



# **CODE SPORTIF BILLARD CARAMBOLE**

## ***Billard Artistique***

## TABLE DES MATIERES

<b>CHAPITRE I - GENERALITES</b> .....	<b>3</b>
ARTICLE ART 5.1.01 – INSTRUMENTS DE JEU.....	3
ARTICLE ART 5.1.02 – TRACE DES BILLARDS .....	3
ARTICLE ART 5.1.03 – PROGRAMME DES 100 FIGURES IMPOSEES .....	4
ARTICLE ART 5.1.04 – CARAMBOLAGE .....	5
ARTICLE ART 5.1.05 - ARBITRAGE .....	5
<b>CHAPITRE II - FINALE NATIONALE</b> .....	<b>6</b>
ARTICLE ART 5.2.01 – JOUEURS PARTICIPANTS.....	6
ARTICLE ART 5.2.02 – FORMULE SPORTIVE.....	6
ARTICLE ART 5.2.03 – ARBITRAGE.....	7
<b>CHAPITRE III - LES TOURNOIS</b> .....	<b>8</b>
ARTICLE ART 5.3.01 – FINALITE.....	8
ARTICLE ART 5.3.02 – NOMBRE DE TOURNOIS ET DATES.....	8
ARTICLE ART 5.3.03 – DUREE - CONVOCATIONS .....	8
ARTICLE ART 5.3.04 – NOMBRE DE BILLARDS .....	8
ARTICLE ART 5.3.05 – JOUEURS PARTICIPANTS.....	8
ARTICLE ART 5.3.06 – ENGAGEMENTS.....	8
ARTICLE ART 5.3.07 – FORMULE SPORTIVE.....	9
ARTICLE ART 5.3.08 – ESSAI DU MATERIEL.....	10
ARTICLE ART 5.3.09 – PRESENCE DES JOUEURS .....	10
ARTICLE ART 5.3.10 – DIRECTION DE JEU – ARBITRAGE.....	10
ARTICLE ART 5.3.11 – SUIVI SPORTIF - RESULTATS .....	10
<b>CHAPITRE IV - CHALLENGE COYRET</b> .....	<b>12</b>
ARTICLE ART 5.4.01 – DUREE – CONVOCATION DES JOUEURS .....	12
ARTICLE ART 5.4.02 – NOMBRE DE BILLARDS .....	12
ARTICLE ART 5.4.03 – JOUEURS PARTICIPANTS.....	12
ARTICLE ART 5.4.04 – FORMULE SPORTIVE.....	12
ARTICLE ART 5.4.05 – ESSAI DU MATERIEL.....	13
ARTICLE ART 5.4.06 – PRESENCE DES JOUEURS .....	13
ARTICLE ART 5.4.07 – ARBITRAGE.....	13
ARTICLE ART 5.4.08 – SUIVI SPORTIF - RESULTATS .....	13
<b>CHAPITRE V - CLASSIFICATION</b> .....	<b>14</b>
ARTICLE ART 5.5.01 – CATEGORIE MASTERS.....	14
<b>CHAPITRE VI - SELECTIONS INTERNATIONALES</b> .....	<b>15</b>
ARTICLE ART 5.6.01 – SELECTIONS .....	15

# TITRE V – CHAPITRE V

## CIRCUIT NATIONAL ARTISTIQUE

### Chapitre I

#### GENERALITES

#### **Article ART 5.1.01 – Instruments de jeu**

Les normes techniques des billards, billes et autres instruments de jeu figurent dans un document spécifique disponible au Secrétariat Fédéral.

Le billard de 3,10 m est le format utilisé par la FFB pour ses épreuves sportives. Les billes sont des « Super Aramith Démonstration ».

#### **Article ART 5.1.02 – Tracé des billards**

Le but du jeu étant de réaliser des figures imposées, l'emplacement des billes doit être repéré sur la surface de jeu.

