



GUIDE SPORTIF

Document Interne à l'AFEBAS



Guides sportifs

PRÉAMBULE

Ces règlements ont pour objet d'assurer le déroulement loyal de toutes compétitions dans le respect de l'éthique sportive. Ils doivent être interprétés en ce sens.

Toutes les subventions sont redistribuées par l'intermédiaire de votre association locale, départementale ou régionale.

SOMMAIRE

EQUIPES:

1- Règlement du Championnat par équipe toutes divisions ---	Page 04
2- Championnat - Précisions D1/D2 -----	Page 14
3- Championnat - Précisions Régionales -----	Page 16
4- Championnat - Précisions Elite/N1 -----	Page 20
5- Montées - Descentes -----	Page 24
6- Subventions fin de saison -----	Page 25
7- Le C.I.P Championnat Equipe de 4 -----	Page 26
8- Coupe AFEBAS -----	Page 28
9- Règles Blackball-----	Page 32

INDIVIDUELS:

10- Opens Nationaux -----	Page 34
11- Grand-Prix Nationaux -----	Page 36
12- Consolantes d'Open -----	Page 39
13- Opens Départemental-----	Page 40
14- Grand-Prix Départemental-----	Page 42
15- Master Masculin -----	Page 44
16- Féminin (Open / Master)-----	Page 46

17- Espoir (Championnat / Open / Master) -----	Page 48
18- Tournois NC/4R & NC/0R-----	Page 50
19- Tournois Vétérans -----	Page 54

DIVERS:

20- Finale des Champions -----	Page 56
21- International-----	Page 60
22- Coupe des Associations -----	Page 62
23- Tenue vestimentaire -----	Page 66

1) Règlement du Championnat par équipe toutes divisions

ARTICLE 1 : ÉQUIPES & BILLARDS

Chaque équipe est composée d'un effectif de 4 joueurs minimum.

L'AFEBAS se réserve le droit de modifier le nom d'une équipe. Les rencontres doivent se dérouler sur un BILLARD HOMOLOGUÉ PAR L'AFEBAS.

La totalité des billards en place dans un établissement participant au Championnat AFEBAS, doit être la propriété de l'opérateur parrainant l'association organisatrice.

Chaque équipe doit présenter 4 joueurs par match. L'équipe ne présentant pas 2 joueurs minimum sera déclarée « forfait » .

ARTICLE 2 : RÈGLES

La RÈGLE OFFICIELLE DU BILLARD ANGLAIS reconnue par l'AFEBAS est celle éditée dans ce présent guide.

ESPRIT SPORTIF : Toute équipe devra avoir un comportement sportif respectueux de l'éthique du Billard Anglais. Tout débordement sera sanctionné.

L'AFEBAS décline toute responsabilité en cas de détérioration ou acte de malveillance commis par 1 joueur ou 1 équipe.

ARTICLE 3 : ARBITRAGE

L'arbitrage des parties se fera à tour de rôle par les joueurs de chaque équipe. Toute tricherie entraînera le forfait de l'équipe.

ARTICLE 4 : FEUILLE DE MATCH

- Chaque équipe désigne un responsable d'équipe, celui-ci est chargé de remplir la feuille de match sous sa responsabilité.
- Tous les numéros de licences sont obligatoires.

- Les joueurs pourront être inscrits dans l'ordre de leur choix, sans tenir compte de leur classement.
- Tout joueur jouant à la place d'un autre sera assimilé comme étant une tricherie et sera déclaré perdant de la partie.
- En fin de rencontre, aucune réclamation ne peut être recevable lorsque la rencontre est terminée. Les 2 capitaines se doivent de vérifier l'exactitude des emplacements des licenciés des 2 équipes.
- Depuis la saison 2017-2018, la feuille de match électronique est officielle. Une feuille de match papier pourra cependant être utilisée et toute feuille de match déchirée ou endommagée entraînera le forfait de l'équipe fautive. Cette feuille devra être numérisée et envoyée (voir la procédure donnée par vos délégués).

ARTICLE 5 : DATES ET HORAIRES

- Il est strictement interdit de changer de date de championnat pour participer à un Tournoi NC.
- Équipe se déplaçant : 48H avant la rencontre, contactez l'établissement adverse afin de vous assurer de son adresse.
- Le responsable d'équipe ou son substitut doit être présent 30 mn avant le début de la rencontre pour remplir la feuille de match.
- En cas d'absence ou de retard, si le match ne peut débiter à l'horaire prévu, chaque 7 minutes écoulées entraîneront :
 - ⇒ 1 partie perdue par forfait pour les départementaux et régionaux.
 - ⇒ 2 manches perdues pour les Nationales 1 et Elites. Aucun arrangement avec l'équipe adverse ne sera toléré.

ARTICLE 6 : LICENCE

Chaque joueur doit être en possession de sa licence (Format papier ou numérique) et doit pouvoir justifier son identité (Pièce d'identité) dès sa première participation à une compétition. En cas de perte de la licence, une pièce d'identité sera exigée pour un contrôle à posteriori. (Dans tous les cas, pièce d'identité obligatoire).

Est considéré comme licencié : un joueur qui s'est acquitté du prix de sa licence, qui a fourni son identité complète : Nom, prénom, date de naissance, téléphone et adresse mail. Aucune licence ne sera délivrée à un joueur qui n'aura pas rempli toutes ces conditions.

Tout joueur n'ayant pas son N° de licence sur la feuille de match ne pourra prétendre à ses points au titre du C.I.P.

Aucune demande de licence ne sera délivrée pour les trois dernières journées du Championnat. Sauf cas de force majeure et sur décision du bureau de l'AFE-BAS (y compris pour la Coupe).

Aucun joueur de moins de 16 ans ne sera autorisé à évoluer dans une équipe AFEBAS. **Tout joueur doit être rattaché à une équipe (Pas de licence libre).**

Un classement sera attribué à tout nouveau licencié intégrant les divisions suivantes :

- ⇒ Elite et N1 : CIP de 1R
- ⇒ Régionale : CIP de 4R
- ⇒ Départementale : CIP de NC (équivalent 9R)

ARTICLE 7 : MARQUAGE DES POINTS

Il sera écrit un «1» dans les cases des joueurs gagnants et un «0» dans la case des joueurs perdants. L'addition sera ensuite effectuée.

- ⇒ L'équipe gagnante marque 3 Pts.
- ⇒ L'équipe perdante marque 1 Pt.
- ⇒ Les équipes réalisant un match nul marquent 2 Pts.

ARTICLE 8 : EFFECTIFS & TRANSFERT

Aucun transfert ne sera accepté après le début de la saison.

Les cas de déménagements et de mutations (minimum 100 kms) seront étudiés au cas par cas par le bureau de l'AFE-BAS. Le joueur concerné devra faire une demande écrite en recommandé, avec un certificat de travail, une quittance de loyer ou E.D.F. En cas d'infraction les points du joueur seront annulés et son équipe sanctionnée. (Hors Elite/ N1)

Le nombre de joueur dans une même équipe pourra être limité à la demande du délégué.

Un joueur ne peut pas être inscrit dans deux équipes différentes.

ARTICLE 9 : REPORT DE MATCH

Les dates du calendrier sont fermes et définitives, elles sont imposées à toutes les équipes, sauf cas particulier : intempéries, fermeture annuelle de l'établissement recevant, accident, ou 2 matchs le même jour dans le même établissement ayant en dépôt un seul billard.

Lorsqu'une équipe ne peut assurer son match à la date déterminée du calendrier, elle doit impérativement en informer son délégué qui appréciera, s'il y a lieu, de reporter la rencontre.

Si tel est le cas, le délégué est chargé de communiquer le report à l'AFE BAS au plus tard dans les 48H suivant la date du calendrier et de préciser la date à laquelle la rencontre

se disputera. A la dernière journée inscrite sur le calendrier, tous les matchs devront être

terminés.

L'AFE BAS appréciera si le cas de force majeure est valable ou non.

Coupe AFE BAS : Un report de 6 Jours Maximum suivant la date officiel sera autorisé.

ARTICLE 10 : FORFAITS ABSENCE DE JOUEURS

Si l'équipe ne peut présenter que 3 joueurs, le responsable d'équipe ou son substitut devra inscrire un «F» à la place du nom du joueur absent. Le joueur gagnant par forfait marquera automatiquement 2 Pts. Si une équipe ne présente pas au moins 2 joueurs, elle est déclarée forfait et marque 0 Pt, l'équipe adverse marque 3 Pts.

Trois forfaits, entraîneront automatiquement un forfait général (2 Matchs pour les Élite/N1).

Si le 3ème forfait a lieu lors des matchs allers tous les matchs concernant cette équipe seront annulés.

Si l'équipe fait son 3ème match forfait pendant les matchs retours, seuls les matchs

retours seront annulés sauf si le 3ème match forfait a lieu lors des trois dernières

journées de championnat, alors les résultats suivants seront comptabilisés

comme forfait.

En aucun cas le remboursement de la cotisation ne pourra être réclamé.

Toute équipe cautionnant le résultat d'un match sans l'avoir joué sera sanctionnée et privée de subvention de fin de saison.

Aux matchs en phase aller/retour :

Si l'équipe qui devait se déplacer est forfait, elle devra se déplacer au match retour.

Aux matchs en phase aller/retour/aller :

Si l'équipe qui devait se déplacer au match retour est forfait, elle devra se déplacer au 2ème match aller.

En cas de match forfait d'une équipe, chaque joueur de l'équipe forfait perd 4 Pts à son classement individuel et 2 manches perdues.

Tous les joueurs de l'équipe adverse bénéficient de 4 Pts à leur classement individuel et

2 manches gagnées.

Une équipe forfait général sera rétrogradée d'une division dans le cas où son classement lui permettait de se maintenir et de deux divisions si elle était relégable.

ARTICLE 11 : CLASSEMENT SI ÉGALITÉ

En fin de saison, le CLASSEMENT FINAL sera établi dans l'ordre des critères suivants :

Les points remportés.

En cas d'égalité entre deux équipes :

- Le goal-average particulier : prendre en compte les résultats des matchs des équipes concernées. (Selon le calendrier du groupe : Aller/Retour ou Aller/Retour/Aller ou phase 1 Élite/N1 simplement les matchs aller).
- Le goal-average général (différence de manches sur la saison).
- Le nombre de matchs gagnés.
- Recours ultime en cas d'égalité parfaite : un match de barrage.

En cas d'égalité de plus de deux équipes :

- Le goal-average général (différence de manches sur la saison).

- Le nombre de matchs gagnés.
- Recours ultime en cas d'égalité parfaite :
match de barrage (aller-retour ou aller-retour-aller) Si égalité sur l'ensemble des matchs de barrage, 3 manches de départage sur le match retour.

