



**CODE SPORTIF
BILLARD CARAMBOLE**

**CHAMPIONNATS
PAR EQUIPES**

2017 - 2018

TITRE XI - CHAMPIONNATS PAR ÉQUIPES DE DIVISIONS

CHAPITRE 1 - DISPOSITIONS COMMUNES À TOUS LES CHAMPIONNATS

Avant-propos

Le présent chapitre est commun à tous les championnats ; toutefois, les chapitres 2, 3 et 4 peuvent contenir des dispositions particulières qui prévalent sur celles de ce premier chapitre.

Article 11.1.01 - Présentation des différents championnats

Un championnat par équipes de clubs se caractérise par son mode de jeu puis sa division :

- jeux de séries (JDS), avec cinq divisions ;
- 3-Bandes (3B), avec cinq divisions ;
- 5-Quilles, avec une division unique.

Un mode de jeu peut regrouper plusieurs spécialités.

L'équipe qui remporte le championnat de Division 1 est déclarée championne de France ; celle qui remporte le championnat d'une autre division est déclarée championne de France de sa division.

Article 11.1.02 - Indices et plafond divisionnaire

Un principe de plafonnement du niveau des équipes est instauré pour favoriser l'homogénéité des divisions où il est mis en place.

Trois coefficients sont définis à cet égard :

- l'indice individuel, obtenu pour chaque joueur selon les modalités spécifiques à chaque mode de jeu ;
- l'indice d'équipe, calculé pour chaque équipe lors de son engagement comme étant la moyenne des indices individuels les plus élevés, tronquée à l'unité ; le nombre d'indices individuels pris en compte pour le calcul est égal au nombre de matchs dans une rencontre pour le championnat concerné ;
- le plafond divisionnaire, spécifique à chaque division ; lorsqu'un plafond divisionnaire est fixé, les indices des équipes engagées dans la division doivent être inférieurs à ce plafond.

Article 11.1.03 - Engagement d'une équipe

L'engagement d'une équipe se fait obligatoirement sur le site FFB Sportif, accessible via le site fédéral. Le portail pour engager une équipe est ouvert du 1^{er} septembre au 30 septembre. Au moment de l'engagement, chaque membre de l'équipe doit être licencié.

La ligue valide et confirme son engagement avant le 5 octobre.

Le nom d'une équipe peut être composé au maximum de deux éléments parmi les suivants :

- nom du club ;
- nom de la ville ;
- sponsors ;

Le chèque de règlement du droit d'engagement est à envoyer à la ligue d'appartenance pour le 5 octobre. Puis le Secrétariat fédéral envoie à chaque ligue une facture globale récapitulative de tous les droits d'engagements à régler.

Le chargé de gestion sportive et le responsable de la ligue vérifient la conformité des équipes au présent règlement et suivent la publication faite sur FFB Sportif.
Peuvent s'engager dans une division :

- A. Suivant l'ordre du classement de la saison précédente et sous réserve que l'indice d'équipe soit inférieur au plafond divisionnaire :
- les équipes non reléguées ayant évolué dans cette division ;
 - la ou les équipes qui montent de la division immédiatement inférieure ;
 - la ou les équipes qui descendent de la division immédiatement supérieure ;

B. Dans la limite des places disponibles :

1. Suivant l'ordre des indices d'équipes, les équipes non classées dans la division mais dont l'indice est supérieur ou égal au plafond divisionnaire de la division immédiatement inférieure ;
2. Suivant l'ordre du classement de la saison précédente, les équipes normalement reléguées dans la division inférieure mais dont l'indice pour la nouvelle saison est supérieur ou égal au plafond de cette division ;
3. Suivant l'ordre inverse de leur classement de la saison précédente, les équipes devant normalement monter dans la division supérieure mais dont l'indice pour la nouvelle saison reste inférieur au plafond de la division dans laquelle ils évoluaient la saison précédente peuvent s'y maintenir ; cette dérogation ne peut toutefois pas être accordée deux fois consécutivement.

Les équipes descendantes qui ne peuvent pas bénéficier des dispositions 1 ou 2 ci-dessus doivent s'engager dans la division inférieure en modifiant leur composition pour adapter leur indice d'équipe à cette division.