##### A. Division de la surface du billard :

- 1- Afin de faciliter cette opération, on suppose le billard divisé en 32 grands carrés dont les côtés sont égaux au 1/ 8ème de la longueur de la surface libre de jeu, soit 0,356m.
- 2- Chacun de ces grands carrés est à son tour subdivisé en 36 petits carrés.
- 3- La surface libre de jeu se trouve donc divisée en 1152 petits carrés (32 x 36) qui servent à situer la position des billes.

##### B. Tracé et désignation de l'emplacement des billes :

- 1- Le tracé s'effectue à l'aide d'un gabarit rectangulaire, percé de trous, dont la surface couvre un secteur de deux des grands carrés définis ci-dessus, soit 72 petits carrés.
- 2- La surface libre de jeu comprend donc 16 secteurs désignés par des lettres, de A à P.
- 3- Les trous du gabarit sont de deux sortes :
  - a) Les trous principaux correspondent au milieu de chaque petit carré, qui sont numérotés par files de 6, de 1 à 6, sur la largeur, et par dizaines 1, 11, 21, 31, 41, 51 sur la longueur. Ceux du 1er grand carré sont numérotés de 1 à 56 et ceux du 2<sup>ème</sup> de 101 à 156.
  - b) Les trous satellites, qui sont percés dans les deux sens à mi-distance des trous principaux, et qui sont numérotés en tenant compte de l'orientation suivante par rapport aux trous principaux : au nord : satellite n° 7, au nord-est : satellite n° 8, et à l'est : satellite n° 9. L'adjonction de ces satellites quadruple le nombre des points repérables sur la surface de jeu.

L'emplacement des billes est donc désigné par la lettre du secteur suivie du numéro du trou principal et de celui de son satellite, s'il y a lieu.

## **Article ART 5.1.03 – Programme des 100 figures imposées**

### **A. Description du programme :**

Les figures imposées sont définies au moyen du croquis schématisant, pour chacune, le parcours exigé des différentes billes. Les croquis numérotés comportent la désignation du coup, le coefficient (nombre de points attribués en cas de succès) et le repérage des trois billes, suivant le système défini à l'article 3. Les 100 figures sont réparties dans 2 séries de 10 sets de 10 figures chacun ; une première série (Sets A à J) puis une deuxième série toujours avec les mêmes 100 figures réparties différemment (Sets K à T). Les figures des vingt sets ont respectivement les mêmes valeurs :

Figure 1 : 5 points	Figure 6 : 9 points
Figure 2 : 8 points	Figure 7 : 5 points
Figure 3 : 7 points	Figure 8 : 8 points
Figure 4 : 10 points	Figure 9 : 7 points
Figure 5 : 6 points	Figure 10 : 10 points

Les figures de chaque set, contrairement au parcours en 68 figures, n'ont aucun rapport les unes avec les autres. Le total est de 75 points par set.

### **B. Placement des billes :**

Pour chacune des figures imposées, la position exacte des trois billes est indiquée au moyen du système exposé à l'article ART 5.01.02 §2. L'emplacement de la bille n° 1 est occupé par la bille blanche à points rouges, celui de la bille n°2 par la bille blanche et celui de la bille n°3 par la bille rouge. L'indication « SUR LIGNE » signifie que la distance entre les billes 1 et 2 est comprise entre 2 et 5 mm, pour les massés et les fouettés. Pour les gauchers, la position des billes est repérée symétriquement à celle qui est indiquée au programme, par rapport à l'une des médianes du billard.

Seul l'arbitre, aidé éventuellement du second arbitre, place les billes. Toutefois, et avant de jouer, il est permis aux joueurs de demander à l'arbitre de réviser la position des billes, au cas où celle-ci ne serait pas conforme aux indications du programme ou encore si le tapis présentait des défauts telles que la difficulté du coup en serait sensiblement accrue. Dans ce cas, l'arbitre a la faculté d'indiquer une position similaire la plus ressemblante possible à la position réglementaire, ou encore une position identique choisie sur le billard, en principe symétrique par rapport au centre du billard.

Au cas où des figures n'auraient pas été marquées correctement, entraînant un mauvais placement des billes, il y aurait lieu de les faire rejouer en fin de séance par tous les joueurs ne les ayant pas réussies. Ceux qui les ont réussies conservent le bénéfice de leur succès. Aucune réclamation ne sera acceptée une fois la séance terminée.