ARTICLE 12 : CUMUL DE LICENCES

- Un joueur ne peut en aucun cas participer à une autre structure de compétition Individuel ou équipes de billard Anglais, exception faite de la Fédération Française de Billard (F.F.B).
- Une Association régionale disposant de groupes internes pourra se réserver le droit de refuser la double licence.
- Sanction : le joueur sera exclu de l'AFEBAS pour la saison en cours. Toutes les manches jouées par ce joueur, outre la perte des points individuels, seront considérées comme perdues.
- Le classement du Championnat par Équipes sera recalculé après sanction.
- En cas de récidive, ce même joueur sera exclu définitivement de l'AFEBAS.
- L'exclusion et le retrait des points du joueur concerné pourront être assortis d'une sanction supplémentaire envers l'équipe, selon décision du Comité Directeur. Le classement du Championnat par Équipes pourra être modifié jusqu'à la dernière journée.
- Un Joueur en possession d'une double licence non autorisée et avérée pendant une compétition individuelle AFEBAS sera mis hors-jeu instantanément de la compétition et ne percevra pas ses primes (Open, NC, Grand Prix, Master, etc....), les sommes seront divisées et reversées au joueur perdant.

ARTICLE 13 : ÉQUIPES "FANTOMES"

Est considérée comme équipe fantôme :

- Une équipe qui refuse l'accès à la division supérieure (dans la mesure où il s'agit d'une montée prévue par le règlement).
- Une équipe qui refuse le maintien dans sa division.
- Une équipe de départementale présentant plus d'un joueur, issus de divisions supérieures (hors équipes relégables), par série *.
- Une équipe fantôme peut participer à la finale des champions si elle se classe première ou deuxième de son championnat et sera automatiquement surclassée.

- Le statut d'équipe fantôme est valable pour deux saisons de championnat, renouvelable en cas de refus de montée lors de ces deux saisons.
- Une équipe fantôme ne reçoit aucune subvention, trophée, ou indemnité la première saison même en cas de montée.
- Une équipe fantôme peut recevoir son prix, trophée, lors de la deuxième saison à condition que son dossier d'inscription soit à jour, licences réglées et encaissées par l'association du délégué AFEBAS concerné.
- Pour les autres équipes non-fantômes du championnat concerné, le trophée, la montée en division supérieure les prix des 1er plus finale des champions, 2ème plus finale des champions, 3ème, seront attribués dans l'ordre du classement.

*Pour être recevables, les réclamations devront parvenir au bureau de l'AFEBAS en recommandé dans les 72 heures suivant la rencontre.

ARTICLE 14 : RÉTROGRADATION

Une équipe est automatiquement rétrogradée en Division départementale 2 si :

- Elle quitte son association --> sauf cas de radiation de l'adhérent
- Elle quitte son établissement (club) --> sauf cas de fermeture de l'établissement ou autorisation écrite du responsable d'établissement avec l'accord du délégué régional et de l'AFEBAS.
- Suivant ces conditions, si l'accord est fourni pour le changement d'association, l'équipe concernée devra être composée d'un minimum de 3 joueurs de l'ancienne équipe. Ces joueurs ne sont en aucun cas transférables.

ARTICLE 15 : TROPHEES ET SUBVENTIONS DE FIN DE SAISON

La remise des trophées de fin de saison se fera sur le lieu de l'Open National ou lors de la Finale des Champions AFEBAS ou lors d'une remise régionale par votre délégué. Aucune subvention sera remise en cas de forfait général.

ARTICLE 16 : PHASE FINALE

Pour toutes compétitions nationales les joueurs d'une même équipe doivent porter des polos identiques, que ce soit pour la finale des Champions ou lors des phases finales de la coupe AFEBAS. Toute équipe ne respectant pas cette règle pourra être déclarée forfait pour la compétition.

ARTICLE 17: PROCEDURE DE SAISIE

D2, D1 et Reg:

Le délai de dépôt de la feuille de match, la retranscription des résultats (ouvert à tous les joueurs concernés), ainsi que la validation par les délégués seront de 72h après le jour de la rencontre.

Il est conseillé aux 2 équipes de prendre une photo de la feuille de match une fois Complétée.

Passé ce délai :

Validation automatique des résultats.

Les joueurs n'auront plus accès à la retranscription.

Aucune réclamation ne sera recevable en dehors de la procédure du règlement AFEBAS.

Pénalités appliquées après 72 heures :

Report de match non signalé/feuille de match non déposée : Pénalité : 0 pt.

Feuille de match déposée non transcrite : Pénalité : 1 pt.

Feuille de match déposée non conforme : Demande de régularisation / avertissement au joueur concerné.

Feuille de match transmise au délégué. (Après 3 avertissements, le joueur ou l'équipe sera sanctionné).

Nationale 1.et Elite:

⇒ Validation automatique des résultats à 13h00 lors de la 1ère journée du weekend.

⇒ Validation automatique des résultats à 17h00 lors de la 2ème journée du weekend.

⇒ Validation automatique des résultats à 20h00 lors de la 3ème journée du weekend.

⇒ Passé ces horaires, les joueurs n'auront plus accès à la retranscription.

Aucune réclamation ne sera recevable en dehors de la procédure du règlement AFEBAS*.

Pénalités appliquées après validation :

Feuille de match déposée et non transcrite : Pénalité 0/0 pour les 2 équipes 1 pt.
Afin de ne pas fausser le CIP, les points individuels seront pris en compte.

Réclamation:

D2 et D1 : effectuer la procédure notifiée sur la feuille de match. Être en possession de la feuille de match. Les délégués traiteront les réclamations en divisions départementales 1 et 2 avec l'accord du bureau AFEBAS.

Reg, N1 et Elite: Joindre un courrier recommandé avec accusé de réception sous 72 heures au bureau de l'AFEBAS.

2) Championnat – Précisions D1/D2

ARTICLE 1 : FEUILLE DE MATCH

Un match est constitué de 12 manches, réparties en trois séries de 4 manches.
La 2ème série de joueurs doit être établie à l'issue de la 4ème partie.
La 3ème série de joueurs doit être établie à l'issue de la 8ème partie.

Lorsqu'une équipe, ne présente que 3 joueurs, c'est la 4ème (8ème et 12ème) case qui reste vierge. Dans tous les cas faire en sorte que les forfaits soient alignés.

Trois séries de 4 manches - (4 joueurs minimum / 12 joueurs maximum / 1 joueur ne pourra effectuer qu'une manche par série).

ARTICLE 2 : DATES ET HORAIRES

Les matchs se déroulent aux dates fixées par le calendrier établi en début de saison.

La rencontre doit débuter à 20H00, sauf règlement interne à l'association précisée par le délégué.

ARTICLE 3 : RÉCLAMATIONS

Les réclamations sont gérées directement par les délégués concernés.

Ils ont tout pouvoir de décision sous condition de prévenir l'AFEBAS par courrier.

S'ils ne peuvent pas trancher et après en avoir apporté la preuve, l'AFEBAS SE-
RA SEULE JUGE.



Division:

D1 D2

Région **15**

Groupe **A**

Date: 21 décembre 2019

Journée: 7

NOM DE L'EQUIPE LOCALE

LES PHENTAUM

NOM DE L'EQUIPE VISITEUSE

LA BASSE COTE

LICENCE	Nom et prénom du joueur	Cl	RESULTATS*		Cl	LICENCE	Nom et prénom du joueur
25266	BARREAU Fabrice	2	0	1	3	27121	LEBEUFFE Pierre
25753	TERRASSON Alain	5	0	1	1	27120	LAGNOT Yves
25766	BERNARD Christian	5	1	0	3	24026	CHAIVRE Seguin
25329	DUPUY Willy	5	0	1	0	27122	LAPOULLE Catherine
25266	BARREAU Fabrice	2	1	0	3	27121	LEBEUFFE Pierre
25753	TERRASSON Alain	5	0	1	1	27120	LAGNOT Yves
25766	BERNARD Christian	5	1	0	3	24026	CHAIVRE Seguin
25329	DUPUY Willy	5	0	1	0	27122	LAPOULLE Catherine
25266	BARREAU Fabrice	2	0	1	3	27121	LEBEUFFE Pierre
25753	TERRASSON Alain	5	0	1	1	27120	LAGNOT Yves
25766	BERNARD Christian	5	0	1	3	24026	CHAIVRE Seguin
25329	DUPUY Willy	5	1	0	0	27122	LAPOULLE Catherine

TOTAUX DES POINTS DE CHAQUE EQUIPE

Gagné : 1 Perdu : 0 Forfait : F

4 8

* Le joueur casse

La feuille de match doit être remplie et signée par les 2 capitaines le jour du match

NOM & SIGNATURE DES CAPITAINES:

RECLAMATION : En cas de réclamation joindre un courrier recommandé avec accusé de réception sous 72 heures chez votre délégué Régional*

Oui Non

Début de Match : 20h30 - Fin de Match : 23h50

La feuille de match doit être remplie en 3 séries de 4 joueurs.

La 2ème série de joueurs devra être remplie à l'issue de la 4ème partie et la 3ème série à l'issue de la 8ème partie.

En aucun cas un joueur ne pourra jouer plus d'un match par série.

A la fin du match, cette feuille doit être numérisée puis saisie sur le site afebas.org

3) Championnat - Précisions Régionales

ARTICLE 1 : INSCRIPTIONS D'EQUIPES

Lors de l'inscription d'une équipe, il vous sera demandé 3 chèques de 100.00 € de caution (non encaissé sauf en cas de désistement ou de forfaits). Voir Article 5.

ARTICLE 2 : FEUILLE DE MATCH

Un match est constitué de 16 parties, réparties en 4 séries de 4 manches.

La 2ème série de joueurs doit être établie à l'issue de la 4ème partie.

La 3ème série de joueurs doit être établie à l'issue de la 8ème partie.

La 4ème série de joueurs doit être établie à l'issue de la 12ème partie.

Lorsqu'une équipe ne présente que 3 joueurs, c'est la 4ème (8ème, 12ème et 16ème) case qui reste vierge.

Dans tous les cas faire en sorte que les forfaits soient alignés.

Quatre séries de 4 manches (4 joueurs minimum / 16 joueurs maximum / 1 joueur ne pourra effectuer qu'une manche par série).

ARTICLE 3 : DATES ET HORAIRES

Les rencontres ont lieu le dimanche*, selon le calendrier établi par l'AFEBAS sauf dérogation approuvée par l'AFEBAS.

Les rencontres doivent débuter à 15h00.

Pour une équipe se déplaçant à plus de 100 km de son club et sur simple demande auprès de l'équipe adverse, le match se déroulera sur 2 tables pour des raisons d'horaires, dans le cas où le club recevant en dispose.