Article 11.1.04 - Composition d'une équipe

Le nombre de joueurs inscrits sur le bordereau d'engagement varie selon le nombre de matchs d'une rencontre du championnat concerné : entre 4 et 6 joueurs pour trois matchs, entre 6 et 8 joueurs pour quatre matchs.

Pour les joueurs non classifiés, le président du club propose l'indice le plus proche de la valeur du joueur et le responsable du premier palier valide cette proposition.

Lorsqu'un joueur non classifié atteint trois matchs dans une spécialité, un nouvel indice individuel lui est attribué d'après le site de saisie concerné et l'indice d'équipe est recalculé.

Si ce nouvel indice dépasse le plafond divisionnaire, le joueur ne peut pas participer aux rencontres ultérieures de son équipe.

Si les joueurs non classés et non classifiés ont au moins réalisé cinq matchs dans un championnat la saison précédente, l'indice renseigné est déterminé par rapport à leur moyenne annuelle.

Tout club peut inclure dans chacune de ses équipes un joueur d'un autre club, à condition que ce club n'engage pas d'équipe dans le même championnat.

Dans les divisions 3 et 4, au moins la moitié des joueurs inscrits sur le bordereau d'engagement et présentés par une équipe pour disputer une rencontre doivent être classés ou classifiés par la FFB dans chaque spécialité où ils sont inscrits.

Un joueur peut être inscrit dans plusieurs des équipes engagées par son club à condition que ce soit dans des divisions différentes.

Au cours du premier palier du championnat, ce joueur peut disputer plusieurs rencontres dans chaque division, sans limitation de nombre.

À partir du deuxième palier, il ne peut continuer que dans une seule équipe. En fonction du choix du joueur, le chargé de gestion sportive entérine alors la composition des équipes publiées dans les conditions de l'[article 11.1.03](#).

Inscriptions

~~Par dérogation à l'article 11.1.03, la clôture des inscriptions pour le 3B D1 et D2 est fixée au 15 septembre.~~

Article 11.1.05 - Déroulement d'une rencontre

Une rencontre est composée des matchs opposant une seule fois tous les joueurs de même rang de deux équipes. Le club organisateur choisit le nombre et les billards mis à disposition.

Si les deux équipes opposées se rencontrent deux fois dans la phase en cours :

- lors de la première rencontre, le responsable d'une équipe tirée au sort présente par écrit au directeur de jeu la composition de l'équipe, l'ordre des joueurs, le choix des billards et de leur format ; le responsable de l'équipe adverse en prend connaissance et présente sa liste dans un délai maximum de cinq minutes ;
- lors de la seconde rencontre, l'ordre de présentation des listes est inversé.

Si, dans la phase en cours, le nombre de rencontres entre les deux équipes est différent de deux, les responsables de chaque équipe présentent au directeur de jeu, simultanément et par écrit, la composition de l'équipe et l'ordre des joueurs. Les billards et leur format sont déterminés au début de la compétition par le club organisateur.

Aucun joueur ne peut disputer plus d'un match dans une rencontre. Si des rencontres aller et retour sont prévues, l'ensemble des matchs aller et celui des matchs retour constituent deux rencontres distinctes.

Une rencontre se joue à la date prévue au calendrier fédéral. En aucun cas la rencontre ne peut se jouer après cette date fixe.

Si le club organisateur prévoit au plus quatre séances pour une rencontre, l'heure de convocation est fixée à 10 heures au plus tard ; sinon, elle est fixée à 14 heures au plus tard.

L'équipe qui reçoit est chargée de saisir les résultats de la rencontre dans les 24 heures sur le ou les sites FFB Sportif concernés. L'équipe gagnante doit s'assurer que la saisie a été faite et, à défaut, peut l'effectuer. Seuls les matchs saisis sont pris en compte pour les résultats du championnat.

Article 11.1.06 - Incidents lors d'une rencontre

Une équipe perd la rencontre et tous ses matchs :

- si elle se présente avec un nombre de joueurs inférieur au nombre de matchs à disputer, ou avec des joueurs non inscrits sur le bordereau d'engagement ;
- si elle est forfait pour cette rencontre.

