



FEDERATION ROYALE BELGE DE BILLARD

Règlement sportif

Edition 2026 – Version 1.1d

Commission Sportive Nationale
Henri Pelgrims
06/08/2026

Articles modifiés/ajoutés :

CHAPITRES	ARTICLES
TERMINOLOGIE	
1	1/1 – 1/2 – 1/6.
2	2/1 – 2/2 – 2/6 – 2/7.
3	3/2 – 3/4 – 3/6.
4	4/1 – 4/2 – 4/3 – 4/4 – 4/6 – 4/7 – 4/8.
5	5/1 – 5/2 – 5/3 – 5/4 – 5/7.
6	6/2 – 6/3 – 6/4 – 6/6.
7	7/1 – 7/2 – 7/5.
8	8/1 – 8/2 – 8/3 – 8/4 – 8/5 – 8/6 – 8/7 – 8/8 – 8/9 – 8/10 – 8/11 – 8/12.
9	9/2 – 9/5 – 9/6 – 9/10 – 9/11.
10	10/2 – 10/3 – 10/5 – 10/7 – 10/9.
11	11/1 – 11/2 – 11/3 – 11/4.
12	
13	
14	14/3.
15	15/4 – 15/5 – 15/6 – 15/7 – 15/8 – 15/9 – 15/10 – 15/15.
16	16/3.
17	17/3 – 17/4 – 17/10.
18	18/1 – 18/2 – 18/3 – 18/3 – 18/4 – 18/5 – 18/9 – 18/11 – 18/15.
19	19/1.
20	20/1 – 20/7.
21	
22	
23	23/1 – 23/2 – 23/3.
Catégories et Moyennes Petit Billard – Disciplines classiques.	
Catégories et Moyennes Grand Billard – Disciplines Classiques.	
Catégories et Moyennes Petit Billard – Disciplines 3-Bandes.	
Catégories et Moyennes Grand Billard – Disciplines 3-Bandes.	
Tableau d'équipollences.	

Ces règlements sportifs ont été approuvés le : 16/06/2026.

Ils sont d'application à partir du 1/09/2026.

Table des matières

TERMINOLOGIE	3
CHAPITRE 1. MEMBRES – CLUBS	5
CHAPITRE 2. MATERIEL	7
CHAPITRE 3. ARBITRES – MARQUEURS – RAPPORT DE MATCH	11
CHAPITRE 4. TENUE VESTIMENTAIRE - INSIGNES	13
CHAPITRE 5. LISTES DE CLASSEMENT	18
CHAPITRE 6. RENCONTRES	20
CHAPITRE 7. NOUVEAUX JOUEURS – JOUEURS REPRENANTS – JOUEURS CONNUS	22
CHAPITRE 8. CHAMPIONNATS INDIVIDUELS	24
CHAPITRE 9. CHAMPIONNATS INTERCLUBS – MIXTE / ALEXIS	37
CHAPITRE 10. PROMOTIONS.	39
CHAPITRE 11. RETROGRADATIONS	43
CHAPITRE 12. TOURNOIS - COUPES - CHALLENGES	45
CHAPITRE 13. RECORDS.	48
CHAPITRE 14. SANCTIONS – AMENDES – FORFAITS.	49
CHAPITRE 15. COUPE DES REGIONS.	51
CHAPITRE 16. COUPE DE BELGIQUE - 3-BANDES GB.	56
CHAPITRE 17. COUPE DE BELGIQUE – 3-BANDES PB.	59
CHAPITRE 18. INTM (Interclub National Trois bandes Match).	62
CHAPITRE 19. CHAMPIONNAT DE BELGIQUE 3-BANDES.	71
CHAPITRE 20. REGLES DE JEUX DISCIPLINES CLASSIQUES ET TROIS BANDES.	74
CHAPITRE 21. ARTISTIQUE	83
CHAPITRE 22. BILLARD A 5 QUILLES	84
CHAPITRE 23. INSCRIPTIONS INDIVIDUELLES AUX COMPETITIONS INTERNATIONALES.	85
Catégories et Moyennes Petit Billard – Disciplines classiques	86
Catégories et Moyennes Grand Billard – Disciplines Classiques	87
Catégories et Moyennes Petit Billard – Disciplines 3-Bandes	88
Catégories et Moyennes Grand Billard – Disciplines 3-Bandes	88
Tableau d'équipollences	89

Abréviations utilisées

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

TERMINOLOGIE

Bye :

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

Classement :

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

Challenge :

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

Compétition :

Championnats et/ou tournois.

Coupe ou Challenge :

Compétition individuelle ou en équipe.

Déclassement :

Mise hors classement d'un joueur en contravention.

Joueur classé :

Joueur ayant obtenu un classement définitif au cours d'une année sportive précédente, dans une catégorie qui est devenue la sienne. Il est alors classé dans cette catégorie durant 2 années sportives effectives.

Joueur faisant fonction :

Joueur engagé dans une compétition déterminée, jouant les points de maximum 3 catégories immédiatement supérieure à sa catégorie normale. Un joueur faisant fonction ne peut pas être aligné dans une compétition individuelle, mais uniquement dans une compétition par équipes.

Joueur qui recommence :

Ancien joueur connu qui après minimum 3 années d'inactivité complète dans toutes les disciplines, désire à nouveau participer aux compétitions de la FRBB. Abréviation : NJ.

Dans le cas où il recommence dans une catégorie inférieure à celle qu'il était auparavant il sera annoté avec l'abréviation NJR.

Moyenne générale :

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

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

Moyenne particulière :

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

Moyenne proportionnelle :

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

Moyenne réalisée divisée par la moyenne minimum de la catégorie. Elle est calculée sur quatre décimales et n'est pas arrondie.

Nouveau Joueur (non classé) :

Nouveau joueur n'ayant jamais joué de compétition dans la fédération. Il s'agit d'un joueur non-classé. Abréviation : NJ

Nouveau joueur dans une discipline :

Joueur connu qui s'inscrit dans une discipline dans laquelle il n'est pas classé.

Points de partie :

Points attribués au résultat d'un match entre deux joueurs dans une compétition en équipe.

Points de rencontre :

Points attribués à une rencontre entre deux équipes ou entre deux joueurs.

Poule :

Regroupement de joueurs ou d'équipes dans une compétition, dans laquelle ils s'affronteront tous ou suivant un ordre préétabli.

Promotion :

Classement dans une catégorie supérieure pour joueurs connus en fonction des résultats obtenus.

Qualification :

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

Reclassement :

Nouveau joueur qui réalise une moyenne de promotion. Il est éliminé de la compétition individuelle s'il est reclassé dans une catégorie supérieure et il doit immédiatement jouer ses nouveaux points.

Rétrogradation :

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

Série :

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

Série proportionnelle :

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

Plus haute série d'un joueur, divisé par le nombre de points requis de sa catégorie, multiplié par 100, obtenant ainsi le pourcentage relatif au nombre de points à jouer. Elle est calculée sur deux décimales et n'est pas arrondie.

Tour de jeu :

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

Tournoi :

Coupe ou challenge organisé par la Région ou un club.

Tour éliminatoire / Tour de qualification :

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

CHAPITRE 1. MEMBRES – CLUBS**ART. 1/1. MEMBRES**

- 1/1 A. Les membres doivent être affiliés dans un cercle qui est également affilié à la FRBB.
- 1/1 B. Les membres et les cercles doivent respecter les statuts et tous les règlements et décisions de la FRBB.
- 1/1 C. La demande d'affiliation doit se faire conformément à l'article 1.6.1 du règlement d'ordre intérieur (ROI).
Ce n'est qu'après avoir reçu son numéro de licence du gestionnaire des membres de la FRBB que le nouveau membre pourra participer aux compétitions.

ART. 1/2. LICENCES – PETITE CARTE DE MEMBRE.

- 1/2 A. Pour pouvoir participer aux compétitions et rencontres organisés par la FRBB ou sous son égide, les membres sont tenus d'être en possession d'une carte de licence valable avec un numéro supérieur à 1000.
- 1/2 B. La licence de base (A) sera attribuée pour le club dans lequel le joueur participe aux championnats individuels sur petit billard et/ou sur grand billard.
- 1/2 C. Une ou plusieurs licences supplémentaires peuvent être obtenues pour les joueurs dans les cas suivants :
- Jouer sur un autre format de billard dans un autre club.
 - Jouer dans un autre club dans une autre région.

Il aura le même numéro de licence mais avec un suffixe B, C, ...

- 1/2 D. Une petite carte de membre peut être demandée pour les personnes suivantes :
- Marqueur pour les compétitions officielles qui ne possède pas de licence.
 - Joueur qui est en possession d'une licence et qui participe à la compétition INTM dans un autre club de la région.
 - Joueur qui est en possession d'une licence et qui participe à une Coupe des Régions avec un autre club de la région.
 - Joueur qui est en possession d'une licence et qui participe à l'Interclubs Mixte ou Alexis dans un autre club de la région.
 - Joueur qui est en possession d'une licence et qui participe aux compétitions de 5-Quilles dans un autre club.

Une petite carte de membre ne permet pas de participer aux compétitions de la FRBB si elle n'est pas accompagnée d'une licence valable.

ART. 1/3. MEMBRE DANS PLUSIEURS CLUBS

- 1/3 A. Les membres inscrits dans plusieurs clubs pour leurs championnats individuels, ne pourront, au cours d'une seule et même année sportive, représenter qu'un club par format de table, soit sur petit, soit sur grand format. Exceptions après accord de la CSN.
- 1/3 B. EXCEPTIONS :
- INTM et IN5Q : membres qui désirent jouer cette compétition dans un autre club.
 - Coupe des Régions : en principe, on pourrait jouer dans un autre club pour chaque discipline différente.
 - Cependant, pour chacune de ces compétitions, on ne peut participer que pour un seul club Belge.

ART. 1/4. JOUER POUR UN AUTRE CLUB

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

ART. 1/5. DÉMISSIONS

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

ART. 1/6. TRANSFERT

- 1/6 A. La demande de transfert se fait via un document FORAD 02 qui doit être signé par les deux clubs conformément à l'article 1.6.3 du ROI.
- 1/6 B. Un joueur ne peut jouer dans un autre club s'il reste redevable d'arriérés de paiements dans son ancien club (cotisations, inscriptions, amendes, ...). Il sera tenu compte des renseignements fournis par ce club à la direction compétente (fédération, région, district).
- Cette interdiction de jouer restera valable jusqu'à l'acquittement complet ou annulation de la dette par le club lésé (après communication officielle).
- Si le club n'existe plus, c'est le secrétaire de la région qui doit signer pour accord la demande de transfert si rien ne s'y oppose.

ART. 1/7.

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

CHAPITRE 2. MATÉRIEL**ART. 2/1. GÉNÉRALITÉS.**

- 2/1 A. Le club affilié est responsable, de commun accord avec ses membres et le propriétaire, du matériel mis à disposition pour les rencontres officielles de la FRBB.
- 2/1 B. Les membres du comité régional et national ont le droit de se rendre sur place pour en vérifier l'état.
- 2/1 C. Avant le début de chaque rencontre officielle :
- Le billard et les billes doivent être soigneusement nettoyés.
 - Les zones d'interdictions doivent être clairement et finement tracées.
 - Les accessoires tels que papier abrasif, lime et craie peuvent être mis à la disposition des joueurs.

ART. 2/2. LE BILLARD ET LES BANDES.

- 2/2 A. Le billard est un meuble rectangulaire, parfaitement de niveau, dont la surface de jeu est délimitée par des bandes en caoutchouc ou toute autre matière autorisée et reconnue par la FRBB.
- 2/2 B. La fédération utilise pour ses rencontres :
- Le billard de match (grand format) avec une surface de jeu de 2,84 m de long et 1,42 m de large.
 - Le petit billard (petit format) avec une surface de jeu mesurant
 - a. Soit 2,30 m de long et 1,15 m de large.
 - b. Soit 2,10 m de long et 1,05 m de large.
 - Aucun autre format n'est autorisé.
- 2/2 C. La surface de jeu est composée de plaques d'une épaisseur minimale de 40mm pour le petit billard et de 45 mm pour le grand format. Ces plaques peuvent être en ardoise, métal ou toute autre matière autorisée par la FRBB.
- 2/2 D. La hauteur du sommet des bandes (mesurée à partir de la surface de jeu jusqu'à l'endroit où une bille touche la bande) se situe entre 36 ou 37 mm et doit être constante tout le long de la table. Les bandes sont fixées à un cadre lisse et de couleur uniforme, pourvu de marques incorporées (repères ou diamants), placées à des intervalles réguliers (1/8 de la longueur et 1/4 de la largeur de la surface de jeu). Il est permis d'apposer une marque de fabrication entre ces repères.
- 2/2 E. La surface de jeu et les bandes doivent être recouvertes de draps de billard reconnu par la FRBB de couleurs verte ou bleue. Toute autre couleur doit faire l'objet d'une demande auprès de la CSN et recevoir son approbation. Le nom du fabricant doit être visible sur le drap qui recouvre la surface de jeu, sous une des grandes bandes.
- 2/2 F. La surface de jeu et les bandes doivent être recouverts de draps de la même couleur. Il ne peut pas y avoir de marque sur la partie supérieure de la bande. Uniquement le nom du fabricant du drap peut apparaître au milieu et sur le dessous des bandes et ce seule fois par bande.
- 2/2 G. Les finales des Coupes de Belgique, des Championnats de Belgique et des Championnats de la jeunesse, se jouent uniquement sur des tables dont la surface de jeu et les bandes sont recouvertes de draps de billards dont la laine est l'élément principal.
- 2/2 H. Dans un même club :
- Les billards de mêmes formats doivent être recouverts de draps de la même couleur.
 - Toutes les rencontres d'une même discipline doivent être jouées sur le même type de draps et avec le même type de billes.
- 2/2 I. La hauteur du billard, mesurée du sol jusqu'au sommet du cadre doit être de 80cm avec une tolérance de 1 cm.

- 2/2 J. L'éclairage au-dessus de la surface de jeu doit répondre aux exigences suivantes :
- Le bord inférieur de l'armature doit se trouver au moins à 80 cm au-dessus de la surface de jeu.
 - La luminosité sur toute la surface de jeu doit atteindre 520 lux au minimum.

ART. 2/3. LES BILLES

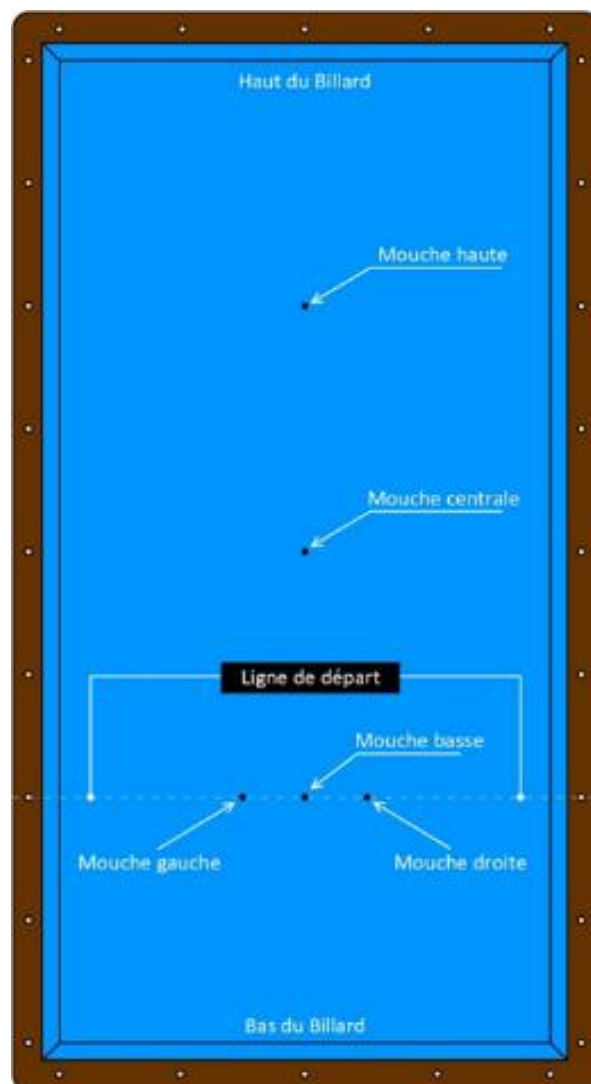
- 2/3 A. Les billes doivent être constituées de matières reconnues par la FRBB et doivent satisfaire aux caractéristiques suivantes :
- Les billes doivent être constituées de 95% résine phénolique densifiée (phenolic resin).
- 2/3 B. Les jeux de billes suivants sont acceptés et peuvent être utilisés pour toutes disciplines :
- Une bille rouge et deux billes blanches.
Une des billes blanches doit être marquée de deux petits points indélébiles diamétralement opposés.
 - Une bille rouge, une bille blanche et une bille jaune.
- 2/3 C. Les billes marquées de gros points ne sont autorisées que pour les disciplines 3-Bandes, 5-Quilles et Artistique.
Seule la bille rouge peut être pourvue une seule fois du logo du fabricant, ce logo ne pouvant être plus grand que les points.
- 2/3 D. Le diamètre des billes doit être de 61,5 mm.
- 2/3 E. Le poids des billes doit être compris entre 205 gr. et 215 gr. chacune.
La différence de poids entre les billes d'un même jeu ne peut être que de maximum 3 gr.
- 2/3 F. Pour les compétitions internationales, la phase finale des Championnats de Belgique et des Coupes de Belgique, il faut utiliser des billes neuves.
Dans une même compétition sur plusieurs tables de billards et dans le même local il faut utiliser le même type de bille sur tous les billards.

ART. 2/4. SANCTIONS

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

ART. 2/5. LES MOUCHES

- 2/5 A. L'emplacement des mouches sera marqué par une croix ou un point, tracé au stylo à bille, à l'encre ou au marqueur ineffaçable. Toute autre manière de les indiquer est interdite. Ces mouches constituent l'emplacement des billes, par les arbitres, suivant les règles de jeu.
- 2/5 B. Les mouches sont au nombre de cinq ou sept :
- 2/5 B.1. La **mouche basse** : située au croisement de l'axe longitudinal et d'une ligne tracée perpendiculairement à un 1/4 de la longueur de la surface de jeu : ligne de départ.
- 2/5 B.2. La **mouche gauche** : située sur la ligne de départ, à gauche de la mouche basse à une distance de
- 18,25 cm pour le format 2,84 m
 - 14,80 cm pour le format 2,30 m (Règlement CEB)
 - 13,50 cm pour le format 2,10 m (Règlement CEB).
- 2/5 B.3. La **mouche droite** : située sur la ligne de départ, à droite de la mouche basse et aux mêmes distances de celle-ci que pour la mouche gauche.
- 2/5 B.4. La **mouche centrale** : située au milieu de l'axe longitudinal de la surface de jeu.
- 2/5 B.5. La **mouche haute** : située à un 1/4 de la longueur de l'axe longitudinal de la surface de jeu, près de la bande du haut.
- 2/5 B.6. Les mouches six et sept ne sont pas obligatoires, elles sont exactement aux mêmes distances que les mouches gauche et droite sur la ligne de départ mais à hauteur de la mouche haute.

**ART. 2/6. LA QUEUE ET ACCESSOIRES**

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

ART. 2/7. ZONES LIBRES AUTOUR DU BILLARD

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

ART. 2/8. ZONE LIBRE AU-DESSUS DU BILLARD

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

ART. 2/9. TEMPÉRATURE DE LA SURFACE DE JEU ET DES BILLES.

- 2/9 A. La température de la surface de jeu du billard, quel que soit le type de drap qui la recouvre, doit être de minimum 22°C.
Ceci pour éviter que l'ardoise ne prenne l'humidité et ne s'écaille ainsi que pour éviter le durcissement des bandes.
- 2/9 B. La température des billes doit être identique à celle de la surface de jeu.

CHAPITRE 3. ARBITRES – MARQUEURS – RAPPORT DE MATCH**ART. 3/1. OBLIGATIONS.**

- 3/1 A. Pour les compétitions officielles jouées dans leur propre local, les clubs ont les obligations suivantes :
- 3/1 A.1. Assurer l'arbitrage des rencontres pour lesquels aucun arbitre officiel n'a été désigné.
- 3/1 A.2. Utiliser un tableau marquoir sur lequel :
- c. Les reprises sont marquées l'une après l'autre, à chaque fois que le joueur qui a commencé la partie termine sa reprise.
 - d. Le total des caramboles réalisés est marqué pour chaque joueur.
- 3/1 A.3. Établir les rapports de match en 1 exemplaire.
- a. L'exemplaire officiel doit être tenu à la disposition de la FRBB pendant toute la durée de l'année sportive en cours (chez le directeur sportif ou au local) au cas où les résultats sont envoyés par fax ou électroniquement.
 - b. Une copie doit être remise aux joueurs visiteurs. Les joueurs sont tenus de conserver leur exemplaire durant toute l'année sportive en cours et peut être réclamé à tout moment par le directeur sportif responsable. Les joueurs ne pouvant pas présenter la feuille de match réclamée lors d'un litige, perdent leurs droits.
 - c. Le(s) joueur(s) visité(s) est/sont punissable(s) dans le cas où les résultats ne sont pas remis à temps.
 - d. Le rapport de match doit être signé par les joueurs et par l'arbitre. Le nom de l'arbitre, des joueurs ainsi que les autres rubriques doivent être lisiblement et soigneusement complétées.

ART. 3/2. RAPPORT DE MATCH

- 3/2 A. Le rapport de match doit être transmis endéans les 24 heures par courrier électronique à l'adresse du responsable de la compétition indiqué sur le calendrier.
L'exemplaire original de la feuille de match doit rester à la disposition de la FRBB pendant toute la saison sportive en cours.

ART. 3/3. ARBITRES.

- 3/3 A. Pour toutes les éliminatoires nationales et les finales nationales, les arbitres seront désignés par la commission d'arbitrage régionale.
- 3/3 B. Pour les éliminatoires de la Coupe de Belgique aucun arbitre n'est désigné. Voir le point C. ci-dessous. Pour les finales nationales les arbitres seront désignés par la Commission d'Arbitrage Nationale.
- 3/3 C. Pour toutes les autres rencontres, le directeur sportif du club ou tout autre membre du comité du club sera responsable.

ART. 3/4. MARQUEUR.

- 3/4 A. Le marqueur est celui qui a été désigné par la direction sportive pour remplir le rapport de match.
Sous aucun prétexte il pourra se mêler de l'arbitrage.
L'arbitre de la rencontre est responsable de la feuille de match. Il a le droit de vérifier l'exactitude de la feuille de match si un problème est survenu.
- 3/4 B. Le marqueur doit posséder au minimum une petite carte de membre.
- 3/4 C. En cas de marquoir électronique informatisé, le marqueur n'est pas obligatoire.
- 3/4 D. Pour les finales nationales, le marqueur (ou 2^me arbitre) et la tenue manuscrite de la feuille de match est obligatoire.

ART. 3/5. ANNOTATIONS - REMARQUES.

- 3/5 A. Les joueurs peuvent signer le rapport de match « sous réserve » à condition d'y noter le motif et d'en donner connaissance à l'arbitre.
- 3/5 B. L'arbitre, le directeur sportif et les responsables de la FRBB peuvent également y noter des remarques. Dans tous les cas, ces remarques doivent être examinées et jugées par la commission sportive compétente.
- 3/5 C. Les remarques doivent être notées sur la feuille de match avant la signature des joueurs.

ART. 3/6. SIGNATURES.

- 3/6 A. Le joueur est obligé de signer le rapport de match à la fin de la rencontre et avant de quitter l'aire de jeu.
- 3/6 B. Si le rapport de match est signé par le(s) joueur(s), ce rapport est considéré comme approuvé et plus aucune modification ne pourra encore y être apportée.

CHAPITRE 4. TENUE VESTIMENTAIRE - INSIGNES

ART. 4/1. CATÉGORIES « HONNEUR ».

Tout participant à un match officiel doit se présenter dans la tenue suivante :

4/1 A. RENCONTRES INTERNATIONALES :

- a. Tenue prescrite par la CEB ou l'UMB.
- b. L'insigne officiel de la FRBB (écusson tricolore avec couronne et l'inscription FRBB – KBBB) :
 - Ne peut être porté que lors des championnats internationaux où un titre est en jeu.
 - Doit être porté par le joueur qui représente notre fédération dans ces championnats internationaux.
 - L'écusson ou l'identité du club ne peut pas être porté en même temps que l'insigne officiel de la FRBB.



4/1 B. ÉLIMINATOIRES NATIONALES :

4/1 B.1. HOMMES.