En cas de changement de date d'un Open National la journée de championnat aura lieu à la date initialement prévue de l'Open.

*Ou autre jour (suivant les régions et en accord avec le Comité Directeur)

ARTICLE 4 : RÉCLAMATIONS

En cas de LITIGE concernant une rencontre, et sous réserve du respect de la procédure de réclamation, la décision finale revient à l'AFEBAS.

Pour qu'une réclamation soit recevable, elle doit être impérativement effectuée en recommandé avec Accusé de Réception dans les 72 h suivant la date du match fixée par le calendrier de l'AFEBAS, sauf décision du bureau.

ARTICLE 5 : FORFAITS

Trois forfaits entraîneront automatiquement un forfait général, une pénalité de 100.00 € sera appliquée pour chaque forfait.

ARTICLE 6 : MONTEE EN NATIONALE 1

Le 1er de chaque groupe de Régionale effectuera un barrage lors de la finale des champions, soit 4 équipes accéderont en N1.

Un chèque de 500 € de caution sera demandé (encaissé si qualification et refus de l'accès en N1).

Toutes les équipes finissant 1er de division régionale n'accédant pas à la N1 se verront pénalisées de 4 points l'année suivante, puis 8 points si de nouveau première, puis 12 points, etc.



Division:

Regionale

Région
Groupe

Date: Dimanche 27 Septembre 2020

Journée: 18

NOM DE L'EQUIPE LOCALE

HUITRES DE MARENNES

NOM DE L'EQUIPE VISITEUSE

BROYER DU POITOU

LICENCE	Nom et prénom du joueur	Cl	RESULTATS *		Cl	LICENCE	Nom et prénom du joueur
102452	DUPORT Fernand	0	0	1	3	27121	MARTIN Robert
27191	PORDEPIL Gustave	1	0	1	1	27120	DUCHEMIN Patrick
27553	SALLIERE Christian	0	0	1	3	24026	MORON Laurent
27581	PLULOIN Alain	1	0	1	0	27122	PATROUILLAULT Raymond
102452	DUPORT Fernand	0	1	0	3	27121	MARTIN Robert
27191	PORDEPIL Gustave	1	1	0	1	27120	DUCHEMIN Patrick
27553	SALLIERE Christian	0	1	0	3	24026	MORON Laurent
27581	PLULOIN Alain	1	0	1	0	27122	PATROUILLAULT Raymond
102452	DUPORT Fernand	0	1	0	3	27121	MARTIN Robert
27191	PORDEPIL Gustave	1	1	0	1	27120	DUCHEMIN Patrick
27553	SALLIERE Christian	0	0	1	3	24026	MORON Laurent
27581	PLULOIN Alain	1	1	0	0	27122	PATROUILLAULT Raymond
102452	DUPORT Fernand	0	0	1	3	27121	MARTIN Robert
27191	PORDEPIL Gustave	1	1	0	1	27120	DUCHEMIN Patrick
27553	SALLIERE Christian	0	0	1	3	24026	MORON Laurent
27581	PLULOIN Alain	1	0	1	0	27122	PATROUILLAULT Raymond

* Le joueur casse

TOTAUX DES POINTS DE CHAQUE EQUIPE

Gagné : 1 Perdu : 0 Forfait : F

7 9

La feuille de match doit être remplie et signée par les 2 capitaines le jour de match

NOM & SIGNATURE DES CAPITAINES:

RECLAMATION : En cas de réclamation le jour du contrôle recommandé avec accusé de réception sous 72 heures chez votre délégué Régional

Oui Non

Début de Match : 15h00 - Fin de Match : 18h00

La feuille de match doit être remplie en 4 séries de 4 joueurs.

La 2ème série de joueurs devra être remplie à l'issue de la 4ème partie et la 3ème série à l'issue de la 8ème partie, et

En aucun cas un joueur ne pourra jouer plus d'un match par série.

A la fin du match, cette feuille doit être numérisée puis saisie sur le site afebas.org



4) Championnat - Précisions Elite/N1

ARTICLE 1 : DATES ET HORAIRES

Les matchs de championnat Élite et N1 se déroulent sur les week-ends d'Opens Homologués AFEBAS :

Le Dimanche : 09H00 - Début Journées de Championnat

Les équipes devront être présentes au moins 30 minutes avant l'appel des rencontres.

Les rencontres se déroulant sur 2 tables en 10 rencontres de 2 joueurs en 2 manches sèches.

En cas de matchs trop longs, le juge arbitre pourra décider, sur son initiative, de faire disputer la rencontre sur trois ou quatre tables.

ARTICLE 2 : FEUILLE DE MATCH

Les feuilles de matchs doivent être remplies avant l'annonce des rencontres.

Les joueurs peuvent s'échauffer sur cette période.

A l'annonce des rencontres, les joueurs doivent démarrer les matchs.

Considérant qu'une équipe Élite/N1 a la possibilité d'inclure des Intervenants dans son équipe, toute feuille de match qui ne présentera pas 5 joueurs par série entraînera match perdu par forfait à l'exception d'incident exceptionnel survenu sur place laissé à l'appréciation du CA de l'AFEBAS.

La première casse entre les deux joueurs est déterminée par la bande puis l'autre joueur casse à son tour.

Inscrire les 5 premiers joueurs, les 5 noms suivants devront être inscrits sur la feuille de match pendant la 4ème rencontre.

Le joueur inscrit en 5ème position ne peut se trouver en positions 6 et 7.

ARTICLE 3 : EFFECTIFS & TRANSFERT

Chaque équipe pourra recruter des joueurs résidant à plus de 100 km de l'adresse du bar ou de l'établissement du club (réf : viamichelin.fr), mais seul un de ces joueurs sera autorisé à jouer par série de 5 manches.

Un joueur ayant évolué activement depuis 3 saisons pleines dans la même équipe sera considéré comme permanent et ne sera plus concerné par ce point de règlement .

Les recrutements internes à une association ne sont pas concernés par la règle

des 100 km.

Les cas particuliers seront traités par le bureau de l'AFEBAS.

Au moment des inscriptions, les joueurs indiqueront leur ville de résidence.

Chaque délégué devra valider l'inscription de ses équipes en N1/ÉLITE et s'engager à respecter les nouvelles conditions en joignant un chèque de caution de 500 € par équipe.

En cas du non-respect de cette nouvelle charte et après vérification, une équipe se verra exclue du championnat et le chèque de caution sera encaissé.

Particularité non applicable pour la Coupe AFEBAS.

ARTICLE 4 : TENUE VESTIMENTAIRE (Voir Paragraphe dédié)

ARTICLE 5 : PLAY OFF

La saison se déroulera en 2 phases pour ces 2 divisions :

1ère PHASE :

Les 16 équipes se rencontreront toutes en matchs aller/simple, soit 15 journées de championnat.

A l'issue de ces 15 premières journées, le classement définira les 2 groupes pour la phase 2 :

Du 1er au 8ème pour le groupe A Du 9ème au 16ème pour le groupe B.

2ème PHASE :

Groupes A & B :

Les équipes redémarrent avec le nombre de points acquis, équivalent au nombre de matchs gagnés, soit un match gagné équivaut à 1 point.

Les 8 équipes de chaque groupe se rencontreront en matchs aller / retour, soit 14 journées de championnat.

ARTICLE 6 : INTERVENANTS MODALITÉS

Les équipes ont la possibilité d'intégrer des joueurs (intervenants) évoluant dans une division inférieure de la même association et licenciés depuis deux saisons consécutives et sans limite de nombre de joueur par série. Pour les joueurs nouvellement licenciés en afebas un seul intervenant sera autorisé par série. (Pour le Championnat et non pour la Coupe).

Concernant ces joueurs :

- Ils ne pourront participer en N1/Elite qu'après avoir participé à un match de championnat dans leur division.
- Ils pourront au maximum participer à 10 journées de Championnat.
- Aucun point lié à cette participation ne sera attribué au C.I.P.
- Ils ne peuvent intervenir que dans une seule équipe.
- Une somme de 15 Euros (complément du prix de la licence) leur sera demandée (somme déduite de la caisse de péréquation de l'équipe).

Nombre illimité d'intervenants, mais un seul nouvel intervenant sur le dernier Open de la saison.

ARTICLE 7 : ENGAGEMENT SAISON SUIVANTE :

Un chèque de 500.00 € de caution à remettre à votre délégué (non encaissé sauf désistement ou forfait général).

Coupon réponse à remettre à votre délégué AFEBAS, au plus tard à la finale des Champions.

En cas de non-engagement d'équipes sélectionnées dans les délais impartis, des repêchages dans les prétendants à la montée auront lieu.



TABLES :

ÉLITE:	X	3 et 4
NATIONALE 1 :		

J1	Date :	dimanche 9 février 2020
----	--------	-------------------------

NOM ÉQUIPE LOCALE :	N°
BREIZH PLAYERS	

NOM ÉQUIPE VISITEUSE :	N°
ENEZ EOG 1	

N°LICENCE	NOM & PRÉNOM	CLT	Lettre*	RÉSULTATS	Lettre*	CLT	N°LICENCE	NOM & PRÉNOM
102452	DUCHEMIN Paul	0	F B	1 1	C E	3	27121	QUELENNEC Alain
27191	AUTRET Sébastien	1	F A	1 1	C D	1	27120	BELLECC Thierry
27553	THORAVAL David	0	F D	0 2	C A	1	27401	POULIQUEN Raphael
27581	KERDREUX Damien	1	F C	1 1	C F	3	24026	LAURENT Yvon
102456	ABSENT Kevin	2	A F	1 1	D C	0	27122	PALA Jean-Pierre
102452	DUCHEMIN Paul	0	F F	0 2	C C	3	27121	QUELENNEC Alain
27191	AUTRET Sébastien	1	E C	1 1	B F	1	27120	BELLECC Thierry
27553	THORAVAL David	0	C A	2 0	F D	1	27401	POULIQUEN Raphael
27581	KERDREUX Damien	1	C C	2 0	F F	3	24026	LAURENT Yvon
102456	ABSENT Kevin	2	F C	1 1	C F	0	27122	PALA Jean-Pierre

* NOM & SIGNATURE DES CAPITAINES :

TOTAL DES POINTS DE CHAQUE ÉQUIPE

GAGNÉ : 2 NUL : 1 PERDU : 0

RÉCLAMATION : En cas de réclamation joindre un courrier recommandé avec accusé de réception sous 72 heures au bureau de l'AFEBAS

Cette feuille doit être remplie et signée des 2 Capitaines le jour du match.

Toute feuille de match qui ne présentera pas 5 joueurs parsérie entrainera match perdu par forfait.