Les deux équipes sont créditées de zéro point de rencontre et de match :

- si la rencontre n'est pas jouée au plus tard à la date fixée au calendrier fédéral ;
- si chacune des deux équipes est dans une des situations décrites au premier paragraphe du présent article.

Dans tous les cas, l'équipe fautive est sanctionnée par une amende. Le non-paiement interdit au club de l'équipe de participer à tous les championnats de France par équipes de clubs la saison suivante.

Article 11.1.07 - Déroulement d'un championnat

Un championnat par équipes se déroule en plusieurs paliers de sélection, dans cet ordre : qualifications, éliminatoires, finale.

Chaque palier est constitué d'une ou plusieurs compétitions, elles-mêmes subdivisées en une ou plusieurs phases dont la formule sportive est l'élimination directe ou la répartition par poules.

A. QUALIFICATIONS

Ce premier palier du championnat peut être disputé, selon la division, à l'échelon ligue ou à l'échelon national.

ÉCHELON LIGUE

Chaque ligue engageant des équipes dans une division organise sa propre compétition qualificative.

Dès la fin de la compétition, et au plus tard à la date fixée par le calendrier fédéral, les ligues en adressent le classement au chargé de gestion sportive.

Le chargé de gestion sportive détermine, dans l'ordre du classement au sein de chaque ligue, les équipes sélectionnées pour le palier des « éliminatoires nationales ».

Chaque ligue ayant engagé au moins une équipe dans une division a droit à une équipe qualifiée. Les autres places sont attribuées aux ligues au prorata du nombre de leurs équipes engagées dans la division.

Les ligues sont informées de leur nombre d'équipes qualifiées au plus tard le 10 octobre.

ÉCHELON NATIONAL

Cette compétition qualificative se déroule par poules, en une seule phase.

Le chargé de gestion sportive détermine le nombre de poules en fonction du nombre d'équipes engagées. Les poules sont établies selon l'ordre de priorité de taille indiqué aux tableaux des spécificités par division. Chaque taille ne peut être utilisée que si les précédentes dans l'ordre de priorité ne permettent pas d'intégrer toutes les équipes.

Dans chaque division, le rang d'arrivée des équipes est établi dans l'ordre suivant :

1. s'ils ne sont pas montés, les finalistes de la saison précédente, dans l'ordre du classement ;
2. les équipes non reléguées ayant participé au championnat la saison précédente dans l'ordre du classement général de la division
3. les équipes montant de la division inférieure dans l'ordre du classement général de la division
4. les autres équipes, dans l'ordre de l'indice d'équipe.

En cas d'égalité, un tirage au sort est effectué.

Suivant la division concernée, la répartition des équipes dans les poules est déterminée :

- soit sur des critères géographiques ;
- soit selon la méthode du serpent, en utilisant le rang d'arrivée.

Le déroulement des poules varie selon le nombre de matchs d'une rencontre du championnat concerné.

Rencontres en 3 matchs

- Une journée avec deux équipes se déroule en rencontres aller et retour.
- Une journée avec trois équipes se déroule en trois rencontres aller simple.
- Selon les dispositions de l'[article 6.02.9](#) et l'ordre établi ci-dessous.

	Journées				
	1	2	3	4	5
Poule de 3	1 - 2 - <u>3</u>	1 - <u>2</u> - 3	<u>1</u> - 2 - 3		
Poule de 4	2 - 3 - <u>4</u>	1 - <u>3</u> - 4	1 - <u>2</u> - 4	<u>1</u> - 2 - 3	
Poule de 5	<u>1</u> - 5 <u>2</u> - 3 - 4	1 - 3 - <u>4</u> <u>2</u> - 5	1 - <u>2</u> - 4 <u>3</u> - 5	<u>1</u> - 2 - 3 <u>4</u> - 5	
Poule de 6	<u>1</u> - 4 <u>2</u> - 5 <u>3</u> - 6	1 - <u>2</u> - 6 3 - <u>4</u> - 5	1 - 3 - <u>5</u> 2 - 4 - <u>6</u>	1 - <u>5</u> - 6 2 - <u>3</u> - 4	<u>1</u> - 2 - 3 <u>4</u> - 5 - 6

Nota : l'équipe en gras et soulignée reçoit la journée.