On entend par séance l'exécution de l'ensemble des points d'un groupe de figures (soit 20 pts), par l'ensemble des poules en compétition. Les joueurs non présents lors de ce rattrapage resteront pénalisés.

Cas particulier de la Finale du Championnat de France : Dans un cas similaire, constaté soit par l'arbitre, soit par au moins l'un des deux joueurs en lice, la figure doit être rejouée, dans les mêmes conditions que ci-dessus. Le constat doit cependant être établi avant que les trois billes n'aient été placées par l'arbitre pour la figure suivante.

Pour les coups les plus « à risque » (massés et piqués), ou lorsque le nombre des joueurs est supérieur à 16, on pourra, le cas échéant (déchirure, trou ou trop grand matage du tapis), reporter l'emplacement des billes sur la position symétrique par rapport au centre du tapis.

## **Article ART 5.1.04 – Carambolage**

Le carambolage doit être effectué conformément aux données précises stipulées dans le titre de chaque figure. La bille du joueur doit suivre scrupuleusement le parcours indiqué par le dessin de chaque figure et toucher les billes et les bandes dans l'ordre prescrit. Il en est de même pour les autres conditions que peut comporter l'exécution d'un coup : prise d'effet, limites à observer, surfaces de concentration à respecter.

Si la limite est matérialisée par une quille, celle-ci ne doit en aucun cas être renversée par la bille 1 avant le carambolage. Outre le parcours imposé strict, le coup est également valable :

- Si le carambolage est effectué en fin de parcours avec le concours de bandes supplémentaires (le nombre indiqué étant le minimum).
- Si une même bande est répétée plus de fois que ne le comporte le tracé d'un coup.
- Si une bille (1 ou 2), ou les deux, touche le bois d'une bande et reste sur la surface de jeu.

Trois essais sont accordés pour chaque figure. Ils sont exécutés successivement.

Tout « contre » survenu avant le carambolage est crédité de 0 point et compte pour un essai, sauf pour la figure 91 (sixième figure du set H), le carambolage s'effectuant après 3 bandes avant.

Si la bille 2 fait tomber la quille avant le carambolage, la réalisation de la figure est accordée.

Il y a faute si une ou plusieurs billes sautent hors du billard ; le coup est nul et compte pour un essai. Il y a faute si la virole touche une bille.

## **Article ART 5.1.05 - Arbitrage**

L'arbitre principal est seul habilité à placer les billes, mais peut être secondé par son assesseur. Après consultation de ce dernier, il prend seul sa décision.

Après cela, tout déplacement des billes par le joueur, autre que pour l'exécution du coup, constitue une faute et compte pour un essai.

Les arbitres doivent attendre l'arrêt complet des billes, avant de les prendre en main, en particulier lorsque la figure ne semble pas devoir être réalisée.

Avant chaque nouvelle figure, l'arbitre annonce le numéro et le nom de la figure, le parcours des billes et le coefficient attribué dans le programme ou dans le set.

L'arbitre doit appeler successivement les joueurs lorsqu'arrive leur tour de jouer. Il annonce le nombre d'essais effectués et le nombre de points obtenus par chaque joueur après chaque figure. Si celle-ci n'est pas réalisée, il annonce «3 essais, 0 point». □ Si le carambolage est réalisé correctement, l'arbitre annonce «OUI pour le point», et «NON» dans le cas contraire.

Il veille à ce que les billes soient suffisamment propres et les nettoie au besoin.

Pour éviter de toucher les billes avec les mains, l'arbitre doit obligatoirement porter des gants blancs.

## Chapitre II

### FINALE NATIONALE

Le vainqueur de la Finale nationale est déclaré "Champion de France Masters".

Les joueurs participant à la Finale nationale bénéficient de la distinction "Masters" dans la catégorie "Nationale" pour toute la saison suivante.