- a. Pantalon noir (pas de jeans), chaussures de ville noires et des chaussettes noires (aucune surface de peau ne peut être visible sur les jambes et les chevilles).
- b. Pull avec col rond de couleur unie et à longues manches en combinaison avec une chemise à longues manches et de couleur unie dont le col est porté au-dessus du pull.
Ou :
Pull avec col en "V" de couleur unie et à longues manches en combinaison avec une chemise à longues manches et de couleur unie avec cravate ou nœud papillon
Ou :
Gilet (veste sans manches, sous-veste) en combinaison avec une chemise à longues manches de couleur unie avec cravate ou nœud papillon.
Ou :
Polo à longues manches et avec col de couleur unie. Un liseré d'une autre couleur sur le col et l'échancrure du col, les manches et le bord inférieur est accepté.
- c. La chemise ou le polo doit être introduit dans le pantalon.
- d. Il est interdit de rouler les manches.

4/1 B.2. DAMES.

- a. Pantalon noir (pas de jeans), chaussures de ville noires et des chaussettes noires (aucune surface de peau ne peut être visible sur les jambes et les chevilles).
- b. Gilet (veste sans manches, sous-veste) en combinaison avec un chemisier non transparent à longues manches de couleur unie.
Ou :
Une chemisier non transparent de couleur unie.
Ou :
Polo à longues manches avec col de couleur unie. Un liseré d'une autre couleur sur le col et l'échancrure du col, les manches et le bord inférieur est accepté.
- c. Il est interdit de rouler les manches
- d. Le chemisier ou le polo peut être porté dans ou hors du pantalon.
Le polo ou le chemisier doit être suffisamment long pour qu'aucune partie du corps ne soit visible lorsque l'on s'étire sur le billard.

4/1 C. CHAMPIONNATS DE BELGIQUES :

4/1 C.1. HOMMES.

- a. Pantalon noir (pas de jeans), chaussures de ville noires et des chaussettes noires (aucune surface de peau ne peut être visible sur les jambes et les chevilles).

- b. Pull avec col rond de couleur unie et à longues manches en combinaison avec une chemise à longues manches et de couleur unie dont le col est porté au-dessus du pull.
Ou :
Pull avec col en "V" de couleur unie et à longues manches en combinaison avec une chemise à longues manches et de couleur unie avec cravate ou nœud papillon
Ou.
Gilet (veste sans manches, sous-veste) en combinaison avec une chemise à longues manches de couleur unie avec cravate ou nœud papillon.
- c. La chemise doit être introduite dans le pantalon.
- d. Il est interdit de rouler les manches.

4/1 C.2. DAMES.

- a. Pantalon noir (pas de jeans), chaussures de ville noires et des chaussettes noires (aucune surface de peau ne peut être visible sur les jambes et les chevilles).
- b. Gilet (veste sans manches, sous-veste) en combinaison avec un chemisier non transparent à longues manches de couleur unie.
- c. Il est interdit de rouler les manches
- d. Le chemisier peut être porté dans ou hors du pantalon.
Le chemisier doit être suffisamment long pour qu'aucune partie du corps ne soit visible lorsque l'on s'étire sur le billard.

4/1 D. CHAUSSURES :

- Des chaussures de ville noires en cuir sont recommandées.
- Des chaussures de sport peuvent être en cuir ou en tissu, mais elles doivent être entièrement noires. Les semelles, logos et bandes blancs ou colorés ne sont pas autorisés.
- Les chaussures doivent être propres et en bon état.

4/1 E. Conformément à l'Art. 4/5, pour toutes les compétitions nationales, l'insigne ou la dénomination du club doit être porté sur le côté gauche à hauteur de poitrine. Le port de l'insigne officiel de la FRBB est interdit.

ART. 4/2. CATÉGORIES SUPÉRIEURE, EXCELLENCE ET JUNIORS

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

4/2 A. ÉLIMINATOIRES NATIONALES :**4/2 A.1. HOMMES.**

- a. Pull avec col rond, noir uni ou autre couleur uniforme, longues manches, chemise de couleur unie dont le col est porté au-dessus du pull.
Ou :
Pull avec col en "V" (*), noir uni ou de couleur uniforme, longues manches, chemise de couleur unie avec cravate ou nœud papillon, pantalon noir, souliers noirs et chaussettes noires.
Ou :
Gilet (veste sans manches, sous-veste) en combinaison avec une chemise à longues manches de couleur unie avec cravate ou nœud papillon.
Ou :
Polo à longues manches de couleur unie. Un liseré d'une autre couleur sur le col et l'échancrure du col, les manches et le bord inférieur est accepté.
- b. La chemise ou le polo doit être introduit dans le pantalon.
- c. Il est interdit de rouler les manches.

4/2 A.2. DAMES.

- a. Pantalon noir (pas de jeans), chaussures de ville noires et des chaussettes noires (aucune surface de peau ne peut être visible sur les jambes et les chevilles).

- b. Gilet (veste sans manches, sous-veste) en combinaison avec un chemisier non transparent à longues manches de couleur unie.
Ou :
Une chemisier à longue manches non transparent de couleur unie.
Ou :
Polo à longues manches avec col de couleur unie. Un liseré d'une autre couleur sur le col et l'échancrure du col, les manches et le bord inférieur est accepté.
- c. Il est interdit de rouler les manches
- d. Le chemisier ou le polo peut être porté dans ou hors du pantalon.
Le polo ou le chemisier doit être suffisamment long pour qu'aucune partie du corps ne soit visible lorsque l'on s'étire sur le billard.

4/2 B. FINALE NATIONALE / CHAMPIONNAT DE BELGIQUE :**4/2 B.1. HOMMES.**

- a. Pantalon noir (pas de jeans), chaussures de ville noires et des chaussettes noires (aucune surface de peau ne peut être visible sur les jambes et les chevilles).
- b. Pull avec col rond de couleur unie et à longues manches en combinaison avec une chemise à longues manches et de couleur unie dont le col est porté au-dessus du pull.
Ou :
Pull avec col en "V" de couleur unie et à longues manches en combinaison avec une chemise à longues manches et de couleur unie avec cravate ou nœud papillon.
Ou.
Gilet (veste sans manches, sous-veste) en combinaison avec une chemise à longues manches de couleur unie avec cravate ou nœud papillon.
- c. La chemise doit être introduite dans le pantalon.
- d. Il est interdit de rouler les manches.

4/2 B.2. DAMES.

- a. Pantalon noir (pas de jeans), chaussures de ville noires et des chaussettes noires (aucune surface de peau ne peut être visible sur les jambes et les chevilles).
- b. Gilet (veste sans manches, sous-veste) en combinaison avec un chemisier non transparent à longues manches de couleur unie.
- c. Il est interdit de rouler les manches.
- d. Le chemisier peut être porté dans ou hors du pantalon.
- e. Le chemisier doit être suffisamment long pour qu'aucune partie du corps ne soit visible lorsque l'on s'étire sur le billard.

4/2 C. CHAUSSURES :

- Des chaussures de ville noires en cuir sont conseillées.
- Des chaussures de sport peuvent être en cuir ou en tissu, mais elles doivent être entièrement noires. Les semelles, logos et bandes blancs ou colorés ne sont pas autorisés.
- Les chaussures doivent être propres et en bon état.

4/2 D. Conformément à l'Art. 4/5, pour toutes les compétitions nationales, l'insigne ou la dénomination du club doit être porté sur le côté gauche à hauteur de poitrine. Le port de l'insigne officiel de la FRBB est interdit.

ART. 4/3. AUTRES CATÉGORIES

4/3 A. ÉLIMINATOIRES RÉGIONALES ET NATIONALES**4/3 A.1. MESSIEURS :**

Même tenue que celle décrite à l'Art. 4/2 A.1 mais :

- a. Le port du gilet ou du pull n'est pas obligatoire. La chemise doit être de couleur unie, le port de la cravate ou du nœud papillon est fortement conseillé mais pas obligatoire. Au cas où l'on ne porte ni cravate, ni nœud papillon, seul le bouton supérieur de la chemise peut être déboutonné.

Ou :

Polo à longues manches de couleur unie. Un liseré d'une autre couleur sur le col et l'échancrure du col, les manches et le bord inférieur est accepté.

- b. Les manches de la chemise portée sans gilet peuvent être enroulées au maximum sur 1/3 de la longueur de l'avant-bras.
- c. Le polo ou les pans de la chemise doivent être rentrés dans le pantalon.
- d. Une chemise à manches courtes est interdite.
- e. Le pantalon, les souliers et les chaussettes de couleur foncé sont obligatoires. Le port de jeans n'est pas permis.
- f. Le port de chaussures de ville est toujours obligatoire.
- g. Lors des compétitions organisées au niveau district et régional, le port d'un jeans noir convenable, non délavé et non troué ou déchiré, est autorisé sauf si c'est défendu par la région ou le district où la compétition se joue.

4/3 A.2. DAMES.

Même tenue que celle décrite à l'Art. 4/2 A.2.

4/3 B. FINALE NATIONALE :

4/3 B.1. HOMMES.

Même tenue que celle décrite à l'Art. 4/2 A.1.

4/3 B.2. DAMES :

Même tenue que celle décrite à l'Art. 4/2 A.2.

ART. 4/4. BARRETTES – INSIGNES

4/4 A. Les joueurs ne peuvent porter que les barrettes et/ou insignes de champion du district, de la région ou du national se rapportant au dernier championnat organisé.

ART. 4/5. INSIGNE DU CLUB.

- 4/5 A. Le joueur doit porter à gauche et à hauteur de la poitrine une identification faisant référence au nom du club pour lequel il joue.
- 4/5 B. Cette identification ne peut pas ressembler ou présenter des similitudes avec l'emblème fédéral et ne peut pas être porté simultanément.

ART. 4/6. BADGE SPONSORS

- 4/6 A. Les membres peuvent porter une publicité de maximum 130 cm² (80 cm² pour les compétitions internationales) par badge.
- 4/6 B. Plusieurs sponsors sont autorisés.
- 4/6 C. Les badges ne peuvent pas être portés à l'avant sur le côté gauche ni sur le dos. Ils sont uniquement autorisés à l'avant sur le côté droit et sur les manches.

ART. 4/7. COMPÉTENCES

- 4/7 A. Les personnes suivantes peuvent faire des remarques sur la tenue vestimentaire des joueurs :
 - a. Le directeur sportif de la rencontre ou son remplaçant.
 - b. Tous les membres des comités régionaux ou nationaux.
 - c. L'arbitre de la rencontre (avant le début du match), il doit en faire part au directeur sportif de la rencontre.
- 4/7 B. Les éventuelles remarques doivent être remises aux commissions compétentes.

ART. 4/8. COMPÉTITIONS EN ÉQUIPES (INTERCLUBS, COUPE DES RÉGIONS, TOURNOIS, ...)

- 4/8 A. La chemise à manches longues peut être remplacée par un polo à manches longues ou courtes ou par une chemise à manches courtes. Un pantalon noir, un jeans de couleur noir convenable (non délavé, non troué) est accepté. Des chaussures et des chaussettes noires ou de couleur foncée sont obligatoires.
- 4/8 B. La chemise ou le polo doit être de couleur unie, une seule couleur, et identique pour tous les joueurs d'une même équipe. Pour le polo un liseré d'une autre couleur sur le col et l'échancrure du col, les manches et le bord inférieur est accepté.
- 4/8 C. Sur le côté gauche et à hauteur de la poitrine doit figurer l'identification du club, nom ou écusson. L'emblème de la fédération ne peut pas être apposé en même temps que celui du club.
- 4/8 D. Des badges de sponsors sont autorisés sur le côté droit et sur les manches du polo ou de la chemise. Ces badges doivent être conformes à l'Art. 4/6.
- 4/8 E. Dans les tournois individuels ou en équipe, le polo ou la chemise à manches courtes est autorisé sauf si le règlement du tournoi l'interdit.
- 4/8 F. Le modèle de polo ou de chemise à manches courtes (photo face avant et face arrière) doit être soumis à la CSN pour approbation.
- 4/8 G. Pour l'INTM voir l'Art. 18/17.
- 4/8 H. La tenue doit être identique pour tous les joueurs d'une même équipe.

CHAPITRE 5. LISTES DE CLASSEMENT**ART. 5/1. BANQUE DE DONNÉES.**

La Commission Sportive Régionale (CSR) gère une banque de données électronique dans laquelle sont conservées de façon précise les moyennes de tous ses membres. Cette banque de données doit pouvoir être consultées par le DSN et le DSNA.

ART. 5/2. CLASSEMENTS NATIONAUX.

5/2 A. Un classement national est établi par discipline.

5/2 B. Tous les joueurs ayant participé à des compétitions reconnues par la FRBB seront inscrits au classement national. Ce classement est valable et déterminant pour l'année sportive suivante.

5/2 C. Pour le classement national, sera retenu la meilleure moyenne générale obtenue dans une même compétition reconnue par la FRBB et suivant les règles propres à cette compétition.

5/2 D. Les listes de classements nationaux sont établies par le DSN et/ou le DSNA pour les disciplines et catégories dont la compétition se déroule complètement au niveau national.

5/2 E. Les listes de classements nationaux sont établies par le DSR pour les disciplines et catégories qui se jouent d'abord au niveau régional.
Le DSR doit informer le DSN du classement des joueurs de sa région.

ART. 5/3. CATÉGORIE HONNEUR.

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

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

5/3 C. CATÉGORIE HONNEUR CADRE GB.

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

ART. 5/4. CATÉGORIES SUPÉRIEURE ET EXCELLENCE.

5/4 A. La CSN établit une liste par discipline avec les joueurs de la catégorie Supérieure ou Excellence.

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

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

5/4 D. CATÉGORIE EXCELLENCE CADRE GB.

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

5/4 E. CATÉGORIE EXCELLENCE CADRE PB.

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

ART. 5/5. RADIATION DU CLASSEMENT NATIONAL.

- 5/5 A. Un joueur ne figurera plus sur les listes de classements quand :
- Il n'est plus membre de la FRBB depuis plus de cinq ans.
 - Il n'a plus participé aux compétitions approuvées par la Fédération durant les cinq dernières années sportives.

ART. 5/6. CLASSEMENTS RÉGIONAUX.

- 5/6 A. Les directeurs sportifs régionaux sont obligés, pour chaque joueur, de tenir à jour une fiche ou une base de données électroniques reprenant les moyennes réalisées au cours des trois dernières années sportives actives.

ART. 5/7. HOMOLOGATION DES RÉSULTATS À L'ÉTRANGER.

- 5/7 A. Seuls les résultats obtenus dans une compétition équivalente et aux mêmes conditions que l'INTM seront pris en compte.
- 5/7 B. Seuls les résultats des joueurs ayant fait la demande pour participer à une telle compétition et reçu l'accord du DSN seront pris en compte.
- 5/7 C. Le joueur qui veut faire homologuer ses résultats obtenus dans une même compétition doit en apporter la preuve irréfutable au DSN avant le 1^{er} juillet de la saison en cours.
- 5/7 D. Le classement national est définitif au 31 juillet de la saison en cours et ne sera plus modifié après cette date. Ce classement est valable pour la saison suivante.

CHAPITRE 6. RENCONTRES**ART. 1/1. PRÉLIMINAIRES.**

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

ART. 6/2. LOCAL.

- 6/2 A. Chaque club affilié doit, avant le début de l'année sportive, indiquer le local dans lequel seront joués les compétitions. Ce local est nommé : local principal.
- 6/2 B. Uniquement au cas où le local principal ne dispose pas des deux formats de billard, ce club peut indiquer un deuxième local pour toutes les compétitions sur le format dont le local principal ne dispose pas.
- 6/2 C. Uniquement en cas de force majeure, un club peut changer de local principal dans l'année sportive en cours.
- 6/2 D. Si un club désire participer à une compétition, et que le local principal ne possède pas le format de billard requis, le club indique le local où seront jouées les compétitions à domicile. Ceci ne pourra pas être modifié en cours de saison sauf en cas de force majeure.
- 6/2 E. Tous les membres du club, doivent jouer leurs rencontres à domicile dans leur local principal, sauf si le joueur concerné décide de jouer toutes ses rencontres at home au local de l'adversaire. Le directeur sportif concerné doit en être averti.
- 6/2 F. En cas de force majeure, on peut y déroger. La permission par écrit doit être accordée par le comité du club. Le directeur sportif du club doit être tenu au courant.
- 6/2 G. Si un joueur désire participer à une compétition, et que le local principal ne dispose pas du format de billard requis, le club indique le local où il jouera ses rencontres à domicile. Ceci ne pourra pas être modifié en cours de saison, sauf en cas de force majeure.
- 6/2 H. Le local choisi par le club doit être accepté par la direction sportive responsable.

ART. 6/3. PAUSE PENDANT LE MATCH.

- 6/3 A. La rencontre peut être interrompue en milieu de rencontre pendant un maximum 5 minutes à condition que cet arrêt ait été convenu avec l'arbitre ou le directeur sportif avant le début du match.
Cette interruption est valable pour les deux joueurs.
La partie ne peut être interrompue qu'une seule fois.
- 6/3 B. Si le joueur n'est pas prêt à reprendre le match 5 minutes après le début de la pause, il recevra un avertissement.
En cas de récidive durant la même compétition, le joueur qui reçoit un second avertissement sera exclu de la compétition. Ses résultats obtenus seront annulés et ses adversaires recevront 2 points chacun.

ART. 6/4. JOUEUR.

- 6/4 A. Le joueur doit être prêt à jouer, quinze minutes avant l'heure prévue pour le début du match, sous peine de perdre le droit d'essayer le matériel pendant cinq minutes. Cette décision relève de la compétence du directeur sportif de la compétition.
- 6/4 B. Pendant le match, le joueur doit strictement s'abstenir de tout comportement intentionnel, tant physique que psychique qui pourrait incommoder ou porter préjudice à l'adversaire.
- 6/4 C. Il doit se comporter correctement et sportivement et se conformer aux directives de l'arbitre.

ART. 6/5. OBLIGATIONS.

- 6/5 A. Quand son inscription est acceptée pour un tour de jeu dans une compétition officielle, le joueur est obligé de jouer ses rencontres et ce jusqu'à la fin du tour.
- 6/5 B. Pendant toute la durée de ce tour de jeu, les joueurs doivent rester à la disposition de la direction sportive.
- 6/5 C. Si ceci n'est pas le cas, voir CHAPITRE 14.

ART. 6/6. FRAIS DE BILLARD.

- 6/6 A. Pour toutes les rencontres officiels, le joueur local ainsi que le joueur visiteur sont exempts de payer les frais de billard.

CHAPITRE 7. NOUVEAUX JOUEURS – JOUEURS REPRENANTS – JOUEURS CONNUS**ART. 7/1. NOUVEAU JOUEUR.**

- 7/1 A. Un nouveau joueur n'est autorisé à jouer que lorsqu'un numéro de licence lui a été attribué. Le responsable régional doit recevoir un FORAD 02, celui-ci, après contrôle, doit le faire parvenir immédiatement au responsable national qui assure la gestion des membres. Ce dernier doit communiquer immédiatement le numéro de licence. Voir aussi Art. 6/1.
- 7/1 B. Un nouveau joueur sera inscrit sous la responsabilité du directeur sportif de son club, après contrôle éventuel du directeur sportif du district ou de la région, dans la catégorie qui correspond à la moyenne générale qu'il réalise dans son club.
- 7/1 C. Il obtient le statut de nouveau joueur pour toutes les disciplines et sera annoté NJ sur les calendriers.
- 7/1 D. Si un nouveau joueur bénéficie de plus d'un forfait, des rencontres complémentaires lui seront attribués dans la mesure du possible, et ceci par le directeur sportif responsable.
- 7/1 E. Au cas où un nouveau joueur n'a pas disputé un minimum de trois rencontres dans une éliminatoire ou une finale, il en sera fait mention sur la feuille des résultats.
- 7/1 F. Un nouveau joueur est considéré comme joueur connu à la fin de la saison sportive avec un minimum de trois rencontres joués dans la même catégorie, la même discipline, et la même compétition.
- 7/1 G. Un joueur reclassé est considéré comme joueur connu après avoir joué minimum trois rencontres dans sa nouvelle catégorie durant la même saison.

ART. 7/2. JOUEUR REPRENANT.

- 7/2 A. Un joueur reprenant est celui qui reprend les compétitions après un minimum de trois années sportives consécutives d'inactivité complète dans toutes les disciplines.
- 7/2 B. Tout joueur reprenant doit débiter dans la catégorie de la discipline qui correspond à sa dernière catégorie connue, quel que soit le nombre d'années d'inactivité.
- 7/2 C. A la demande écrite du joueur, la commission sportive régionale peut décider de l'autoriser à jouer dans la catégorie inférieure de la discipline concernée.
Il a le statut de nouveau joueur et sera annoté NJR sur les calendriers.
Il ne pourra pas participer la saison de sa reprise aux finales nationales des catégories des disciplines concernées.
- 7/2 D. En cas de promotion, reclassement, le NJR sera éliminé pour le tour suivant du championnat individuel et il devra immédiatement jouer son nouveau pointage au tour suivant dans les autres compétitions.

ART. 7/3. INSCRIPTION DANS UNE AUTRE DISCIPLINE.

- 7/3 A. Chaque joueur classé dans un mode de jeu déterminé et qui veut s'inscrire dans une autre discipline sera classé dans cette discipline par la commission sportive compétente suivant le tableau d'équipollence.
- 7/3 B. Il obtient le statut de nouveau joueur dans cette discipline.
Il sera annoté NJ sur les calendriers pour cette discipline.

ART. 7/4. INSCRIPTION SUR UN AUTRE FORMAT.

- 7/4 A. Un joueur classé sur le grand format et qui désire participer dans la même discipline sur le petit format y débitera dans la catégorie déterminée par le tableau d'équipollence. Il aura le statut de nouveau joueur cette discipline.
Il sera annoté NJ sur les calendriers pour cette discipline.

- 7/4 B. Un joueur classé sur le petit format et qui désire participer dans la même discipline sur le grand format y débutera dans la catégorie déterminée par le tableau d'équipollence. Il aura le statut de nouveau joueur cette discipline.
Il sera annoté NJ sur les calendriers pour cette discipline.

ART. 7/5. PROMOTION ET RECLASSEMENT D'UN NOUVEAU JOUEUR.

- 7/5 A. Un joueur avec le statut de nouveau joueur (NJ ou NJR) qui à la suite d'une promotion est reclassé :
- S'il reste dans la même catégorie, il peut continuer la compétition en jouant son nouveau pointage.
 - S'il est reclassé dans une catégorie supérieure, il sera éliminé pour le tour de jeu suivant dans toutes les compétitions individuelles.
 - Il maintient le statut de nouveau joueur (NJ ou NJR).

CHAPITRE 8. CHAMPIONNATS INDIVIDUELS**ART. 8/1. GÉNÉRALITÉS :****8/1 A. TOURS DE QUALIFICATIONS – ELIMINATOIRES NATIONALES**

8/1 A.1. Les éliminatoires nationales se jouent toujours en poule de minimum 4 à maximum 7 joueurs. Tous les joueurs doivent jouer 4 rencontres. Un joueur par tranche de 3 joueurs sera qualifié pour le tour suivant (1/3 des participants). Dans certains cas il pourra y avoir plus de joueurs qualifiés pour le tour suivant. Le DSN mentionnera sur le calendrier le nombre de qualifiés pour le tour suivant.

8/1 A.2. Dans le cas où il y a deux joueurs d'un même club dans la même poule et qu'il n'y a que trois participants, ces joueurs doivent se rencontrer lors du premier tour de jeu du premier jour et également lors du premier tour de jeu du deuxième jour.

8/1 A.3. Dans le cas où il n'y a que quatre participants dans une poule, les joueurs d'un même club doivent se rencontrer lors du premier tour.

Pour le quatrième match, après classement :

a. Si un seul joueur est qualifié, joueur classé 1^e joue contre le 2^e et le 3^e contre le 4^e.

b. Si deux joueurs sont qualifiés, le joueur classé 1^e joue contre le 4^e et le 2^e contre le 3^e.

8/1 A.4. Un joueur qui est seul dans sa région est directement qualifié pour la finale nationale ou les éliminatoires nationales.

ART. 8/2. JOUEURS ÉTRANGERS.

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

8/2 B. Un joueur de nationalité étrangère **ne peut pas** participer aux Championnats de Belgique (catégorie Honneur).

8/2 C. Un joueur de nationalité étrangère ne peut pas participer aux championnats individuels en Belgique s'il est également inscrit dans une autre fédération reconnue par la CEB ou l'UMB.