Rencontres en 4 matchs

Lorsque des journées aller et retour sont prévues, deux équipes peuvent convenir de disputer leurs deux rencontres en une seule journée en un lieu à leur convenance, au plus tard à la date prévue pour la rencontre retour. Elles doivent en informer le chargé de gestion sportive.

	Journées					
	Aller			Retour		
	1	2	3	4	5	6
Poule de 3	<u>3</u> - 2	<u>1</u> - 3	<u>2</u> - 1	<u>2</u> - 3	<u>3</u> - 1	<u>1</u> - 2
Poule de 4	<u>2</u> - 4 <u>3</u> - 1	<u>1</u> - 2 <u>4</u> - 3	<u>3</u> - 2 <u>4</u> - 1	<u>1</u> - 4 <u>2</u> - 3	<u>1</u> - 3 <u>4</u> - 2	<u>2</u> - 1 <u>3</u> - 4

	Journées en rencontres aller simple				
	1	2	3	4	5
Poule de 5	<u>2</u> - 5 <u>4</u> - 3	<u>5</u> - 1 <u>3</u> - 2	<u>1</u> - 4 <u>5</u> - 3	<u>3</u> - 1 <u>2</u> - 4	<u>1</u> - 2 <u>4</u> - 5
Poule de 6	1 - <u>6</u> <u>2</u> - 4 <u>3</u> - 5	<u>1</u> - 5 <u>2</u> - 3 4 - <u>6</u>	1 - <u>4</u> 2 - <u>5</u> 3 - <u>6</u>	1 - <u>3</u> <u>2</u> - 6 <u>4</u> - 5	<u>1</u> - 2 <u>3</u> - 4 <u>5</u> - 6

Nota : l'équipe en gras et soulignée reçoit la journée

Si toutes les équipes d'une poule sont d'accord et si le chargé de gestion sportive l'autorise, plusieurs équipes peuvent se regrouper pour disputer les rencontres d'une ou plusieurs journées. Par dérogation à l'[article 11.1.05](#), la date butoir est alors celle de la dernière journée prévue au calendrier pour la plus tardive des rencontres regroupées.

À la fin de cette compétition, le chargé de gestion sportive établit un classement de toutes les équipes participantes selon les critères de l'[article 6.2.10](#).

B. ÉLIMINATOIRES NATIONALES

En fonction de la division et selon le nombre d'équipes engagées en début de saison, elles se déroulent par poules ou par élimination directe.

Le rang d'arrivée des équipes est établi :

- si le palier de qualification s'est joué à l'échelon national, dans l'ordre du classement général du palier de qualification ;
- si le palier de qualification s'est joué à l'échelon ligue, par tirage au sort effectué par la **CNC**.

PAR POULES

Lorsque l'éliminatoire se déroule par poules, l'équipe qui reçoit dans la poule est celle qui est située la plus proche des autres équipes.

		Trois équipes
		Rencontres en 1 tour de jeu <i>(3 joueurs sur 3 billards ou 4 joueurs sur 4 billards)</i>
SAMEDI	14 h 00	Aller 2 / 3
	15 h 30	Aller 1 / perdant 2/3
	17 h 00	Aller 1 / vainqueur 2/3
	18 h 30	Retour 2 / 3
DIMANCHE	9 h 00	Retour 1 / perdant 2/3
	11 h 00	Retour 1 / vainqueur 2/3

PAR KO DIRECT

Lorsque l'éliminatoire se déroule en KO direct, l'équipe qui reçoit est la mieux classée de la phase précédente.

		Deux équipes	
		Rencontres en 1 tour de jeu <i>(3 joueurs sur 3 billards ou 4 joueurs sur 4 billards)</i>	Rencontres en 2 tours de jeu <i>(3 joueurs sur 2 billards ou 4 joueurs sur 2 billards)</i>
SAMEDI	14 h 00	Aller A / B	Aller A / B
	15 h 30	Retour A / B	Aller A / B
	17 h 00	-	Retour A / B
	18 h 30	-	Retour A / B

La compétition est terminée après la phase des qualifications : les équipes restantes sont qualifiées pour la finale. Le chargé de gestion sportive établit alors un classement de la compétition incluant toutes les équipes participantes selon les critères de l'[article 6.2.17](#).

