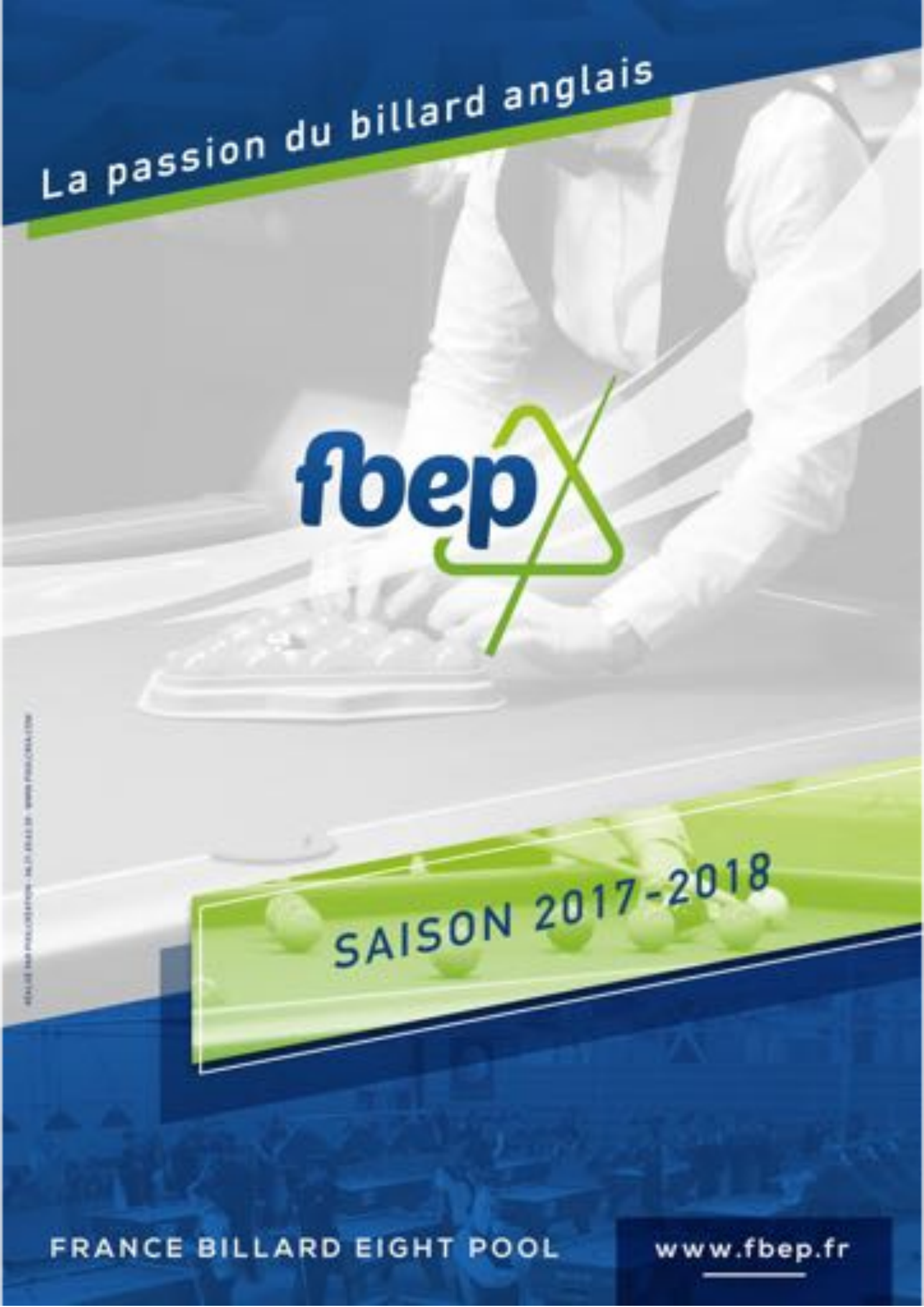
La passion du billard anglais



fbep

SAISON 2017-2018

FRANCE BILLARD EIGHT POOL

www.fbep.fr

Le mot du président

Le monde du billard anglais est en perpétuel mouvement en France. Le nombre de licenciés **FBEP** est en constante augmentation depuis quelques années, et c'est sans aucun doute la fédération la plus dynamique et la plus ouverte aux évolutions nécessaires pour apporter aux joueurs la reconnaissance qu'ils méritent. C'est pour ces raisons que j'ai accepté avec plaisir la présidence de la **FBEP**.

Grâce à une nouvelle structure qui donne plus de force aux responsables des régions et une meilleure répartition des responsabilités, la **FBEP** se donne les moyens d'aborder l'avenir avec confiance.

Le règlement du championnat a également été révisé pour plus de simplification, plus de rigueur et une répartition plus équitable des primes de championnat en fonction des niveaux.