10 10

OUI NON

A	Casse Ferme
B	Ferme après casse
C	Vainqueur
D	Perdu Casse Ferme
E	Perdu Ferme ap. Casse
F	Perdant

Début de Match : 9h00 - Fin de Match : 11h25

REMPLISSAGE : Inscrire les 5 premiers joueurs sans respect d'ordre du classement individuel. Les 5 noms suivants devront être inscrits sur la feuille de match durant la 4ème rencontre. Le joueur inscrit en 5ème position ne pourra se trouver en positions 6 et 7.

DIVISION NATIONALE ÉLITE

Les 4 derniers descendent en NATIONALE 1.

DIVISION NATIONALE 1

Les 4 premiers montent en division ÉLITE.

Les 4 derniers descendent en REGIONALES (ou Dept. selon les régions).

DIVISION REGIONALE

Le 1^{er} de chaque groupe de Régionale effectuera un barrage lors de la finale des champions, soit 4 équipes accéderont en N1. Un chèque de 500 € de caution sera demandé (encaissé si qualification et refus de l'accès en N1).

Toutes les équipes finissant 1^{er} de division régionale n'accédant pas à la N1, ou refusant la montée, se verront pénalisées de 4 points l'année suivante, puis 8 points si de nouveau première, puis 12 points, etc...

DIVISION DEPARTEMENTALE

Le premier de chaque groupe monte en division supérieure (sauf cas particuliers de certaines associations).

DESCENTES:

- Poule de 12 = 4 descentes
- Poule de 10 = 3 descentes
- Poule de 08 = 2 descentes
- Poule de 06 = 1 descente



6) Subventions fin de saison

Trophée pour le champion et le vice-champion pour l'élite et la Nationale 1.

Trophée pour tous les 1ers de chaque groupe de la régionale à la départementale 2.

100 € aux équipes qualifiées participantes à la finale des Champions déduits des subventions de fin de saison. (Sauf équipes Fantômes).

Attention : une équipe ayant confirmé sa présence à la finale des Champions et ne présentant pas, ne pourra prétendre aux 100€

Si votre Association ne respecte pas la pyramide de division sportive, des pénalités financières pourront être appliquées.

<u>DIVISION ELITE</u>		<u>DIVISION NATIONALE 1</u>	
Groupe A	Groupe B	Groupe A	Groupe B
1 3 000 €	1 300 €	1 1 500 €	1 150 €
2 2 275 €	2 150 €	2 1 150 €	2 75 €
3 1 500 €		3 750 €	
4 1 200 €		4 600 €	
5 900 €		5 450 €	
6 750 €		6 375 €	
7 600 €		7 300 €	
8 450 €		8 225 €	

Caisse de péréquation : Aide aux déplacements Elite / N1 14500,00 €

<u>DIVISION REGIONALE</u>			
Groupe de 11 et 12	Groupe de 10 et 9	Groupe de 8	Groupe de 6
1 1 000 €	1 850 €	1 650 €	1 450 €
2 500 €	2 425 €	2 325 €	2 225 €
3 250 €	3 225 €		

<u>DIVISION DEPARTEMENTALE 1</u>			
Groupe de 11 et 12	Groupe de 10 et 9	Groupe de 8	Groupe de 6
1 700 €	1 600 €	1 450 €	1 300 €
2 350 €	2 300 €	2 225 €	2 150 €
3 175 €	3 150 €		

<u>DIVISION DEPARTEMENTALE 2</u>			
Groupe de 11 et 12	Groupe de 10 et 9	Groupe de 8	Groupe de 6
1 400 €	1 300 €	1 200 €	1 150
2 200 €	2 150 €	2 100 €	2 75
3 100 €	3 75 €		

7) Le C.I.P Championnat Equipe de 4

CLASSEMENT INDIVIDUEL PAR POINTS

Partout en France les joueurs bénéficient des mêmes prestations de l'AFEBAS, c'est le cas pour le classement individuel par points, très apprécié puisque chacun connaît régulièrement sa situation dans un classement national et évolutif. Tous les matchs disputés lors du championnat par équipes, championnat tripléte, des Opens homologués ainsi que des tournois homologués NC concourent à établir tout au long de la saison cette hiérarchie naturelle et équitable.

Le « C.I.P » joue notamment son rôle lors du contrôle des inscriptions au cours des tournois NC.

En même temps que vos résultats se cumulent, votre situation évolue tout au long de la saison, à condition bien sûr que votre capitaine d'équipe complète au mieux la feuille de match en ligne. Ainsi, journée par journée, votre classement vous suit avec la prise en compte des résultats des performances de la journée passée.

En début de saison vous gardez votre classement de la saison précédente sauf pour les 30 premiers du ranking National (N1/Elite) 0R qui débiteront avec un classement donné puis tous les autres à 0R/000.

L'AFEBAS se réserve le droit de fixer un classement à un nouveau licencié. Un classement sera attribué à tout nouveau licencié intégrant les divisions suivantes :

Elite et N1: CIP de 1R - Régionales : CIP de 4R

TABLEAU DE CLASSIFICATION : NC/8R/7R/6R/5R/4R/3R/2R/1R/0R

NC = Non Classé (ou 9R)

8R = Joueur classé au 8ème rang, supérieur au rang NC.

7R = Joueur classé au 7ème rang, supérieur aux rangs 8R et NC.

BARÈME DES POINTS :

De 0 à 15 points Le joueur reste dans son rang

De 16 à 31 points..... Le joueur monte d' 1 rang

De 32 à 47 points..... Le joueur monte de 2 rangs

De 48 à 63 points..... Le joueur monte de 3 rangs

De 64 à 79 points..... Le joueur monte de 4 rangs

Et ainsi de suite...

PRÉCISION : Le classement individuel de chaque joueur comprend deux parties :

1ère partie, le rang. Ex : 8R

2ème partie, les points acquis. Ex : + 15 points, soit 8R/15

Tableaux de calcul des points Régionale & D1 & D2 : (lire horizontalement)

Match Gagné											Match Perdu										
	OR	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	NC		OR	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	NC
OR	.+2	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	OR	-2	-3	-3	-3	-4	-4	-4	-5	-5	-5
1R	.+3	.+2	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	1R	-1	-2	-3	-3	-3	-4	-4	-4	-5	-5
2R	.+3	.+3	.+2	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	2R	-1	-1	-2	-3	-3	-3	-4	-4	-4	-5
3R	.+3	.+3	.+3	.+2	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	3R	-1	-1	-1	-2	-3	-3	-3	-4	-4	-4
4R	.+4	.+3	.+3	.+3	.+2	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	4R	-1	-1	-1	-1	-2	-3	-3	-3	-4	-4
5R	.+4	.+4	.+3	.+3	.+3	.+2	.+1	.+1	.+1	.+1	5R	-1	-1	-1	-1	-1	-2	-3	-3	-3	-4
6R	.+4	.+4	.+4	.+3	.+3	.+3	.+2	.+1	.+1	.+1	6R	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-2	-3	-3	-3
7R	.+5	.+4	.+4	.+4	.+3	.+3	.+3	.+2	.+1	.+1	7R	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-2	-3	-3
8R	.+5	.+5	.+4	.+4	.+4	.+3	.+3	.+3	.+2	.+1	8R	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-2	-3
NC	.+5	.+5	.+5	.+4	.+4	.+4	.+3	.+3	.+3	.+2	NC	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1

Tableaux de calcul des points Elite & N1 : (lire horizontalement)

Match Gagné

	OR97 et +	OR96 A OR65	OR64 A OR33	OR32 A OR00	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	NC
OR97 et +	.+2	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1
OR96 A OR65	.+3	.+2	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1
OR64 A OR33	.+3	.+3	.+2	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1
OR32 A OR00	.+3	.+3	.+3	.+2	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1
1R	.+4	.+3	.+3	.+3	.+2	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1
2R	.+4	.+4	.+3	.+3	.+3	.+2	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1
3R	.+4	.+4	.+4	.+3	.+3	.+3	.+2	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1
4R	.+5	.+4	.+4	.+4	.+3	.+3	.+3	.+2	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1
5R	.+5	.+5	.+4	.+4	.+4	.+3	.+3	.+3	.+2	.+1	.+1	.+1	.+1
6R	.+5	.+5	.+5	.+4	.+4	.+4	.+3	.+3	.+3	.+2	.+1	.+1	.+1
7R	.+6	.+5	.+5	.+5	.+4	.+4	.+4	.+3	.+3	.+3	.+2	.+1	.+1
8R	.+6	.+6	.+5	.+5	.+5	.+4	.+4	.+4	.+3	.+3	.+3	.+2	.+1
NC	.+6	.+6	.+6	.+5	.+5	.+5	.+4	.+4	.+4	.+3	.+3	.+3	.+2

Match Perdu

	OR97 et +	OR96 A OR65	OR64 A OR33	OR32 A OR00	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	NC
OR97 et +	-2	-3	-3	-3	-4	-4	-4	-5	-5	-5	-6	-6	-6
OR96 A OR65	-1	-2	-3	-3	-3	-4	-4	-4	-5	-5	-5	-6	-6
OR64 A OR33	-1	-1	-2	-3	-3	-3	-4	-4	-4	-5	-5	-5	-6
OR32 A OR00	-1	-1	-1	-2	-3	-3	-3	-4	-4	-4	-5	-5	-5
1R	-1	-1	-1	-1	-2	-3	-3	-3	-4	-4	-4	-5	-5
2R	-1	-1	-1	-1	-1	-2	-3	-3	-3	-4	-4	-4	-5
3R	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-2	-3	-3	-3	-4	-4	-4
4R	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-2	-3	-3	-3	-4	-4
5R	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-2	-3	-3	-3	-4
6R	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-2	-3	-3	-3
7R	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-2	-3	-3
8R	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-2	-3
NC	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-2

A. RÈGLEMENT :

Tous les points du règlement du Championnat par équipes de l'AFEBAS s'appliquent aux rencontres de la Coupe AFEBAS (Hors élite N1) à l'exception des précisions suivantes :

B. PARTICIPANTS :

Toutes les équipes engagées en Championnat AFEBAS, toutes divisions confondues, enregistrées avant le 1er tour de la Coupe AFEBAS pourront y participer.

C. TIRAGE AU SORT :

Avant chaque tour, un tirage au sort définira les rencontres. Ce tirage au sort pourra indifféremment être effectué par le bureau de l'AFEBAS ou par l'Association Régionale. L'équipe tirée au sort la première recevra l'adversaire. Si deux équipes d'un même bar équipé d'un seul billard doivent recevoir le même soir, l'équipe tirée au sort la première recevra, la seconde se déplacera.

D. QUALIFICATION/ELIMINATION :

Les matchs se joueront en élimination directe. En cas d'égalité à l'issue de la rencontre, se reporter aux consignes précisées sur la feuille de match de Coupe. Les éliminatoires se poursuivront jusqu'à ce que le quota de 64 équipes qualifiées pour les PHASES FINALES DE LA COUPE AFEBAS soit atteint. Des rencontres inter-régions auront donc lieu lors des derniers tours de qualification.