8/2 D. Un joueur de nationalité étrangère, habitant ou non en Belgique, uniquement affilié à la FRBB peut participer aux championnats individuels.

ART. 8/3. CATEGORIE HONNEUR.**8/3 A. GENERALITES**

8/3 A.1. Avant le début de l'année sportive, la CSN détermine les disciplines pour lesquelles le titre « CHAMPION DE BELGIQUE » sera attribué aux vainqueurs des finales.

8/3 A.2. Les droits liés au titre « Champion de Belgique » expirent lors de l'organisation du championnat suivants.

8/3 A.3. En fonction du nombre d'inscriptions de joueurs « Honneur » dans une discipline, au 31 juillet avant le début de la saison, les mesures suivantes seront appliquées :

- S'il a deux (2) ou moins d'inscriptions, le tenant du titre y compris, le Championnat de Belgique de cette discipline ne sera pas organisé.
- S'il y a trois (3) inscriptions, le tenant du titre y compris, ces trois joueurs seront classés dans le tableau final du Championnat de Belgique de la discipline et le tenant du titre de la catégorie « Excellence » de la même discipline sera invité pour compléter le tableau final.
- S'il y a quatre (4) inscriptions, le tenant du titre y compris, ces quatre joueurs constitueront le tableau final du Championnat de Belgique de la discipline.
- S'il y a plus de quatre (4) inscriptions, le tenant du titre pour autant qu'il s'est inscrit sera classé automatiquement dans le tableau final, les autres devront se qualifier lors d'éliminatoires nationales.

8/3 B. LES DISCIPLINES CLASSIQUES

8/3 B.1. QUALIFICATIONS

- a. L'organisation d'un ou plusieurs tours de qualifications sera déterminée par la CSN suivant le nombre de participants. Ces qualifications se joueront en poules de 4 à 7 joueurs.
- b. Dans ces poules, chaque joueur jouera 4 rencontres, répartis sur 2 jours.
Si deux joueurs d'un même club sont engagés dans la même poule, ils se rencontrent au premier tour sauf dans les poules de plus de 5 participants où ils seront classés pour éviter qu'ils ne se rencontrent pas.
- c. Toutes les rencontres de qualifications se jouent en pointage réduit (Tableau 1).

Tableau 1 - Nouveaux pointages

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

- d. Toutes les rencontres sont disputées à reprises égales.
- e. Les joueurs d'un même club se rencontreront au premier tour sauf dans les poules de plus de 5 joueurs. Le calendrier des rencontres sera établi de façon que les joueurs d'un même club ne doivent pas se rencontrer.
- f. Le tenant du titre est exempté des éliminatoires et est directement qualifié pour le Championnat de Belgique.
- g. Les 3 finalistes seront ceux qui se seront le mieux classé lors du dernier tour de qualification.
- h. Si les joueurs de la catégorie EXCELLENCE sont regroupés avec les joueurs de la catégorie HONNEUR, ils doivent jouer les mêmes pointages que les HONNEURS.
- i. Classement en poule se fera comme suit :
 - 1. Les points de rencontres.
 - En cas d'égalité et par ordre de priorité :
 - 2. La moyenne générale.
 - 3. La moyenne particulière (match non perdu).
 - 4. La plus haute série.

8/3 B.2. FORFAITS : Mesures à prendre

- a. Poules de 5 participants : minimum 4 rencontres.
- b. Classement après 6 rencontres ; ensuite deux rencontres supplémentaires : 1 vs 4 et 2 vs 3, à rajouter aux 6 rencontres précédents.
- c. Poules de 6 participants : chacun 4 rencontres.

8/3 B.3. CHAMPIONNAT DE BELGIQUE.

- a. Se jouent suivant les règles établies par la CSN.
Le classement intermédiaire et final sera établi suivant :
 - 1. Les points de rencontres.
 - En cas d'égalité et par ordre de priorité :
 - 2. La moyenne générale.
 - 3. La moyenne particulière.
 - 4. La plus haute série.

- b. Composition de la poule :
- Le tenant du titre.
 - Les 3 meilleurs classés à l'issue du dernier tour de qualification, classés suivant leur moyenne.
- c. Il sera joué comme suit :
- (A) Joueur 1 vs Joueur 4
 - (B) Joueur 2 vs Joueur 3
 - (C) Vainqueur A vs Vainqueur B
 - (D) Perdant A vs Perdant B
 - (E) Vainqueur A vs Perdant B
 - (F) Vainqueur B vs Perdant A
- Classement intermédiaire
- (G) Joueur classé 1er vs Joueur classé 2me
 - (H) Joueur classé 3me vs Joueur classé 4me
- d. Classement général sur la totalité des rencontres.

8/3 C. TROIS BANDES : VOIR CHAPITRE 19.

8/3 D. BILLARD ARTISTIQUE

Voir règlement particulier – CHAPITRE 21

8/3 E. CHAMPIONNATS INTERNATIONAUX – JOUEURS DÉLÉGUÉS.

8/3 E.1. CHAMPIONNATS D'EUROPE.

Les championnats d'Europe sont organisés par la CEB tous les ans individuellement et tous les 3 ans sous forme de multi-disciplines.

8/3 E.2. CHAMPIONNATS D'EUROPE – Disciplines classiques

- a. Le Champion de Belgique en titre dans la discipline concernée représente la FRBB.
En cas d'indisponibilité de ce joueur, l'ordre sera déterminé par le résultat du dernier Championnat de Belgique organisé.
Il devra confirmer sa participation par courriel au DSN.
- b. Si plusieurs participants Belges entrent en ligne de compte, l'ordre de la participation sera déterminé sur base du classement du plus récent Championnat de Belgique.
Les joueurs retenus doivent confirmer leurs participations par courriel au DSN.

8/3 E.3. CHAMPIONNAT D'EUROPE TROIS BANDES – National Team.

- a. L'équipe représentant la FRBB sera composée des joueurs classés 1^e et 2^e du dernier championnat de Belgique.
Le joueur classé 3^e du dernier championnat de Belgique sera inscrit comme réserve.
- b. Si une 2^e équipe peut être inscrite, elle sera constituée des joueurs classés 3^e et 4^e du dernier championnat de Belgique et le 5^e sera inscrit comme réserve pour cette équipe.

8/3 E.4. CHAMPIONNAT DU MONDE TROIS BANDES

- a. Le tenant du titre s'il est Belge.
- b. C'est la CEB qui détermine l'ordre des fédérations pour la participation au Championnat du Monde.
L'ordre est déterminé par le classement des joueurs lors du dernier championnat d'Europe de la discipline.
- c. En dehors des joueurs placés par la CEB/UMB, la sélection des joueurs de la FRBB est établie suivant leurs classements lors du dernier championnat d'Europe de la discipline.
Les joueurs doivent confirmer par courriel au DSN s'ils sont candidats pour participer au championnat.

8/3 E.5. CHAMPIONNAT DU MONDE TROIS BANDES – National Team.

L'équipe nationale sera composée de :

- Le Champion de Belgique en titre lors de l'inscription.
- Le vice-champion de Belgique en titre lors de l'inscription.

8/3 E.6. WORLD GAMES (3-BANDES).

La CEB détermine l'ordre des participants aux World Games en fonction des résultats obtenus lors du dernier Championnats d'Europe et du classement européen.

ART. 8/4. CATEGORIE SUPÉRIEURE 3-BANDES.

8/4 A. ELIMINATOIRES :

8/4 A.1. La Commission Sportive Régionale de la région organisatrice de la finale nationale peut désigner, parmi ses joueurs inscrits, un joueur invité.

- Ce joueur est exempté d'éliminatoires nationales et est directement qualifié pour la finale nationale.
- Le joueur invité doit être connu avant la parution du premier calendrier des éliminatoires nationales.

8/4 A.2. On jouera d'abord un tour de qualification régional duquel un joueur par tranche de trois joueurs sera qualifié pour les éliminatoires nationales (1/3 des participants).

8/4 A.3. Dans les régions où il n'y a qu'un seul participant, celui-ci sera directement qualifié pour les éliminatoires nationales. Dans tous les autres cas chaque joueur doit jouer 4 rencontres en éliminatoire régionale.

8/4 A.4. Toutes les éliminatoires nationales se jouent en poules de minimum 4 joueurs et de maximum 7 joueurs. Chaque joueur doit jouer 4 rencontres.

8/4 A.5. Le classement dans chaque poule séparément sera établi de la façon suivante :

- a. Points de match avec une moyenne générale supérieure ou égale à la moyenne minimum.
 - b. Points de match avec une moyenne générale inférieure à la moyenne minimum.
- En cas d'égalité, la priorité est donnée à :
- c. La moyenne générale.
 - d. La moyenne particulière (rencontres non perdus).
 - e. La meilleure série.

8/4 A.6. Sont qualifiés pour la finale ou pour le tour suivant :

- a. Le nombre de qualifié pour la finale ou le tour suivant est déterminé par le DSN ou le DSNA et doit être mentionné sur le calendrier.
- b. S'il y a un (ou plusieurs) meilleur(s) 2^e ou 3^e à désigner, les moyennes générales obtenues des 2^e ou 3^e de toutes les poules sont comparées. La (les) meilleure(s) moyenne(s) générale(s) est (sont) classée(s).

8/4 A.7. Forfaits lors des éliminatoires nationales.

Le forfait d'un joueur lors des éliminatoires nationales entraînera les sanctions suivantes :

- a. Forfait excusé avec attestation ou preuve de force majeure : pas de sanction.
- b. Forfait excusé sans attestation : sanction administrative.
- c. Forfait non excusé : sanction administrative et la CSN décide s'il y a une sanction sportive ou non.
- d. Un forfait avertit doit être introduit minimum 7 jours avant la date prévue au calendrier.

8/4 B. FINALE NATIONALE :

8/4 B.1. La finale nationale se joue avec 5 joueurs en poule unique. Tous les joueurs se rencontrent.

8/4 B.2. Les joueurs d'un même club doivent se rencontrer au premier tour.

8/4 B.3. Le classement intermédiaire et final sera établi comme suit :

- a. Points de match avec une moyenne générale supérieure ou égale à la moyenne minimum.
- b. Points de match avec une moyenne générale inférieure à la moyenne minimum.
En cas d'égalité, la priorité est donnée à :
- c. La moyenne générale.
- d. La moyenne particulière (rencontres non perdus).
- e. La meilleure série.

8/4 C. Points attribués pour le classement FRBB-BTS :

- a. Finalistes.....8 points
- b. Éliminés au dernier tour des EN6 points
- c. Participants4 points

ART. 8/5. TROIS BANDES DAMES

8/5 A. DROITS DE JOUER

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

1. Être de sexe féminin.
2. Être de nationalité Belge.
3. Être classée au minimum en catégorie **2C** 3 Bandes sur grand format (19).

8/5 B. ORGANISATION

8/5 B.1. LES ÉLIMINATOIRES NATIONALES :

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

- a. Soit en poule(s), toutes les joueuses doivent jouer 4 rencontres.
- b. Soit en 2 rencontres à domicile et 2 rencontres en déplacement.
- c. La distance de jeu est de 22 points et les parties sont limitées à 50 reprises.
- d. Le classement des éliminatoires sera établi comme suit :

1. Points de rencontres.

En cas d'égalité et par ordre de priorité

2. Moyenne générale.
3. Moyenne particulière, match non perdu.
4. Meilleure série.

- e. 3 joueuses issues des dernières éliminatoires seront qualifiées pour la finale nationale.

8/5 B.2. LA FINALE NATIONALE :

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

- a. En poule unique de 4 joueuses.
- b. La distance de jeu est de 25 points en reprises égales et les parties sont limitées à 50 reprises.
Une limite de temps de 40 secondes par point et 2 extensions de temps (Time-out) automatiques sont d'applications.

c. Il sera joué comme suit :

- (A) Joueuse 1 vs Joueuse 4
- (B) Joueuse 2 vs Joueuse 3
- (C) Gagnante A vs Gagnante B
- (D) Perdante A vs Perdante B
- (E) Gagnante A vs Perdante B
- (F) Gagnante B vs Perdante A

Classement intermédiaire

- (G) Joueuse classée 1e vs Joueuse classée 2e
- (H) Joueuse classée 3e vs Joueuse classée 4e

Classement général sur la totalité des rencontres.

d. Le classement intermédiaire et final sera établi comme suit :

1. Points de rencontres.
En cas d'égalité et par ordre de priorité
2. Moyenne générale.
3. Moyenne particulière, match non perdu.
4. Meilleure série.

ART. 8/6. JUNIORS – U-25 :

Voir le règlement de la Jeunesse.

8/6 A. LA FINALE NATIONALE :

La finale nationale se jouera comme suit :

- a. En poule unique de 4 joueurs.
- b. La distance de jeu est de 30 points en reprises égales et les parties sont limitées à 50 reprises.
Une limite de temps de 40 secondes par point et 2 extensions de temps (Time-out) automatiques sont d'applications.
- c. Il sera joué comme suit :
 - (A) Joueur 1 vs Joueur 4
 - (B) Joueur 2 vs Joueur 3
 - (C) Gagnant A vs Gagnant B
 - (D) Perdant A vs Perdant B
 - (E) Gagnant A vs Perdant B
 - (F) Gagnant B vs Perdant A

Classement intermédiaire

- (G) Joueur classé 1e vs Joueur classé 2e
- (H) Joueur classé 3e vs Joueur classé 4e

Classement général sur la totalité des rencontres.

d. Le classement intermédiaire et final sera établi comme suit :

1. Points de rencontres.
En cas d'égalité et par ordre de priorité
2. Moyenne générale.
3. Moyenne particulière, match non perdu.
4. Meilleure série.

ART. 8/7. CATEGORIES EXCELLENCE DISCIPLINES CLASSIQUES :**8/7 A. ELIMINATOIRES :**

- 8/7 A.1. La CSN décidera de quelle manière les éliminatoires seront organisées, en fonction du nombre d'inscriptions.
- 8/7 A.2. Pour toutes les disciplines qui se jouent avec des éliminatoires nationales, la Commission Sportive Régionale de la région organisatrice de la finale nationale peut désigner parmi ses joueurs inscrits un joueur invité.
- Ce joueur est exempté d'éliminatoires nationales et est directement qualifié pour la finale nationale.
 - Le joueur invité doit être connu avant la parution de premier calendrier des éliminatoires nationales.
- 8/7 A.3. Dans certaines disciplines classiques, le champion en titre de la saison de la catégorie Excellence pourra être invité à participer aux Championnats de Belgique de la catégorie Honneur. Il devra jouer le même pointage que les Honneurs. Les règles de classement et de qualification sont ceux de la catégorie Honneur (voir Art. 8/3).
Il ne pourra pas participer aux éliminatoires et finales de la catégorie « Excellence ».
- 8/7 A.4. Les éliminatoires nationales se jouent toujours en poule de minimum 4 à 7 joueurs. Tous les joueurs doivent jouer 4 rencontres. Un joueur par tranche de 3 joueurs sera qualifié pour le tour suivant (1/3 des participants). Dans certains cas il pourra y avoir plus de joueurs qualifiés pour le tour suivant.
- 8/7 A.5. Dans le cas où il y a deux joueurs d'un même club dans la même poule et qu'il n'y a que trois participants, ces joueurs doivent se rencontrer lors du premier tour de jeu du premier jour et également lors du premier tour de jeu du deuxième jour.
- 8/7 A.6. Dans le cas où il n'y a que quatre participants, les joueurs d'un même club doivent se rencontrer lors du premier tour. Pour le quatrième match, après classement :
- Si un seul joueur est qualifié, joueur classé 1^e joue contre le 2^e et le 3^e contre le 4^e.
 - Si deux joueurs sont qualifiés, le joueur classé 1^e joue contre le 4^e et le 2^e contre le 3^e.
- 8/7 A.7. Le classement des éliminatoires nationales et de la finale nationale se fera comme suit :
- Points de match avec une moyenne générale supérieure ou égale à la moyenne minimum.
 - Points de match avec une moyenne générale inférieure à la moyenne minimum.
- En cas d'égalité, la priorité est donnée à :
- La moyenne générale.
 - La moyenne particulière (rencontres non perdus).
 - La meilleure série.
- 8/7 A.8. Sont qualifiés pour la finale ou pour le tour suivant :
- Le nombre de qualifié pour la finale ou le tour suivant est déterminé par le DSN ou le DSNA et doit être mentionné sur le calendrier.
 - S'il y a un (ou plusieurs) meilleur(s) 2^e ou 3^e à désigner, les moyennes générales obtenues des 2^e ou 3^e de toutes les poules sont comparées. La (les) meilleure(s) moyenne(s) générale(s) est (sont) qualifié(s).
- 8/7 B. FINALE NATIONALE TOUT FORMATS :
- 8/7 B.1. Toutes les finales nationales précédées d'éliminatoires nationales se joueront en poule unique avec 5 joueurs :
- Soit 1 joueur invité plus 4 joueurs issus du dernier tour des éliminatoires nationales.
 - Soit 5 joueurs issus du dernier tour des éliminatoires nationales s'il n'y a pas de joueur invité.
- 8/7 B.2. La finale nationale se joue en poule unique dans laquelle tous les joueurs se rencontrent.
- 8/7 B.3. Les joueurs d'un même club doivent se rencontrer lors du premier tour.

8/7 B.4. Le classement intermédiaire et final sera établi comme suit :

1. Points de match avec une moyenne générale supérieure ou égale à la moyenne minimum.
2. Points de match avec une moyenne générale inférieure à la moyenne minimum.

En cas d'égalité, la priorité est donnée à :

3. La moyenne générale.
4. La moyenne particulière (rencontres non perdus).
5. La meilleure série.

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

8/8 A. Le forfait d'un joueur lors des éliminatoires nationales peut entraîner des sanctions administratives et/ou sportive dans les cas suivants :

- a. Forfait excusé avec attestation ou preuve de cas de force majeure : pas de sanction.
- b. Forfait excusé sans attestation : sanction administrative.
- c. Forfait non excusé : sanction administrative et la CSN décide s'il y a une sanction sportive.
- d. En cas de non-respect des règlements : sanction administrative (forfait) et non autorisé à disputé le championnat suivant dans la discipline.

8/8 B. En cas de forfait averti d'un joueur au 2^e ou 3^e tour des éliminatoires et si le délai le permet, le joueur forfait sera remplacé par le joueur classé derrière lui dans sa poule des dernières éliminatoires. Si cette personne n'est pas disponible alors il sera fait appel au joueur éliminé le mieux classé des dernières poules éliminatoires confondues et ainsi de suite.

ART. 8/9. TOUTES LES AUTRES CATEGORIES

8/9 A. ELIMINATOIRES

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

8/9 B. INSCRIPTIONS

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

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

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

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

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

8/9 C.2. Si deux ou plusieurs joueurs d'un même clubs doivent se rencontrer, ces rencontres doivent se jouent en premier lieu.

8/9 C.3. Une finale régionale directe peut être organisée uniquement dans le cas où il n'y a que six joueurs inscrits (au maximum).

Une finale régionale directe peut exceptionnellement être organisée à 7 joueurs.

Les informations spécifiques pour chaque système de jeu seront reprises aux calendriers.

Chaque joueur joue 4 rencontres et les joueurs d'un même club ne se rencontrent pas sauf s'ils constituent plus de la moitié du nombre de participants.

8/9 C.4. ÉLIMINATOIRES :

- a. Premier tour : 4 rencontres obligatoires ou 3 rencontres + 1 forfait.
 - 1) Soit 2 rencontres à domicile et 2 rencontres en déplacement.
 - 2) Soit en poules de 4, 5 ou 6 joueurs.

- b. Second tour : avec environ 1/3 du nombre de participants du premier tour. Minimum 3 rencontres en poules ou 4 rencontres en rencontres aller-retour.
- 1) Soit deux at-home et deux en déplacement.
 - 2) Soit en poules de 4, 5 ou 6 joueurs.
- c. Classement a et b
- 1) Total des points de match avec une moyenne générale proportionnelle supérieure ou égale à 1.
 - 2) Total des points de match avec une moyenne générale proportionnelle inférieure à 1.
 - 3) En cas d'égalité, la moyenne générale proportionnelle sera prépondérante.
- d. Modifications de calendrier.
- Tout joueur demandant le report d'un match en assume toutes les responsabilités.
 - Quand un joueur est empêché de jouer le jour ou à l'heure prévue, il est autorisé à prendre rendez-vous avec son adversaire pour convenir d'un autre jour ou d'une autre heure en respectant les conditions suivantes :
 - 1) En aucun cas, fixer une date après le dernier jour prévu au calendrier des rencontres.
 - 2) Prévenir à temps le directeur sportif responsable et le club concerné.
- e. Forfaits : dispositions à prendre pour éliminer les forfaits.
- 1) Dans le cas de rencontres à domicile et rencontres en déplacement :
 - a) Prévenir au plus vite le directeur sportif responsable afin de lui permettre d'organiser un tour complet pour le joueur concerné.
 - b) Les rencontres devront être jouées à la date fixée par le directeur sportif compétent.
 - c) Quand un joueur bénéficie d'un forfait, il est classé selon sa moyenne générale pour les trois rencontres jouées et 2 points de match lui sont attribués.
 - 2) En poules :
 - a) Minimum 4 rencontres. Classement après six rencontres, ensuite deux rencontres complémentaires (1 vs 2 et 3 vs 4). Ces rencontres sont à rajouter aux autres et ensuite établir le classement final.
 - b) Quand il y a deux classés dans la poule, les rencontres complémentaires sont : 1 vs 4 et 2 vs 3
 - c) Deux joueurs d'un même club se rencontrent immédiatement.

8/9 D. FINALES REGIONALES

8/9 D.1. On ne peut jouer une finale que s'il y a au minimum 3 participants. S'il n'y a que deux joueurs inscrits, il n'y a pas de finale organisée. Ils joueront quatre fois entre eux (2 rencontres à domicile et 2 rencontres en déplacement). S'il n'y a qu'un seul participant, il est directement qualifié pour la finale nationale.

8/9 D.2. Le calendrier de la finale sera établi en tenant compte du classement selon la moyenne générale proportionnelle réalisée aux éliminatoires.
Les joueurs d'un même club se rencontrent au premier tour.

8/9 D.3. ORGANISATION DES FINALES RÉGIONALES.

- a. Trois rencontres s'il y a eu un ou plusieurs tours préliminaires (minimum quatre rencontres) suivant le tableau ci-dessous :

Tableau FR 4 joueurs (3 matchs)

Billard 1		Billard 2		Jour 1
(A)	Joueur 2 vs Joueur 3	(B)	Joueur 1 vs Joueur 4	
(C)	Perdant (A) vs Vainqueur (B)	(D)	Perdant (B) vs Vainqueur (B)	
(E)*	Vainqueur (A) vs Vainqueur (B)	(F)*	Perdant (A) vs Perdant (B)	
* Le joueur le mieux classé change de billard.				
CLASSEMENT GENERAL				

- b. Quatre rencontres en cas de finale directe avec minimum trois joueurs et maximum cinq joueurs. Le déroulement de la finale est défini dans les tableaux ci-dessous (minimum 4 rencontres) :

Tableau FR 3 joueurs (4 matchs)

Billard 1		Jour 1
(A)	Joueur 2 vs Joueur 3	
(B)	Joueur 1 vs Perdant (A)	
(C)	Joueur 1 vs Vainqueur (A)	
CLASSEMENT PROVISoire		
(D)	Joueur 2 vs Joueur 3	Jour 2
(E)	Joueur 1 vs Perdant (D)	
(F)	Joueur 1 vs Vainqueur (D)	
CLASSEMENT GENERAL		

Tableau FR 4 joueurs (4 matchs)

	Billard 1		Billard 2	
(A)	Joueur 2 vs Joueur 3	(B)	Joueur 1 vs Joueur 4	Jour 1
(C)*	Vainqueur (A) vs Vainqueur (B)	(D)*	Perdant (A) vs Perdant (A)	
(E)*	Vainqueur (A) vs Perdant (B)	(F)*	Vainqueur (B) vs Perdant (A)	Jour 2
	* Le joueur le mieux classé change de billard.			
	CLASSEMENT PROVISoire			
(G)*	Joueur 1 vs Joueur 2	(H)*	Joueur 3 vs Joueur 4	
	* Le joueur le mieux classé ou qui a joué tous ses matchs sur le même billard change de billard.			
	CLASSEMENT GENERAL			

Tableau FR 5 joueurs (4 matchs)

	Billard 1		Billard 2	
(A)	Joueur 2 vs Joueur 5	(B)	Joueur 3 vs Joueur 4	Jour 1
(C)	Joueur 1 vs Plus mauvais perdant (A)(B)			
(D)	Suivant classement	(E)	Suivant classement	
	CLASSEMENT PROVISoire			
(F)	Suivant classement	(G)	Suivant classement	Jour 2
		(H)	Suivant classement	
(I)	Suivant classement	(J)	Suivant classement	
	CLASSEMENT GENERAL			

8/9 D.4. Le directeur sportif de la compétition peut modifier l'ordre des rencontres si nécessaire ou pour des raisons pratiques.

