aides extérieures. Si, selon l'arbitre, le résultat a été faussé de quelque façon que ce soit, il peut être décidé de donner la partie à l'adversaire.

8d **QUITTER L'AIRE DE JEU** Si un joueur doit quitter l'aire de jeu durant le match, il doit en avoir l'autorisation par l'arbitre. Cela ne doit arriver qu'en d'exceptionnelles circonstances. Sans arbitre, les joueurs devront faire en sorte de prendre les pauses entre les parties.

8e Un arbitre peut, sur demande, informer un joueur sur les règles. L'arbitre expliquera la règle au mieux de ses compétences. L'arbitre ne doit donner aucune opinion propre qui pourrait influencer le jeu, telle que la légalité d'un coup à jouer. Les arbitres ne peuvent être tenus responsables d'avoir donné de mauvaises informations. Il est de la responsabilité du joueur de connaître les règles.

8f L'arbitre s'assure que trop de temps ne soit pas pris lors d'un coup. Ce sera en accord avec les règles locales de compétition et nécessaire lorsque la règle du chronomètre n'est pas appliquée tel que décrit dans la règle 8a.

8g **Partie à neuf billes** après un jeu lent ou qui n'évolue plus. Faire un triangle normal de quinze billes. Enlever la bille de tête et les cinq billes du bas. Les joueurs doivent faire un tirage pour déterminer la casse.



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

8i **AUTO-ARBITRAGE** Les désaccords entre les joueurs doivent être rapportés aux officiels du tournoi. Le jeu s'arrête afin de permettre d'aller chercher un officiel, car toute doléance doit être faite avant que le coup soit joué, sinon elle ne peut pas être prise en compte. Si un joueur ne suit pas cette procédure, aucune faute ne peut être considérée comme avoir eu lieu. Un joueur doit accepter la requête d'un adversaire de suspendre le jeu afin d'aller chercher un officiel. S'il ne le fait pas, il en résulte une perte de partie ou du match.