C. FINALE

Une finale se déroule soit :

- avec quatre équipes, en deux phases à élimination directe : demi-finales et finale ;
- avec six équipes, en trois phases : deux poules de trois, demi-finales et finale.

L'organisation de la finale est proposée aux clubs qualifiés disposant du nombre minimum de billards, dans l'ordre du classement du palier précédent.

Le rang d'arrivée des équipes est fixé dans l'ordre du classement général du palier précédent.

Le classement de la compétition finale est réalisé par le chargé de gestion sportive selon les critères des articles [6.2.10](#) ou [6.2.17](#).

Puis il établit un classement général national de la division incluant toutes les équipes engagées à chaque palier disputé à l'échelon national selon les critères de l'[article 6.2.25](#).

	Quatre équipes				Six équipes	
	Rencontres en 2 tours de jeu (3 ou 4 joueurs sur 2 billards)		Rencontres en 1 tour de jeu (3 joueurs sur 3 billards ou 4 joueurs sur 4 billards)		Rencontres en 1 tour de jeu (3 joueurs sur 3 billards ou 4 joueurs sur 4 billards)	
VENDREDI	14 h 00	Aller A1 / B2 T1				
	16 h 00	Aller A1 / B2 T2				
	18 h 00	Aller B1 / A2 T1				
	20 h 00	Aller B1 / A2 T2				
SAMEDI	9 h 00	Retour A1 / B2 T1	14 h 00	Aller A1 / B2	9 h 00	A2 / A3
	11 h 00	Retour A1 / B2 T2	16 h 00	Aller B1 / A2	11 h 00	B2 / B3
	15 h 00	Retour B1 / A2 T1	18 h 00	Retour A1 / B2	13 h 00	A1 / gagnant A2/A3
	17 h 00	Retour B1 / A2 T2	20 h 00	Retour B1 / A2	15 h 00	B1 / gagnant B2/B3
					17 h 00	A1 / perdant A2/A3
					19 h 00	B1 / perdant B2/B3
DIMANCHE	9 h 00	Places 3 et 4 T1				
	11 h 00	Places 3 et 4 T2	10 h 00	Places 3 et 4	9 h 00	1 ^{er} A / 2 ^e B
	13 h 30	Finale T1	14 h 30	Finale	11 h 00	1 ^{er} B / 2 ^e A
	15 h 30	Finale T2			15 h 30	Finale

Le directeur de jeu attribue les billards selon le rang de chaque joueur en début de championnat. Il peut cependant modifier exceptionnellement cette attribution à chaque rencontre, notamment dans le cadre d'une diffusion télévisée.

Article 11.1.08 - Dispositions spécifiques aux Divisions 1 et 2 JDS et 3B

ENGAGEMENT D'UNE ÉQUIPE

- Au 3-Bandes et aux JDS :
 - le club de l'équipe qui refuse de se maintenir en division 1 ne peut pas engager une équipe dans les divisions 1 et 2 ;
 - le club de l'équipe qui refuse de monter de division 2 en division 1 ne peut pas engager une équipe dans les divisions 1 et 2 ;

Par dérogation aux dispositions de l'[article 11.1.05](#) :

- Au 3-Bandes :
 - l'ordre des joueurs dans une rencontre est identique à l'ordre d'inscription ;

- Aux jeux de séries, les responsables d'équipes communiquent simultanément et par écrit la composition de leur équipe et la spécialité pour chaque joueur.

Après les critères de l'article [11.1.03](#), si le nombre d'équipes engagées n'atteint pas le minimum, une équipe est repêchée dans l'ordre du classement général de la division puis celle inférieure.

JOUEUR FORMÉ LOCALEMENT

- Un joueur formé localement est un joueur qui a été titulaire d'une licence FFB pendant quatre années, consécutives ou non, avant son trentième anniversaire.
- Au moins la moitié des joueurs inscrits sur le bordereau d'engagement et présentés par une équipe pour disputer une rencontre doivent être des joueurs formés localement.