8/9 D.5. Classement intermédiaire et classement final :

a. Total des points de rencontres avec une moyenne générale proportionnelle supérieure ou égale à 1.

b. Total des points de rencontres avec une moyenne générale proportionnelle inférieure à 1.

En cas d'égalité, priorité sera donnée :

c. A la moyenne générale proportionnelle.

d. A la meilleure moyenne proportionnelle particulière d'une rencontre non perdue.

e. A la meilleure série proportionnelle.

8/9 E. FINALES NATIONALES.

8/9 E.1. La finale nationale oppose le représentant de chaque région vainqueur des finales régionales. En cas d'empêchement il peut être remplacé par le suivant de sa région.

8/9 E.2. Toutes les finales nationales de plus de trois joueurs doivent se jouer sur minimum deux billards.

8/9 E.3. Les finales nationales doivent se jouer 2 jours.

Il peut y être dérogé à la requête de la commission sportive régionale pour la discipline libre jusqu'à la catégorie 5A incluse et pour la discipline bande jusqu'à la catégorie 4A incluse à condition de jouer sur 3 billards et de prévoir une pause après la 3^{me} session.

8/9 E.4. Le directeur sportif de la compétition peut modifier l'ordre des rencontres si nécessaire ou pour des raisons pratiques.

8/9 E.5. Classement intermédiaire et classement final :

a. Total des points de rencontres une moyenne générale proportionnelle supérieure ou égale à 1.

b. Total des points de rencontres avec moyenne générale proportionnelle inférieure à 1.

En cas d'égalité, priorité sera donnée :

c. A la moyenne générale proportionnelle.

d. A la meilleure moyenne proportionnelle particulière.

e. A la meilleure série proportionnelle.

ART. 8/10. RÈGLES GÉNÉRALES.

8/10 A. Attribution des points :

- Victoire..... deux points (2).
- Match-nul..... un point (1).
- Défaite zéro point (0).
- Au cas où les deux joueurs terminent leur partie dans la première reprise, deux (2) points de match sont attribués à chacun des joueurs

8/10 B. Une finale de district doit être jouée de préférence quatre semaines avant la date fixée pour la finale régionale correspondante.

Une finale régionale doit être jouée minimum quatre semaines avant la date fixée pour la finale nationale correspondante. Aucun maximum n'est prévu.

Si le DSN ou son adjoint n'est pas en possession du joueur représentant la région trois semaines avant la date de la finale nationale, la région en défaut ne sera pas représentée.

8/10 C. Si le nombre de participants est inférieur à celui prévu, la commission compétente peut inviter le premier joueur suivant.

8/10 D. Le district/la région désigne les représentants du district pour les finales régionales selon le résultat des diverses finales de districts.

La commission sportive régionale désigne le représentant de la région pour les finales nationales selon le résultat des finales régionales.

La commission sportive régionale doit communiquer les résultats de chaque finale régionale aux DSN et DSN4 quatre semaines avant la date prévue pour la Finale Nationale de la discipline.

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

ART. 8/11. CÉRÉMONIEL

- 8/11 A. Chaque finale commence par la présentation des joueurs par le directeur sportif et se termine par la proclamation du champion par le délégué officiel.
- 8/11 B. Lors de la proclamation, les joueurs se rangent, côte à côte, dans l'ordre de leur place obtenue
- 8/11 C. Les joueurs doivent se présenter en tenue sportive prescrite, tant à la cérémonie d'ouverture qu'à celle de clôture.
- 8/11 D. Pendant toute la durée de la finale et des cérémonies protocolaires, les joueurs doivent rester à la disposition de la direction sportive du tournoi. Ils ne peuvent pas quitter la salle sans l'autorisation de la direction sportive.
- 8/11 E. Lors d'une finale nationale l'hymne national est joué après avoir proclamé et décoré le champion.

8/11 F. Le montant des prix (en espèces) mis à disposition par la FRBB doit être payé intégralement.

8/11 G. Un joueur absent à la cérémonie de clôture ne reçoit pas son prix.

ART. 8/12. CONVERSION DES RÉSULTATS SUR DIFFÉRENTS FORMATS PB.

8/12 A. Le format 2m30 est considéré comme le format de base.

8/12 B. Pour convertir les résultats obtenus sur un format vers un autre format, on multiplie le nombre de caramboles réalisés par les coefficients suivants :

-	De 2m30 à 2m10 :	$\frac{\text{Nbre de caramboles réalisés} \times 8}{7}$
-	De 2m10 à 2m30 :	$\frac{\text{Nbre de caramboles réalisés} \times 7}{8}$

8/12 C. Les conversions se font toujours pour chaque match séparément.

8/12 D. Lorsque toutes les rencontres ont été jouées sur un même format, la conversion sera faite en multipliant la moyenne générale par le coefficient. Si un joueur obtient la moyenne de promotion sur un format déterminé sur petit billard, il est promu, même si la conversion de la moyenne générale de ce format n'entraîne pas de promotion sur l'autre format.

CHAPITRE 9. CHAMPIONNATS INTERCLUBS – MIXTE / ALEXIS**ART. 9/1. DROIT DE PARTICIPATION**

Voir art. 6/1 ; 6/3

ART. 9/2. COMPOSITION DES ÉQUIPES

9/2 A. ALEXIS (GRAND FORMAT) :

- Bande : 35 à 75 points
- Libre : 60 à 155 points
- Cadre 47/2 : 45 à 100 points

9/2 B. MIXTE (PETIT FORMAT) :

- Bande : 35 à 70 points
- Libre : 80 à 175 points
- Cadre 38/2 : 95 à 205 points

9/2 C. Les joueurs ayant été éliminés au tour précédent peuvent être transférés dans une autre équipe du club.

9/2 D. Dans une équipe, chaque joueur doit jouer la même discipline durant toute la compétition, sauf si un joueur est remplacé dans l'équipe.

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

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

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

ART. 9/3. COMPOSITION DU CALENDRIER.

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

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

ART. 9/4. INSCRIPTIONS

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

9/4 B. Les inscriptions pour ces compétitions doivent parvenir à la CSN, avant le 15 août.

ART. 9/5. RENCONTRES

9/5 A. Les rencontres doivent être jouées à la date et à l'heure fixée sur le calendrier.

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

9/5 C. Toutes les rencontres sont jouées à reprises égales.

9/5 D. Les rencontres se jouent immédiatement au niveau national.

ART. 9/6. CHANGEMENT DE DATES

Les équipes peuvent convenir de commun accord d'une autre date.
Celle-ci devra être communiquées par courriel au directeur sportif de la compétition et acceptée par celui-ci.
Si aucun accord ne peut être conclu entre les deux équipes pour fixer une autre date, celle-ci sera déterminée par le directeur sportif responsable.

ART. 9/7. RÉSULTATS PAR TOUR DE JEU

- 9/7 A. Les résultats de chaque tour de jeu se font de la façon suivante :
- 1) Nombre de points de rencontre.
 - 2) Nombre de points de match.
 - 3) La somme des pourcentages des points réalisés, chacune des rencontres étant comptabilisé séparément.
- 9/7 B. En cas d'égalité, un test-match sera joué immédiatement entre deux joueurs de la catégorie désignée par tirage au sort.
- 9/7 C. Envoi des résultats : 3 feuilles de rencontres et la feuille récapitulative : voir aussi Art. 3/2.

ART. 9/8. COUPE - CHALLENGE

- 9/8 A. Le challenge " Alexis " sur grand format est perpétuel.
La coupe sera remise au plus tard le premier jour de la finale au club organisateur.
- 9/8 B. Pour l'interclub " Mixte " sur petit format, une nouvelle coupe est prévue chaque année.

ART. 9/9. JOUEUR PROMU

Un joueur promu dans n'importe quelle compétition, peut soit être remplacé, soit continuer à jouer vers ses nouveaux points même s'ils sont supérieurs au pointage autorisé.

ART. 9/10. FINALES

- 9/10 A. Mode de jeu : poule unique avec quatre équipes.
- 9/10 B. Si une équipe déclare forfait, elle sera remplacée par l'équipe qu'elle a éliminé lors du dernier tour de qualification.
- 9/10 C. Pour l'Interclubs Alexis, le club ayant remporté la version précédente sera prioritaire pour l'organisation de la finale.

ART. 9/11. PROMOTIONS OU RECLASSEMENT :

- 9/11 A. La moyenne générale est calculée sur la totalité des rencontres joués (qualifications et finale).
- 9/11 B. Une promotion par la moyenne générale n'est possible que si le joueur a joué minimum trois rencontres.
- 9/11 C. L'Art. 10/3 est de vigueur.

CHAPITRE 10. PROMOTIONS.**ART. 10/1. DÉFINITIONS.**

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

ART. 10/2. PROMOTION EN CATÉGORIE « HONNEUR »

10/2 A. DISCIPLINES LIBRE – CADRE – BANDE

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

10/2 A.2. En ayant joué plus de 50% des rencontres avec une moyenne de promotion.

10/2 A.3. Un joueur promu en catégorie Honneur doit jouer son nouveau pointage la saison en cours et au minimum les deux saisons suivantes.

10/2 B. DISCIPLINE 3 BANDES.

Les promotions vers la catégorie « Honneur » 3-Bandes ne seront possibles que dans les organisations et conditions suivantes :

- a. Championnats nationaux et compétitions organisées par la FRBB.
- b. Championnats et compétitions internationales reconnues par la CEB ou l'UMB.
- c. Tournois nationaux agréés par la CSN.
- d. Tournois du BTS-Circuit.
- e. INTM (voir Art. 18/8 B).
- f. Compétitions à l'étranger du type INTM à condition que :

- Le joueur a fait une demande et obtenu l'autorisation du DSN pour participer à la compétition.
- Le joueur doit apporter les preuves irréfutables des résultats obtenus dans la compétition.

10/2 B.1. CONDITIONS :

- a. Un joueur qui a joué une moyenne générale supérieure ou égale à la moyenne minimum de la catégorie « Honneur » lors d'une même compétition avec un minimum de 6 rencontres jouées est promu pour minimum les deux saisons suivantes.
- b. Le joueur ayant obtenu une promotion en ayant joué moins de 6 rencontres dans une même compétition ou après avoir joué plus de la moitié des rencontres avec une moyenne de promotion dans une même compétition promu pour un an et sera marqué d'un signe dièse (#) dans le classement national. Il sera soumis à la fin de la saison sportive qui suit celle de la promotion au contrôle suivant :

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

- Si le résultat est inférieur à la moyenne minimum de la catégorie « Honneur », le joueur sera rétrogradé dans la catégorie « Supérieure ».
- Le joueur ne peut pas introduire une demande de report de sa rétrogradation.
- Les joueurs qui ont réalisés, sur minimum 4 rencontres, plus de 50% de leurs rencontres dans un tour de jeux, aller ou retour, ou sur l'ensemble de la compétition avec une moyenne de la catégorie Honneur seront déclarés « non rétrogradable » pour la saison suivante.
- c. Certaines compétitions ont leurs propres règles pour le calcul des moyennes générales.

ART. 10/3. PROMOTION OU RECLASSEMENT POUR AUTRES CATÉGORIES.

10/3 A. Méthode générale :

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

10/3 A.2. Minimum quatre rencontres jouées :

- Sur la moyenne générale du total des rencontres jouées, promotion dans la catégorie correspondante à la moyenne générale réalisée. Une promotion multiple est possible.
- Sur plus de 50% des rencontres jouées avec la moyenne de promotion, promotion dans la catégorie directement supérieure à la catégorie actuelle. Il n'y a pas de promotion multiple.

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

Le nombre total de rencontres jouées avec une moyenne de promotion divisé par le total des rencontres jouées, le résultat est multiplié par 100.

- Si le résultat obtenu est plus petit ou égal à 50, pas de promotion ou reclassement.
- Si le résultat obtenu est plus grand que 50, il y a promotion ou reclassement.

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

- a. Chaque tour de jeu est à considérer comme un nouveau tour.
- b. Les finales constituent chaque fois un nouveau tour.

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

L'ensemble des rencontres est considéré comme un tour.

10/3 D. TOURNOIS & CHALLENGES.

- a. Compétitions individuelles : voir l'Art. 10/3 A.
- b. Compétitions par équipes : voir l'Art. 10/3 A.
- c. Tout joueur peut obtenir une promotion au cours des tournois par relais quel que soit le nombre de points qu'il doit jouer.

10/3 E. COUPE DES RÉGIONS.

- a. Voir l'Art 10.3 A.
- b. Exceptions : voir les Art. 15/8 A, 15/8 B et 15/8 C.

10/3 F. INTM
Voir Art. 18/8 B.

ART. 10/4. PROMOTION D'UN JOUEUR FAISANT FONCTION.

10/4 A. Un joueur faisant fonction sera promu dans la catégorie qui correspond à la moyenne qu'il a réalisé.

10/4 B. Une promotion multiple est possible.

ART. 10/5. PROMOTION SUR FORMATS DIFFÉRENTS.

10/5 A. SUR GRAND FORMAT :

Une promotion dans une discipline entraîne automatiquement la promotion sur le petit format dans la même discipline si la moyenne minimum au petit format est inférieure à la moyenne maximum du grand format.

10/5 B. SUR PETIT FORMAT :

Une promotion dans une discipline n'entraîne pas automatiquement la promotion sur le grand format dans la même discipline.

ART. 10/6. PROMOTION SUR ORDRE.

- 10/6 A. La commission sportive régionale compétente peut, après jugement motivé, décider de promouvoir un joueur sur ordre.
- 10/6 B. En cas de réclamation, le Comité Régional est habilité à statuer en dernier recours.

ART. 10/7. CONSÉQUENCES D'UNE PROMOTION.**10/7 A. GÉNÉRALITÉS.****10/7 A.1. Promotion en catégorie Supérieure 3-Bandes GB :**

Le joueur doit jouer son nouveau pointage la saison en cours et au minimum les deux saisons suivantes.

10/7 A.2. Promotion en catégorie Excellence dans les disciplines classiques PB et GB :

Le joueur doit jouer son nouveau pointage la saison en cours et au minimum les deux saisons suivantes.

10/7 A.3. Promotion dans toutes les autres catégories, toutes disciplines :

Le joueur doit jouer son nouveau pointage la saison en cours et au minimum la saison suivante.

10/7 A.4. Si la moyenne maximum à jouer au cadre devient égale ou supérieure à la moyenne minimum de sa catégorie à la partie libre, il s'en suit une promotion automatique à la partie libre.
La moyenne minimum de la catégorie libre doit toujours être supérieure à la moyenne maximum cadre.**10/7 A.5. Si la moyenne maximum à jouer par la bande devient égale ou supérieure à la moyenne minimum à jouer à la libre, il s'en suit une promotion automatique à la libre.**
La moyenne minimum de la catégorie libre doit toujours être supérieure à la moyenne maximum bande.**10/7 A.6. Si la moyenne maximum à jouer par la bande devient égale ou supérieure à la moyenne minimum à jouer au cadre, il s'en suit une promotion automatique au cadre.**
La moyenne minimum de la catégorie cadre doit toujours être supérieure à la moyenne maximum bande.**10/7 B. CONSÉQUENCES QUI DIFFÈRENT SELON LA NATURE DE LA COMPÉTITION.****10/7 B.1. CHAMPIONNATS INDIVIDUELS MÊME FORMAT :**

- Anciens points à jouer jusqu'à la fin de la finale nationale.
L'article 7/5 A est d'application pour les nouveaux joueurs.
- Le joueur peut demander son classement dans la nouvelle catégorie au directeur sportif compétent et de participer au championnat de cette nouvelle catégorie si cette compétition n'a pas encore débutée.
Un joueur ne peut pas participer à plusieurs championnats ou finales régionales ou nationales dans une même discipline et le même format la même année sportive.

10/7 B.2. CHAMPIONNATS INDIVIDUELS AUTRE FORMAT :

- Si le calendrier est paru, il reste dans la même catégorie jusqu'à la fin de la compétition
- Si le calendrier n'est pas encore paru, il faut tenir compte de l'Art. 10/5

10/7 B.3. COUPE DES RÉGIONS :

- Le joueur qui est promu lors du tour des rencontres « aller » doit jouer son nouveau pointage pour les rencontres du tour « retour ».
- Le joueur qui est promu dans une autre compétition doit immédiatement jouer son nouveau pointage en Coupe des Régions.
- Le joueur promu peut garder sa place dans l'équipe même si son pointage est supérieur à celui autorisé.
Il doit permuter de place uniquement s'il doit jouer plus de points que son équipier et que ce dernier est autorisé par son pointage à jouer à une place inférieure.

10/7 B.4. INTERCLUBS - ALEXIS & MIXTE :

- Le joueur promu doit jouer son nouveau pointage dans les rencontres encore à jouer ou en finale même si son pointage est supérieur à celui autorisé.

10/7 B.5. TOURNIS ET COUPES INDIVIDUELS OU PAR ÉQUIPES.

- a. Si un joueur est promu après son inscription à un tournoi ou à une coupe, il doit en informer l'organisateur.
 - 1) Il a déjà joué un ou plusieurs rencontres dans le tournoi, il continue à jouer son ancien pointage sauf si le règlement de la compétition prévoit autrement.
 - 2) Il n'a pas encore joué de match dans le tournoi, il doit jouer ses nouveaux points même s'il y a plus d'une catégorie d'écart et même si le calendrier est déjà paru.
- b. Un nouveau joueur doit immédiatement jouer vers ses nouveaux points.

ART. 10/8. APPLICATION

- 10/8 A. Tout joueur est sensé connaître sa promotion et doit jouer ses nouveaux points à partir de :
- 10/8 A.1. Dans un championnat individuel : après son dernier match du tour de jeu ou de la finale dans lequel il a obtenu sa promotion.
- 10/8 A.2. Dans un championnat interclub : après son dernier match dans le tour de jeu ou la finale dans lequel il a obtenu sa promotion.
- 10/8 A.3. Dans les tournois et coupes : immédiatement après son dernier match ou élimination de ce tournoi ou après la dernière rencontre de son équipe.
- 10/8 B. Les clubs sont tenus au courant par les listes de promotions ou par communication individuelle.

ART. 10/9. PROMOTION SUR PETIT FORMAT (2M10/2M30).

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

CHAPITRE 11. RETROGRADATIONS**ART. 11/1. CONDITIONS.**

11/1 A. Une rétrogradation peut être accordée que dans les conditions suivantes :

- a. Dans une même compétition, le joueur a réalisé une moyenne générale inférieure au minimum de sa catégorie et a joué plus de 50% des rencontres sous la moyenne minimum de sa catégorie.
 - b. En fin de saison la moyenne générale retenue pour son classement est inférieure à la moyenne minimum de sa catégorie.
- Ceci n'est pas d'application pour le joueur qui a été promu ou reclassé dans le courant de la saison.

ART. 11/2. CATÉGORIE HONNEUR

11/2 A. Un joueur de catégorie Honneur ayant obtenu un titre international dans une discipline ne peut obtenir sa rétrogradation dans cette discipline que sur sa demande et/ou par décision de la CSN.

11/2 B. Un joueur dont les moyennes retenues pour le classement national de ses DEUX dernières années sportives actives sont inférieures à la moyenne minimum de la discipline sera rétrogradé dans la catégorie directement inférieure de cette discipline par la CSN.
L'article 10/2 B.1b est également d'application.
Cette rétrogradation sera effective à partir de la saison suivante.

11/2 C. Les résultats obtenus dans les interclubs et les tournois entrent en ligne de compte.

11/2 D. Un joueur rétrogradé peut demander un sursis d'une saison pour cette rétrogradation.
Cette demande doit être introduite par courriel auprès du DSN avant le 15 juillet de la saison en cours, elle sera examinée lors de la réunion de la CSN suivante.

ART. 11/3. CATÉGORIE EXCELLENCE DISCIPLINES CLASSIQUE ET SUPÉRIEURE 3-BANDES.

11/3 A. Un joueur dont les moyennes retenues pour le classement national de ses DEUX dernières années sportives actives sont inférieures à la moyenne minimum de la discipline sera rétrogradé dans la catégorie directement inférieure de cette discipline par la CSN.
Cette rétrogradation sera effective à partir de la saison suivante.

11/3 B. Cette moyenne doit être calculée sur un minimum de trois matches d'une seule et même compétition sauf en INTM (voir Art. 18/8).

11/3 C. Les résultats obtenus dans les interclubs et les tournois entrent en ligne de compte.

11/3 D. Un joueur rétrogradé peut demander un sursis d'une saison pour cette rétrogradation.
Cette demande doit être introduite par courriel auprès du DSN avant le 15 juillet de la saison en cours, elle sera examinée lors de la réunion de la CSN suivante.

ART. 11/4. TOUTES LES AUTRES CATÉGORIES.

11/4 A. Un joueur dont les moyennes générales retenues pour le classement annuel de la dernière année sportive active sans promotion, sont inférieures à la moyenne minimum de sa catégorie dans la discipline sera rétrogradé dans la catégorie directement inférieure de cette discipline par la Commission Sportive Régionale compétente.
Cette rétrogradation sera effective à partir de la saison suivante.

11/4 B. La commission Sportive Régionale peut refuser cette rétrogradation.

11/4 C. La rétrogradation ne peut être accordée si plus de la moitié des rencontres prises séparément dans une même compétition ont été jouées dans la moyenne de la catégorie. Ceci sera indiqué par NR dans les listes de classement.
Pour les compétitions par équipes, l'art. 10/3 est de vigueur.

ART. 11/5. DEMANDE DE RÉTROGRADATION.

- 11/5 A. Cette demande doit toujours être envoyée par courriel à la commission sportive compétente.
- 11/5 B. Les possibilités pour obtenir une rétrogradation sur demande sont :
- 11/5 B.1. Si on n'a plus joué pendant trois années sportives consécutives sur un certain format, on ne pourra plus tenir compte de la catégorie jouée sur ce format pour une rétrogradation éventuelle sur l'autre format.
- 11/5 B.2. Si un joueur a obtenu une promotion multiple dans le cours de l'année sportive, la commission sportive compétente révisera cette promotion à la fin de l'année sportive suivante.
- 11/5 B.3. Des cas exceptionnels par suite de maladie, d'accident, etc., peuvent toujours être traités par la commission sportive compétente.
- 11/5 C. QUAND SOLLICITER.

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

ART. 11/6. DEMANDE DE REPORT DE LA RÉTROGRADATION.

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

CHAPITRE 12. TOURNOIS - COUPES - CHALLENGES

ART. 12/1. DROIT DE JOUER

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

ART. 12/2. L'ORGANISATION

- 12/2 A. Chaque tournoi peut être organisé de la façon suivante :
- 12/2 A.1. Individuellement ou par équipes.
- 12/2 A.2. Au niveau nationalement ou international, régional ou inter régional, par district ou entre plusieurs districts.
- 12/2 A.3. Ouverts à tous les clubs ou membres affiliés ou sur invitation.

ART. 12/3. PRESCRIPTIONS FINANCIÈRES

- 12/3 A. Les clubs organisateurs doivent verser un droit d'inscription à leur région. Ce montant sera fixé chaque année par le comité régional.
- 12/3 B. Ce droit d'inscription peut être réclamé aux équipes ou joueurs inscrits. Toutefois, le club organisateur est, dans tous les cas, redevable vis-à-vis de la région.
- 12/3 C. Le droit d'inscription reste dû, également quand un joueur ou une équipe donnent forfait, quel qu'en soit le motif.
- 12/3 D. Le trésorier régional doit être informé dès le début du tournoi du nombre de joueurs ou d'équipes inscrits par chacun des clubs afin de permettre la perception du droit d'inscription dû à la région.

ART. 12/4. APPROBATION

- 12/4 A. Tout joueur ou club qui désire participer à un tournoi dans une autre région doit faire parvenir par écrit son inscription en double exemplaire au directeur sportif de sa région et au responsable du tournoi par le canal du directeur sportif de son club.
- 12/4 B. Celui-ci transmettra l'inscription au club organisateur après approbation du (des) joueur(s) ou équipe(s) inscrit(s).
- 12/4 C. Les inscriptions aux tournois dans son propre district ou région peuvent être envoyées directement aux organisateurs.
- 12/4 D. A la demande d'approbation, le règlement du tournoi doit toujours être joint.
- 12/4 E. Le(s) joueur(s) ou équipe(s) doit(doivent) toujours être en règle vis-à-vis du responsable du district ou de la région.
- 12/4 F. Dès que toutes les approbations sont parvenues à l'organisateur, le calendrier peut être établi.