#### Article ART 5.2.01 – Joueurs participants

Nombre de joueurs : 8

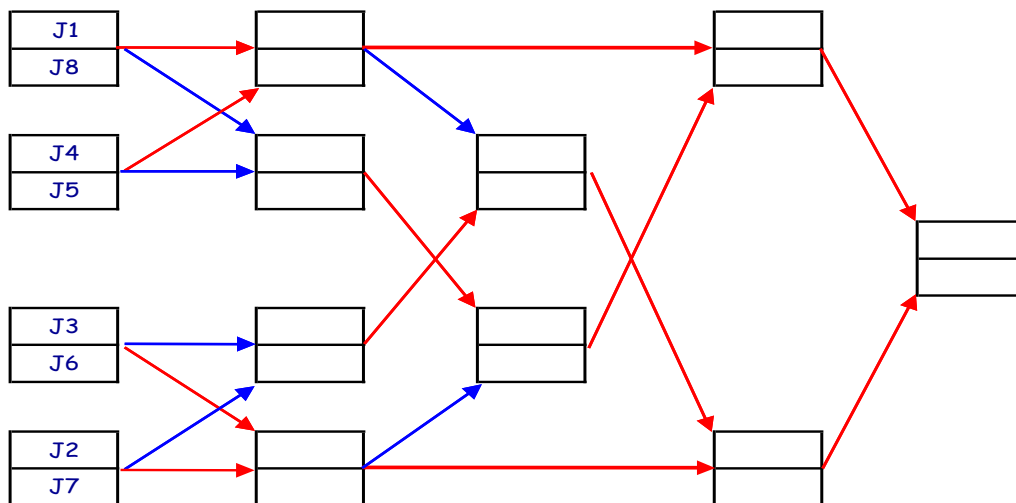
Sont qualifiés :

- Le champion de France de la saison précédente,
- Les 7 premiers joueurs du classement national de l'année en cours.

Ce classement est obtenu en tenant compte de 2 des 3 meilleurs tournois réalisés dans l'année sportive en cours.

#### Article ART 5.2.02 – Formule sportive

- Nombre de billards : 2 de 3m10.
- Nombre de jours : 3.
- Convocations : Les joueurs sont convoqués 30 min avant le début des premiers matches.
- Déroulement de la compétition : La compétition se déroule suivant le principe du Double KO. Les 2 poules sont constituées selon le principe d'égalité en utilisant la technique du serpent. Les matches suivent le schéma suivant :



Les perdants du premier tour s'affrontent lors des 2 premiers matchs du deuxième tour.

### **Article ART 5.2.03 – Arbitrage**

La Commission Nationale des Juges et Arbitres (CNJA) désigne pour chaque table un arbitre principal et un arbitre assistant.  
L'arbitre dirige seul la partie.

## Chapitre III

### LES TOURNOIS

#### **Article ART 5.3.01 – Finalité**

Les tournois sont qualificatifs pour la Finale du Championnat de France Master et le Challenge Coyret.

Les joueurs classés de la 1<sup>ère</sup> à la 8<sup>ème</sup> place sont qualifiés pour la Finale du Championnat de France Master Les joueurs classés de la 9<sup>ème</sup> à la 16<sup>ème</sup> place sont qualifiés pour le Challenge Coyret (cf. ART 5.3.11).

#### **Article ART 5.3.02 – Nombre de tournois et dates**

La CSNC propose aux Ligues une liste de dates possibles, au plus tard le 31 août  
Au minimum, il est souhaitable que 2 tournois soient organisés, l'un au nord de la Loire et l'autre au sud.

#### **Article ART 5.3.03 – Durée - Convocations**

3 jours, du vendredi 8h30 au dimanche après-midi. - Les joueurs sont convoqués le vendredi à 8h00.

#### **Article ART 5.3.04 – Nombre de billards**

2 billards de 3m10

#### **Article ART 5.3.05 – Joueurs participants**

Les tournois sont ouverts à tous les joueurs à jour du paiement de leur licence pour l'année en cours.

#### **Article ART 5.3.06 – Engagements**

L'engagement doit être effectué en ligne sur le site Fédéral.