ZONES EUROPÉENNES

Les deux premières équipes de la phase finale de la division 1 (voire la troisième, si l'une des deux premières est qualifiée directement pour la finale) sont qualifiables pour les zones européennes de la Coupe d'Europe des clubs **pour la saison suivante**.

Article 11.1.09 - Montées et descentes de division

A. MONTÉES

1. Pour les divisions 3, 4 et 5, les quatre premières équipes au classement général de la division montent en division supérieure.
2. Pour la division 2, les deux premières équipes au classement général de la division montent dans la division supérieure.

B. DESCENTES

3 Bandes : Pour la division 1

- les deux dernières équipes au classement général de la division descendent dans la division inférieure.

Jeux de Séries : Pour la division 1

- si plus de 8 équipes sont engagées, les équipes classées au-delà de la 6^{ème} place au classement général de la division descendent dans la division inférieure
- sinon la dernière équipe de chaque poule descend dans la division inférieure.

Article 11.1.10 - Nombre et format de billards

Une équipe dont le club ne possède pas le format ou le nombre de billards permettant les rencontres dans sa division d'appartenance doit soit acquérir le matériel nécessaire, soit se faire accueillir par un club proche, soit jouer toutes ses rencontres à l'extérieur.

Son choix doit être spécifié par courriel au chargé de gestion sportive et du responsable de la ligue.

Article 11.1.11 - Conditions financières

Voir les dispositions particulières diffusées au début de chaque saison.

CHAPITRE 2 - JEUX DE SÉRIES

Article 11.2.01 - Engagement

Lors de l'engagement, le responsable de l'équipe inscrit ses joueurs dans les spécialités de son choix.

Si les rencontres de la division comportent plusieurs spécialités, **les joueurs peuvent être polyvalents**, mais dans ce cas ils doivent être inscrits pour chaque spécialité qu'ils sont susceptibles de disputer. La catégorie correspondante doit alors être portée sur le bordereau d'engagement. Elle est prise en compte pour le calcul de l'indice d'équipe.

Un joueur dont la catégorie n'est pas indiquée pour une spécialité donnée ne pourra pas disputer de match dans cette spécialité.

Article 11.2.02 - Indice individuel

L'indice individuel de chaque joueur prévu à l'[article 11.1.02](#) est fixé par référence à sa classification individuelle (en points) :

	Partie Libre	Cadre 47/2 - 42/2	Cadre 71/2	1-Bande
Masters - Internationaux	1 400	1 400	1 400	1 400
Nationale 1	900	1 000	900 ⁽¹⁾	900
Nationale 2		750		
Nationale 3	600	600		600
Régionale 1	400	400		400
Régionale 2	300			300
Régionale 3	200			
Régionale 4	100			

⁽¹⁾ joueurs non classifiés

Article 11.2.03 - Indice d'équipe

En application des dispositions de l'[article 11.1.02](#), l'indice d'équipe est calculé à partir des indices individuels les plus élevés inscrits pour chaque spécialité.

Le nombre d'indices pris en compte pour chaque spécialité est égal au nombre de matchs dans une rencontre pour la spécialité concernée.

L'indice d'équipe ne peut jamais inclure plusieurs indices individuels d'un même joueur et doit toujours correspondre à celui de l'équipe la plus forte pouvant être présentée lors d'une rencontre.