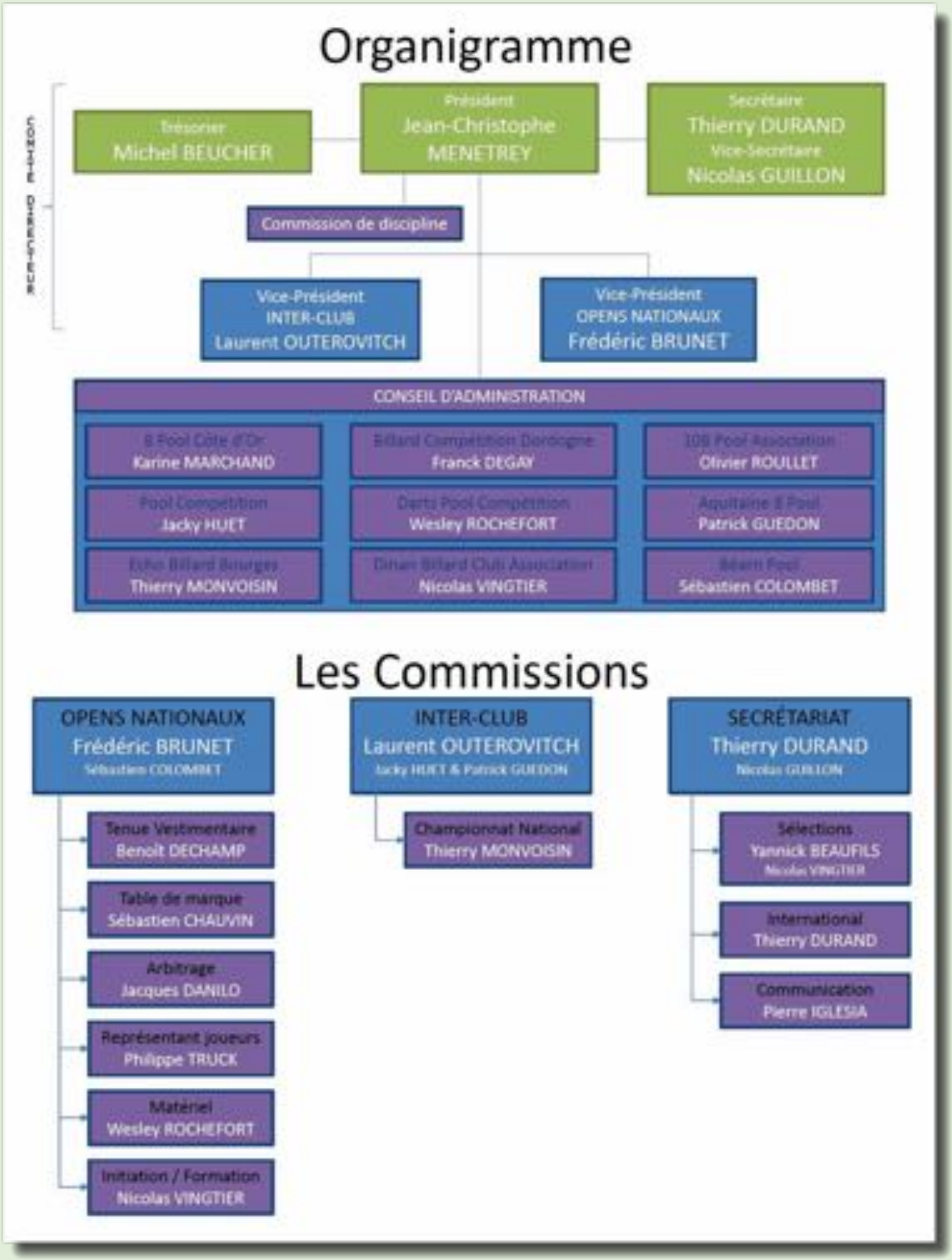
Cette nouvelle saison, la principale priorité sera d'améliorer la communication entre la **FBEP**, les régions affiliées et ses licenciés, mais également vers l'extérieur pour faire connaitre et reconnaitre notre passion. La première étape de cette ambitieux projet a été de nouer un solide partenariat avec la célèbre WebTV « ***Le Billard En Image*** », qui sera présente sur l'ensemble des opens nationaux et retransmettra également la Coupe de France et les finales nationales. Essentiellement financé par du mécénat, **LBEI** sera un acteur majeur du développement de la **FBEP** pour les années à venir.

N'hésitez pas à consulter régulièrement notre site internet fbep.fr pour découvrir tout au long de la saison les améliorations qui y seront apportées.

Je vous souhaite à toutes et à tous une excellente saison 2017-2018 !

Jean-Christophe MENETREY
Président de la FBEP

La structure



Historique

L'origine de la **FBEP** remonte à 1994 : à l'époque l'association s'appelait UFAP et regroupait 3 associations (FIPA, France 8 pool et 8 pool premier).
En 1999, l'UFAP change de nom pour s'appeler : « Fédération Billard Eight-Ball Pool ».
Enfin, en 2006 suite à un remaniement de bureau et une refonte des statuts, la **FBEP** devient « France Billard Eight Pool ».
Sous l'impulsion de Thierry Moncomble (Président de 2006 à 2008), la **FBEP** se structure avec la mise en place de :

- Un système de responsable de région
- Un logiciel de gestion de championnat
- Un site internet
- Un comité directeur national

Grâce au travail constant du comité directeur, le nombre de licenciés est en constante augmentation.

Affiliation Européenne

Sur le plan Européen, la **FBEP** est affiliée à **l'EEPF** (*Europeen Eight-ball Pool Federation*). La **FBEP** envoie une délégation aux championnats d'Europe qui se déroulent tous les ans en février. La France a déjà organisé les championnats d'Europe à 4 reprises. L'édition 2016 à La Chapelle sur Erdre (44) a été riche en résultats avec un titre de champion d'Europe en équipe B et 4 places de demi-finalistes.
Les meilleures performances françaises à ce jour sont :

- Par équipe : Champion d'Europe A en 1999, Champion d'Europe B en 2016
- Individuel masculin : C. Suberville finaliste en 2003
- Individuel féminin : T. Padilla championne en 1999 et M. Roussillon championne en 2006 et M. Roussillon championne en 2006

Affiliation Mondiale

Au niveau mondial, la **FBEP** est affiliée à la **WEPF** (*World Eight-ball Pool Federation*).
La **FBEP** participe tous les ans aux championnats du monde avec toutes les plus grandes nations du 8 Pool au niveau planétaire. Actuellement la France occupe le 9ème rang mondial.
Les plus grands joueurs de 8 Pool comme Chris Melling, Gareth Potts, Mick Hill, Mark Selby, Jason Twist, Adams Davis, Phil Harrison ont inscrit leur nom sur les tablettes de WEPF.
Yannick Beaufils a réalisé la plus grosse performance masculine française en atteignant la finale des championnats du monde en 2002 (vaincu en finale par Jason Twist sur le score de 11-9).
En 2016, Sabrilla Brunet décroche le titre suprême en battant Amy Beauchamp, championne du monde en titre, sur le score de 8 à 4.

Mick Hill
Champion du monde 2017

Championnat Inter-Club

Le Championnat Inter Club est une compétition par équipe qui se déroule dans les régions de Septembre à Avril (calendrier variable).
Chaque équipe est dans une poule de 8 à 12 équipes et rencontre tous ses adversaires en matchs aller retour.
Une hiérarchie des Divisions regroupe les équipes par niveau.
Le Responsable de Région et / ou l'administrateur du championnat déterminent la Division dans laquelle une équipe, nouvelle à la **FBEP**, doit évoluer en fonction du niveau des joueurs qui la constituent.
L'administrateur du championnat gère les feuilles de match et les classements grâce au logiciel de gestion **FBEP**.