La période d'inscription pour chacun des tournois est indiquée sur la liste des tournois communiquée aux Ligues avant le début de la saison. Elle débute 6 semaines avant le tournoi concerné, le jeudi à 18h00 et se termine 3 semaines avant, le jeudi à 18h00.

Le paiement des droits d'engagements est à effectuer auprès de l'organisateur le jour de la compétition.

## **Article ART 5.3.07 – Formule sportive**

Les tournois se jouent en deux parties :

### **1. Parcours**

Tous les joueurs réalisent 60 des 100 figures du programme (Tirage au sort des sets à chaque tournoi). Le nombre de poules est pair. Elles sont composées de trois joueurs au minimum. Les poules des joueurs les mieux classés sont augmentées en priorité, si nécessaire, jusqu'à quatre, voire cinq joueurs. Cependant, un joueur supplémentaire ne peut être rattaché à la meilleure poule que lorsque toutes les autres ont été constituées par le même nombre de joueurs.

Pour le 1<sup>er</sup> tournoi de la saison, les joueurs sont positionnés dans l'ordre du classement général à l'issue de la saison précédente.

#### Trois séances sont prévues :

- 1<sup>ère</sup> séance : le vendredi : Les 2 premiers sets tirés au sort, soit 20 figures pour un total de 150 points.
- 2<sup>ème</sup> séance : le vendredi : Les 2 sets suivants ceux joués lors de la 1<sup>ère</sup> séance, soit 20 figures pour un total de 150 points. Un reclassement propre au tournoi en cours est effectué à l'issue de cette première journée.
- 3<sup>ème</sup> séance : le samedi : Les 2 sets suivants ceux joués lors de la 2<sup>ème</sup> séance, soit 20 figures pour un total de 150 points.

Le Responsable Fédéral peut, en accord avec l'organisateur et en expliquant les raisons aux joueurs, répartir différemment le groupement des figures et le nombre de séances dans une journée.

A chaque séance, les poules changent de table de jeu quelle que soit leur composition.

Le samedi, les 20 dernières figures seront exécutées par poule, et pour chaque nouvelle figure, les joueurs opèrent dans l'ordre inverse du classement ponctuel de chacun dans sa poule.

Le directeur de jeu peut également décider de faire jouer les poules A et B, pour cette dernière séance, sur le billard de son choix, en fonction du public ou pour raison technique (état de la surface de jeu notamment...).

### **2. Sets : Quarts de finale, Demi-finales et Finale**

A l'issue des 60 figures du parcours, un classement est fait en fonction du pourcentage de réussite de chaque joueur afin de déterminer l'ordre de jeu lors des quarts de finale.

Les phases finales se déroulent en 3 sets gagnants avec tirage au sort des sets à chaque début de séance.

Les quarts de finale auront lieu à partir du samedi en fin d'après-midi (Match Joueur 1 et Joueur 2) et se termineront en soirée (Match Joueur 3 et Joueur 4). Les demi-finales se joueront le dimanche matin et la finale le dimanche après-midi.

#### Déroulement :

Les 8 joueurs sélectionnés sont répartis en 2 chapeaux :

- 1<sup>er</sup> chapeau : Joueurs 1, 2, 3 et 4
- 2<sup>ème</sup> chapeau : Joueurs 5, 6, 7 et 8

Un tirage au sort détermine les matchs des quarts de finale en tirant un joueur du 1<sup>er</sup> chapeau puis un joueur du 2<sup>ème</sup> chapeau.

### **Article ART 5.3.08 – Essai du matériel**

Les joueurs sont autorisés à s'échauffer pendant 3 minutes avant le début de la première séance et la troisième séance et pendant 1 minute avant le début de la deuxième séance. Les figures piquées, massées ne sont pas autorisées à l'échauffement.

### **Article ART 5.3.09 – Présence des joueurs**

Les joueurs doivent être présents au début de chaque séance. Un délai maximum de 30 minutes après l'heure de convocation est accordé aux retardataires éventuels pour commencer la compétition. Passé ce délai, le joueur est déclaré forfait et ne pourra pas prétendre percevoir une indemnité de séjour.