E. FEUILLE DE MATCH / CLASSEMENT :

La feuille de match doit être pliée. Aucun point n'est attribué pour le classement individuel en Coupe AFEBAS. Le classement individuel des joueurs n'est donc pas à prendre en compte. La feuille de match sera remplie, d'abord avec 2 matchs en double* puis 2 séries de 4 joueurs. Chaque joueur ne pourra jouer qu'une manche par série. Les 4 noms suivants devront être inscrits sur la feuille de match pendant la 3ème rencontre de la première série. Le joueur inscrit en dernière position de la première série ne peut se trouver en positions 1 et 2 de la seconde série. En cas de non respect des positions, aucune réclamation ne sera recevable et la rencontre sera entérinée. Cette mesure relève de la responsabilité des 2 capitaines d'équipes qui sont en charge de vérifier en amont le positionnement des joueurs.

*Aucun échange (verbale ou autre) entre les 2 joueurs de la doublette ne sera autorisé après le 1er coup joué suite à la prise de possession de la table, sous peine de manche perdue.

F. DÉPARTAGE :

En cas d'égalité 5/5, une série de 4 joueurs procédera à une séance de penalty. (voir Règl.18.§.C La Finale des Champions).

La feuille de match de Coupe est à télécharger depuis le site internet www.afebas.org, et à imprimer avant la rencontre. Les matchs de Coupe AFEBAS ne sont pas comptabilisés pour le CIP.

G. PHASES FINALES :

Organisées sur une journée, les phases finales de la Coupe AFEBAS, regrouperont les 64 équipes issues des qualifications. Un tirage au sort déterminera les rencontres entre chaque tour.

Les deux joueurs inscrits en dernières positions de la première série ne peuvent se trouver en positions 1 et 2 de la seconde série. En cas de non respect des positions, aucune réclamation ne sera recevable et la rencontre sera entérinée. Cette mesure relève de la responsabilité des 2 capitaines d'équipes qui sont en charge de vérifier en amont le positionnement des joueurs.

La compétition peut se dérouler sur plusieurs billards.

Pour départager 2 équipes en cas d'égalité, une série de 4 joueurs procédera à une séance de penalty. (voir Règl.18.§.C La Finale des Champions)

H. SUBVENTIONS ET TROPHEES :

Vainqueur	1 600 €	+ Trophée
Finaliste	800 €	+ Trophée
½ Finaliste	400 €	+ Trophée
¼ Finaliste	200 €	+ Trophée
1/8 Finaliste	150 €	+ Trophée
1/16 Finaliste	100 €	+ Trophée
1/32 Finaliste	50 €	(Uniquement si présence de l'équipe)



NOM DE L'EQUIPE LOCALE

BREIZH PLAYERS

LICENCE	Nom et prénom du joueur	Cl
14348	POTIER Jean-Pierre	6
27191	AUTRET Sébastien	1
27553	THORAVAL David	2
27581	KERDREUX Damien	0
14348	POTIER Jean-Pierre	6
27191	AUTRET Sébastien	1
27553	THORAVAL David	2
27581	KERDREUX Damien	0
14348	POTIER Jean-Pierre	6
27191	AUTRET Sébastien	1
27553	THORAVAL David	2
27581	KERDREUX Damien	0

 TOTAUX DES POINTS DE CHAQUE EQUIPE
 Gagné : 1 Perdu : 0 Forfait : F

RESULTATS

1	0
0	1
1	0
0	1
0	1
1	0
0	1
1	0
0	1
1	0
5	5

NOM DE L'EQUIPE VISITEUSE

ENEZ EOG 1

Cl	LICENCE	Nom et prénom du joueur
3	27121	QUELENNEC Alain
1	27120	BELLEC Thierry
1	27401	POULIQUEN Raphael
3	27122	LAURENT Yvon
3	27121	QUELENNEC Alain
1	27120	BELLEC Thierry
1	27401	POULIQUEN Raphael
3	27122	LAURENT Yvon
3	27121	QUELENNEC Alain
1	27120	BELLEC Thierry
1	27401	POULIQUEN Raphael
3	27122	LAURENT Yvon

* Le joueur casse

 La feuille de match doit être remplie et signée par les 2 capitaines le jour du match
NOM & SIG NATURE DES CAPITAINES:
MATCH EN DOUBLETTE: Formule "Ping-Pong"

Les Joueurs jouent à tour de rôle, qu'ils aient empoché ou non précédemment

Aucun échange (verbale ou autre) entre les 2 joueurs de la doublette ne sera autorisé après le 1er coup joué suite à la prise de possession de la table, sous peine de manche perdue.

La feuille doit être pliée puis remplie, d'abord 2 matchs en doublette (4 joueurs différents).

La feuille de match doit être remplie en 2 séries de 4 joueurs.

En aucun cas un joueur ne pourra jouer plus d'un match par série.

Début de Match : 20h00 - Fin de Match : 22h30
En cas d'égalité Pénalty sur 4 Joueurs

14348	POTIER Jean-Pierre	6	0	1	3	27121	QUELENNEC Alain
27191	AUTRET Sébastien	1	0	0	1	27120	BELLEC Thierry
27553	THORAVAL David	2	1	0	1	27401	POULIQUEN Raphael
27581	KERDREUX Damien	0	1	1	3	27122	LAURENT Yvon

En cas d'égalité à l'issue de la série des 4 penaltys, départage (mort subite)*.

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
LOCAL	X	0	X	X	0	0														
VISITEUSE	X	0	X	X	0	X														

* Mort subite : Suite des penaltys, la victoire est alors accordée à la première équipe marquant un point de plus que son adversaire avec le même nombre de tir. Un joueur ne peut rejouer que tous les 4 tirs (P1,P5,P9...).

HISTORIQUE DE LA COUPE AFEBAS :

2022 / 2023 : Victoire des BULL'S BROTHERS de Logitec Compétition face aux RAZORB'ACQ de 8 Pool Comp. 62

2021 / 2022 : Victoire de la NEWTEAM 1 de ASC face aux CENO'S BACK de 8 Pool Cœur de France

2018 / 2019 : Victoire des NINJAS 1 de Vendée Billard face aux VIGNERONS de ASC

2017 / 2018 : Victoire des GUNNERS de 8 Pool Comp. 62 face aux BLACKBALL de 8 Pool Comp. 62

2016 / 2017 : Victoire des Txchinkoy's de ASC face aux Scoprions de 8 Pool Comp. PIDF

2015 / 2016 : Victoire des SCORPIONS de ETRECHY (91) face aux HAS BEEN de Orleans (45)

2014 / 2015

Victoire des BLACK BIRD de Naveil (41) face aux DROOPY POOL 1 de Nieul le Dolent (85)

2013 / 2014

Victoire des TXCHINKOY'S de St Émilion (33) face aux BULL'S BROTHERS de Châtelleraut (86)

2012 / 2013

Victoire du STEFFY'S 1 de Pleslin-Trigavou (22) face aux POOL FICTION 33 de St Loubès (33)

2011 / 2012

Victoire des SCORPIONS d'Etampes (91) face aux BLACK BIRD de Blois (41)

2010 / 2011

Victoire des SKIPPERS de Dinard (35) face aux BULL'S BROTHERS de Châtelleraut (86)

2009 / 2010

Victoire des SKIPPERS de Dinard (35) face aux BLACKBIRD de Blois (41)

2008 / 2009

Victoire des ST MICHEL d'Arras (62) face aux SCORPIONS d'Etampes (91)

2007 / 2008

Victoire des TIFFANY'S de Rennes (35) face aux EXPERT de Larmor (56)

2006 / 2007

Victoire des SAINT MICHEL d'Arras (62) face aux SKIPPERS de Dinard (35)

2005 / 2006

Victoire des SAINT MICHEL d'Arras (62) face à la Rotonde 1 de Winglees (62)

2004 / 2005

Victoire des X618 de Casseneuil (47) face aux SKIPPERS de Dinard (35)

2003 / 2004

Victoire des SKIPPERS de Dinard (35) face aux SAINT MICHEL d'ARRAS (62)

2002 / 2003

Victoire des SAINT MICHEL d'Arras (62) face aux SCORPIONS de Viroflay (78)

2001 / 2002

Victoire des CHIC'S PLANETES de la Roche/yon (85) face aux X618 de Damazan (33)

2000 / 2001

Victoire des BLACK BIRD de Blois (41) face aux SAINT MICHEL d'ARRAS (62)

1999 / 2000

Victoire des SKIPPERS de Dinard (35) face aux SAINT MICHEL d'ARRAS (62)

1998 / 1999

Victoire des SAINT MICHEL d'Arras (62) face aux X618 de Marcellus (47)

1997 / 1998

Victoire des SKIPPERS de Dinard (35) face aux SAINT MICHEL d'ARRAS (62)

1996 / 1997

Victoire des SAINT MICHEL d'Arras (62) face aux SKIPPERS de Dinard (35)

1995 / 1996

Victoire des SAINT MICHEL d'Arras (62) face aux CLEDERIX de Cleder (29)

1994 / 1995

Victoire des SAINT MICHEL d'Arras (62) face aux SCORPIONS de Rambouillet (91)

1993 / 1994

Victoire des SCORPIONS de Rambouillet (91) face aux CLEDERIX de Cleder (29)

1992 / 1993

Victoire des BLACK BIRDS de Blois (41) face aux BONS NIAFS de Agny (62)

1991 / 1992

Victoire du CELTIC de Betton (35) face aux CHIC'S PLANETES de la Roche/Yon (85)

1990 / 1991

Victoire des BONS NIAFS de Agny (62) face aux CHIC'S PLANETES de la Roche sur Yon (85)

WORLD POOL-BILLIARD ASSOCIATION



REGLES BLACKBALL

1. LE JEU

Le jeu doit être connu sous le nom de "Blackball".

Jouez le jeu avec un esprit sportif.

L'arbitre est seul juge de ce qui est régulier ou irrégulier et peut prendre toutes les mesures nécessaires afin d'assurer que les règles sont respectées.

2. EQUIPEMENT ET SURFACE DE JEU

Le jeu se joue sur une table rectangulaire à six poches et six bandes.

Équipement autorisé...

- (a) Une bille blanche appelée "bille de choc".
- (b) Deux groupes de billes de couleur constitués de sept billes rouges (ou bleues) et sept jaunes. À défaut, utiliser des billes numérotées de 1 à 7 et de 9 à 15.
- (c) Une bille noire (bille n°8).
- (d) Une extension avec réservoir araignée, 3 positions ou X.
- (e) Les queues autorisées.