ARTICLE 1 : RÈGLES DU JEU
Les règles jouées à la **FBEP** sont les règles mondiales **WEPF**. Dans cette brochure vous trouverez les règles complètes en pages centrales.
ARTICLE 2 : LES ÉQUIPES
Les équipes doublette sont composées de 2 joueurs avec un remplaçant possible. En équipe de 4, 4 joueurs minimum et jusqu'à 3 remplaçants à chaque rencontre.
ARTICLE 3 : DÉROULEMENT D'UN MATCH
Chaque match se déroule en 8 (doublette) ou 16 (équipe de 4) parties sèches. La feuille de match détermine quel joueur casse à chaque partie. Chaque partie gagnée est inscrite sur la feuille de match par le nombre de points dans la case du vainqueur (voir article 14). A la fin du match on cumule le nombre de parties gagnées de chaque équipe pour connaître le score final.
ARTICLE 4 : LES REMPLACEMENTS
Chaque équipe peut effectuer des remplacements pendant le match à compter de la 2ème session. (1 session = 2 parties en doublette ou 4 parties en équipe de 4). Une fois remplacé le joueur ne peut plus rentrer. Le Capitaine de l'équipe souhaitant effectuer un remplacement doit prévenir le Capitaine adverse AVANT LA FIN de la dernière partie de la session précédant la session dans laquelle le ou les remplaçants rentreront.
Attention : 1 seul joueur « Master » par session en D1 et D2, 2 joueurs «Master» par session en régional..
ARTICLE 5 : DATES ET HORAIRES
Les dates fixées pour les rencontres sont fermes. Les rencontres ont lieu chaque semaine le même jour à 20h ou 20h30 selon les régions.
ARTICLE 6 : ARBITRAGE
Les manches se jouent en auto arbitrage ou par arbitrage alterné si une des deux équipes le souhaite. Le joueur n'étant pas « en contrôle » de la table (en jeu) fait office d'arbitre. En cours de partie, les joueurs peuvent dialoguer avec leur adversaire sur la légalité du coup qu'ils s'apprêtent à jouer. Si les deux adversaires ne connaissent pas la règle, ils peuvent s'adresser à leur Capitaine respectif. AUCUN conseil sur la stratégie à adopter ou sur le bien fondé tactique d'un coup ne peut être demandé ; ceci est considéré comme du COACHING. (voir règles article K – 12 des règles officielles)
ARTICLE 7 : LICENCE
Pour chaque match, les joueurs doivent se munir de leur licence (photo collée ou pièce d'identité valide). Tout joueur n'ayant pas sa licence peut être interdit de jouer par le Capitaine de l'équipe adverse. La licence permet de jouer en championnat Inter Club doublette **ET** en équipe de 4.
La licence permet au joueur de participer au Championnat et aux Finales Nationales Inter Club.
LICENCE CHAMPIONNAT INTER-CLUB = 70 € Double Licence Nationale/Inter-club = 100 €.
Pour les nouceaux licenciés (première licence Inter-club FBEP, la licence est à 50 €.
Pour les jeunes de moins de 18 ans, la licence est à 50 €.
Pour les jeunes de moins de 12 ans, la licence est gratuite.
Ces tarifs sont appliqués hors cotisation locale.
ARTICLE 8 : INSCRIPTIONS
Pour qu'une équipe soit considérée comme inscrite dans le championnat :
• tous les joueurs de l'équipe doivent avoir acquitté le montant de leur licence individuelle
• l'équipe doit avoir acquitté le montant de son engagement
Aucune dérogation n'est accordée et aucune équipe ne sera inscrite après la date limite d'inscription au championnat figurant sur les bordereaux d'engagement.
INSCRIPTION ÉQUIPE INTER-CLUB D2 = 60 €
INSCRIPTION ÉQUIPE INTER-CLUB D1 = 80 €
INSCRIPTION ÉQUIPE INTER-CLUB Régionale = 100 €
Ces tarifs sont appliqués hors cotisation locale.

Championnat Inter-Club

ARTICLE 9 : SUBVENTIONS ET TROPHÉES

A la fin du championnat les meilleures équipes de chaque groupe reçoivent des trophées et des subventions. Celles-ci sont remisent lors des finales nationales. La présence des équipes primées aux finales nationales est obligatoire.

ARTICLE 10 : RÉCLAMATIONS

Le déroulement du championnat est placé sous l'autorité du Responsable de Région. Tout litige concernant l'Inter-club doit être formulé dans une lettre de réclamation et envoyé au Responsable de Région. En NATIONAL, les réclamations s'adressent à la Commission Sportive. Chaque réclamation est accompagnée d'un chèque de 30€ à l'ordre de la **FBEP**. Ce chèque sera restitué si la réclamation est justifiée. La réclamation doit être faite dans les 15 jours après les faits.

ARTICLE 11 : DISPOSITIONS GÉNÉRALES

Capitaine : Le joueur inscrit en tête de liste sur le bordereau d'engagement de l'équipe est le Capitaine.

Le Capitaine est directement responsable des agissements de ses coéquipiers. Il veille à la sportivité de son équipe et répond à toute convocation lors des éventuels litiges. Si le Capitaine est absent, le joueur inscrit en deuxième position sur le bordereau d'engagement devient capitaine.

Equipe : Le capitaine peut inscrire un ou plusieurs nouveaux joueurs dans son équipe **avant le début des matchs retour** du championnat. Les demandes d'inscription sont formulées à l'association qui gère le championnat. La licence du joueur doit être acquittée avant que celui-ci ne joue en match.

Dans les Divisions D1 et D2, une équipe ne peut pas présenter sur la feuille de match plus d'un joueur « MASTER » par session.

Dans la Division Régionale, une équipe peut présenter sur la feuille de match 2 joueurs « MASTER » par session. ATTENTION, lors de la Coupe de France, un seul « MASTER » sera autorisé par session.

ARTICLE 12 : FEUILLE DE MATCH

Le Capitaine de l'équipe jouant à domicile est responsable de la bonne tenue de la feuille de match. Le Capitaine de l'équipe GAGNANTE doit transmettre la feuille de match à l'association responsable de la gestion du championnat au plus tard le lundi suivant la rencontre sous peine de « forfait ». Les numéros de licence des joueurs figurent impérativement sur la feuille de match. A la fin du match la feuille est signée par les capitaines.