ART. 12/5. RÈGLEMENT

- 12/5 A. Le règlement d'un tournoi doit toujours être soumis à l'approbation du directeur sportif régional responsable avant d'être envoyé dans les clubs.
- 12/5 B. Lors de chaque organisation d'un tournoi, les exemplaires nécessaires doivent de nouveau être envoyés au directeur sportif régional concerné.
- 12/5 C. Le règlement d'un tournoi qui fait partie d'un circuit doit également être soumis à l'approbation de la CSN.

ART. 12/6. DURÉE DE VALIDITÉ RÈGLEMENT CHALLENGES.

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

ART. 12/7. ATTRIBUTION DÉFINITIVE – CHALLENGES

- 12/7 A. Si, après quatre organisations, un tournoi n'a pas de vainqueur, l'attribution définitive se jouera mutuellement entre les différents vainqueurs, à raison d'une équipe par victoire obtenue.
- 12/7 B. En tournois individuels, les vainqueurs, qui n'ont pu participer pour causes de promotion, doivent également être invités.

ART. 12/8. COMPOSITION DES ÉQUIPES

- 12/8 A. Un joueur connu d'une équipe éliminée ne peut en aucun cas être aligné dans une autre équipe.
- 12/8 B. Un seul joueur faisant fonction peut être aligné par équipe. Ceci est également d'application dans les tournois par relais.
- 12/8 C. Au cours de la compétition on peut, à tout moment, remplacer les joueurs d'une équipe. Par contre on ne peut permuter de place ni changer de mode de jeu, à moins qu'un des joueurs ne puisse être aligné.

ART. 12/9. TOURNOIS PAR RELAIS

- 12/9 A. Les deux joueurs qui commencent tirent à la bande pour déterminer qui commence la partie
- 12/9 B. Au moment où l'un des deux joueurs a totalisé les points qu'il doit jouer, les billes restent dans leurs positions et son coéquipier continue la partie. Pour l'équipe adverse c'est également le joueur suivant qui continue la partie.
- 12/9 C. Un joueur ne peut jouer que les points de sa catégorie augmentés éventuellement des points de retard de son prédécesseur.
- 12/9 D. Un joueur faisant fonction est admis.

ART. 12/10. RÉSULTATS.

- 12/10 A. Les organisateurs doivent, après la fin du tournoi, envoyer immédiatement les feuilles récapitulatives au directeur sportif régional compétent. Les feuilles de rencontres originales doivent rester à disposition au local pendant un an.
- 12/10 B. En cas de non-respect de cette règle, l'autorisation pour la prochaine organisation du tournoi sera refusée d'office.

ART. 12/11. TIRAGE.

- 12/11 A. Lorsque l'approbation est obtenue (Art. 12/4), le tirage au sort du calendrier sera établi sous le contrôle d'un commissaire responsable désigné par le directeur sportif responsable.
- 12/11 B. L'original du calendrier étiré doit être viré par le club aménageant au directeur sportif responsable.
- 12/11 C. Compétitions par équipes et individuelles. Des changements au calendrier sont autorisés, pour autant que ce soit mentionné dans le règlement du tournoi en question.

ART. 12/12. RÈGLEMENT DU TOURNOI.

12/12 A. Chaque règlement doit comporter les précisions suivantes :

- a. S'il s'agit d'une compétition individuelle ou par équipes, organisée régionalement, inter régionalement ou nationalement.
- b. Le format et le nombre de billards.
- c. Le nombre de joueurs et la (les) catégorie(s) demandée(s).
- d. La date d'inscription, du tirage au sort, du début et la fin de la compétition.
- e. Les définitions des forfaits :
 - Pour équipe irrégulière ou incomplète.
 - Pour l'arrivée tardive d'un joueur ou d'une équipe.
 - Les frais en cas de forfait signalé.
 - Les frais en cas de forfait non signalé.
- f. Le nombre de finalistes prévus.
- g. Pour challenges :
 - Le nom des vainqueurs précédents.
 - Le mode d'attribution définitive.
 - Le mode de déroulement de la compétition.
 - L'enjeu du tournoi.
 - Mention exacte du montant des prix en espèces.

ART. 12/13. AFFICHAGE DU RÈGLEMENT

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

ART. 12/14. CATÉGORIES DIFFÉRENTES

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

ART. 12/15. TOURNOI INDIVIDUEL

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

ART. 12/16. OFFICIEL

Les tournois sont des compétitions officielles.

ART. 12/17. TENUE VESTIMENTAIRE

Voir CHAPITRE 4.

CHAPITRE 13. RECORDS.

ART. 13/1. RECORDS NATIONAUX.

13/1 A. Sont reconnus comme records nationaux :

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

ART. 13/2.

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

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

ART. 13/3.

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

CHAPITRE 14. SANCTIONS – AMENDES – FORFAITS.**ART. 14/1. GÉNÉRALITÉS.**

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

ART. 14/2. FORFAIT DE L'ADVERSAIRE.

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

ART. 14/3. ARRIVÉE TARDIVE.

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

ART. 14/4. CONSÉQUENCES D'UN FORFAIT EN CHAMPIONNAT INDIVIDUEL.

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

ART. 14/5. INFRACTIONS.

- 14/5 A. Des sanctions administratives et sportives peuvent être prises pour les infractions suivantes :
- Forfait non excusé.
 - Forfait excusé.
 - Arrivée tardive après l'heure fixée au calendrier. Lors de compétitions par équipes, un quart d'heure après l'heure fixée au calendrier pour le premier joueur et immédiatement après la fin du match précédent pour les joueurs suivants.
 - Tenue vestimentaire non réglementaire.
 - Comportement inconvenant.
 - Envoi tardif des rapports de match.
 - Rapports de match et/ou feuilles récapitulatives incomplètes.
- 14/5 B. Cette énumération n'est pas limitative.
- 14/5 C. Tarifs : voir art 14/4 C du Vademecum national.

CHAPITRE 15. COUPE DES REGIONS.**ART. 15/1. GÉNÉRALITÉS**

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

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

ART. 15/2. MODE DE JEU.

15/2 A. Compétitions régionales :

- Partie libre PB.
- Par la bande PB.
- Cadre 38/2.
- Trois bandes PB.
- Trois bandes GB.
- Libre Catégories Supérieures PB.

ART. 15/3. DROIT DE JOUER.

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

ART. 15/4. COMPOSITION DES ÉQUIPES.

15/4 A. Partie libre PB :

Joueur 1 :	25 à 60	petit billard
Joueur 2 :	50 à 110	petit billard
Joueur 3 :	95 à 240	petit billard

15/4 B. Par la bande PB :

Joueur 1 :	18 à 40	petit billard
Joueur 2 :	30 à 60	petit billard
Joueur 3 :	40 à 85	petit billard

15/4 C. Cadre 38/2 :

Joueur 1 :	60 à 130	petit billard
Joueur 2 :	80 à 175	petit billard
Joueur 3 :	110 à 240	petit billard

15/4 D. Trois bandes PB - les rencontres sont limitées à 60 reprises :

Joueur 1 :	13 à 23	petit billard
Joueur 2 :	19 à 32	petit billard
Joueur 3 :	26 à 50	petit billard

15/4 E. Trois bandes GB – nombre de points réduit (*) :

Joueur 1 :	13 à 23 (*)	grand format
Joueur 2 :	17 à 29 (*)	grand format
Joueur 3 :	21 à 43 (*)	grand format

(*) Points réduits à jouer : 13 = 9 ; 15 = 10 ; 17 = 12 ; 19 = 13 ; 21 = 14 ; 23 = 16 ; 26 = 18 ; 29 = 20 ; 32 = 22 ; 35 = 24 ; 39 = 26 ; 43 = 29.

15/4 F. Libre catégories supérieures PB :

Joueur 1 :	110 à 300	petit billard
Joueur 2 :	110 à 300	petit billard

ART. 15/5. ORGANISATIONS FACULTATIVES.

Les régions qui le désirent peuvent organiser les compétitions suivantes :

15/5 A. Trois bandes PB catégories supérieures – maximum 60 reprises :

Joueur 1 :	35 à 50	petit billard
Joueur 2 :	35 à 50	petit billard

15/5 B. Trois bandes GB catégories supérieures – nombre de points réduit (*) :

Joueur 1 :	35 à 60 (*)	grand format
Joueur 2 :	35 à 60 (*)	grand format

(*) Points réduits à jouer : 35 = 24 ; 39 = 26 ; 43 = 29 ; 50 = 34 ; 60 = 40.

ART. 15/6. DISPOSITIONS CONCERNANT LES RENCONTRES.

15/6 A. Se joue en poule unique, en rencontres aller et retour.

15/6 B. Peuvent se jouer sur un billard.

15/6 C. Les rencontres peuvent éventuellement être avancées d'une semaine par rapport à la date du calendrier.

15/6 D. Les rencontres ne peuvent être retardées afin de pouvoir communiquer à la presse un compte rendu exact des résultats par tour de jeu.

15/6 E. Les rencontres débutent à 19 h.30. Le week-end, on peut commencer à une autre heure.

15/6 F. Le début des rencontres peut être avancé ou retardé avec l'accord des deux équipes.

15/6 G. Une équipe incomplète ou de composition erronée voir Art. 15/15.

15/6 H. Le calendrier des rencontres est établi par la commission sportive régionale.

15/6 I. Pour pouvoir participer à la finale nationale un minimum de 4 équipes (effectives), dans 4 régions, doivent être inscrites. Des dérogations éventuelles peuvent être décidées par la CSN.

ART. 15/7. INSCRIPTIONS.

15/7 A. Les inscriptions se font à l'aide du formulaire spécialement conçu pour cette compétition et ce pour le 1^{er} juillet auprès du responsable de cette compétition.

15/7 B. Par équipe, les joueurs titulaires doivent être communiqués ainsi que les joueurs réservistes. Les réservistes peuvent être inscrits globalement sans mentionner à quelle équipe ils appartiendront.

15/7 B.1. Les joueurs titulaires doivent respecter l'ordre de l'inscription durant toute la durée de la compétition. Les joueurs titulaires ne peuvent pas être alignés dans une autre équipe de la compétition, mais les réservistes peuvent l'être n'importe où. En cas d'abus, le comité sportif régional peut intervenir.

15/7 B.2. L'ordre des joueurs dans l'équipe ne peut être modifié que dans les cas suivant :

- Un joueur qui est promu et qui doit jouer de ce fait plus de points que son équipier et que le pointage de ce dernier lui permet de jouer à une place inférieure.
- Un joueur réserviste doit jouer à la place qui correspond à sa catégorie ou au maximum à 3 catégories supérieures à sienne.

15/7 B.3. Les joueurs titulaire doivent jouer minimum 50 % des rencontres de leurs équipes.

15/7 B.4. Les joueurs réserves ne peuvent être alignés qu'une seule fois par tour de jeu dans une même Coupe des Régions.

- 15/7 C. Un joueur peut être inscrit plus tard sous réserve d'approbation du comité régional.
- 15/7 D. Deux ou plusieurs équipes d'un même club peuvent jouer dans une même division. Dans ce cas, elles devront se rencontrer dans les premiers tours de jeu.
- 15/7 E. Chaque joueur évolue sur la distance de sa catégorie.
Pour les compétitions trois bandes sur grand billard on joue au 2/3 du pointage normal (Art. 15/4 E).
- 15/7 F. Les joueurs de la plus basse catégorie inscrite se rencontrent d'abord, ensuite ceux des catégories moyennes et finalement ceux des plus hautes catégories.
- 15/7 G. Si c'est nécessaire, tout joueur a l'autorisation et la possibilité de jouer les points de 3 catégories supérieures. Si, au cours de la compétition, il peut reprendre sa place normale, il joue de nouveau les points de la catégorie à laquelle il appartient.
- 15/7 H. Tout joueur débutant dans une catégorie forcée supérieure à la sienne doit au minimum continuer à jouer dans cette catégorie.

ART. 15/8. CLASSEMENT.

- 15/8 A. Le total des points de rencontre : Victoire = 2 points ; Égalité = 1 point ; Défaite = 0 points.
Dans les régions on peut ne pas tenir compte des points de rencontre mais uniquement des points de match.
- 15/8 B. Le total des points de match : 6 - 5 - 4 - 3 - 2 - 1 - 0.
Pour les rencontres avec limitation de reprises, les points de matchs sont attribués en fonction du pourcentage de caramboles réalisés.
Le joueur ayant réalisé le plus haut pourcentage de caramboles reçoit 2 points et son adversaire 0. En cas d'égalité chaque joueur reçoit 1 point.
- 15/8 C. Le total des pourcentage caramboles réalisés : par match individuel.

ART. 15/9. RECLASSIFICATIONS ET PROMOTIONS.

- 15/9 A. NOUVEAUX JOUEURS
- 15/9 A.1. Reclassement obligatoire après un minimum de trois rencontres consécutives dans le tour aller, dans le tour retour et dans les deux tours (pas de rétrogradations). Un reclassement de plusieurs catégories en fonction de la moyenne réalisée est possible.
- 15/9 A.2. Le joueur doit immédiatement jouer ses nouveaux points après notification par le responsable de la compétition.
- 15/9 A.3. Le joueur peut rester et garder sa place dans l'équipe même si sa nouvelle catégorie est supérieure à la catégorie maximum autorisée.
Il faut permuter l'ordre des joueurs dans l'équipe si le joueur promu doit jouer plus de points qu'un équipier classé au-dessus de lui et que ce dernier répond aux conditions pour jouer à une place inférieure.
- 15/9 B. JOUEURS CONNUS :
- Chaque joueur connu peut obtenir une promotion dans les cas suivants
- 15/9 B.1. PETIT FORMAT :
- Sur l'ensemble des rencontres du tour aller : au moins 3 rencontres.
 - Sur l'ensemble des rencontres du tour retour : au moins 3 rencontres.
 - Sur l'entièreté de la compétition : au moins 3 rencontres.
 - La promotion prend cours immédiatement après notification par le directeur sportif responsable. Dans ce cas le joueur doit jouer les rencontres suivantes vers ses nouveaux points.
Le joueur peut rester et garder sa place dans l'équipe même si sa nouvelle catégorie est supérieure à la catégorie maximum autorisée.
Il faut permuter l'ordre des joueurs dans l'équipe si le joueur promu doit jouer plus de points qu'un équipier classé au-dessus de lui et que ce dernier répond aux conditions pour jouer à une place inférieure.

- e. Dans les compétitions encore à entamer, le joueur doit également jouer ses nouveaux points.
- f. Une promotion multiple est possible.

15/9 B.2. GRAND FORMAT :

Voir Art.15/9 B.1.

- 15/9 C. En cas d'une rétrogradation ou de promotion, le responsable de la compétition doit en avertir le directeur sportif du club du joueur concerné
- 15/9 D. Une promotion ou reclassification dans une autre compétition signifie aussi que le joueur doit jouer ses nouveaux points dans la « Coupe des Régions » après notification par le directeur sportif compétent.
- 15/9 E. Distance réduite : promotion et/ou reclassification sont aussi d'application dans le jeu à distance réduite.

ART. 15/10. COMPOSITION DES DIVISIONS.

15/10 A. Une division se compose de préférence de 8 équipes et maximum 12 équipes.
Dans une division de minimum 4 et maximum 6 équipes on jouera un double tour de jeu.
Le 1^{er} tour sera composé d'une première série de rencontres aller-retour et le 2^e tour d'une deuxième série de rencontres aller-retour.

15/10 B. DIVISIONS :

15/10 B.1. 1^{re} division : une série de minimum 4 équipes et maximum 12 équipes.

- 15/10 B.2. A partir de la 2^e division, les divisions seront composées selon les normes régionales.
- Une nouvelle équipe doit débiter dans la division inférieure.
 - La division inférieure peut être composée géographiquement pour éviter les longs déplacements.

15/10 C. PROMOTION / RELÉGATION

- 15/10 C.1. Division 1 : les deux derniers classés sont relégués.
- 15/10 C.2. Division 2 : le nombre de promotions dépend du nombre de séries en 2^e division. Les relégations dépendent du nombre de séries en 3^e divisions.
- 15/10 C.3. Division 3 : le champion de chaque série monte. S'il y a nécessité de compléter les divisions 1 et 2, le meilleur classé 2^e, etc. monte également.

ART. 15/11. PRIX.

Les prix sont déterminés annuellement par le comité régional compétent.

ART. 15/12. FORFAITS.

Les forfaits seront jugés par le comité régional compétent.

ART. 15/13. GÉNÉRALITÉS.

- 15/13 A. Chaque club doit fixer un jour de jeu pour ses rencontres à domicile.
- 15/13 B. Les résultats (rapports de rencontres et feuille récapitulative) doivent être envoyés par courriel immédiatement au responsable après la fin de la rencontre.
- 15/13 C. Les clubs qui jouent le jeudi ou le vendredi doivent communiquer les résultats samedi avant 14h00 au directeur sportif responsable.
- 15/13 D. Une semaine de compétition commence le samedi.
- 15/13 E. Dans une équipe 1 joueur invité au maximum peut être aligné, à condition qu'il soit en possession d'une petite carte de membre complémentaire du club qui l'aligne. Lorsque le joueur concerné est membre d'une autre Région, une deuxième grande carte de licence est nécessaire.

- 15/13 F. Le responsable de la compétition “ Coupe des Régions “ est le directeur sportif régional à moins qu’une autre personne soit désignée,

ART. 15/14. FINALES NATIONALES

- 15/14 A. Des finales nationales sont organisées dans toutes les disciplines si au moins quatre régions y participent.
- 15/14 B. L’équipe championne de la division 1 régionale est qualifiée pour la finale nationale.
- 15/14 C. Mode de jeu : poule unique avec les mêmes joueurs durant l’entièreté de la finale.
- 15/14 D. S’il y a 6 équipes en finale, la finale sera jouée comme suit :
- a. Les 6 équipes sont réparties par tirage au sort en deux poules (A et B) de 3 équipes.
 - b. Le premier jour : Dans chaque poule, les 3 équipes se rencontrent.
 - c. Le deuxième jour : Deux 1/2 finales croisées, le 1^e de la poule A contre le 2^e de la poule B et le 1^e de la poule B contre le 2^e de la poule A.
Les équipes ayant terminées 3^e de leur poule ne doivent pas se déplacer le 2^e jour.
 - d. La finale opposera les équipes qui ont gagnées les 1/2 finales.

ART. 15/15. EQUIPE ERRONÉE OU INCOMPLÈTE.

- 15/15 A. Par tour de jeu aller et retour, une équipe de 3 joueurs peut se présenter une seule fois avec un joueurs manquant.
Seul ce joueur sera sanctionné d’un score de 2-0 en faveur de l’adversaire ainsi que 0% de carambole pour le joueur manquant et 100% de caramboles pour son adversaire.
- 15/15 B. Si dans une équipe l’ordre des joueurs n’est pas respecté, celle-ci sera sanctionnée d’un score de forfait de 6-0 en faveur de l’adversaire ainsi que de 0% de carambole pour l’équipe fautive et 300% de caramboles pour l’adversaire.
- 15/15 C. Si un joueur ne joue pas le pointage correct, pointage minimum ou nouveau pontage à la suite d’une promotion, seule cette rencontre sera sanctionnée d’un score de 2-0 en faveur de l’adversaire et de 0% de carambole pour le joueur fautif et 100% de caramboles pour son adversaire.

CHAPITRE 16. COUPE DE BELGIQUE - 3-BANDES GB.**ART. 16/1. DROIT DE PARTICIPATION**

- 16/1 A. Voir Art. 1/2; Art. 6/1; Art. 6/3.
- 16/1 B. Un joueur de nationalité étrangère de la catégorie Honneur ne peut pas participer à la Coupe de Belgique.
- 16/1 C. Un joueur de nationalité étrangère ne peut pas participer à la Coupe de Belgique s'il est également inscrit dans une autre fédération faisant partie de la CEB ou l'UMB.

ART. 16/2. INSCRIPTIONS.

- 16/2 A. Les inscriptions doivent se faire chez le directeur sportif régional.
- 16/2 B. Toutes les inscriptions doivent être communiquées au DSN pour le 16 août précédent la nouvelle saison afin de déterminer le nombre de participants à la phase finale par région.

ART. 16/3. GÉNÉRALITÉS.

- 16/3 A. SYSTEME DE JEU.
- 16/3 A.1. Toutes les rencontres se jouent suivant un tirage au sort et par élimination directe.
- 16/3 A.2. Les listes des participants par région doivent être en la possession du DSN le 16 août au plus tard. Les listes doivent mentionner : les noms des participants – leurs clubs – leurs numéros de licence – leurs catégories.
- 16/3 B. ELIMINATOIRES REGIONALES :
- 16/3 B.1. Le nombre de joueurs qualifié par région est déterminé au prorata des points attribués par joueur inscrit et sera déterminé lors de la CSN du mois d'août sur la base suivante :
- Catégorie Honneur5 points
 - Catégorie Supérieure4 points
 - Catégorie Excellence (A, B, C)3 points
 - 1e catégorie (A, B, C)2 points
 - Toutes les autres catégories1 point

a. CALCUL DU PRORATA DE JOUEURS PAR REGION.

- 1) $Prorata = \frac{\text{Nombre de points de la région}}{\text{Total des points de toutes les régions}}$
- 2) $\text{Nombre de participants} = 64 \times Prorata$ arrondi à l'unité la plus proche.
- 3) Dans le cas où le total des participants est supérieur à 64 alors pour la région dont le calcul du nombre de participants et dont les centièmes sont égal à 50 ou supérieur et se rapprochant le plus de 50, le résultat sera arrondi à l'unité inférieure.

Exemple de calcul :

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

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

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

- Un premier tour au niveau district ou régional avec les joueurs des catégories 3C à 2A en deux sets gagnants de 8 points.
- Un second tour au niveau district ou régional avec les joueurs des catégories 1C à 1A et les qualifiés du tour précédent en deux sets gagnants de 12 points.
- Un tour régional avec les catégories , ExcC à ExcA, Supérieur et Honneur et les qualifiés du tour précédent en deux sets gagnants de 15 points.

16/3 C. ELIMINATOIRES NATIONALES :

- Se jouent avec 64 joueurs.
- Se jouent durant le mois de mars.
- Se jouent en deux sets gagnants de 15 points avec élimination directe.
- Le vainqueur est classé pour le tour final national.
- Des changements de dates sont possibles avec le consentement mutuel des deux joueurs et en respectant la date limite indiquée sur le calendrier.

ART. 16/4. TOUR FINAL NATIONAL.

- Le tour final national se joue avec 32 joueurs, issus des éliminatoires nationales, sur 4 billards. Les joueurs sont répartis dans le tableau final par tirage au sort effectué par la CSN lors de leur réunion qui suit la date limite pour les résultats des éliminatoires nationales.
- Les 1/16 et 1/8 de finales se jouent en 3 sets (2 sets gagnants) de 15 points.
- A partir des 1/4 de finales on joue en 5 sets (3 sets gagnants) de 15 points.
- Pour le classement de la 3^{me} à la 8^{me} places on joue en 3 sets (2 sets gagnants) de 15 points.
- Tous les sets se jouent avec une limitation de temps de 40 secondes par point et d'une extension de temps automatique (Time-out) par set.
- Le joueur qui commence la partie joue avec la bille blanche, qu'il gardera toute la durée de la rencontre.
- Débuts de sets alternés.
- Tous les sets sont à reprises inégales.

ART. 16/5. RÉPARTITION DES POINTS POUR LE RANKING FRBB-BTS.

- Participants = 4 pts.
- Éliminés dans les éliminatoires nationales = 6 pts.

16/5 C. Tour final national :

- Vainqueur de la finale..... 48 points
- Perdant de la finale 36 points
- 3^e place 28 points
- 4^e place 22 points
- Éliminés en 1/4 de finale..... 16 points
- Éliminés en 1/8 de finale..... 12 points
- Éliminés en 1/16 de finale..... 8 points

ART. 16/6. TENUE VESTIMENTAIRE.

16/6 A. MESSIEURS :

- Chemise manches longues non retroussées de couleur unie.
- Gilet, cravate ou nœud papillon.
- Pantalon noir, chaussettes noires, chaussures noires.
- Identification du club sur le côté gauche à hauteur de la poitrine, l'écusson de la FRBB ne peut pas être porté.