Article 11.2.04 - Spécificités par division

		DIVISION 1	DIVISION 2	DIVISION 3	DIVISION 4	DIVISION 5
Plafond divisionnaire (article 11.1.02)		article 11.1.08	article 11.1.08	651	467	234
Matches d'une rencontre (article 11.1.05)		Trois matchs : 1- 250 pts au C47/2 2- 200 pts au C71/2 3- 120 pts au 1-Bande	Trois matchs : 1- 200 pts GC à la Partie Libre 2- 150 pts au C47/2 3- 80 pts au 1-Bande	Trois matchs : 1- 150 pts à la Partie Libre 2- 100 pts au C42/2 3- 60 pts au 1-Bande	Trois matchs : 1- 100 pts à la Partie Libre 2- 80 pts à la Partie Libre 3- 50 pts au 1-Bande	Trois matchs à la Partie Libre, limités à 40 reprises : 1- 60 points 2- 60 points 3- 40 points
Billards (nombre et format minimums)		2 x 3,10 m	3 billards, dont au moins un 3,10 m pour le joueur 2	2 x 2,80 m ou 2,60 m	2 x 2,80 m ou 2,60 m	2 x 2,80 m ou 2,60 m
Paliers (article 11.1.07)	Qualifications ligue	NON	NON	OUI	OUI	OUI
	Qualifications nationales (ordre de priorité des poules)	2 poules par serpentif 10 équipes maximum	Poules géographiques ou par niveau 32 équipes maximum (qualification du même nombre d'équipes par poule)	NON	NON	NON
	Éliminatoires nationales	NON	NON si moins de 13 équipes en qualifications À partir de 13 équipes en qualifications : 8 équipes (KO direct)	OUI 18 équipes (6 poules de 3)		
	Finale	OUI - 4 équipes	OUI - 4 équipes	OUI - 6 équipes	OUI - 6 équipes	OUI - 6 équipes

Article 11.2.05 - Dispositions spécifiques à la Division 1

SYSTÈME SPORTIF

Les équipes classées aux deux premières places de chaque poule sont qualifiées pour la finale. S'il y a deux équipes du même club dans une poule, l'équipe la moins bien classée est intervertie avec l'équipe du même rang de l'autre poule.

Par dérogation à l'article 11.2.04 ci-dessus, si le nombre d'équipes engagées est inférieur à six, les équipes sont directement qualifiées pour la finale nationale organisée en poule unique.

CALENDRIER

Par dérogation aux dispositions de l'article 11.1.05, en cas de désaccord entre les équipes, la date est fixée au samedi de la semaine spécifiée au calendrier fédéral.

COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE

Par dérogation aux dispositions de l'article 11.1.04, un club peut engager deux joueurs d'un autre club, à condition que ce club n'engage pas d'équipe dans le même championnat et que ces deux joueurs ne soient pas du même club.

CHAPITRE 3 - 3-BANDES

Article 11.3.01 - Indice individuel

L'indice individuel de chaque joueur prévu à l'[article 11.1.02](#) est égal à son ranking au classement national de référence au 30 juin.

Si le joueur n'est pas classé à cette date, son indice est égal à la moyenne utilisée pour sa dernière classification, convertie en valeur billard 3,10 m et multipliée par 1 000.

Article 11.3.02 - Spécificités par division

		DIVISION 1	DIVISION 2	DIVISION 3	DIVISION 4	DIVISION 5
Plafond divisionnaire (article 11.1.02)		article 11.1.08	article 11.1.08	625	435	301
Matches d'une rencontre (article 11.1.05)		Quatre matchs en 50 points	Quatre matchs en 35 points	Trois matchs en 30 points	Trois matchs en 25 points	Trois matchs en 20 points, limités à 60 reprises
Billards (nombre et format minimums)		2 x 3,10 m	2 x 3,10 m	1 x 3,10 m pour les joueurs 1 et 2 1 x 3,10 m ou inférieur pour le joueur 3	1 x 3,10 m ou inférieur pour les joueurs 1 et 2 1 x 2,80 m ou 2,60 m	2 x 2,80 m ou 2,60 m
Paliers (article 11.1.07)	Qualifications ligue	NON	NON	OUI	OUI	OUI
	Qualifications nationales <small>(ordre de priorité des poules)</small>	Poules par serpent à 8 équipes (2 poules de 4)	Poules géographiques ou par niveau 32 équipes maximum (qualification du même nombre d'équipes par poule)	NON	NON	NON
	Éliminatoires nationales	NON	NON si moins de 13 équipes en qualifications À partir de 13 équipes en qualifications : 8 équipes (KO direct)	OUI 18 équipes (6 poules de 3)		
	Finale	OUI - 4 équipes	OUI - 4 équipes	OUI - 6 équipes	OUI - 6 équipes	OUI - 6 équipes

Article 11.3.03 - Dispositions spécifiques à la Division 1

SYSTÈME SPORTIF

Les qualifications nationales se jouent en deux poules de quatre équipes par rencontres aller et retour. Les équipes classées aux deux premières places de chaque poule sont qualifiées pour la finale par rencontres aller simple.