ARTICLE 13 : LE CLASSEMENT PAR ÉQUIPE

En fin de Championnat l'équipe qui a cumulé le plus de points est déclarée « vainqueur » de la poule. La répartition des points s'effectue de la façon suivante :

Victoire.. . . . . + 4 pts
Nul.. . . . . + 2 pts
Défaite. . . . . + 1 pt
Victoire par forfait.. . . . . + 4 pts
Défaite par forfait.. . . . . - 1 pt

A la fin du championnat, en cas d'égalité de points entre deux équipes, le goal-average particulier de chaque équipe sera pris en compte (le résultat des matchs aller retour les opposant). Si le goal-average particulier ne suffit pas, l'équipe ayant remportée le plus de parties dans l'année devancera au classement l'autre équipe concernée.

ARTICLE 14 : LE CLASSEMENT INDIVIDUEL PAR POINT

Partout en France, lors d'un match par équipe, un joueur cumule des points suivant qu'il gagne sa partie en faisant « Casse Ferme » ou « Reprise Ferme ». Ce système de POINTS permet de déterminer une moyenne individuelle pour chaque joueur et d'établir un classement de TOUS les joueurs en France. C'est ce classement qui permet de déterminer les joueurs qualifiés pour les Finales Nationales, et les catégories dans lesquelles ils évolueront lors des Finales. (*voir la rubrique FINALES INTER CLUB*).

La répartition des points individuels s'effectue de la façon suivante :

Manche perdue.. . . . . + 0 point
Victoire après le 1er tour.. . . . . + 1 point
Victoire sur « Reprise Ferme ».. . . . . + 2 points
Victoire sur « Casse ferme ».. . . . . + 3 points

Championnat Inter-Club

Le 1er tour c'est le tour où le joueur effectue « Casse ferme », ou « Reprise Ferme ». Dans le cadre d'une « Casse Ferme » réalisée après une casse non valide de l'adversaire (le joueur recasse) le joueur prend + 3 pts (même s'il ferme en utilisant les 2 visites). Sur la feuille de match, il est important de remplir la cellule destinée aux nombres de points individuels.

Exemple : Un joueur ayant cumulé 42 points en l'espace de 56 parties aura une moyenne de 0,75.

ARTICLE 15 : FORFAITS

Tout joueur absent au moment de son appel à la table est déclaré forfait pour la manche à jouer.

Après inscription de la mention « forfait » face au nom du joueur, le match suivant est immédiatement appelé.

Les résultats d'une rencontre ne sont homologués que si chaque équipe est représentée par au moins 2 joueurs. Une équipe représentée par 1 joueur lors d'une rencontre est considérée comme forfait.

En cas de forfait d'une équipe, on indiquera sur la feuille de match la lettre « F » dans toutes les cases destinées aux manches gagnées ou perdues pour l'équipe forfait. L'équipe bénéficiant du forfait marque 16 points dans le résultat final comme si elle avait gagnée 16 à 0. Après 3 forfaits une équipe est forfait générale. Les résultats de phases terminées sont maintenues, ceux de la phase du dernier forfait sont annulés.

ARTICLE 16 : LA COMMISSION SPORTIVE

La Commission Sportive n'intervient que sur des questions d'interprétation du règlement et sur les réclamations.

La Commission Sportive se réserve le droit de dénoncer les cas d'erreur ou de fraude découverte par son propre contrôle, même en cas d'absence de réclamation.

Toutes situations de litiges non couvertes par le présent règlement sont du seul ressort de la Commission sportive.

Les décisions de suspension ou de disqualification de joueurs ou d'équipes prononcées par la Commission pour des raisons de comportement anti-sportif ou autre ne peuvent en aucun cas donner lieu à un remboursement même partiel des frais d'engagement de l'équipe et licences individuelles.

ARTICLE 17 : NOM DES ÉQUIPES

Chaque équipe se distinguera par un nom qui lui sera propre. Ce nom pourra reprendre le nom de la ville où est enregistrée l'équipe, le nom du Club ou le nom de l'établissement où a été enregistrée l'inscription de l'équipe. Ceci afin d'éviter toute appellation vulgaire, indécente ou faisant référence à l'alcool ou au tabac.

ARTICLE 18 : JOUEUR MASTER

Un « Master » est un joueur répondant à certains critères :

1- Tout joueur ayant déjà été sélectionné en équipe nationale A (uniquement A, quelque soit le pays).

2- Les permanents du Club France saison 2017/2018.

3- Les joueurs Club France et qui ne participent pas aux opens nationaux (au cas par cas dans chaque régions).

Par conséquent, tout joueur répondant à l'un de ces critères est considéré comme « Master ».

Cette catégorie a été créée pour équilibrer les équipes dans les régions et donc d'avoir un championnat plus homogène.

ARTICLE 19 : NOMBRE DE MASTER AUTORISÉS

Chaque équipe d'inter-club a le droit de faire jouer un nombre bien précis de master par session :

- Un seul joueur « Master » est autorisé à jouer par session lors des matches de championnats D1 et D2
- Deux joueurs « Master » sont autorisés à jouer par session lors des matches de championnat Régional
- Un seul joueur « Master » est autorisé à jouer par session lors des matches de la coupe de France FBEP.
- Pour la Coupe de France, un seul joueur « Master » est autorisé par session.
- Pour les finales nationales par équipes :
    - deux joueurs « Master » sont autorisés en League 1
    - un seul joueur « Master » est autorisé en League 2
    - aucun en League 3.