16/6 B. DAMES :

- Chemisier manches longues non retroussées de couleur unie.
- Gilet.
- Pantalon noir, chaussettes noires et chaussures noires.
- Identification du club sur le côté gauche à hauteur de la poitrine, l'écusson de la FRBB ne peut pas être porté.

CHAPITRE 17. COUPE DE BELGIQUE – 3-BANDES PB.**ART. 17/1. DROIT DE PARTICIPATION.**

- 17/1 A. Voir Art. 1/2; Art. 6/1; Art. 6/3.
- 17/1 B. Un joueur de nationalité étrangère ne peut pas participer à la Coupe de Belgique s'il est également inscrit dans une autre fédération faisant partie de la CEB ou UMB.

ART. 17/2. INSCRIPTIONS.

- 17/2 A. Les inscriptions doivent se faire chez le directeur sportif régional.
- 17/2 B. Toutes les inscriptions doivent être communiquées au DSN pour le 16 août précédant la nouvelle saison afin de déterminer le nombre de participants à la phase finale par région.

ART. 17/3. SYSTÈME DE JEU.

- 17/3 A. Toutes les rencontres se jouent suivant un tirage au sort global et par élimination directe en 3 sets (2 sets gagnants).

- 17/3 B. Points à jouer :

- Catégorie Excellence (50)	25 points.
- Catégorie 1A (43)	22 points.
- Catégorie 1B (39)	20 points.
- Catégorie 1C (35)	18 points.
- Catégorie 2A (32)	16 points.
- Catégorie 2B (29)	15 points.
- Catégorie 2C (26)	13 points.
- Catégorie 3A (23)	12 points.
- Catégorie 3B (21)	11 points.
- Catégorie 3C (19)	10 points.
- Catégorie 4A (17)	9 points.
- Catégorie 4B (15)	8 points.
- Catégorie 4C (13)	7 points.

- 17/3 C. Le tour final national se joue avec 32 joueurs. Il n'y a pas d'éliminatoires nationales.
- 17/3 C.1. Un joueur de chaque région est qualifié pour le tour final national.
- 17/3 C.2. Le nombre de participants par région au tour final national est déterminé au prorata du nombre d'inscriptions total et sera déterminé lors de la réunion de la CSN d'août.
- 17/3 C.3. La liste des participants par régions, (nom, club, points) est à transmettre par le directeur sportif régional au directeur sportif national avant le 16 août.
- 17/3 D. CALCUL DU PRORATA DE JOUEURS PAR REGIONS :
- $$Prorata = \frac{\text{Nombre d'inscrits dans la région}}{\text{Total des inscriptions de toutes les régions}}$$
 - $$\text{Nombre de participants} = (32 - 6) \times Prorata$$
 arrondi à l'unité la plus proche.
 - Dans le cas où le total des participants est supérieur à 32 alors pour la région dont le calcul du nombre de participants et dont les centièmes sont égal à 50 ou supérieurs et se rapprochant de 50, le résultat sera arrondi à l'unité inférieure.

Exemple de calculs :

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

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

ART. 17/4. TOUR FINAL NATIONAL.

17/4 A. Le tour final national se joue avec 32 joueurs, issus des éliminatoires régionales, sur 4 billards de 2,10 m ou 2,30 m. Les joueurs sont répartis dans le tableau final par tirage au sort effectué par la CSN lors de leur réunion du mois de mars.

17/4 B. On joue en 3 sets (2 sets gagnants), en reprises inégales.

17/4 B.1. Si après les 2 premiers sets le score est 1 – 1, on jouera un 3e set sur une distance de 1/4 du pointage normal :

- Catégorie Exc (50)	13 points.
- Catégorie 1A (43)	11 points.
- Catégorie 1B (39)	10 points.
- Catégorie 1C (35)	9 points.
- Catégorie 2A (32)	8 points.
- Catégorie 2B (29)	8 points.
- Catégorie 2C (26)	7 points.
- Catégorie 3A (23)	6 points.
- Catégorie 3B (21)	6 points.
- Catégorie 3C (19)	5 points.
- Catégorie 4A (17)	5 points.
- Catégorie 4B (15)	4 points.
- Catégorie 4C (13)	4 points.

17/4 C. Si le matériel le permet, les sets se joueront avec une limite de temps de 40 secondes par points et une extension de temps automatique (Time-out) par set.

17/4 D. Le joueur qui commence la partie joue avec la bille blanche et la garde durant toute la rencontre.

17/4 E. On débute les sets en alternance.

ART. 17/5. FINALE NATIONALE - TENUE VESTIMENTAIRE.

17/5 A. MESSIEURS : TOUTES LES CATÉGORIES

- Chemise manches longues non retroussées de couleur unie. La chemise doit être rentrée dans le pantalon.
- Gilet, cravate ou nœud papillon. Le gilet est conseillé mais n'est pas obligatoire.
- Pantalon noir, chaussettes noires, chaussures noires.
Le pantalon jeans est interdit ainsi que les chaussures de sport.
- Identification du club sur le côté gauche à hauteur de la poitrine.

17/5 B. DAMES :

- Chemisier manches longues non retroussées de couleur unie.
- Le gilet est conseillé mais n'est pas obligatoire.
- Pantalon noir, chaussettes noires et chaussures noires.
- Identification du club sur le côté gauche à hauteur de la poitrine.

ART. 17/6. RÉSULTATS.

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

ART. 17/7. ARRIVÉE TARDIVE.

Une arrivée tardive de 15 minutes entraîne le forfait.

ART. 17/8. LISTE DES PARTICIPANTS.

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

ART. 17/9. PROMOTIONS SUR PETIT ET GRAND BILLARD.

- 17/9 A. Il peut y avoir promotion après un minimum de trois tours de jeu au niveau régional/district ou national.
- 17/9 B. Premier calcul et application après les éliminatoires régionales.
- 17/9 C. Deuxième calcul et application après les finales nationales.

ART. 17/10. JOUEUR QUALIFIÉ SUR LES DEUX FORMATS.

Le joueur qui s'est classé pour le tour final national sur les deux formats, doit fixer son choix de format pour les 1/8 de finales après le premier tour.
Il débutera la compétition sur le grand format.

ART. 17/11. CAS EXCEPTIONNEL.

La CSN jugera de tous les cas exceptionnels.

ART. 17/12. JOUEUR AYANT ÉTÉ PROMU.

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

CHAPITRE 18. INTM (Interclub National Trois bandes Match).**ART. 18/1. PARTICIPANTS.**

18/1 A. Voir Art. 1/2, Art. 6/1, Art. 6/3.

18/1 B. Tous les joueurs en règle vis-à-vis de la FRBB et du club qu'ils représentent peuvent participer à cette compétition.

18/1 C. La liste des joueurs reste valable pour toute la saison. La date limite des transferts est fixée au 15 août. Toutefois, les cas exceptionnels seront traités par la CSN.

18/1 D. Les joueurs de nationalités étrangères de la catégorie Honneur ou Excellence doivent introduire, un document de libération fourni et signé par le responsable sportif de la fédération de billard de son pays, auprès du DSN et ce avant le 1^{er} septembre de la nouvelle saison sportive.

ART. 18/2. COMPOSITION DES ÉQUIPES.

18/2 A. Division 1 : ...40 ; 40 ; 40 ; 40 12 équipes.

18/2 B. Divisions 2 : ...40 ; 40 ; 35 ; 35 2 séries de 12 équipes.

18/2 C. Divisions 3 : ...30 ; 30 ; 25 ; 25 séries de 12 équipes.

18/2 D. Divisions 4 : ...25 ; 25 ; 20 ; 20 séries de 10 à 14 équipes suivant le nombre d'inscriptions.

18/2 D.1. En division 3 et 4 les parties sont limitées à 60 reprises, voir Art. 20/1 D.2.

18/2 E. Dans la mesure du possible, les divisions 3 et 4 seront composées en tenant compte de la localisation géographique des équipes afin d'éviter de trop longs déplacements.

18/2 F. Dans le cas où il y a trop peu d'équipes dans une 3^e et/ou 4^e division, on jouera un tour supplémentaire.

ART. 18/3. DÉROULEMENT.

18/3 A. Poule unique avec des rencontres aller et retour.

18/3 A.1. En division 1 et 2, l'utilisation d'un chronomètre est obligatoire.
Le chronomètre doit être réglé sur 40 secondes par point et deux extensions de temps automatiques (Time-out) par rencontre. Les 2 time-outs peuvent être pris pour le même point.

Si le match n'est pas joué avec un chronomètre dans les divisions 1 ou 2, l'équipe qui joue à domicile perd par forfait avec un score de forfait 0-8. Les cas exceptionnels sont examinés par la CSN.

18/3 A.2. Les clubs des divisions 1 et 2 doivent disposer de deux billards.

18/3 A.3. Les clubs des divisions 3 et 4 ne disposant que d'un seul billard, doivent jouer le week-end.

18/3 A.4. Pour les équipes qui jouent le week-end, l'heure limite du début des rencontres est fixée à :

- a. Le samedi à 17h.00 sur 1 billard et à 19h.30 sur 2 billards.
- b. Le dimanche à 14h.00 sur 1 billard et 19h.00 sur 2 billards.

18/3 A.5. Les équipes des divisions 2A et 2B sont déterminées selon le système de serpent, dans lequel les équipes sont classées en fonction de leur moyenne.

– Les équipes 1, 4, 5, 8, 9, 12, 13, 16, 17, 20, 21 et 24 sont dans la division 2A.

– Les équipes 2, 3, 6, 7, 10, 11, 14, 15, 18, 19, 22 et 23 sont dans la division 2B.

Il y a une exception à cette règle lorsque deux équipes du même club se retrouvent dans la même division :

– Dans ce cas, on procède d'abord à un échange avec les équipes qui se retrouvent en double dans l'autre série.

– Si cela n'est pas possible, on procède à un échange entre des équipes de force similaire.

18/3 A.6. Dans les divisions 3A, 3B, 3C, les équipes sont classées selon leur moyenne et réparties selon le système du serpent, la division 3D est composée d'équipes de la région des Flandres :

- Les équipes 1, 6, 7, 12, 13, 18, 19, 24, 25, 30, 31, 36 sont dans la division 3A.
- Les équipes 2, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29, 32, 35 sont dans la division 3B.
- Les équipes 3, 4, 9, 10, 15, 16, 21, 22, 27, 28, 33, 34 sont dans le groupe 3C.

Il y a une exception à cette règle lorsque deux équipes du même club se retrouvent dans la même division :

- Dans ce cas, on procède d'abord à un échange avec les équipes qui apparaissent deux fois dans les autres séries.
- Si cela n'est pas possible, on échange des équipes de force similaire.
- Trois équipes d'un même club ne peuvent jamais être dans la même série, deux au maximum.
- Deux équipes d'un même club, se trouvant dans la même division, doivent se rencontrer lors du premier tour de jeu, aller et retour.

18/3 B. Une semaine de compétition débute le samedi.

18/3 C. Le match 1 est le match dans lequel le joueur le plus haut classé joue.

- Au premier horaire on joue les rencontres des joueurs 3 et 4.
- Au second horaire on joue les rencontres des joueurs 1 et 2.

18/3 C.1. L'équipe locale peut décider de l'ordre des rencontres et sur quels billards ils sont joués aux conditions suivantes :

- a. Les équipes visiteuses ont été prévenues préalablement que les joueurs 3 et/ou 4 ne commencent pas la rencontre.
- b. En cas de force majeure de dernière minute avec l'accord de l'équipe adverse.

18/3 D. Un changement de date est autorisé quand un joueur d'une des deux équipes est empêché par une organisation CEB/UMB. La rencontre doit être jouée au plus tard dans la même semaine de compétition, néanmoins elle peut être avancée dans une semaine de compétition précédente. En cas de désaccord entre les deux équipes, le responsable de l'I.N.T.M. peut prendre une décision en concertation avec le directeur sportif national et le directeur sportif régional. Cette décision est sans appel.

Exceptionnellement, en cas de force majeure, avec l'accord des deux clubs, du responsable de la compétition et du DSN, un match peut être remis à une date ultérieure dans le calendrier.

Si après concertation avec les clubs et en cas de désaccord le responsable de la compétition, avec l'approbation du DSN et/ou de la CSN, peut fixer un match à une date ultérieure sans appel. L'équipe qui refuse de jouer sera déclarée forfait.

18/3 E. Lors de l'inscription, les clubs doivent indiquer le jour hebdomadaire de leurs rencontres à domicile.

18/3 F. En division 2 toutes les rencontres du dernier jour de compétition sont fixées le lundi.

18/3 G. En division 1 toutes les rencontres du dernier jour de compétition sont fixées le mardi.

ART. 18/4. INSCRIPTIONS - COMPOSITIONS DES ÉQUIPES.

18/4 A. Les inscriptions doivent se faire **uniquement en complétant le formulaire spécial réservé pour cette compétition – document en Excel** – faute de quoi, l'inscription peut être refusée. Ce formulaire Excel doit parvenir électroniquement par courriel au directeur sportif régional qui après contrôle le transmettra au responsable de cette compétition en respectant la date limite mentionnée sur le formulaire d'inscription.

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

18/4 A.1. Les inscriptions des équipes doivent être fournies pour le premier dimanche du mois de juillet et au plus tard le 7 juillet au responsable de la compétition et au DSN en copie.

18/4 A.2. Une liste de base de TOUS les joueurs susceptibles de participer sera fournie par le club avant le 15 août. Le classement (ordre successif) de ces joueurs est déterminé par le club en tenant compte des règles suivantes :

a. L'ordre des catégories doit toujours être respecté. D'abord les joueurs Honneur, ensuite les joueurs des catégories Supérieur, ExcA-B-C, 1A-B-C, 2A-B-C ; 3A-B-C.

b. Les équipes sont formées de quatre joueurs titulaires par équipe.

Par exemple :

- Équipe n° 1 les joueurs titulaires sont les numéros 2, 3, 5 et 7 de la liste des joueurs.
- Équipe n° 2 les joueurs titulaires sont les numéros 1, 4, 9 et 10 de la liste des joueurs.
- etc.

c. Un joueur ne peut être titulaire que dans une seule équipe.

d. Chaque joueur titulaire doit jouer minimum 50% des rencontres du total des tours de jeux de la compétition :

- Dans toutes les divisions de 12 équipes, minimum 11 rencontres au cours d'une saison complète.
- Les rencontres non jouées par suite du forfait de l'adversaire ou pendant une semaine où l'on est BYE, comptent comme jouées dans le total.
- Si l'on ne satisfait pas à ces conditions, cela entraîne un retrait de points de rencontres à la fin de la compétition :
 - Divisions 1 et 2.....moins 10 points.
 - Divisions 3 et 4.....moins 8 points.
 - Plus d'une sanction administrative imposée par la CSN.

e. Des joueurs réservistes peuvent être inscrits aux positions 1 et 2 dans la liste des joueurs.

Ces joueurs doivent être au minimum alignés une fois dans le tour des rencontres « aller » si ce n'est pas le cas ils seront rayés de la liste pour les rencontres « retour ».

f. Avant le 1er décembre, des joueurs peuvent être ajoutés aux places vacantes qui existent encore ou qui sont devenues vacantes en raison d'un décès ou d'une longue absence.

Ce joueur peut être classé au maximum dans la même catégorie que celui qu'il remplace.

18/4 A.3. Ne peuvent figurer sur la liste des joueurs que ceux qui sont en règle vis-à-vis de la FRBB et dont les documents de transferts ou d'inscriptions dûment complétés ont été traités par le gestionnaire des membres. Ces joueurs doivent figurer dans la liste des membres de la FRBB pour le club concerné.

18/4 A.4. La CSN peut intervenir s'il y a une trop grande discordance entre la force estimée et la force réelle d'un nouveau joueur. La composition des équipes et l'ordre des joueurs en début de saison seront soigneusement examinés par le responsable de la compétition INTM. Il peut, s'il le souhaite, être assisté par ses collègues de la CSN.

18/4 A.5. À partir du tour « retour », de nouveaux joueurs peuvent être ajoutés à la liste, en tenant compte de :

- a. La nouvelle liste doit être fournie à la CSN par le DSR pour le 1er décembre au plus tard. La CSN pourra statuer sur les cas exceptionnels.
- b. Ils ne peuvent pas avoir joués dans pour autre club en INTM.

18/4 A.6. L'ordre des joueurs dans une équipe est TOUJOURS déterminé par leurs places dans la liste des joueurs.

18/4 B. REMPLACEMENTS.

18/4 B.1. À la suite d'un remplacement une équipe ne peut jamais être plus forte que l'équipe de base.

18/4 B.2. Tous les joueurs titulaires peuvent jouer 10 fois durant la saison en tant que remplaçants.

18/4 B.3. Un joueur titulaire de n'importe quelle équipe ne peut jamais être aligné dans une équipe inférieure. Il est parfaitement possible qu'un joueur titulaire d'une équipe remplace dans une autre série un joueur d'une équipe de maximum de la même catégorie.

Dans le tableau ci-dessous, un joueur titulaire dans une équipe de la colonne Div. peut faire un remplacement dans une autre équipe de son club dans les divisions qui sont cochées sur sa ligne.

Div.	1	2A	2B	3A	3B	3C	3D	4A	4B	4C	4D	4E	4F
1													
2A	✓		✓										
2B	✓	✓											
3A	✓	✓	✓		✓	✓	✓						
3B	✓	✓	✓	✓		✓	✓						
3C	✓	✓	✓	✓	✓		✓						
3D	✓	✓	✓	✓	✓	✓							
4A	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓
4B	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓
4C	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓
4D	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓
4E	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓
4F	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	

18/4 B.4. En cas d'absence d'un joueur titulaire pour une longue durée, le club peut engager un joueur de maximum de la même catégorie pour le remplacer avec l'accord du responsable de l'INTM et de la CSN. Ce joueur doit être en règle envers la FRBB. Il sera ajouté à la liste des joueurs du club.

18/4 B.5. Pour les joueurs uniquement réservistes, il n'y a pas de limites au nombre de remplacements. Un joueur réserviste ne peut jouer au maximum que dix fois dans la même équipe.

18/4 B.6. À chaque remplacement il faut respecter l'ordre de la liste de joueurs toutefois un joueur peut être remplacé par un joueur de la même catégorie sans changer l'ordre de joueurs.

18/4 B.7. Seule exception aux Art. 18/4 B.1 et 18/4 B.2 :

Dans le tableau ci-dessous, un joueur de la catégorie de la colonne Cat. peut remplacer un joueur d'une catégorie qui est cochée sur sa ligne.

Cat.	Hon.	Sup.	ExcA	ExcB	ExcC	1A	1B	1C	2ABC	3ABC
Hon.	✓									
Sup.	✓	✓								
ExcA	✓	✓	✓	✓						
ExcB	✓	✓	✓	✓	✓					
ExcC	✓	✓	✓	✓	✓	✓				
1A	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
1B	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
1C	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
2ABC	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

3ABC	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

18/4 B.8. Par tour (semaine) de jeu, un joueur ne peut jouer que dans deux équipes différentes de son club.

- Le joueur titulaire peut jouer une rencontre avec son équipe et une rencontre comme réserviste dans une autre équipe.
- Un joueur réserviste peut jouer une rencontre dans deux équipes différentes.

18/4 C. ÉQUIPE INCOMPLÈTE :

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

18/4 C.1. Chaque équipe de composition erronée perd avec un score de 8 – 0.

ART. 18/5. JOUEURS ÉTRANGERS.

18/5 A. Pour les joueurs des catégories équivalentes à « Honneur » et « Supérieure », il faut rajouter à l'inscription une attestation de leur Fédération Nationale, mentionnant :

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

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

18/5 B. Il n'y a pas de limitation du nombre de joueurs étrangers inscrits.

18/5 C. Par rencontre, seulement deux (2) joueurs de nationalité étrangère peuvent être alignés.
Cet article ne concerne pas les joueurs classés en catégorie Exc et les catégories inférieures.

18/5 D. Les joueurs de nationalités étrangères qui sont connus d'après leurs résultats dans l'INTM sont classés dans la catégorie correspondante aux résultats si ce classement est supérieur à leurs classements nationaux.

18/5 E. Les nouveaux joueurs de nationalités étrangères sont classés en fonction des informations reçues de leurs fédérations nationales. En cas de moyenne générale de promotion dans l'un des tours « ALLER » ou « RETOUR » et sur l'ensemble des rencontres jouées toutes divisions et équipes confondues, ils seront reclassés en fin de saison dans la catégorie correspondante à la moyenne réalisée ou par décision de la CSN en concertation avec le responsable de la compétition.

ART. 18/6. NOUVELLES ÉQUIPES

18/6 A. Toute nouvelle équipe ou équipe à nouveau inscrite débute dans la division la plus basse. La CSN peut décider à la majorité si une nouvelle équipe peut commencer dans une division supérieure.

18/6 B. Une équipe ayant déclaré forfait général une saison précédente sera considérée comme nouvelle équipe et devra recommencer dans la division la plus basse la saison suivante.

ART. 18/7. CLASSEMENT GÉNÉRAL

18/7 A. Le classement général est établi comme suit :

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

ART. 18/8. LISTES DE CLASSEMENT ET PROMOTIONS

18/8 A. LISTES DE CLASSEMENT

18/8 A.1. La moyenne générale individuelle est calculée comme suit :

a. Pour les joueurs titulaires d'une équipe :

- Sur l'ensemble des rencontres jouées dans un tour complet « ALLER » ou « RETOUR » et sur l'ensemble des rencontres jouées par division.
- Sur l'ensemble des rencontres jouées dans toutes les équipes et divisions.

b. Pour les autres joueurs, sur l'ensemble des rencontres jouées toutes divisions et équipes confondues avec un minimum de 3 rencontres jouées.

18/8 A.2. Pour les joueurs de la catégorie « Honneur » :

La moyenne générale obtenue en ayant soit joué plus de 50 % du total des rencontres dans un tour complet « ALLER » ou « RETOUR », soit 6 rencontres ou plus et sur l'ensemble de la compétition entre en considération pour la liste de classement nationale.

18/8 A.3. Pour les joueurs de catégorie « Supérieur » :

La moyenne générale réalisée entre en considération pour la liste de classement nationale.

18/8 A.4. Pour toutes les autres catégories :

La moyenne générale réalisée entre en considération pour la liste de classement annuelle.

18/8 B. PROMOTIONS

18/8 B.1. La moyenne générale de promotion réalisée en ayant joué plus de 50 % du total des rencontres par tour complet « ALLER » ou « RETOUR » engendre une promotion vers la catégorie correspondant à la moyenne réalisée.

18/8 B.2. Voir Art. 10/2 B.1.

18/8 B.3. L'Art. 10/3 A. est également d'application sur la totalité des rencontres jouées par tour complet « ALLER » ou « RETOUR » et sur l'ensemble des rencontres jouées dans l'INTM.

18/8 B.4. Le joueur qui a obtenu une promotion lors du tour « ALLER » ou « RETOUR » reste à sa place dans la liste des joueurs INTM jusqu'à la fin de la compétition.
Dans les autres compétitions il doit jouer son nouveau pointage dans les compétitions non débutées et lors du prochain tour pour les compétitions en cours sauf si le règlement d'une compétition le prévoit autrement.

ART. 18/9. PRIX.

18/9 A. Le vainqueur de chaque série reçoit un trophée et une prime dont le montant est fixé chaque année par l'Organe d'Administration.

18/9 B. Les clubs et/ou les équipes qui ne sont pas représentés lors de la séance de remise des prix annuelle n'auront pas droit à leurs prix.

18/9 C. La remise des prix se fera lors de la finale de la Coupe de Belgique après la remise des prix de cette compétition.

ART. 18/10. COMPOSITION DES SÉRIES.

18/10 A. La composition des divisions est déterminée en première instance par le DSN, le DSNA et le responsable de l'INTM en fonction des inscriptions reçues.
Elle devra être approuvée par la CSN.