Le joueur numéro 1 de la poule est celui qui joue la 1ère figure. Il y a ensuite, pour chaque figure suivante, la permutation circulaire habituelle : le premier devient dernier, le deuxième devient premier, le troisième devient second, et le quatrième devient troisième.

En cours de séance, un joueur doit être prêt à jouer à l'appel de l'arbitre, sous peine de passer la main et de perdre son droit de participation à la figure concernée. Dans ce cas, il en est crédité de 0 point et de 3 essais. A condition qu'il respecte les dispositions ci-dessus indiquées, un joueur peut quitter la salle entre deux passages.

### **Article ART 5.3.10 – Direction de jeu – Arbitrage**

Chaque joueur est tenu d'arbitrer les matches de ses adversaires en respectant le planning déterminé par le Directeur de jeu lors de la première phase de jeu (Parcours). Lors des phases finales (Sets), l'arbitrage se fera sur base du bénévolat avec 2 arbitres par table et moyennant une indemnisation forfaitaire de 20€ par arbitre et par match arbitré.

### **Article ART 5.3.11 – Suivi sportif - Résultats**

A la fin du tournoi, la direction de jeu établit les résultats.

Pour les joueurs ayant atteint les phases finales, le classement se fait dans l'ordre, par le nombre de victoires puis par le pourcentage de réussite sur l'ensemble du tournoi.

Est déclaré vainqueur du Tournoi, le joueur ayant gagné la finale.

Pour tous les autres joueurs, le classement se fait en totalisant le nombre de points obtenus et le nombre d'essais qui lui ont été nécessaires, au total et pour chaque point.

En cas d'égalité, les joueurs sont départagés dans l'ordre des critères suivants :

- le plus petit nombre d'essais réalisés
- le nombre de figures réussies
- le nombre de figures réussies affectées du coefficient 10, puis du coefficient 9, et ainsi de suite
- le nombre de réussites au 1er essai, puis au 2ème essai pour ces mêmes figures

Pour le ranking national de la saison, les joueurs seront classés en fonction du nombre de points obtenus en tournoi selon les règles d'attribution suivantes :

<b>Rang</b>	<b>Points de ranking</b>
1	30
2	25
3	20
4	20
5	17
6	17
7	14
8	14
9	12
10	11
11	10
12	9
13	8
14	7
15	6
16	5
17	4
18	3
19	2
20	1

**Pour que notre image soit beaucoup plus porteuse au niveau des collectivités locales, des médias et même des sponsors, il est recommandé de dénommer chaque tournoi : "Grand Prix de la Ville de....." (en précisant sur les affiches : "Sous l'égide de la Fédération Française de Billard).**

## Chapitre IV

### CHALLENGE COYRET

#### **Article ART 5.4.01 – Durée – Convocation des joueurs**

3 jours – du vendredi au dimanche - Convocation des joueurs le vendredi matin à 9h30 - Début des matches à 10h00.

#### **Article ART 5.4.02 – Nombre de billards**

2 billards de 3m10.

#### **Article ART 5.4.03 – Joueurs participants**

Les 8 joueurs figurant de la 9ème à la 16ème place au classement final de la saison en cours.

#### **Article ART 5.4.04 – Formule sportive**

La compétition se joue sur le programme des 100 figures, dans l'ordre des 10 sets, soit un total de 750 points.

La poule A est composée des joueurs classés 9, 10, 11 et 12ème, auxquels sont attribués respectivement les numéros de 1 à 4, les joueurs composant la poule B étant affectés des numéros 5 à 8, pour leurs places de 13ème à 16ème au dernier classement annuel.

Cinq séances sont prévues :

- Le vendredi :
  - 1ère séance : Sets A et B, soit 20 figures pour un total de 150 points.
  - 2ème séance : Sets C et D, soit 20 figures pour un total de 150 points.

Un reclassement propre au tournoi en cours est effectué à l'issue de cette première journée.

- Le samedi :
  - 3ème séance : Sets E et F, soit 20 figures pour un total de 150 points.
  - 4ème séance : Sets G et H, soit 20 figures pour un total de 150 points.

Un reclassement propre au tournoi en cours est effectué à l'issue de cette deuxième journée.