FBEP

Règles Officielles

A. L'esprit du jeu

B. Équipement

C. Définitions

D. But du jeu

E. Jouer depuis la zone de caisse

F. La caisse

G. Tir Valide

G. Tir Valide (suite)

H. Choix de la Couleur

I. Temps autorisé

J. Fautes

K. Fautes Standards

K. Fautes Standards (suite)

16. Exclusion à maintenir sur la durée totale de
17. Après un "Snooker sur Faute", retour une boîte de l'adversaire ou la Sight Ball sans l'avoir désigné
18. Jouer sur la mauvaise bille
19. Exclusion à jouer sans l'intérieur d'une bille en contact (voir **H.4a**)
20. Une bille mise en dehors de la table (voir **J**)
21. Le coup ou les déplacements du joueur touchent une bille
22. Faire sauter la bille de choc (1) ou bille de choc sautée la surface de jeu en touchant une bille de but sur aucun de deux (touchée ou la bille de but). Cependant, si la bille de choc n'avait pas atteint la bille de but), il le cause, si la bille de choc sautée par dessus à l'angle ou n'est que une cause subie (voir **J.4b**)

L. Fautes Non-Standards

Les fautes Non-Standards doivent être prononcées par l'arbitre dès qu'elles se produisent (et que le joueur fautif est en contrôle), sauf que toutes les fautes soient immédiates, à prévoir décidera de la pénalité appropriée. Les fautes Non-Standards sont appelées ainsi car la pénalité en "cas les possibilités de pouvoir entraîner plusieurs points :

1. Ne pas faire une cause subie (voir **F.1** & **F.2b**)
2. Ne pas jouer dans les 60 secondes une fois que les billes sont immobiles après le coup précédent (voir **I.3**)
3. Empêcher la bille de choc sur une cause subie (voir **F.1**)
4. Empêcher la Sight Ball de la (ou des) bille(s) billard de sa propre couleur dans la même tir
5. Faire déplacer par accident une bille autre que la bille de choc avec la pointe de la queue
6. Faire déplacer accidentellement une bille autre que la bille de choc avec la pointe de la queue
7. Jouer accidentellement la bille de choc pour avoir déplacé accidentellement une bille de la queue
8. Il est interdit de toucher une bille de choc avec la pointe de la queue (voir **I.3**)
9. Il est interdit de toucher une bille de choc avec la pointe de la queue (voir **I.3**)

M. Porte de la Blanche

1. Commencer une faute en empêchant la Sight Ball (sauf si la cause)
2. Empêcher la Sight Ball (sauf qu'il reste encore une ou plusieurs billes de sa propre couleur sur la table (sauf la noire)
3. Empêcher la Sight Ball de la (ou des) bille(s) billard de sa propre couleur dans la même tir
4. Faire déplacer par accident une bille autre que la bille de choc avec la pointe de la queue
5. Faire déplacer accidentellement une bille autre que la bille de choc avec la pointe de la queue
6. Il est interdit de toucher une bille de choc avec la pointe de la queue (voir **I.3**)
7. Il est interdit de toucher une bille de choc avec la pointe de la queue (voir **I.3**)
8. Il est interdit de toucher une bille de choc avec la pointe de la queue (voir **I.3**)
9. Il est interdit de toucher une bille de choc avec la pointe de la queue (voir **I.3**)

N. Poussette et Double Contact

1. **Définition** : Un joueur dit en commencement opposé "Poussette" ou parle "Double" pour désigner au jeu de Sight Ball Pool. Il est maintenu généralement, sauf le jeune rapidement ne sera pas considéré comme une "poussette" même si la poussette a eu contact avec la bille de choc pour d'une fois.
2. Comment qu'il soit des fautes à poussette :
   a) Quand, pendant un coup, la poussette frappe la bille de choc plus d'une fois et que l'arbitre est capable de voir chacun contact.
   b) Quand, pendant un coup, un joueur joue la bille de choc à directement que la poussette reste en contact ne pour l'un pour commencer complètement que la bille de choc une poussée.
   c) Quand la bille de choc est poussée par une bille de but en contact (voir **N**)

O. Snooks

1. **Définition** : Un joueur est bloqué quand il est responsable de jouer les premiers possible de chaque tour d'une bille de la couleur qui une Sight Ball. (Jouer un adversaire n'est pas une faute).
2. Un placer de sorte que tout contact soit une bille de la couleur voulue. Par conséquent, il est pas celles du jouteur tour sur la trajectoire, elle sera ignorée pour déterminer le résultat.
3. Un joueur ne peut pas faire contact sur une bille de but si la bille de choc touche cette bille de but?
4. Un joueur ne peut pas faire contact sur une bille de choc touche cette bille de but?
5. Un joueur ne peut pas faire contact sur une bille de but si la bille de choc touche cette bille de but?
6. Il est interdit de toucher une bille de choc avec la pointe de la queue (voir **I.3**)
7. Il est interdit de toucher une bille de choc avec la pointe de la queue (voir **I.3**)
8. Il est interdit de toucher une bille de choc avec la pointe de la queue (voir **I.3**)
9. Il est interdit de toucher une bille de choc avec la pointe de la queue (voir **I.3**)

P. Snooker sur Faute

1. **Définition** : Quand un adversaire commet une faute et que le joueur trouve une manière de jouer encore une succession en tentant un tour?
2. Il est presque certain qu'il soit possible après une faute de l'adversaire, à jouer en demandant la confirmation à l'arbitre).
3. Si l'arbitre accepte que la situation est "Snooker sur Faute", lancez de jouer dans trois cas :
   a) Jouer la bille de choc depuis la position où elle est (voir **D**) à découvert (**D**)
   b) Demander à l'arbitre de pouvoir la bille de choc pour jouer depuis la zone de jeu (voir **D**)
   c) Il le joueur décide de jouer la bille de choc depuis la zone :
      i. Il place (1) la pointe), désigne la Sight Ball (sur **I**) à découvert ou il maintient quelle bille de l'adversaire (si jouer depuis une bille la pointe(s) par son découvert comme de la pointe) ou en la pointe(s), il informe pour déterminer des précisions et la meilleur pointe utilisé sur la bille désignée.
      ii. Une fois désignée, une bille est considérée comme étant de la couleur du groupe pour le premier et de la première visée. Le joueur peut ensuite jouer n'importe quelle de ses billes ou la bille désignée. Si une bille de la couleur ou la bille désignée est empochée, le joueur continue avec sa première visée.
   d) Si le joueur décide de jouer depuis le point de coup, le premier tir "Snooker sur Faute" n'existe plus. Dans ce cas, il faut suivre la procédure décrite en **J.4b/J.4c**. Il n'existe cependant qu'une situation de "Snooker sur Faute" existe toujours. Si jouer sera désigné sont liée en avant la procédure en **3b** ci dessus.
4. Si la Sight Ball est désignée elle sera tirée pour. Deux (respectivement régulières) la partie de la séquence.
5. Si le joueur tirer sur la Sight Ball et ne rencontre par "Snooker sur Faute" : Il pourra alors jouer une pièce désignée sur la Sight Ball de empêcher une (voir sur la deux mêmes) intentionnellement, dans n'importe quelle position. Un joueur ne peut pas :
   a) Il est la Sight Ball et la bille désignée n'est empochée ou pointe à une sur entrante.
   b) Si la bille désignée est empochée ou que la Sight Ball ne tire plus le joueur tirant sur la pointe à une.
   c) Si la bille désignée est sur la Sight Ball et la Sight Ball ne tire plus le joueur tirant sur la pointe à une.
   d) Si la Sight Ball est empochée et que la bille désignée est tirée par le joueur tirant la pointe à une.
6. Si une situation de "Snooker sur Faute" existe et que la bille désignée est empochée avec une (ou plusieurs) billes de l'adversaire, le joueur peut, avec la bille désignée, désigner une (ou plusieurs) de ces billes.