- 18/10 B. Chaque année sportive les divisions sont constituées, en tenant compte des résultats de l'année sportive précédente (voir Art. 18/15).
- 18/10 C. Si un club aligne moins d'équipe(s) dans la nouvelle saison que l'année précédente, ce sera (seront) l'(les) équipe(s) se trouvant dans la (les) division(s) inférieure(s) qui sera (seront) supprimée(s).
- Une dérogation peut être accordée pour des raisons exceptionnelles comme la perte de sponsors, de joueurs des catégories les plus hautes qui quittent le club, etc.
La demande doit être introduite auprès du DSN une semaine après la clôture de la compétition.
Si la demande est accordée par la CSN, le club sera redevable d'une amende de 150€
Si la demande est faite après la parution du calendrier, l'amende sera de 300€.
Ceci est une mesure exceptionnelle et peut donc être refusée.
- 18/10 D. Si une série est incomplète, les classés 2^e du classement final de la division inférieure sont pris en considération. De ces classés 2^e, l'équipe avec la moyenne générale la plus forte à la priorité suivie des autres dans l'ordre décroissant de la moyenne générale, après suivent les classés 3^e etc.
- 18/10 E. Les clubs qui ont joués minimum 1 an dans le même local et qui désirent fusionner, peuvent demander de maintenir leur équipe dans la division supérieure.
- 18/10 F. Pour des raisons d'organisations et géographiques, une équipe de division 4, avec l'accord du club, peut être classée en division 3.

ART. 18/11. COUPE D'EUROPE (CEB).

- 18/11 A. La CEB prévoit la participation d'une équipe par nation. Une deuxième équipe peut être inscrite dans le cas où le nombre de participants est incomplet.
La priorité de sélection de ces équipes est déterminée par la CEB.
- 18/11 B. Pour la FRBB, la priorité est donnée aux équipes qui se sont classées 1^e et 2^e de la division 1 du dernier classement INTM connu.
- 18/11 C. Chaque équipe qui désire entrer en ligne de compte pour la Coupe d'Europe devra, avant le début de la saison (avant le 15 août) procurer une liste de 6 joueurs au DSN (4 joueurs + 2 réserves).
- 18/11 D. Si l'une des équipes ne s'inscrit pas pour la Coupe d'Europe, l'équipe suivante du dernier classement connu entre en ligne de compte.
- 18/11 E. Une intervention dans les frais prévu par la FRBB, sera attribuée aux équipes désignées par la CSN et sélectionnées par la CEB.

ART. 18/12. RÉCLAMATIONS.

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

ART. 18/13. SANCTIONS ADMINISTRATIVES.

(Voir Vademecum finances).

- 18/13 A. Une sanction administrative sera infligée pour :
- Une équipe incomplète ou composition erronée (voir Art. 18/4 B.8).
 - Un forfait d'un ou plusieurs joueurs pour une rencontre (voir Art. 18/4 B.8).
 - Un forfait général après publication du calendrier.

- 18/13 B. Lorsqu'un joueur abandonne la rencontre en cours, l'équipe sera sanctionnée provisoirement d'un score de forfait (8-0 ou 0-8).
les autres joueurs de l'équipe doivent jouer leurs rencontres.
Une sanction administrative sera réclamée à l'équipe du joueur incriminé. Ce joueur sera également suspendu pour la rencontre du tour suivant.
Le score de forfait pourra être adapté après l'audition du joueur et/ou du capitaine de l'équipe.

ART. 18/14. RÉSULTATS & FEUILLE RÉCAPITULATIVE.

- 18/14 A. Ils doivent être envoyés au responsable endéans les 12 heures.
- 18/14 B. Tout envoi tardif ou incomplet sera pénalisé d'une sanction administrative de € 5,00, ce montant sera doublé en cas de récidive.
- 18/14 C. Les résultats doivent être transmis par courriel ou introduit via le site internet.

ART. 18/15. MONTANTS ET DESCENDANTS.

- 18/15 A. Le nombre de promotions et de relégations sera déterminé pour chaque saison sportive par la CSN (selon le nombre d'inscriptions). Cette réglementation sera publiée dans le calendrier officiel de l'INTM.

En général :

- a. Division 1 :
 - Les 2 derniers sont rétrogradés en division 2.
 - b. Division 2 :
 - Le premier de chaque série est promu en division 1.
 - Promotions supplémentaires suivant la moyenne générale de l'équipe des classés 2^e. Celles-ci ne peuvent pas être refusées.
 - Les 2 derniers de chaque série sont rétrogradés en division 3.
 - c. Division 3 :
 - Le premier de chaque série est promu en division 2.
 - Promotions supplémentaires suivant la moyenne générale de l'équipe des classés 2^e. Celles-ci ne peuvent pas être refusées.
 - Les 2 derniers de chaque série sont rétrogradés en division 4.
 - d. Division 4 :
 - Le premier de chaque série est promu en division 3.
 - Si le nombre d'équipes promues est inférieur au double du nombre de séries en division 3, les meilleurs 2^e classés par la moyenne générale de l'équipe compléteront le nombre d'équipes promues en division 3.
- 18/15 B. En cas de réorganisation ou de modification éventuelle de la composition des divisions, une dérogation de cette détermination préétablie est toujours possible.
- 18/15 C. Un club avec une équipe de promotion ne peut jamais refuser cette promotion.
- 18/15 D. Une équipe qui ne désire pas monter en division supérieure, doit introduire une demande motivée auprès du DSN endéans les 14 jours après la parution des résultats finaux de la compétition.
La demande sera examinée par la CSN. En cas d'acceptation, l'équipe ne recevra pas la prime allouée au premier ou devra la rembourser si elle a déjà été remise et débutera la saison suivante avec un handicap de moins 8 points.
Si cette équipe est à nouveau championne dans sa division, elle ne pourra plus refuser de monter en division supérieure.
Ceci ne sera accordé qu'une fois pour un club.
Ceci est une mesure exceptionnelle et peut donc être refusée.

18/15 E. Une équipe qui descend de la division 1 ou de la division 2 et qui ne veut pas jouer dans la division inférieure pour des raisons évoquées (perte de joueurs des catégories supérieures, perte de sponsor, etc.) commencera la nouvelle saison en division 4 sans handicap.

18/15 F. Les joueurs qui, pour une raison quelconque, ne peuvent plus jouer dans leur club en 1ère ou 2ème division peuvent, avec l'accord de leur ancien club, transférer leur place dans la série dans un autre club. Cet accord n'est pas nécessaire lorsque l'ancien club cesse d'exister.

ART. 18/16. CONTESTATIONS.

Tous les cas non prévus seront traités par la CSN.

ART. 18/17. TENUE VESTIMENTAIRE.

18/17 A. La tenue sportive doit au minimum comporter l'emblème et/ou la désignation du club.
Il ne peut pas y avoir de publicité sur le dos du gilet, du pull, de la chemise, du polo.
Le nom du club et/ou du joueur peut y figurer.
Il ne peut y avoir aucun marquage à l'arrière du pantalon.

18/17 B. Les tenues suivantes sont autorisées :

18/17 B.1. Tenue A :

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

18/17 B.2. Tenue B :

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

18/17 C. Lors de l'inscription, la tenue sportive de l'équipe doit être présentée à la CSN/DSN, au moyen de photos de l'avant et de l'arrière de la tenue complète, pour approbation.

La tenue sportive de l'équipe peut être changée pour le tour « RETOUR », celle-ci devra d'abord être présentée à la CSN/DSN, au moyen de photos de l'avant et de l'arrière de la tenue complète, pour approbation avant le 1 décembre de la saison.

Les équipes peuvent avoir plusieurs tenues, elles devront toutes être approuvées par la CSN/DSN. Seules les équipes dont les tenues sont approuvées seront listées sur le site internet de la FRBB.

18/17 D. Pour une rencontre, la tenue devra être identiques pour tous les joueurs de l'équipe (gilet, pull, chemise, polo, pantalon, chaussettes, chaussures, etc.).

18/17 E. En cas de non-respect ou de non-conformité à cet article, le joueur et/ou l'équipe en défaut sera sanctionnée administrativement et/ou sportivement par la CSN.

Toute infraction devra être notée sur la feuille de match ou le récapitulatif, le document devra être signé par les 2 équipes et envoyé au responsable de la compétition avec le DSN en copie.

CHAPITRE 19. CHAMPIONNAT DE BELGIQUE 3-BANDES.**ART. 19/1. CHAMPIONNAT.**

- 19/1 A. Seuls les joueurs ayant la nationalité Belge peuvent participer au Championnat de Belgique.
- 19/1 B. Le championnat de Belgique sera organisé sous la forme d'une compétition avec 32 participants.
- 19/1 B.1. Sélection des joueurs :
- Places 1 à 8 Joueurs classés 1 à 8 du ranking FRBB-BTS en fin de la saison précédente.
 - Places 9 à 13 Réservées pour 5 joueurs de la catégorie « Honneur » invités par la FRBB.
 - Places 14 à 32..... Joueurs classés 9 à 27 du ranking FRBB-BTS en fin de la saison précédente. En cas désistement d'un ou plusieurs joueurs, ce sont les joueurs classés après la 27^e place qui seront qualifiés avec l'ordre du classement comme priorité.
 - Si les 5 places réservées ne sont pas toutes utilisées par la FRBB, la liste des 32 participants sera complétée par les suivants du ranking FRBB-BTS.
- 19/1 B.2. Les joueurs qui ne sont pas classés en catégorie « Honneur » et qui participent au Championnat de Belgique restent classés dans leurs catégories.
Ils ne pourront pas participer la même année sportive aux championnats individuels.
- 19/1 B.3. S'il est qualifié, le joueur classé numéro 1 sera le tenant du titre.
Les joueurs à partir de la 9^e place seront ensuite classés par ordre décroissant de la moyenne retenue pour le classement national de la fin de la saison précédente.
- 19/1 C. Toutes les rencontres du tour de qualification et du tour final se jouent avec une limite de temps de 40 secondes par point et 2 extensions de temps (Time-out) automatiques par match.
- 19/1 D. TOUR DE QUALIFICATIONS.
- 19/1 D.1. Le tour de qualification se joue en 8 poules de 4 joueurs (poule A à poule H).
Tous les joueurs dans une poule se rencontrent sur une distance de 40 points à reprises égales.
Ces poules seront composées par tirage au sort, par la CSN lors de leur réunion de novembre, d'un joueur de chaque groupe :
- Groupe 1 : les joueurs classés entre les positions 1 à 8 du ranking FRBB-BTS sont les têtes de séries. Les têtes de séries sont réparties dans les poules comme suit :
 - Poule A : le joueur classé 1^e.
 - Poule B : le joueur classé 4^e.
 - Poule C : le joueur classé 5^e.
 - Poule D : le joueur classé 8^e.
 - Poule E : le joueur classé 7^e.
 - Poule F : le joueur classé 6^e.
 - Poule G : le joueur classé 3^e.
 - Poule H : le joueur classé 2^e.
 - Groupe 2 : les joueurs classés entre les positions 9 à 16.
 - Groupe 3 : les joueurs classés entre les positions 17 à 24.
 - Groupe 4 : les joueurs classés entre les positions 25 à 32.
- 19/1 D.2. L'ordre des rencontres dans chaque poule est : (*)
- Match 1 : Joueur 1 du groupe vs Joueur 4 du groupe.
 - Match 2 : Joueur 2 du groupe vs Joueur 3 du groupe.
 - Match 3 : Perdant match 1 vs Perdant match 2.
 - Match 4 : Gagnant match 1 vs Gagnant match 2.
 - Match 5 : Gagnant match 1 vs Perdant match 2.
 - Match 6 : Gagnant match 2 vs Perdant match 1.
- (*) S'il y a deux joueurs d'un même club dans la poule, ils doivent se rencontrer au match 1.

19/1 D.3. Le classement dans chaque poule sera établi par :

1. Total des points de rencontres.

En cas d'égalité et par ordre de priorité :

2. La moyenne générale.

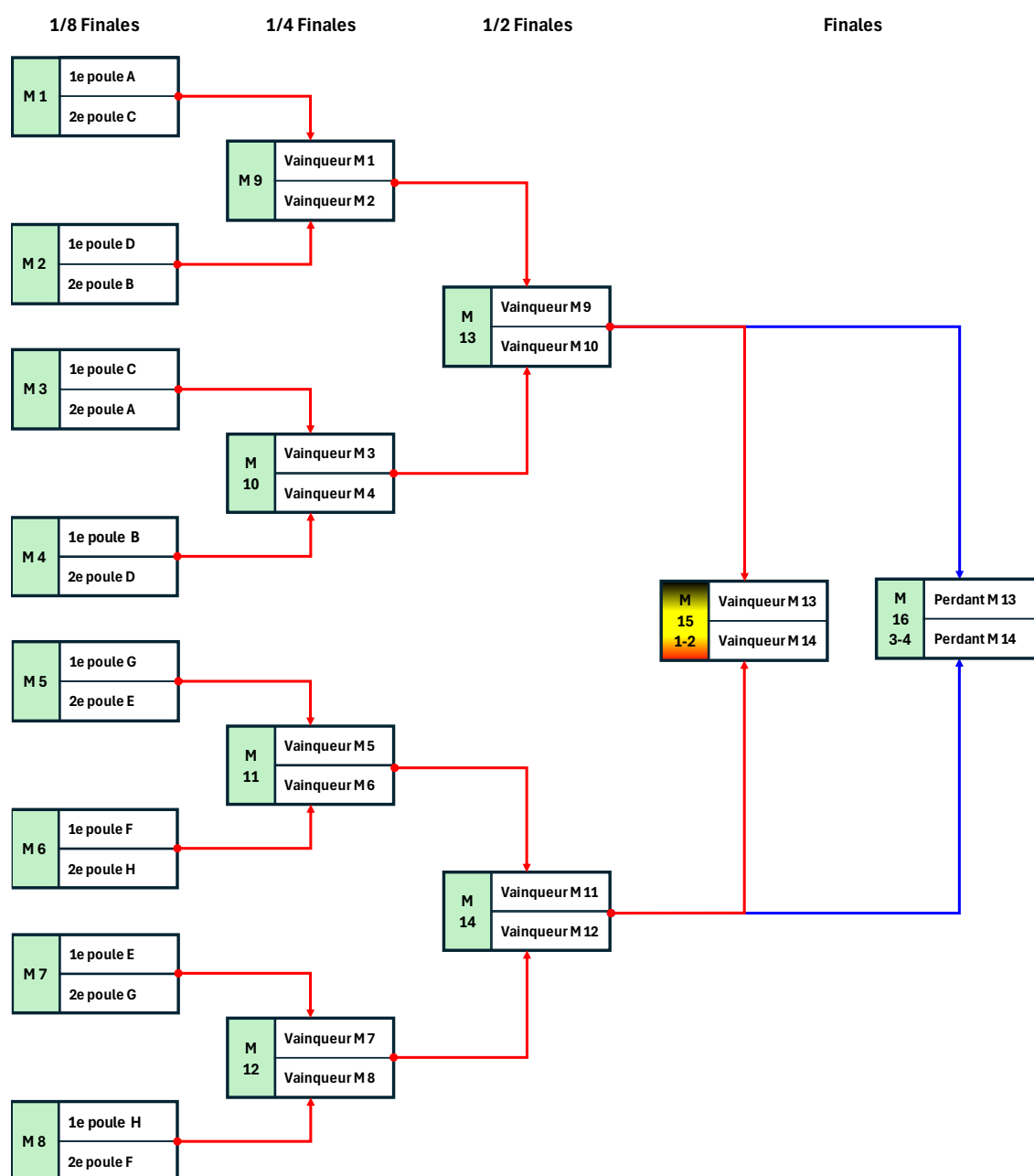
3. La meilleure moyenne particulière match non perdu.

4. La plus forte série.

19/1 D.4. Les 2 premiers de chaque poule sont qualifiés pour le tour final.

19/1 E. TOUR FINAL

19/1 E.1. Les joueurs qualifiés sont répartis suivant le schéma préétablis



19/1 E.2. Toutes les rencontres à partir des 1/8 de finales se jouent en KO direct sur une distance de 40 points en reprises égales.
En cas d'égalité on procédera aux penaltys pour départager les joueurs.

- 19/1 E.3. Les penaltys consistent à faire la plus forte série à partir de la position de départ.
Le joueur avec la bille blanche débute les penaltys.
Celui qui fera la plus forte série sera déclaré vainqueur.

- 19/1 F. Points attribués pour le « FRBB-BTS ranking » au championnat de Belgique :

- 1^e 70 points
- 2^e 54 points
- 3^e 40 points
- 4^e 30 points
- 5^e à 8^e (éliminés en 1/4 de finale)..... 22 points
- 9^e à 16^e (éliminés en 1/8 de finale)..... 15 points
- 17^e à 24^e (3e des poules de qualifications) 10 points
- 25^e à 32^e (4e des poules de qualifications) 8 points
- Joueurs « Honneur » non qualifiés pour le C.B. 8 points

- 19/1 G. Un joueur qui abandonne, se retire ou donne forfait en cours de championnat ne sera pas classé pour disputer le championnat de Belgique suivant.
Il ne recevra pas de points pour le ranking FRBB-BTS ni de prime de finaliste et sera également sanctionné administrativement.
La CSN délibérera suivant les raisons invoquées par le joueur avec les justifications fournies.

- 19/1 H. Tous les joueurs qualifiés pour le Championnat de Belgique doivent envoyer leur accord ou non pour leur participation, ils devront en faire part par écrit au DSN (courriel) avant le 15 septembre.
La liste définitive sera arrêtée le 31 septembre.
Toute modification après cette date sera traitée par la CSN.

CHAPITRE 20. REGLES DE JEUX DISCIPLINES CLASSIQUES ET TROIS BANDES.**ART. 20/1. REGLES COMMUNES.****20/1 A. TIRAGE À LA BANDE.**

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

20/1 B. POSITION DE DÉPART.

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

20/1 C. CARAMBOLE

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

20/1 D. FIN DE LA PARTIE.

20/1 D.1. SANS LIMITATION DU NOMBRE DE REPRISES.

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

20/1 D.2. AVEC LIMITATION DE REPRISES

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

20/1 E. BILLES EN CONTACT – BILLES HORS DU BILLARD

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

20/1 F. FAUTES

Il y a faute et la main passe :

- a. Si dans l'exécution du coup, une ou plusieurs billes sautent hors du billard (indiqué par "billes dehors").
- b. Si le joueur joue avant que les billes soient immobiles (indiqué par "billes en mouvement").
- c. Si le joueur fait usage d'une partie quelconque de la queue autre que le procédé (indiqué par "procédé").
- d. Si le joueur, exception faite de l'attaque de sa bille pour l'exécution du coup, touche une quelconque des billes ou touche 2 fois la bille de jeu (indiqué par "touché"). Dans un tel cas la bille touchée reste à la place qu'elle vient d'occuper.
- e. Si le joueur touche ou déplace une bille pour enlever un corps étranger, au lieu de demander à l'arbitre de le faire (indiqué par "touché").
- f. Si lors du coup, la queue, la bille de jeu et la bande ou la bille 2 sont en même temps en contact (indiqué par "queuté").

- g. Si au moment où le joueur frappe sa bille, il ne touche pas le sol avec au moins un pied (indiqué par “pied pas au sol”).
- h. Si le joueur fait sur la surface de jeu, la bande ou l’encadrement des points de repère ou utilise comme repère un objet (craie) (indiqué par “marque”).
- i. Si à la reprise ou en cours de série, l’arbitre ou l’adversaire remarque que le sportif ne joue pas avec sa bille (indiqué par “mauvaise bille”).
- j. Si le sportif ne respecte pas les règles particulières des divers modes de jeu (indiqué selon les règles en question).

20/1 G. FAUTES VOLONTAIRES

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

20/1 G.1. FAUTES NON CONSTATÉES – FAUTES NON IMPUTABLES AU SPORTIF

- a. Si un carambolage est fait après celui où la faute a été commise mais non constatée, le carambolage reste acquis et le sportif conserve la main.
- b. Toute faute provoquée par une tierce personne, arbitre compris, entraînant un déplacement des billes, n’est pas imputable au sportif.
Dans ce cas les billes sont remises par l’arbitre aussi exactement que possible dans la position qu’elles occupaient ou auraient occupées.

ART. 20/2. REGLES SPECIFIQUES POUR CHAQUE DISCIPLINES

20/2 A. Dénomination des billes.

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

20/2 B. ZONES D’INTERDICTIONS AUX DISCIPLINES LIBRE ET CADRE.

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

20/2 C. POSITIONS DES BILLES DANS LES ZONES D’INTERDICTIONS.

- a. La position « entrée » s’obtient :
Quand les billes 2 et 3 s’arrêtent dans une même zone alors qu’elles étaient, avant le coup de queue, dans une autre zone ou dans deux zones différentes, ou dans cette même zone mais que l’une ou les deux billes adverses en sont sorties pour la réintégrer (indiqué par « entrée »).
Au mode de jeu 47/1 (38/1 – 35/1), la position « entrée » n’existe pas elle est indiquée directement par « dedans ».
- b. La position « dedans » s’obtient :
Quand un carambolage est exécuté après la position « entrée » sans qu’aucune des billes 2 et 3 sortent de la zone (indiquée par « dedans »).
- c. La position « à cheval » s’obtient :
Quand les billes 2 et 3 s’arrêtent près d’une ligne de zone, mais chacune dans une zone différente (indiqué par « à cheval »).
- d. La bille 2 ou 3 située exactement sur la ligne de zone est jugée au désavantage du sportif.
- e. L’une ou les deux billes 2 ou 3 peuvent réintégrer immédiatement la zone dont elle est sortie, formant ainsi à nouveau la position « entrée » ou « dedans » au cadre 47/1.
- f. La position par rapport au cadre s’annonce avant celle se rapportant à l’ancre. Si les deux positions sont les mêmes, l’annonce ne se fait qu’une fois, suivie de « partout ».

20/2 D. FAUTE DE ZONE.

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

ART. 20/3. PARTIE LIBRE**20/3 A. DEFINITION**

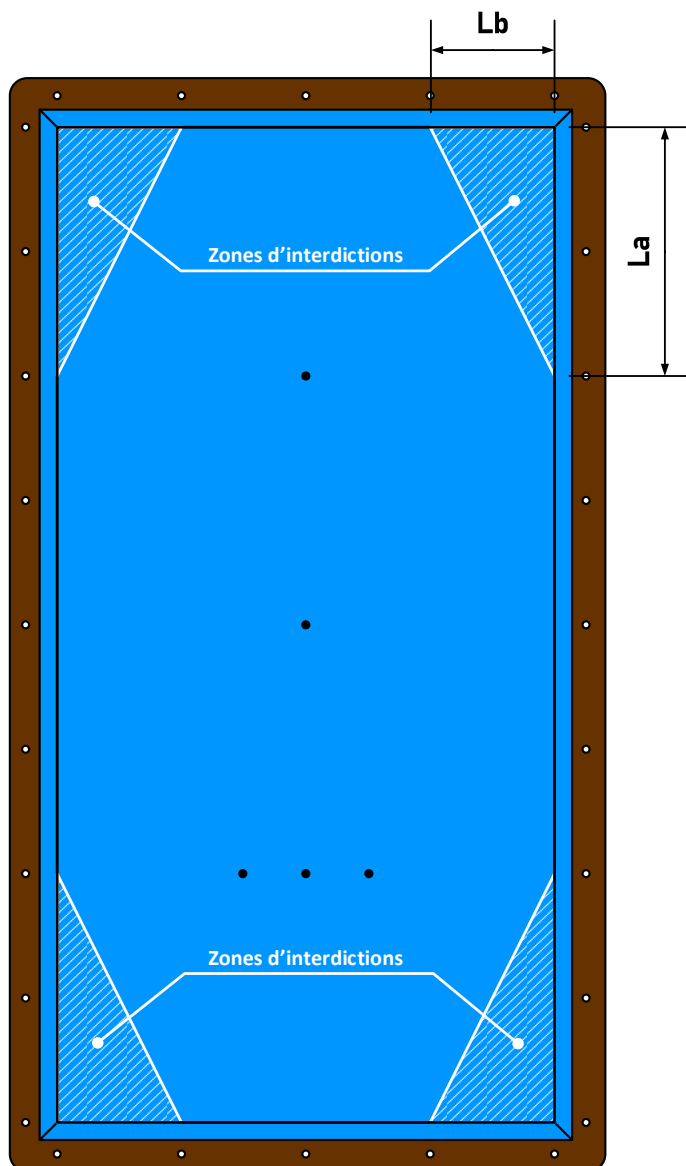
Le but de la discipline est de toucher avec la bille de jeu, selon les règles, les billes 2 et 3 aussi souvent que possible. Les zones d'interdiction sont à respecter, sinon il n'y a pas de contrainte.

20/3 B. BILLES EN CONTACT - BILLES SAUTANT HORS DU BILLARD

20/3 B.1. Lorsque la bille du joueur est en contact avec une des deux autres billes, ou avec les deux, le joueur a le droit de :

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

20/3 B.2. Lorsqu'une ou plusieurs billes sautent hors du billard toutes les billes seront remises sur les mouches comme pour le point de départ pour l'adversaire.