Aucun autre équipement n'est autorisé à moins d'avoir été ratifié par la WPA.

La surface de jeu est composée de l'ardoise et des bandes recouvertes de tapis.

La surface devra être marquée d'un spot noir (emplacement de la bille n°8) situé à l'intersection des deux diagonales imaginaires joignant les poches du centre et du coin.

Le tapis est marqué d'une ligne de zone (ou ligne de tir). Cf. Schéma. Une ligne droite tracée à 1/5 de la longueur de la table de bande à bande, parallèle à la bande la plus éloignée du spot noir. La zone de tir est la surface rectangulaire bordée par la ligne de zone et les trois bandes.

3. OBJECTIF DU JEU

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

4. DEPART DU JEU (ou Recommencement)

Le coup d'ouverture (casse) sera déterminé par tirage à la bande.

PROCEDURE DE TIRAGE

Les billes devront être de même taille et poids. Avec "bille en main" derrière la ligne de zone, un joueur à droite et un à gauche de la table, les billes sont frappées simultanément vers la bande du haut pour revenir aussi près que possible de la bande de zone. Le joueur dont la bille s'arrête le plus près de la bande de zone gagne (avant ou après contact avec la bande).

Le tirage est automatiquement perdu si une bille...

- (a) Traverse sur la moitié de table de l'adversaire.
- (b) Ne touche pas la bande du haut.
- (c) Tombe dans une poche.
- (d) Sort de la table.
- (e) Touche une bande latérale.
- (f) S'arrête devant une poche en ayant dépassé le bord de la bande de zone.

Un retirage sera fait si les deux joueurs échouent ou si l'arbitre est incapable de déterminer lequel est le plus près.

Le joueur gagnant le tirage choisit qui casse en premier. Les casses sont ensuite alternées au fil du jeu.

4a LE TRIANGLE Placé tel que montré sur le dessin avec la bille noire sur son spot.

4b LA CASSE Le premier coup d'une partie est la casse. Pour casser, la blanche est jouée depuis la zone en direction du triangle.

La partie commence quand le procédé d'un joueur touche la bille blanche.

- (a) La casse est valable si une bille est empochée, OU si au moins deux billes de couleur traversent complètement la ligne imaginaire joignant le milieu des poches centrales (cf. schéma n°1).
- (b) Si la casse est non valable, l'adversaire bénéficie d'un tir libre suivi d'une visite. La bille blanche peut être jouée, d'où elle est OU depuis la zone OU le triangle peut être refait.

4c JOUER DEPUIS LA ZONE

(a) La blanche doit être dans la zone quand elle est jouée. Si le centre de la blanche est sur la ligne de zone, elle est considérée comme étant dans la zone.

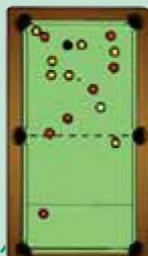


Schéma n°1. Voir 4b(a)

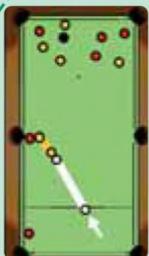


Schéma n°2. Voir 4c

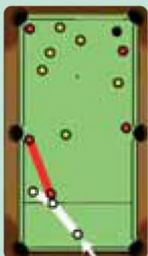


Schéma n°3. Voir 4c(b)

(b) La blanche ne doit être déplacée qu'à la main, pas avec la virole de la queue. Le joueur peut continuer à ajuster la position de la blanche jusqu'à ce que le coup soit joué. Si le procédé de la queue touche la blanche, le coup est considéré comme étant joué, il y a faute si le coup ne répond pas aux exigences d'un coup légal.

DEFINITION D'UN COUP LEGAL (cf. schéma n°3) :

Pour faire un coup légal, le joueur doit faire en sorte de toucher une bille "on" (bille "on" = bille autorisée) ET ensuite...

- (1) D'empocher une ou plusieurs billes "on" (voir règle 6b) OU
- (2) De toucher une bande avec la blanche ou une autre bille (voir l'exception, règle 5g, snook).

(c) La blanche peut être jouée dans n'importe quelle direction. Après une faute, si le joueur décide de jouer depuis la zone, la blanche doit être positionnée de façon à ne toucher aucune autre bille.

Il y a faute, si pendant le placement, la blanche touche une autre bille.

4d BILLE NOIRE EMPOCHÉE A LA CASSE ou sur une recasse...

Le triangle est refait et le même joueur casse à nouveau.

Aucune pénalité n'est infligée même si une faute est commise lors du tir.

4e DETERMINATION DES GROUPES SUR UNE TABLE LIBRE

Les groupes NE SONT PAS DETERMINES et la table reste libre...

- (a) A la casse.
- (b) Lors d'une faute.
- (c) Sur un tir "libre" après une faute.
- (d) Sur une combinaison lorsqu'une bille de chaque groupe est empochée.

Après la casse la table est libre et les joueurs peuvent jouer des billes de n'importe quel groupe (cf. schéma n°2). La noire ne peut pas servir de bille "on" afin d'empocher une bille de couleur, à moins qu'une faute n'ait été commise et que le joueur bénéficie d'un tir libre.

Si un joueur empoché une ou plusieurs billes d'un même groupe, ce groupe lui est attribué pour la durée de la partie.

L'autre groupe est attribué à son adversaire.

4f DETERMINATION DES GROUPES APRES UNE FAUTE

Si une faute est commise sur une table libre et qu'une ou plusieurs billes ont été empochées, alors ces billes ne déterminent pas les groupes.

Le joueur suivant joue donc une table libre et bénéficie d'un tir libre qui peut être joué depuis la position de la blanche OU depuis la zone.

Un joueur peut jouer n'importe quelle bille sur un tir libre et la table reste libre.

4g DEROULEMENT DU JEU Durant le jeu, si des billes sont empochées et que le coup est légal alors les joueurs ont le droit de rejouer.

Cela continue jusqu'à ce que le joueur...

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

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

4i BILLES TOUCHANTES

Une bille en contact ne doit pas bouger au départ du coup.

Si la bille est de son propre groupe. La bille est considérée comme ayant été jouée. Pour faire un coup légal, le joueur a seulement besoin d'empocher une bille de son groupe OU de faire en sorte que n'importe quelle bille, blanche incluse, touche une bande.

Si la bille n'est pas de son groupe. Le joueur doit faire en sorte de répondre aux exigences d'un coup légal. Voir règle 4c(b).

Si deux billes ou plus sont touchantes. Le coup doit répondre à toutes les exigences d'un coup légal. Si c'est impossible, la partie est nulle. Voir 4p. Si la bille touchante bouge au départ du coup, alors il y a faute.

4j COMBINAISONS

Deux billes ou plus peuvent être empochées au cours du même tir. Sur une combinaison, vous pouvez...

- (a) Toucher en premier une bille de votre groupe et empocher des billes de chaque groupe.
- (b) empocher votre (vos) dernière(s) bille(s) et la noire pour gagner la partie, en vous assurant de toucher en premier une bille de votre groupe et que toutes les billes soient empochées (cf. schéma n°6).
- (c) Jouer la noire (si la noire est "on") sur une bille adverse et empocher les deux pour gagner la partie.

Sur une combinaison après une faute, le tir libre peut servir à toucher n'importe quelle bille.

Par exemple, vous pouvez jouer une bille adverse sur la noire pour gagner la partie, si la noire est "on". Dans ce cas, il n'est pas nécessaire d'empocher la bille adverse (règle 6b).

Dans ces 3 cas les billes peuvent quel ordre.

4k BILLES EN DEHORS DE LA TABLE

(a) Il n'y a pas faute si une bille quitte la bande avant de retomber sur la table. Les exigences d'un coup légal sont remplies.

(b) Il y a faute si la bille sort de la surface de jeu ou un objet ne faisant pas parti de la table, ensuite sur la table.

4l REMPLACEMENT DES BILLES SUR LA TABLE

Après 4k(b), Les billes sont remises à leur position initiale.

(a) Si c'est la bille n°8 ou une bille de couleur, l'emplacement du spot de la noire ou du spot de la blanche, sur l'axe reliant ce point au centre de la table.

Les billes sont remplacées dans l'ordre suivant :

- (a) La bille noire.
- (b) Les billes rouges (ou bleues ou jaunes).
- (c) Les billes jaunes (ou numérotées de 1 à 7 et de 9 à 15).

Remplacer les billes le plus près possible de leur position initiale.

4m INTERFERENCES ET MARQUAGE

Il n'y a PAS faute si les billes sont touchées par une autre bille en mouvement.

(a) Par des personnes autres que les joueurs.

(b) Si un des joueurs a été bousculé ou touché.

(c) Si un événement en dehors du jeu perturbe le jeu. L'arbitre devra replacer les billes au plus près de leur position initiale.

Un joueur ne doit pas utiliser un bleu ou un rouge. Ce n'est pas une faute de poser un bleu ou un rouge sur la table.

Le marquage intentionnel destiné à aider un joueur est une faute.

4n BILLE TOMBANT DANS UNE POCHES

(a) Si une bille tombe dans une poche, elle est considérée comme étant empochée.

(b) Si une bille tombe "d'elle-même" dans une poche, elle sera touchée par une autre bille en mouvement, alors elle sera remplacée et toutes les billes concernées seront remises à leurs positions initiales.

Le joueur peut alors rejouer le même coup.

(c) Si plusieurs billes ayant bougées et touchées à leurs positions initiales, dans ce cas, aucune pénalité ne soit infligée et la casse sera faite.

(d) Si une bille oscille momentanément dans une poche, elle est alors considérée comme étant tombée.

4o BILLE DE COULEUR COLLEE A UNE BANDE

Quand la blanche, lors d'un tir, touche une bande, il n'y a pas faute si...

(a) Une bille est empochée OU la blanche touche une bande OU la bille collée touche une bande.

(d) N'importe quelle autre bille touchée par la blanche pas en contact avant que le coup soit joué.

Par contre, il y a faute si aucune règle n'est respectée. Une bille n'est pas considérée comme telle par un arbitre.

4p PAT Situation très rare où la table est telle que des joueurs ne sont plus accessibles.

blanche ne disposant plus d'un passage pour les billes concernées. Dans ce cas, la partie est nulle.

(a) Si le PAT est accidentel, le joueur a le droit de rejouer.

(b) Si le PAT est par choix, un tirage à la bande est effectué. De même après plusieurs tirs ne faisant pas enlever le PAT, les joueurs qu'ils leur restent 3 tirs de manière significative. Si la configuration change, celle-ci est à rejouer.

Refaire le triangle implique de réduire la table.

4q ACHEVEMENT D'UNE PARTIE OU DE LA PARTIE

Une partie est terminée lorsque la blanche a touché toutes les billes de son groupe et que toutes les billes se sont arrêtées dans la zone de tir.