Q. Snooks en position

Il l'adversaire commet une faute et que la bille de choc n'immédiate sur ou à proximité de l'entrée d'une poche, après courte d'une seconde, et que cette poche empêche le joueur de jouer la plus fréquent possible de chaque côté de n'importe quelle bille de la couleur en ligne droite, le joueur est considéré comme totalement coincé et toutes les règles relatives à un snook sont s'appliquent (voir **D.3b**).

R. Billes en Contact

1. **Général**
   a) Si la bille de choc touche une bille de but, le joueur est obligé de jouer avec l'extérieur de cette bille de but avec un angle supérieur à 90 degrés (c'est-à-dire jouer en évitant que le contact initial de la bille de choc se fasse avec la bille de but).
   b) Si, en jouant avec l'extérieur d'une bille en contact, la bille en contact se déplace sans avoir été touchée mais simplement parce qu'elle n'a reposée plus sur la bille de choc, aucune pénalité ne sera accordée.
2. **Quand les couleurs sont diviées**
   a) Jouer avec l'extérieur d'une bille de sa couleur. Dans cette situation, on considère que le joueur a posé cette bille en contact. Par conséquent, le joueur doit cela empêcher une bille cela faire en sorte qu'une bille entre en contact avec une bande pour remplir toutes les conditions d'un tir valide.
   b) Jouer avec l'extérieur d'une bille de l'adversaire en contact. Ce joueur doit jouer avec l'extérieur de la Sight Ball en contact (voir **H.1a**).

S. Billes en dehors de la table

1. C'est une faute standard si une bille quitte la surface de jeu (normalement qu'on appelle) en sorte en dehors de la surface de jeu ou ne revient pas par ses propres moyens.
2. **Définitions / Exemples**
   a) "Surface de jeu" : La surface de jeu de la table est la partie plane de la table entre les bandes.
   b) "Par ses propres moyens" :
      i. Un tir tel que une bille quitte la surface de jeu, roule sur le dessus d'une bande, revient sur la surface de jeu puis à roule ou tombe dans une poche.
      ii. Exemple : Votre Standard a une bille quitte la surface de jeu, entre en contact avec une personne ou un objet (ou sur) une partie de la table puis revient dans la surface de jeu.
   c) Un défaut est la faute : Votre Standard a une bille quitte la surface de jeu en étant immédiat sur votre départ que un contact de jeu. Exemple : Un tir en sur ou le dessus d'une bande.
   d) "Avant que de jouer" : Une bille est considérée sur le point comme une place sur le point de la Sight Ball (ou, il n'est pas nécessaire pour toutefois que la bille de but), ou une ligne droite entre le point de la surface de la bille la plus éloignée de la Sight Ball (point "Point Approximatif") une poussée de

La feuille de match

Le N° licence de chaque joueur de l'équipe vous est donné par le Responsable de région en début de saison avec le calendrier des rencontres.

Le N° licence de l'équipe vous est donné par le Responsable de région en début de saison avec le calendrier des rencontres.

Indiquez le Code Opérateur est IMPERATIF pour la saisie des résultats. Il vous est fourni dans le dossier d'inscription par votre Responsable de Région.

Indiquez la division dans laquelle votre équipe évolue en championnat.

Indiquez le Groupe dans lequel votre équipe évolue en Championnat : A, B ou C. Il y a autant de groupes qu'il y a de poules évoluant dans la même division dans une même région.

Indiquez le N° de la journée du match que vous jouez. Les N° de journées sont inscrits dans le calendrier des rencontres que le Responsable de Région vous donne en début de saison.

NOM DE L'OPERATEUR :

NUMERO DE L'OPERATEUR :

DIVISION	GROUPE	JOURNEE	DATE

IMPORTANT ! La feuille blanche doit être expédiée par l'équipe locale à l'Administrateur du Championnat au plus tard le lendemain du match. Tout retard entraînera la non comptabilisation du match pour le classement.

Nom de l'équipe locale.

Monsieur T a gagné contre Monsieur D et a pris 2 points individuels car il a fait une «Reprise Femme».

Nom de l'équipe visiteur.

Monsieur T a gagné sa partie contre Monsieur C donc on remplit le cercle dans la case du gagnant.

Noms & Prénoms des remplaçants susceptibles de rentrer à partir de la 2ème session.

EQUIPE LOCALE	N° EQUIPE		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Nb parties jouées	Cumul des points	Signature du capitaine
JOUEUR	N° LICENCE	RANKING FFBP		C	C		C			C		C	C		C			C			
A Monsieur R			1				1				1								3	3	
B Monsieur S				0				2				1							3	3	
C Monsieur T					1				2				0				1		4	4	
D Monsieur U						0				3				0				1	4	4	
REMPLAÇANT E Monsieur V															0				1	0	TOTAL
REMPLAÇANT F Monsieur W																0			1	0	10
REMPLAÇANT G																					

EQUIPE VISITEUR	N° EQUIPE		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Nb parties jouées	Cumul des points	Signature du capitaine
JOUEUR	N° LICENCE	RANKING FFBP	C			C		C	C		C			C		C	C				
T Monsieur A			0							0			2			1			4	3	
U Monsieur B				1			0												2	1	
V Monsieur C					0			0			0							0	4	0	
W Monsieur D						1			0			0			1				4	2	
REMPLAÇANT X Monsieur E														3			0		2	3	TOTAL
REMPLAÇANT Y																					6
REMPLAÇANT Z																					

1 - Volet blanc destiné au responsable du championnat local. 2 - Volet vert destiné à l'équipe jouant à domicile. 3 - Volet jaune destiné à l'équipe jouant à l'extérieur.

Monsieur V a remplacé Monsieur R dans la 4ème session et Monsieur W a remplacé Monsieur S dans la 3ème session.