S'il y a deux équipes du même club dans une poule, l'équipe la moins bien classée est intervertie avec l'équipe du même rang de l'autre poule.

CALENDRIER

Par dérogation aux dispositions de l'[article 11.1.05](#), en cas de désaccord entre les équipes, la date est fixée au samedi de la semaine spécifiée au calendrier fédéral.

COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE

Le club inscrit les joueurs sur le bordereau d'engagement dans l'ordre des catégories suivantes :

1. Joueurs classés dans les 24 premiers du classement UMB ⁽¹⁾ ;
2. Joueurs classés entre les 25^e et 50^e rangs du classement UMB ⁽¹⁾ ;
3. Joueurs non classés et non classifiés au classement national au 30 juin⁽²⁾ ;
4. Joueurs classés dans les 24 premiers du classement au 30 juin ;
5. Joueurs classés entre les 25^e et 100^e rangs du classement au 30 juin ;
6. Autres

⁽¹⁾ dernier classement UMB au 1^{er} septembre de la saison

⁽²⁾ en fonction des cas, la **CNC** et la DTN peuvent reconsidérer l'ordre de ces joueurs

L'ordre des joueurs est valable pour l'ensemble des rencontres.

Article 11.3.04 - Dispositions spécifiques à la Division 2

COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE

Le club inscrit les joueurs sur le bordereau d'engagement dans l'ordre des catégories suivantes :

1. Joueurs classés dans les 24 premiers du classement UMB ⁽¹⁾ ;
2. Joueurs classés entre les 25^e et 50^e rangs du classement UMB ⁽¹⁾ ;
3. Joueurs non classés et non classifiés au classement national de référence au 30 juin ⁽²⁾ ;
4. Joueurs classés dans les 24 premiers du classement national de référence au 30 juin ;
5. Joueurs classés entre les 25^e et 100^e rangs du classement national de référence au 30 juin ;
6. Autres

⁽¹⁾ dernier classement UMB au 1^{er} septembre de la saison

⁽²⁾ en fonction des cas, la **CNC** et la DTN peuvent reconsidérer l'ordre de ces joueurs

L'ordre des joueurs est valable pour l'ensemble des rencontres.

CHAPITRE 4 - 5-QUILLES

Article 11.4.01 - Dispositions spécifiques aux qualifications nationales

Le rang d'arrivée des équipes est établi dans l'ordre suivant :

1. Les finalistes de la saison précédente, dans l'ordre du classement ;
2. Les autres équipes, dans l'ordre du classement de la saison précédente ;
3. Les équipes non classées, selon l'ordre géographique défini par le chargé de gestion sportive.

Le nombre de tours de jeu est défini en début de saison sportive en fonction du nombre d'équipes engagées.

Les têtes de séries reçoivent les équipes de leur poule.

Article 11.4.02 - Déroulement d'une rencontre

En application de l'[article 11.1.05](#), les matchs d'une rencontre sont considérés comme plusieurs spécialités : deux matchs en simple, un match en double et un match par relais.

Les simples et le double se jouent simultanément.

Article 11.4.03 - Division 1

Matches d'une rencontre (article 11.1.05)		Quatre matchs, sans reprise égalisatrice, disputés dans cet ordre : 1 : 100 points 2 : 100 points 3 et 4 : 100 points en double Relais : 160 points (4 x 40 points), la victoire de ce match vaut 4 points
Billards (nombre minimum et format)		Les matchs en relais et les doubles se jouent sur billard 3,10 m ; les simples peuvent se jouer sur billard 2,80 m. Un minimum de six billards, dont deux 3,10 m, est nécessaire.
Paliers (article 11.1.07)	Qualifications ligue	NON
	Qualifications nationales	Poules de 3, 4 ou 5 équipes
	Éliminatoires	4 poules de 4 équipes au maximum
	Finale	Poule unique