"perte de partie" (règle 7)

L'arbitre attend que toutes les billes soient touchées ou match en faveur du joueur gagnant.

être empochées dans n'importe

la surface de jeu, roule le long d'une dans une poche, et que toutes les face du jeu et touche une personne, a table (comme un bleu) et retombe

LA TABLE
s en jeu comme suit...
depuis la zone.
de couleur, celle-ci doit être replacée sur au plus près, sans toucher une autre re de la ligne de zone.
tre suivant...

ométrées de 1 à 7).
e 9 à 15).
e les unes des autres sans se toucher

DE LA TABLE
bougées dans ces circonstances...
joueurs prenant part à la partie OU
U
rôle du joueur se produit.
us près de leurs positions d'origine.
ou un autre objet comme marqueur.
u sur la table lorsque le joueur est en in de son tour.
der la visée est une faute.

CHÈ SANS AVOIR ETE TOUCHÉE
sans avoir été touchée par une autre secondes ou plus, ni pris aucune part lacée et le jeu continu.
urant un coup, alors qu'elle aurait du mouvement (blanche et/ou bille "on"), billes ayant bougées durant le coup es précédant le coup.
coup OU choisir un coup diffèrent.
qu'il serait impossible de les replacer le triangle serait reformé sans qu'au-e serait effectuée par le même joueur

nt sur le bord de la poche avant de ne empochée et n'est pas replacée.

NE BANDE
ne en premier une bille collée à une
fférente de celle où elle était OU
e une bande sur laquelle elle n'était joué.
es figures décrites ci-dessus n'est idérée comme collée avant d'être re ou un joueur, avant de jouer le

u les billes restant à jouer par l'un en "TIR" direct ou indirect, la bille sage suffisant pour atteindre la ou partie sera rejouée sans qu'aucune
ayant cassé, casse à nouveau.
la bande sera refait pour la casse.
t pas évoluer la partie, l'arbitre devra coups chacun pour faire évoluer le jeu uration de la partie n'a toujours pas

le nombre de billes. Règle 8g.
D'UN MATCH
a noire est empochée légalement trétées OU dans une situation de
se soient arrêtées et annonce partie, ou de l'équipe.
es billes sont toujours en mouvement, te de partie si un autre coup est joué es billes restantes.

5. FAUTES

- 5a Empocher la bille blanche.** Ceci inclue la casse.
- 5b Jouer en dehors de la zone lorsqu'on est obligé de jouer à l'intérieur.**
- 5c Empocher une bille adverse** sans avoir empoché une bille de son propre groupe (ou la noire si elle est "on"), excepté lorsque la table est libre
- 5d Ne pas faire un coup légal. Règle 4c(b).**
- 5e SAUTER PAR DESSUS UNE BILLE**
Si la blanche saute par-dessus une bille ou une partie d'une bille sans avoir au préalable touché une bille, alors il y a faute.
- 5f POUSETTE**
C'est lorsque le procédé reste en contact avec la blanche après qu'elle a commencé son mouvement.
- 5g Ne pas toucher une bille "on" au sortir d'une position de snook.**
Un joueur est considéré comme snooké lorsqu'il lui est impossible de toucher une bille "on" par un tir direct droit.
Lorsqu'un joueur est snooké, il a seulement besoin de faire un contact sur une bille "on".
Il ne lui est pas nécessaire d'empocher une bille OU de faire en sorte qu'une bille touche une bande (cf. schéma n°5)
- Les joueurs doivent demander confirmation du snook à un joueur, un arbitre ou un officiel avant de jouer le coup.**
- 5h Frapper la blanche avec une partie de la queue autre que le procédé.**
- 5i Jouer avant que toutes les billes ne se soient arrêtées.**
- 5j Jouer avant que toutes les billes n'aient été repositionnées.**
- 5k Jouer quand ce n'est pas son tour.**
- 5m DOUBLE CONTACT Le procédé frappe la blanche plus d'une fois sur le même coup.** Si le procédé frappe la blanche deux fois et que l'arbitre voit ou entend clairement chaque contact, alors il y a faute.
- 5n Jouer sans avoir au moins un pied en contact avec le sol.**
Sauf en cas de handicap physique ou autres problèmes particuliers.
- 5o Toucher une bille. Le corps d'un joueur, un vêtement, bijou ou accessoire, ou une partie de la queue, à l'exception du procédé lors d'un tir légal, touche une bille.**
Un procédé qui se détache ou un bleu qui tombe, est de la responsabilité du joueur. Si cela touche une bille en jeu, il y a faute.
Un joueur est responsable de l'équipement qu'il apporte mais non de celui fourni pendant un tournoi. Si le bout d'un râteau fourni par les organisateurs tombe et touche une bille, il n'y a pas faute. Il y a faute seulement s'il s'agit de l'équipement propre au joueur.
- 5p Faire sortir une bille de la surface de jeu (cf. 4k(b))**
- 5q Faire bouger une bille de couleur ou la n°8 lorsque celle-ci est collée à la blanche (cf. 4j)**
- 5r Faire une faute à la casse (cf. 4b)**

6. PENALITE APRES UNE FAUTE

- 6a Perte du contrôle de la table.**
Après une faute, le joueur perd sa prochaine visite et son adversaire bénéficie d'un tir libre suivi d'une visite.
- 6b SUR UN TIR LIBRE APRES UNE PENALITE**
La table est libre. Sur le premier coup seulement (tir libre), le joueur peut toucher n'importe quelle bille sans pénalité (cf. schéma n°4)
- Sur un tir libre, un joueur peut...**
 - (a) Toucher ou empocher une bille adverse.
 - (b) Faire une combinaison en jouant directement une bille adverse et ainsi empocher ses propres billes OU : jouer ses propres billes et empocher n'importe quelle bille adverse.
 - (c) Jouer la noire et empocher une bille adverse OU jouer la noire et empocher une de ses propres billes.
 - (d) Jouer la noire, mais sans l'empocher, jusqu'à ce qu'elle soit "on". La noire peut être empochée en combinaison comme décrit règle 4j.
- 6c Après une faute la bille blanche peut être...**
Replacée dans la zone OU jouée d'où elle s'est arrêtée. Jouer selon les règles 6a et 6b.

7. PERTE DE LA PARTIE

- 7a Faire une faute** lorsque la noire est empochée.
- 7b Empocher la noire** alors qu'il reste des billes de son groupe sur la table après que le coup a été joué.
- 7c Un joueur qui joue intentionnellement** une bille non "on" commet une faute volontaire et perd la partie.
Un joueur qui, intentionnellement, ne tente pas de toucher une de ses billes ou qui rejoue une bille juste après l'annonce d'une faute, perd la partie.
Ne pas essayer, de bonne foi, de jouer un coup légal est une faute volontaire, il en résulte une perte de partie.
- 7d Toucher ou prendre délibérément une bille sur la surface de jeu est une perte de partie.** Excepté lors du repositionnement de la blanche

dans la zone (règle 4c) seul l'arbitre peut toucher une bille. Si aucun arbitre n'est disponible, demandez à l'adversaire de prendre la blanche.

- 7e Attraper ou éviter à une bille de tomber.**
Si une bille (y compris la blanche) part pour être empochée, lui éviter de tomber et ainsi d'entrer dans la poche, fait perdre la partie.
- 7f Perturber intentionnellement le jeu adverse par des paroles ou des gestes.**

8. INSTRUCTIONS GENERALES DE TOURNOIS

- 8a COUPS CHRONOMETRES ET FAUTES** Les joueurs ont 60 secondes pour jouer un coup, y compris la casse ou un coup avec bille en main. L'arbitre commence à compter lorsque toutes les billes du coup précédant se sont arrêtées (voir ci-dessous, récupérer une blanche empochée)
Si un joueur n'a pas joué dans les 60 secondes, il y a faute.
Lorsque 30 secondes se sont écoulées, l'arbitre annonce "30 secondes". L'annonce doit être faite à l'instant même et ne doit pas être différée même si le joueur s'apprete à jouer son coup.
- L'arbitre peut reprendre la blanche empochée si un joueur met trop de temps à le faire.**
L'arbitre apportera la blanche au joueur en contrôle. Dès que le joueur a la bille en main, l'arbitre commence à compter. Le joueur a alors 60 secondes pour jouer le coup.
- Une suspension de temps est demandée pour les raisons suivantes...**
 - (a) Le joueur demande un râteau.
 - (b) Quelqu'un ou quelque chose gêne le joueur.
 - (c) Il doit y avoir décision sur des billes touchantes.
- 8b CONDUITE ANTI SPORTIVE** Un manquement à "l'esprit du jeu" gratifie l'adversaire d'une partie ou du match.

- Une conduite anti sportive peut être définie comme...**
 - (a) Un écart de langage.
 - (b) Jeter sa queue ou la dévisser comme pour un abandon.
 - (c) Se disputer avec un adversaire, l'arbitre ou un spectateur.
 - (d) Etre constamment en désaccord avec les décisions de l'arbitre.
 - (e) Interférer pendant qu'un adversaire joue un coup.
 - (f) Ne pas quitter la table ou rester dans le champ de visée de l'adversaire.
- 8c COACHING Jouer sans aides extérieures.**
Si, selon l'arbitre, le résultat a été faussé de quelque façon que ce soit, il peut être décidé de donner la partie à l'adversaire.
- 8d QUITTER L'AIRES DE JEU**
Si un joueur doit quitter l'aire de jeu durant le match, il doit en avoir l'autorisation par l'arbitre.
Cela ne doit arriver qu'en d'exceptionnelles circonstances. Sans arbitre, les joueurs devront faire en sorte de prendre les pauses entre les parties.
- 8e Un arbitre peut, sur demande, informer un joueur sur les règles.**
L'arbitre expliquera la règle au mieux de ses compétences. L'arbitre ne doit donner aucune opinion propre qui pourrait influencer le jeu, telle que la légalité d'un coup à jouer.

Les arbitres ne peuvent être tenus responsables d'avoir donné de mauvaises informations. Il est de la responsabilité du joueur de connaître les règles.

- 8f L'arbitre s'assure que trop de temps ne sera pas pris lors d'un coup.**
Ce sera en accord avec les règles locales de compétition et est nécessaire lorsque la règle du chronomètre n'est pas appliquée telle que décrite dans la règle 8a.
- 8g Partie à neuf billes après un jeu lent ou qui n'évolue plus.**
Faire un triangle normal de quinze billes. Enlever la bille de tête et les cinq billes du bas. Les joueurs doivent faire un tirage pour déterminer la casse (sauf PAT accidentel, cf. 4p(a))



- 8h EN DOUBLE** quand un joueur s'approche de la table, discuter avec d'autres personnes, partenaire inclus, est anti sportif.
- 8i AUTO-ARBITRAGE** Les désaccords entre les joueurs doivent être rapportés aux officiels du tournoi. Le jeu s'arrête afin de permettre d'aller chercher un officiel, car toute doléance doit être faite avant que le coup soit joué, sinon elle ne peut pas être prise en compte. Si un joueur ne fait pas ça, aucune faute ne peut être considérée comme avoir eu lieu. Un joueur doit accepter la requête d'un adversaire de suspendre le jeu afin d'aller chercher un officiel.