L'astérisque devant le joueur indique le joueur qui doit casser.

Monsieur E a gagné sa partie contre Monsieur U et prend 3 points individuels car il a fait une «casse femme».

Monsieur E a remplacé Monsieur B en 3ème session. Monsieur B ne peut plus rentrer dans le match.

Monsieur D a gagné sa partie contre Monsieur V après le 1er tour.

L'équipe LE GRAND HUIT a gagné le match 10 à 6 contre PARIS 8 POOL.

La Coupe de France

REGLEMENT GENERAL

Toutes les équipes évoluant dans le championnat « Inter-Club » participent à la coupe de France **FBEP**.
Le règlement est le même que celui qui s'applique au championnat « Inter-Club ».
Les équipes évoluant dans le championnat nationales ne participent pas à la coupe de France.
La coupe de France **FBEP** se déroule en 2 phases : Les qualifications régionales et la phase finale.

1 - QUALIFICATIONS REGIONALES

Le responsable de région organise une qualification « Coupe de France » sur son secteur. La formule est laissée libre à chaque responsable de région.

Le nombre de place qualificative pour la phase finale sera transmis à chaque responsable de région au plus tard le 31 décembre 2017. Le nombre de places sera au prorata du nombre d'équipes inscrites au championnat inter-club dans chaque région.

Primes A
Vainqueur : 400 € + trophée
Finaliste : 200 € + trophée
1/2 finalistes : 100 €

Primes B
Vainqueur : 100 €

2 - PHASE FINALE

- Inscription : gratuite
- 32 équipes
- Les joueurs doivent respecter le règlement sur la tenue vestimentaire consultable sur le site.
- Un tirage au sort sera réalisé sur place avant chaque tour.
- La compétition se déroulera en élimination directe. Les équipes qui perdront en 1/16 de finale seront reversées dans le tableau B.
- Les matches se joueront en 16 parties. La première équipe à 9 remportera le match.

En cas de 8-8, chaque équipe désignera 3 joueurs qui effectueront une manche décisive chacun. La première équipe à 2 remportera le match.

ATTENTION : Cette saison, la Coupe de France aura lieu la veille des Finales Nationales, le vendredi 18 mai 2018. Ce jour n'est pas férié ! Pensez dès à présent à voir si tous les joueurs de votre équipe seront disponibles.

Coupe de France
2017-2018
Le 18 mai 2018
Dijon (21)

PLANNING

Présentation : 9h00
1/16 de finale : 9h30
1/8 de finale : 12h00
1/4 de finale : 14h30
1/2 finale : 17h00
Finale : 19h30

Finales Nationales FBEP

Les FINALES INTER-CLUB ponctuent la saison passée en équipe. C'est le grand rendez-vous de l'année. 300 joueurs de toutes les régions affiliées à la **FBEP** se réunissent pour essayer de gagner le titre de **Champion National FBEP** par équipe et en individuel dans leurs catégories respectives. Comme chaque année, toutes les compétitions sont gratuites.

1- FINALES PAR EQUIPE

Toutes les équipes Inter-Club sont qualifiées pour les finales par équipes.

Les équipes reçoivent leur prime de championnat inter-club lors des finales nationales. La présence des 3 premières équipes de chaque championnat est obligatoire.

Les équipes qualifiées évoluent dans le niveau :

- LEAGUE 1
- LEAGUE 2
- LEAGUE 3

que leur a attribué leur responsable de région sous contrôle de la commission sportive qui prend la décision finale.

2- FINALES INDIVIDUELLES

Pour les finales individuelles, il y a 6 catégories :

- **Club France** : 32 joueurs en 7 manches gagnantes
- **Challenger** : 128 joueurs en 5 manches gagnantes
- **National** : 128 joueurs en 4 manches gagnantes
- **Féminin** : 64 joueuses en 4 manches gagnantes
- **Junior** (né après 31/12/99) : 4 manches gagnantes
- **Vétéran** (né avant le 01/01/68) : 4 manches gagnantes

Les catégories Master, Challenger et National sont définies par le responsable de région sous contrôle de la commission sportive qui prend la décision finale.

Rappel :

Les junior, sénior et féminine ne peuvent pas participer aux niveaux Master, challenger et national.

TENUE VESTIMENTAIRE

La tenue vestimentaire pour les compétitions individuelles et par équipe doit respecter le règlement en vigueur qui peut être consulté sur le site http://fbep.fr, menu «*Documents*», «*Tenue vestimentaire*».

Les joueurs ne respectant pas ce règlement ne seront pas autorisés à entrer dans l'espace de jeu.

En plus des trophées, voici les subventions attribuées aux finales nationales individuelles :

CLUB FRANCE	CHALLENGER	NATIONAL	FEMININ VETERAN	JUNIOR
V : 1200€ + Coupe	V : 350€ +Coupe	V : 300€ +Coupe	V : 300€ +Coupe	V : Coupe
F : 600€ + Coupe	F : 200€ + Coupe	F : 150€ + Coupe	F : 150€ + Coupe	F : Coupe
1/2 : 300€ + Coupe	1/2 : 100€ + Coupe	1/2 : 100€ + Coupe	1/2 : 100€ + Coupe	1/2 : Coupe
1/4 : 150€	1/4 : 70€	1/4 : 50€	1/4 : 35€	
	1/8 : 35 €	1/8 : 20 €		

Primes - championnat régional

Pour 7 ou 8 équipes

1er : 700 € + trophée
2ème : 500 € + trophée
3ème : 300 € + trophée
4ème : 200 €

Primes - championnat D1

Pour 11 ou 12 équipes
1er : 700 € + trophée
2ème : 500 € + trophée
3ème : 300 € + trophée
4ème : 200 €
5ème : 100 €

Pour 9 ou 10 équipes
1er : 600 € + trophée
2ème : 400 € + trophée
3ème : 200 € + trophée
4ème : 100 €

Pour 7 ou 8 équipes
1er : 500 € + trophée
2ème : 300 € + trophée
3ème : 150 € + trophée

Primes - championnat D2

Pour 11 ou 12 équipes
1er : 550 € + trophée
2ème : 300 € + trophée
3ème : 200 € + trophée
4ème : 150 €
5ème : 100 €

Pour 9 ou 10 équipes
1er : 500 € + trophée
2ème : 250 € + trophée
3ème : 150 € + trophée
4ème : 100 €

Pour 7 ou 8 équipes
1er : 400 € + trophée
2ème : 200 € + trophée
3ème : 100 € + trophée

Championnat National

Inscription d'une équipe : 200 € (N3), 250 €(N2) ou 300 € (N1) + 1000 € de caution (encaissé si absence à un open)
Licence individuelle : 70 €

Un joueur d'inter-club qui intègre une équipe en cours de saison paie 30 € de supplément de licence. Cette somme devra être versée avant toute rencontre pour valider son inscription.