Format	La (cm)	Lb (cm)
2m84	71,00	35,50
2m30	57,50	28,75
2m10	57,50	28,75

ART. 20/4. JEUX AUX CADRES

20/4 A. DEFINITION

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

20/4 B. CADRES ET ANCRES

20/4 B.1. Sur la surface de jeu on trace, le plus finement possible, en blanc ou jaune, des lignes qui forment des quadrilatères appelés cadres. (Zone d'interdiction)

20/4 B.2. Uniquement sur le billard de 2,84m et pour les catégories « Honneur » et « Excellence » on trace à l'extrémité de chacune de ces lignes, et symétriquement à cheval sur celles-ci, des petits carrés additionnels dont l'un des côtés se confond avec le bord intérieur de la bande. Ces petits carrés s'appellent des ancrés.

20/4 B.3. Les prescriptions de l'Art. 20/2 B, applicables pour les lignes de cadre et les cadres, sont également valables pour les lignes des ancrés.

20/4 C. CADRE 47 (38 – 35) ET 71 (57 – 52)

20/4 C.1. La surface de jeu est divisée en cadres et ancrés (voir figures page suivante)

20/4 C.2. Les règles des zones d'interdictions du « Chapitre 20.B » sont applicables.

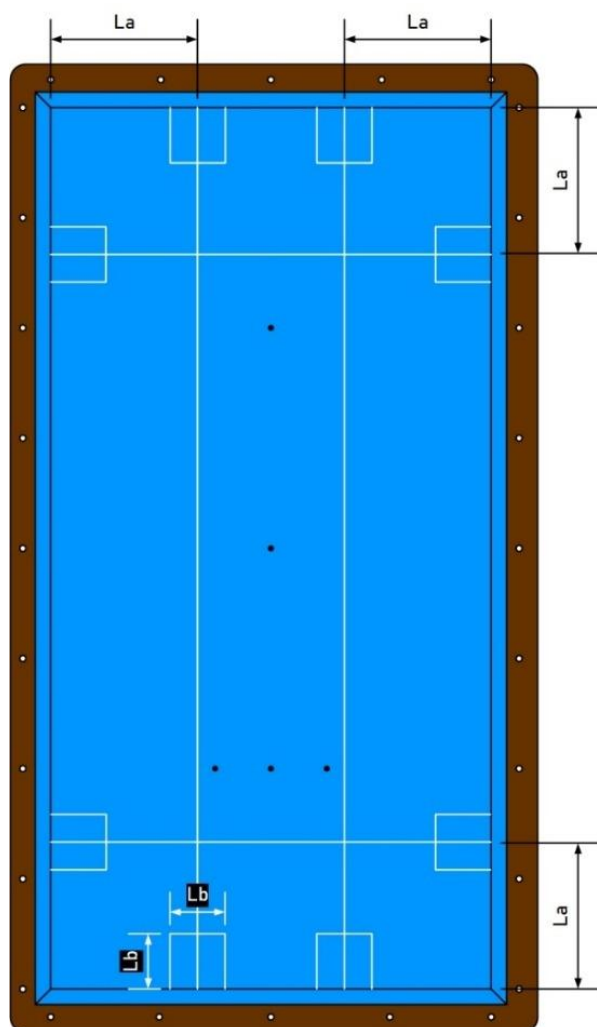
20/4 C.3. Les ancrés ne sont d'applications que sur le grand format et que pour les catégories Honneur et Excellence.

20/4 D. BILLES EN CONTACT - BILLES SAUTANT HORS DU BILLARD

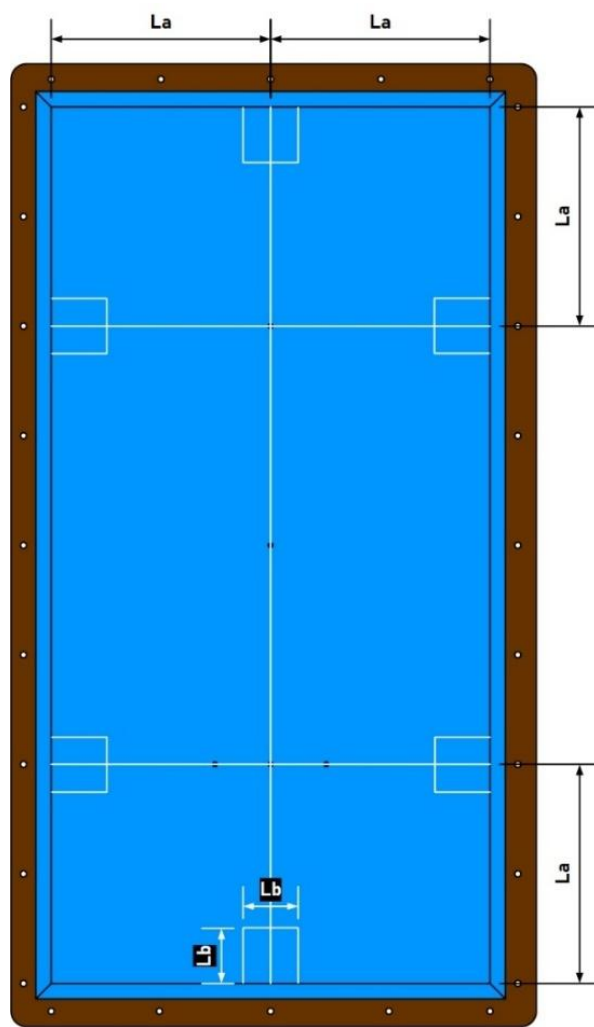
20/4 D.1. Lorsque la bille du joueur est en contact avec une ou les deux autres billes, le joueur a le droit de :

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

20/4 D.2. Lorsqu'une ou plusieurs billes sautent hors du billard toutes les billes seront remises sur les mouches comme pour le point de départ pour l'adversaire et celui-ci prend la main.



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



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

ART. 20/5. BANDE**20/5 A. DEFINITION.**

20/5 A.1. Dans le jeu par la bande, la bille de jeu doit avoir pris contact au moins avec une bande avant de toucher la bille 3 sinon il y a faute (indique par « pas de bande »).

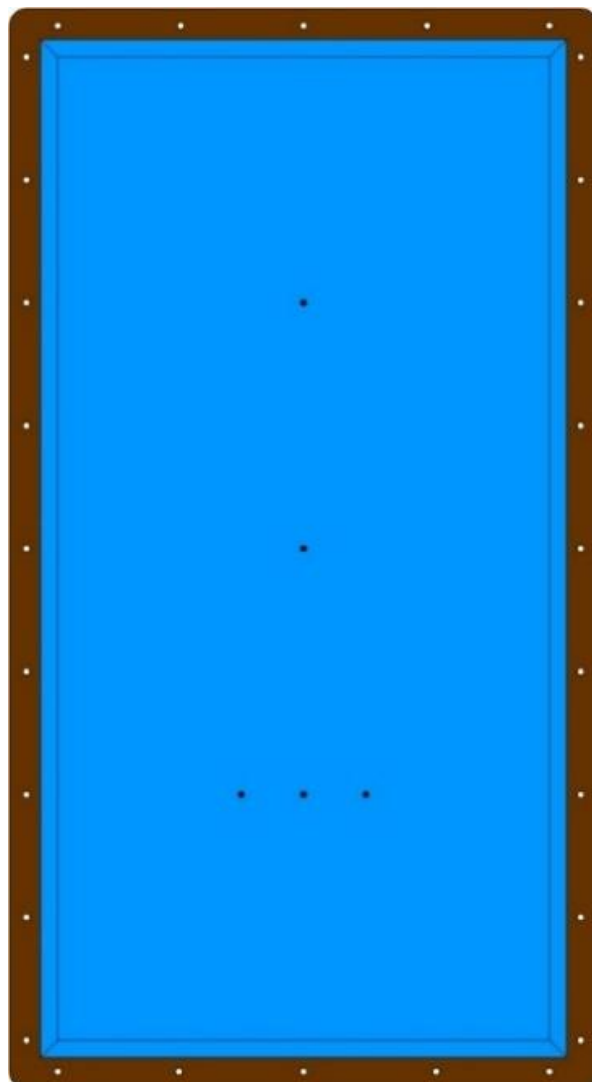
20/5 A.2. Il n'y a pas de zones de restrictions.

20/5 B. BILLES EN CONTACT - BILLES SAUTANT HORS DU BILLARD

20/5 B.1. Lorsque la bille du joueur est en contact avec une ou avec les deux billes, le joueur a le droit de :

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

20/5 B.2. Lorsqu'une ou plusieurs billes sautent hors du billard toutes les billes seront remises sur les mouches comme pour le point de départ pour l'adversaire et celui-ci prend la main.



ART. 20/6. TROIS BANDES**20/6 A. DEFINITION.**

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

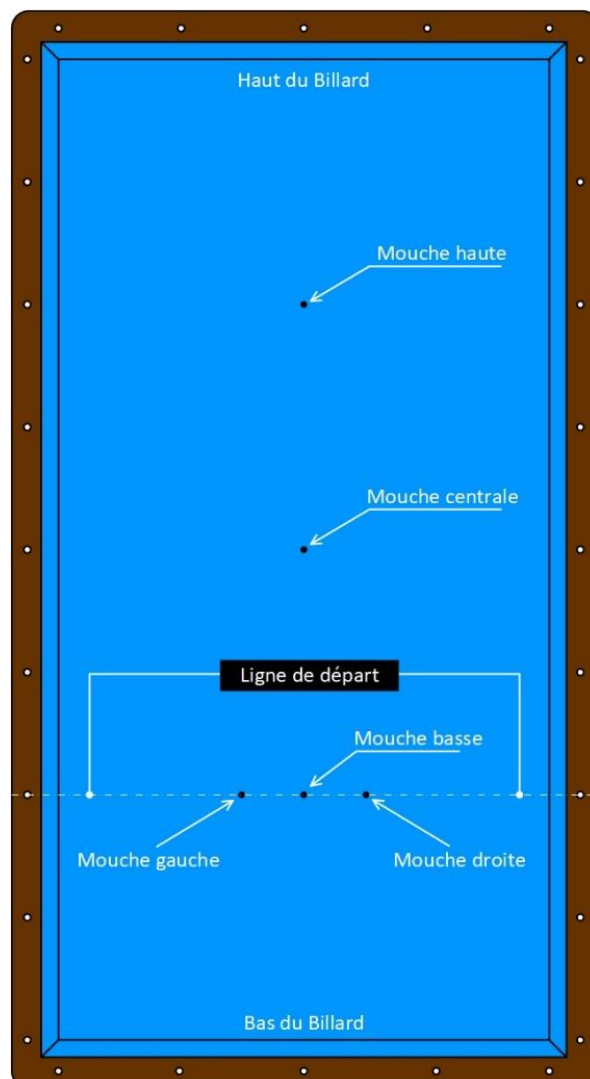
20/6 B. BILLES EN CONTACT – BILLES HORS DU BILLARD.

20/6 B.1. Si une ou plusieurs billes sautent hors de la surface de jeu, seulement les billes qui sont sorties sont remises sur mouches, dans les positions suivantes :

- La bille rouge, sur la mouche haute.
- La bille de jeu, sur la mouche basse de la ligne de départ.
- La bille de l'adversaire, sur la mouche centrale.
- Si la mouche correspondant à la bille est occupée ou masquée, la bille sera placée sur la mouche correspondant à la bille qui occupe ou masque la mouche.

20/6 B.2. Si la bille de jeu est en contact avec la bille 2 ou la bille 3 ou avec les deux, le joueur a le choix :

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

**Art. 20/7. RÈGLES POUR LIMITATION DE TEMPS PAR POINTS AU 3 BANDES**

20/7 A. Si on joue dans la discipline 3-bandes avec limite de temps par point, une horloge bien visible pour les joueurs, l'arbitre et les spectateurs doit être posée à chaque table ou intégrée dans le marquoir électronique. Elle est utilisée sous le contrôle de l'arbitre d'après les règles suivantes :

20/7 A.1. Limitation à 40 secondes (si possible comptes à rebours) avec un système d'avertissement lumineux après 30 secondes.

20/7 A.2. Le temps est décompté à partir de l'arrêt ou du remplacement des billes et à partir du moment où le billard est libre de toute gêne.

20/7 A.3. Signal de punition – fin limite de temps - si possible acoustiquement. Si ce n'est pas possible l'arrêt se fait sur annonce/indication de l'arbitre. Après arrêt pour dépassement de temps les billes sont remises sur la position de départ pour l'adversaire.

20/7 A.4. Des extensions de temps ou Time-Out par match sont possibles. Le Time-Out peut être demandé à tout moment pendant la limite de temps. Si un sportif demande un Time-Out, la limite de temps initiale sera doublée (40 secondes sont ajoutées au temps restant).

En cas de Time-Out automatique, lorsque la limite de temps est atteinte, un Time-Out, s'il en reste, sera automatiquement activé. L'arbitre en avertira le joueur après avoir joué son coup. S'il ne reste plus de Time-Out l'arbitre annonce « non joué », la main passe et les billes sont remises sur les mouches d'acquets comme pour le point de départ pour l'adversaire.

Les Time-Out non demandés ou non utilisés seront perdus après la partie. Le Time-Out accordé doit être indiqué sur la feuille de match par TO et doit être bien visualisé pour le sportif, l'arbitre et les spectateurs au tableau de marquage.

- 20/7 A.5. Nombre d'extensions de temps : Pour un match avec sets, les joueurs disposent d'une unique extension de temps par set. Pour un match avec distance unique, les joueurs disposent de deux extensions de temps.
- 20/7 A.6. Pour le nettoyage des billes ou du billard ou pour des interruptions étrangères l'arbitre arrête le chronomètre. Après remise en jeu le temps recommence à courir.
- 20/7 A.7. Pour l'utilisation d'une aide (râteau, extension, etc.) le temps n'est pas arrêté.

CHAPITRE 21. ARTISTIQUE

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

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

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

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

CHAPITRE 22. BILLARD A 5 QUILLES

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

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

**CHAPITRE 23. INSCRIPTIONS INDIVIDUELLES AUX COMPÉTITIONS
INTERNATIONALES.****ART. 23/1. COUPE D'EUROPE PAR EQUIPE (CLASSICS, 5-QUILLES ET 3 BANDES)**

- 23/1 A. Le joueur qui désire participer à cette compétition dans une équipe étrangère doit en faire la demande via le formulaire en ligne sur le site de la FRBB « CEB – Permission to play. ».
- 23/1 B. Il doit être introduit au plus tard le **25 août** avant la nouvelle saison sportive.
- 23/1 C. Le DSN doit ensuite introduire la demande via le site internet de la CEB, ou prévenir le directeur sportif de la CEB, avant le **1^{er} septembre** de la nouvelle saison sportive.

ART. 23/2. COMPETITION PAR EQUIPE

- 23/2 A. Le joueur qui désire jouer dans une équipe à l'étranger doit remplir le formulaire en ligne sur le site de la FRBB « Demande d'autorisation pour participer à une compétition par équipe à l'étranger. ».
- 23/2 B. Une autorisation de participation lui sera envoyée par courriel. Il devra le faire parvenir au club et à la fédération étrangère.
- 23/2 C. Ce document doit être introduit avant le **31 août** de la nouvelle saison au DSN.

ART. 23/3. WORLD CUP 3 BANDES

- 23/3 A. Le joueur qui veut participer à une World Cup 3B doit s'inscrire lui-même sur le site internet de l'UMB et ce le plus rapidement possible à partir de l'ouverture des inscriptions.
- 23/3 B. Pour les World Cup 3B organisées en dehors de la Belgique, la FRBB dispose d'une place privilégiée pour un joueur de la fédération. Cette place donne accès directement au tableau des qualifications.
- Pour obtenir cette place, le joueur doit en faire la demande via le formulaire en ligne sur le site de la FRBB « UMB – World Cup ».
- 23/3 C. Cette demande doit être introduite avant la date d'ouverture des inscriptions pour la World Cup concernée.
- 23/3 D. Toutes les demandes seront enregistrées et classées suivant les critères suivants :
- La catégorie par ordre décroissant (Honneur, Excellence, 1^{re}, 2^{me}, etc).
 - La moyenne retenue dans le classement de fin de la saison précédente.
- 23/3 E. S'il y a plus d'une demande, la place sera attribuée au joueur le mieux classé suivant les critères ci-dessus. Il sera également tenu compte de l'ordre d'enregistrement dans les réservistes de la World Cup.
- 23/3 F. Le DSN doit aviser personnellement le directeur sportif de l'UMB du choix de la FRBB pour l'octroi de cette place et ce endéans les **3 jours** qui suivent la date d'ouverture des inscriptions.

Catégories et Moyennes Petit Billard – Disciplines classiques

Discipline	Cat.		Pts	Moyenne 2m30		Moyenne 2m10		Info
				Min.	Max.	Min.	Max.	
LIBRE	Exc		300	20,000	---	22,857	---	Exc : billes en contact = remise sur acquit. Coins 28,50 x 57 cm
	1e	1A	240	13,333	19,999	15,237	22,856	
		1B	205	11,388	13,332	13,014	15,236	
		1C	175	9,722	11,387	11,110	13,013	
	2e	2A	150	7,500	9,721	8,571	11,109	
		2B	130	6,500	7,499	7,428	8,570	
		2C	110	5,500	6,499	6,285	7,427	
	3e	3A	95	4,318	5,499	4,934	6,284	
		3B	80	3,636	4,317	4,155	4,933	
		3C	70	3,181	3,635	3,635	4,154	
	4e	4A	60	2,500	3,180	2,857	3,634	
		4B	50	2,083	2,499	2,380	2,856	
		4C	45	1,875	2,082	2,142	2,379	
	5e	5A	40	1,538	1,874	1,757	2,141	
		5B	35	1,346	1,537	1,538	1,756	
		5C	30	1,153	1,345	1,317	1,537	
		5D	25	0,961	1,152	1,098	1,316	
6e	6A	21	0,700	0,960	0,800	1,097	Uniquement débutant jeunesse	
	6B	18	0,600	0,699	0,685	0,799		
	6C	15	0,500	0,599	0,571	0,684		
	6D	12	0,400	0,499	0,457	0,570		
CADRE 38/2 (35/2)	Exc		300	25,000	---	28,571	---	
	1e	1A	240	16,000	24,999	18,285	28,570	
		1B	205	13,666	15,999	15,618	18,284	
		1C	175	11,666	13,665	13,332	15,617	
	2e	2A	150	8,333	11,665	9,523	13,331	
		2B	130	7,222	8,332	8,253	9,522	
		2C	110	6,111	7,221	6,984	8,252	
	3e	3A	95	4,750	6,110	5,428	6,983	
		3B	80	4,000	4,749	4,571	5,427	
		3C	70	3,500	3,999	4,000	4,570	
		3D	60	3,000	3,499	3,428	3,999	
CADRE 57/2 (53/2)	Exc		200	20,000	---	22,857	---	
	Réservé aux joueurs Exc 47/2 et Exc 38/2							
	1e	1A	160	13,333	19,999	15,237	22,856	
		1B	135	11,250	13,332	12,857	15,236	
		1C	115	9,583	11,249	10,952	12,856	
Réservé aux joueurs 1e 47/2 et 1e 38/2								
BANDE	Exc		150	6,818	---	7,792	---	
	1e	1A	120	5,454	6,817	6,233	7,791	
		1B	100	4,545	5,453	5,194	6,232	
		1C	85	3,863	4,544	4,414	5,193	
	2e	2A	70	2,916	3,862	3,332	4,413	
		2B	60	2,500	2,915	2,857	3,331	
		2C	50	2,083	2,499	2,380	2,856	
	3e	3A	45	1,875	2,082	2,142	2,379	
		3B	40	1,666	1,874	1,904	2,141	
		3C	35	1,458	1,665	1,666	1,903	
	4e	4A	30	1,250	1,457	1,428	1,665	
		4B	26	1,083	1,249	1,237	1,427	
		4C	22	0,916	1,082	1,046	1,236	
		4D	18	0,750	0,915	0,857	1,045	

Conversion des moyennes.

De 2,30m vers 2,10m : multiplier par 8/7.

De 2,10m vers 2,30m : multiplier par 7/8.

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

Catégories et Moyennes Grand Billard – Disciplines Classiques

Discipline	Cat.		Pts	Moyenne 2m84		Info	
				Min.	Max.		
LIBRE	Honneur		400	50,000	---	Hon & Exc billes en contact = remise sur acquit.	
	Hon-VPR		300	50,000	---		
	Exc		300	25,000	49,999		
	1e	1A	260	16,250	24,999	Coins 35,50 x 71 cm	
		1B	220	13,750	16,249		
		1C	185	11,562	13,749		
	2e	2A	155	8,611	11,561		
		2B	130	7,222	8,610		
		2C	110	6,111	7,221		
	3e	3A	95	4,750	6,110	VPR = Pointage réduit.	
		3B	80	4,000	4,749		
		3C	70	3,500	3,999		
		3D	60	3,000	3,499		
CADRE 47/2	Honneur		250	25,000	---		+ Ancres + Ancres + Ancres
	Hon-VPR		200	25,000	---		
	Exc		200	20,000	24,999		
	1e	1A	160	11,428	19,999	Les joueurs de Exc Cadre 47/2, 47/1, 71/2 ne peuvent plus participer en Exc Cadre 38/2.	
		1B	135	9,642	11,427		
		1C	115	8,214	9,641		
	2e	2A	100	5,263	8,213		
		2B	85	4,473	5,262		
		2C	70	3,684	4,472		
	3e	3A	60	2,727	3,683	VPR = Pointage réduit.	
		3B	55	2,500	2,726		
		3C	50	2,272	2,499		
		3D	45	2,045	2,271		
CADRE 47/1	Honneur		150	15,000	---		+ Ancres + Ancres + Ancres
	Hon-VPR		120	15,000	---		
	Exc		120	7,500	14,999		
	Réservé aux joueurs Exc 47/2 et Exc 71/2						VPR = Pointage réduit.
CADRE 71/2	Honneur		200	20,000	---	+ Ancres + Ancres + Ancres	
	Hon-VPR		160	20,000	---		
	Exc		160	10,000	19,999		
	Réservé aux joueurs Exc 47/2 et Exc 47/1						VPR = Pointage réduit.
BANDE	Honneur		120	6,000	---	VPR = Pointage réduit.	
	Hon-VPR		100	6,000	---		
	Exc		95	4,318	5,999		
	1e	1A	75	3,260	4,317		
		1B	65	2,826	3,259		
		1C	55	2,391	2,825		
	2e	2A	45	1,875	2,390		
		2B	40	1,666	1,874		
		2C	35	1,458	1,665		
	3e	3A	30	1,200	1,457		
		3B	25	1,000	1,199		
		3C	20	0,800	0,999		

VPR = Points réduits à jouer lors des qualifications.

Catégories et Moyennes Petit Billard – Disciplines 3-Bandes

Discipline	Cat.		Pts	Moyenne 2m30		Moyenne 2m10		Info
				Min.	Max.	Min.	Max.	
3-BANDES	Exc		50	0,943	---	1,077	---	
	1e	1A	43	0,811	0,942	0,926	1,076	
		1B	39	0,735	0,810	0,840	0,925	
		1C	35	0,660	0,734	0,754	0,839	
	2e	2A	32	0,603	0,659	0,689	0,753	
		2B	29	0,547	0,602	0,625	0,688	
		2C	26	0,490	0,546	0,560	0,624	
	3e	3A	23	0,433	0,489	0,494	0,559	
		3B	21	0,396	0,432	0,452	0,493	
		3C	19	0,358	0,395	0,409	0,451	
	4e	4A	17	0,320	0,357	0,365	0,408	
		4B	15	0,283	0,319	0,323	0,364	
		4C	13	0,245	0,282	0,280	0,322	

Catégories et Moyennes Grand Billard – Disciplines 3-Bandes

Discipline	Cat.		Pts	Moyenne 2m84		Info
				Min.	Max.	
3-BANDES	Honneur		60	1,132	---	
	Hon-VPR		40	1,132	---	
	Supérieur		50	0,943	1,131	
	Sup-VPR		40	0,943	1,131	
	Exc	ExcA	43	0,811	0,942	
		ExcB	39	0,735	0,810	
		ExcC	35	0,660	0,734	
	1e	1A	32	0,603	0,659	
		1B	29	0,547	0,602	
		1C	26	0,490	0,546	
	2e	2A	23	0,433	0,489	
		2B	21	0,396	0,432	
		2C	19	0,358	0,395	
	3e	3A	17	0,320	0,357	
		3B	15	0,283	0,319	
		3C	13	0,245	0,282	

VPR = Pointage réduit.

VPR = Points réduits à jouer lors des qualifications.

Tableau d'équipollences