- Le dimanche :
  - 5ème séance : Sets I et J, soit 20 figures pour un total de 150 points.

Le dimanche, les 20 dernières figures seront exécutées par poule, à partir de 11 heures, sauf impératifs horaires du directeur de jeu. Pour cette cinquième séance, et pour chaque nouvelle figure, les joueurs opèrent dans l'ordre inverse du classement ponctuel de chacun dans sa poule. Le directeur de jeu peut également décider de faire jouer les poules A et B, pour cette dernière séance, sur le billard de son choix, en fonction du public ou pour raison technique (état de la surface de jeu notamment...).

### **Article ART 5.4.05 – Essai du matériel**

Les joueurs sont autorisés à s'échauffer pendant 3 minutes avant le début de la première séance, puis pendant 1 minute avant les troisième et cinquième séances, ce dans l'ordre défini par le tirage au sort. Les figures piquées, massées ne sont pas autorisées à l'échauffement et les joueurs ne peuvent pas positionner les billes à moins d'un centimètre des points du traçage initial.

### **Article ART 5.4.06 – Présence des joueurs**

Les joueurs doivent être présents au début de chaque séance. Un délai maximum de 30 minutes après l'heure de convocation est accordé aux retardataires éventuels pour commencer la compétition. Passé ce délai, le joueur est déclaré forfait et ne pourra pas prétendre percevoir une indemnité de séjour.

Celui qui joue la 1ère figure est tiré au sort. Il y a ensuite, pour chaque figure suivante, la permutation circulaire habituelle : le premier devient dernier, le deuxième devient premier, le troisième devient second, et le quatrième devient troisième.

En cours de séance, un joueur doit être prêt à jouer à l'appel de l'arbitre, sous peine de passer la main et de perdre son droit de participation à la figure concernée. Dans ce cas, il en est crédité de 0 point et de 3 essais. A condition qu'il respecte les dispositions ci-dessus indiquées, un joueur peut quitter la salle entre deux passages.

### **Article ART 5.4.07 – Arbitrage**

Il est conseillé à l'organisateur de prévoir 4 arbitres par table se relayant pendant les 3 jours de la compétition.

Les arbitres sont choisis par l'organisateur avec l'accord du Responsable national du Billard Artistique.

### **Article ART 5.4.08 – Suivi sportif - Résultats**

A la fin de la compétition, la direction de jeu établit les résultats en totalisant pour chaque joueur le nombre de points obtenus et le nombre d'essais qui lui ont été nécessaires, au total et pour chaque point.

Est déclaré vainqueur du Challenge COYRET, le joueur ayant totalisé le plus grand nombre de points, après exécution de toutes les figures.

En cas d'égalité, les joueurs sont départagés dans l'ordre des critères suivants :

- le plus petit nombre d'essais réalisés
- le nombre de figures réussies
- le nombre de figures réussies affectées du coefficient 10, puis du coefficient 9, et ainsi de suite
- le nombre de réussites au 1er essai, puis au 2ème essai pour ces mêmes figures

## Chapitre V

### CLASSIFICATION

#### ***Article ART 5.5.01 – Catégorie Masters***

La catégorie Masters comprend les 8 qualifiés de la finale du championnat de France Masters de la saison précédente, le vainqueur du Challenge Coyret de la saison précédente.

## Chapitre VI

### SELECTIONS INTERNATIONALES

#### ***Article ART 5.6.01 – Sélections***

Le Directeur Technique National, en concertation avec le Responsable Fédéral du Billard Artistique, désigne les joueurs qui représenteront la France dans les championnats internationaux.

L'attribution de points aux joueurs, en fonction de leur classement aux 3 derniers tournois joués, de la dernière finale de France Masters et aux différentes compétitions internationales dernièrement jouées, permet classer les joueurs français afin de déterminer les sélectionnés.

Voir le livret Haut Niveau : Chapitre VII

**TOUS LES CAS NON PREVUS AU PRESENT REGLEMENT SERONT EXAMINES ET TRANCHES PAR LA COMMISSION SPORTIVE NATIONALE CARAMBOLE.**