Les matches se déroulent lors des opens nationaux. Le règlement est le même que le championnat inter-club.

Les équipes reçoivent leur prime de championnat lors des finales nationales. La présence des 3 premières équipes de chaque groupe est obligatoire.

Planning d'une journée de championnat

08h30 : Echauffement
09h00 : Match n°1 (sur 2 billards)
11h00 : Match n°2 (sur 2 billards)
14h00 : Remise des prix
14h30 : Match n°3 (sur 2 billards)

Attention : Si une équipe fait jouer un joueur qui n'est pas licencié, le match sera perdu par forfait pour l'équipe fautive. Toutes les finales individuelles seront jouées le soir même des compétitions afin de permettre aux joueurs de partir plus tôt après la dernière journée du championnat.

Championnat N1

Le championnat N1 se déroule en 3 phases :
1ère phase : Matchs allers
2ème phase : Matchs retours
3ème phase (Play-offs) : Les 6 premières équipes au classement se rencontrent pour le classement final. Les 6 dernières équipes au classement se rencontrent pour assurer le maintien en N1.
Remarque : Il n'y a pas de match de barrage en fin de saison.

1er : Maintien en N1 - 1400 euros + Coupe
2ème : Maintien en N1 - 900 euros + Coupe
3ème : Maintien en N1 - 600 euros + Coupe
4ème : Maintien en N1 - 400 euros
5ème : Maintien en N1 - 300 euros
Vainqueur du Play-off B : 200 euros

Championnat N2

Le championnat N2 se déroule en 3 phases :
1ère phase : Matchs allers
2ème phase : Matchs retours
3ème phase Matchs allers
Remarque : Il n'y a pas de match de barrage en fin de saison.

1er : Montée en N1 - 1000 euros + Coupe
2ème : Montée en N1 - 700 euros + Coupe
3ème : Maintien en N2 - 500 euros + Coupe
4ème : Maintien en N2 - 350 euros
5ème : Maintien en N2 - 250 euros

Les 2 dernières équipes du classement descendent en N3 la saison suivante.

Championnat N3

Le championnat N3 se déroule en 3 phases :
1ère phase : Matchs allers
2ème phase : Matchs retours
3ème phase Matchs allers
Remarque : Il n'y a pas de match de barrage en fin de saison.

1er : Montée en N2 - 700 euros + Coupe
2ème : Montée en N2 - 400 euros + Coupe
3ème : Maintien en N3 - 300 euros + Coupe
4ème : Maintien en N3 - 200 euros
5ème : Maintien en N3 - 150 euros

Opens nationaux

Comme la saison passée, les catégories individuelles sont :
CLUB FRANCE : 32 joueurs permanents
CLUB CHALLENGER : Cette catégorie rassemble les joueurs qui descendent du Club France, ceux qui montent du club Open, les joueurs du championnat N1 et tous les joueurs qui en font la demande. Inscription 30 euros.
CLUB OPEN : Catégorie mixte pour tous les autres joueurs. Inscription 20 euros. Premier tour en double KO en 3 manches gagnantes puis en 4 manches gagnantes.
CLUBS FEMININ, **VETERAN** et **JUNIOR/U23** : Ces catégories seront lancées vers 16h. Compétitions en 4 manches gagnantes, élimination directe.

Le règlement complet de chaque compétition est disponible sur le site *http://fbep.fr*.

Inscriptions

Pour participer à une compétition individuelle d'un open national, la licence FBEP est obligatoire.
Pour les joueurs qui souhaitent s'inscrire sans être rattaché à une équipe nationale ou inter-club, il est possible de prendre une licence « Découverte » à 50 euros.
Les inscriptions en CLUB OPEN et en CLUB CHALLENGER doivent être envoyées au moins une semaine avant la compétition à l'adresse suivante :

FBEP

12, La Daviere des Landes

44680 SAINT-HILAIRE DE CHALEONS

Une majoration de 5 euros sera appliquée pour les inscriptions effectuées sans joindre le règlement.

Pour les autres catégories, l'inscription se fait sur place.

Coupe de la Ligue

La Coupe de la Ligue est une compétition par équipes réservées aux équipes nationales N1, N2 et N3, en élimination directe et suivant le même principe que la Coupe de France pour les équipes Inter-Club.

La dernière édition a vu la victoire de l'équipe de VANNES (N1) contre celle de VITRE (N1).

Primes A
Vainqueur : 400 € + trophée
Finaliste : 200 € + trophée
1/2 finalistes : 100 €

Primes B
Vainqueur : 100 €

1	DU 16 AU 17 SEPT 2017	OPEN D'ARGENTRE DU PLESSIS
2	DU 07 AU 08 OCT 2017	OPEN DE LA GUERCHE DE BRETAGNE
3	DU 04 AU 05 NOV 2017	OPEN DE QUESTEMBERT
4	DU 09 AU 10 DEC 2017	EN ATTENTE
5	DU 06 AU 07 JANV 2017	EN ATTENTE
6	DU 03 AU 04 FEV 2018	OPEN DE CHATILLON SUR LOIRE
7	DU 03 AU 04 MAR 2018	OPEN DE PARIS
8	DU 31 MAR AU 02 AVR 2018	OPEN DE CREYSSE
9	DU 05 AU 06 MAI 2018	OPEN DE BORDEAUX
10	LE 18 MAI 2018	COUPE DE FRANCE
10	DU 19 AU 21 MAI 2018	FINALES NATIONALES

EN LIVE SUR LA WEB TV

www.fbep.fr

COMPETITIONS INDIVIDUELLES - CLUB FRANCE - CHALLENGER - OPENS - VETERANS - FEMININS - U23/JUNIORS
COMPETITIONS PAR EQUIPE - DIVISION NATIONALE 1 - NATIONALE 2 - NATIONALE 3