S'il ne le fait pas, il en résulte une perte de partie ou du match.

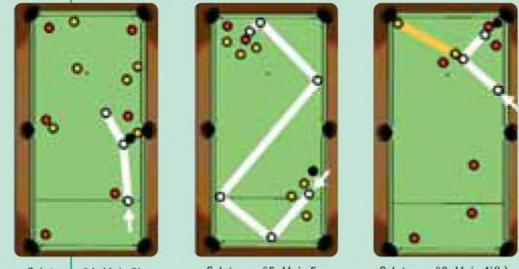


Schéma n°4. Voir 6b Schéma n°5. Voir 5g Schéma n°6. Voir 4j(b)



10) Opens Nationaux

OPEN : DÉTAILS

Open National : Tournoi individuel de joueurs licenciés, tous niveaux confondus, qui s'affrontent en élimination directe.

Open Féminin : Réservé exclusivement aux joueuses licenciées.

Open Espoir : Réservé exclusivement aux joueurs de moins de 16 ans et titulaire d'une licence « Espoir ».

DROITS D'INSCRIPTIONS

- Tarif engagement individuel OPEN : 25.00 € (Elite, Nationaux et Régionaux)
- Tarif engagement individuel OPEN : 15.00 € (Dép., Féminines et Espoirs)
- Tarif engagement individuel OPEN FÉMININ : 10.00 €
- Tarif engagement individuel OPEN ESPOIR : Gratuit

HORAIRES FIXES

SAMEDI	09H00 Open National 14H00 Open Féminin 15H00 Open Espoir (-de 16 ans)
DIMANCHE	11H30 Finales Open National & Open Féminin

TENUE VESTIMENTAIRE : Voir paragraphe dédié

REPARTITION PRIMES ET POINTS

	Budget (Open & GP)	Open Féminin
Organisation	7%	
Commission Nationale Arbitrage	4%	2%
Commission Carte Bancaire	1%	1%
Vainqueur	12%	35%
Finaliste	7%	16%
1/2 Finaliste	3,5%	11%
1/4 Finaliste	1,5%	6%
1/8 Finaliste	1%	
1/16 Finaliste	0,5%	
	Pts Espoir	Pts Féminin
Vainqueur	8	8
Finaliste	5	5
1/2 Finaliste	4	4
1/4 Finaliste	3	3
1/8 Finaliste		7
1/16 Finaliste		5
1/32 Finaliste		3

Les points acquis dans les Opens Nationaux rentrent dans le calcul du C.I.P en fin de saison.

CLASSEMENT TOP OPEN

Les TOPS OPEN / FÉMININ et ESPOIR sont déterminés par les points acquis lors des Opens.

POINTS DE RÈGLEMENT COMMUN :

- L'organisateur d'un Open homologué dispose du droit d'accepter ou de refuser librement toute inscription.
- A l'appel de son nom le joueur devra rejoindre la table de marque pour récupérer une bille blanche, s'il est le premier à se présenter ou le bordereau du match s'il est le second.
- Il devra se rendre directement à la table indiquée sur le bordereau du match.
⇒ En cas d'absence ou de retard d'un joueur, une manche perdue par forfait lui sera infligée toutes les 7 mn. Autrement dit, 28 mn après l'appel de son nom, il sera disqualifié.
⇒ Aucun échauffement ne sera admis, y compris au premier tour, à l'exception de la Finale où 30 mn avant une table sera mise à disposition de chaque finaliste.
- Pour la bonne marche de la compétition et par respect pour les autres participants, la bille blanche et le bordereau du match doivent être ramenés à la table de marque par le vainqueur, immédiatement après la fin de la rencontre.
- En cas de ligue, la décision du juge-arbitre ou superviseur sera sans appel.
⇒ La remise des subventions se fera sur présentation de la licence et d'un justificatif d'identité.
- L'utilisation des Billards hors de la compétition est formellement interdite.
- Double Licence : Réf. Art. 12 page 6

POINTS SPÉCIFIQUES OPEN NATIONAL :

- ⇒ Les inscriptions aux Opens Nationaux sont clôturées le mercredi précédent la compétition à 00H00. Toute inscription après la clôture sera majorée de 10.00€*. (*L'intégralité de ces sommes sera rajoutée à la caisse de Péréquation). Aucune inscription ne sera prise en compte après 12H00 le vendredi qui précède la compétition.
- ⇒ Il appartient aux participants de vérifier que leur nom figure bien sur le listing des participants, disponible sur le site Internet à la rubrique de la manifestation et de signaler auprès de l'AFE BAS toute anomalie constatée dans les plus brefs délais.
- ⇒ Tirage au sort effectué par le bureau de l'AFE BAS, affiché sur le site Internet, le vendredi qui précède la compétition.

- Les rencontres se jouent en 4 manches et la finale en 5 manches.

11) Grand-Prix AFEBAS

A. PRÉAMBULE :

Le Grand-prix AFEBAS est une compétition d'exception, réservée aux meilleurs joueurs AFEBAS, composée de 20 joueurs permanents et 4 non permanents, invités par l'AFEBAS à chaque édition.

Ces 4 joueurs non permanents, seront exclusivement des vainqueurs, finalistes et demi-finalistes de l'Open National précédent.

Si un joueur invité ne souhaite pas participer au Grand-Prix il ne pourra pas concourir dans l'Open National.

Au premier Grand-Prix de la saison seront invités les quatre joueurs suivants du TOP OPEN de l'année précédente.

B. INSCRIPTION :

Le montant de l'inscription au Grand-Prix AFEBAS est fixée à 660.00 € avec trois chèques de caution de 60€ encaissé en cas de forfait.

C. POINTS PAR GRAND-PRIX :

Vainqueur	22 Pts
Finaliste	18 Pts
1/2 Finaliste	14 Pts
1/4 Finaliste	10 Pts
1/8 Finaliste	08 Pts
1/16 Finaliste	07 Pts.

D. PRIMES :

A) Pour les 10 Grands Prix :

Les primes sont établies selon un pourcentage d'un budget « OPEN & GRAND-PRIX »

Montant des inscriptions de l'Open National

+ Montant de l'inscription des joueurs permanents (16 x 60€ = 960€)

+ 1.50 € par licencié masculin (selon effectif AFEBAS N-1, 5 597 Joueurs en 2019-2020 soit un budget de 8 395€ pour 2020-2021)

RÉPARTITION DES PRIMES :(40% des Primes OPEN + Grand Prix)

Vainqueur	15%
Finaliste	09%
1/2 Finaliste	04%
1/4 Finaliste	02%

B) Pour le Grand Prix de Gien :

Les Primes sont établies selon un budget annuel du Grand Prix

Montant des inscriptions des joueurs du Grand Prix (16 x 60€ = 960€)

+ Restant des inscriptions des Permanents (4 x 660€ = 2640€)

Soit un total de 3 600€

4% seront reversés à la commission Nationale d'Arbitrage

RÉPARTITION DES PRIMES :(96% des Primes)

Vainqueur	40% = 1 440 €	Finaliste	20% = 720 €
1/2 Finaliste	10% = 360 €	1/4 Finaliste	04% = 144 €

E. RÉGLEMENT :

a. Tirage & horaires :

Tirage au sort effectué « au chapeau » par l'AFEBAS, le jeudi avant la compétition.

Les accédants joueront forcément les préliminaires.

Il y aura 8 têtes de série à chaque tirage, liées aux 8 premiers du classement général.

Les 12 autres permanents seront en préliminaire.

La compétition commencera à 11h00, en cas d'absence, un décompte sera effectué.

b. l'intégralité de la compétition se déroule en 7 manches gagnantes en un temps maximum de 110 min. Avec un time-out de 5 min maximum pour les 2 joueurs en même temps toutes les 6 manches, inclus dans les 110 min de jeux.

c. La compétition se déroulera sur 4 Tables.

d. La règle de 45 secondes sans extension devra être appliquée (1mn pour la casse).

e. Les joueurs se référeront à la règle AFEBAS.

F. CLASSEMENT GÉNÉRAL :

Le classement sera évolutif en cours de saison en fonction du nombre de points obtenus par les joueurs sur chaque Grand-Prix. 1 point bonus sera rajouté toutes les 2 fermes en arrondissant au chiffre sup en cas de nombre impair.

En cas d'égalités l'ordre est déterminé en fonction des critères suivants :

1. Le nombre de points par Grand Prix (sans bonus)

2. Le nombre de « Cassés/Fermés »

3. Le nombre de finale gagnée

4. Le nombre de finale perdue

5. Le nombre de demi-finale jouée

6. Le nombre de quart de finale joué

7. Le nombre de 8^{ème} de finale joué

8. Le nombre de 16^{ème} de finale joué

9. L'ancienneté du joueur en Grand-Prix sera pris en compte.

G. QUALIFICATIONS GRAND-PRIX 2022 / 2023 :

1. Les 16 premiers joueurs du classement Grand-Prix 2021/2022.

2. Les 4 premiers joueurs du TOP OPEN 2020/2021 (si désistement Priorité au GP puis 5ème du TOP OPEN, 6ème, etc...).

3. Les 4 joueurs suivants du TOP OPEN 2021/2022 seront invités au premier Grand-Prix.

En aucun cas un repêché aura l'obligation d'accepter la qualification.

Tout joueur refusant sa sélection en tant que membre du grand prix (16 premiers du GP et 4 premiers du top open) ne pourra participer qu'à 3 Opens nationaux de la saison en cours, ou après 2 finales.

H. OBLIGATIONS DE L'ORGANISATEUR :

Un Trophée « challenge » sera remis en jeu à chaque Grand-Prix.

Afficher les noms et les scores des joueurs sur les présentoirs fournis à cet effet.

Installer 4 tables et 8 chaises pour les joueurs en compétition.

I. OBLIGATIONS DES JOUEURS :

La tenue (voir paragraphe dédié) et le comportement des joueurs de Grand Prix devront être exemplaires tant durant le Grand-Prix que tout au long du week-end de compétition.

J. FORFAIT :

Pour un forfait, le 1er chèque de caution sera encaissé.

En cas de 2ème forfait, le deuxième chèque de caution sera encaissé.

En cas de 3ème forfait, le troisième chèque de caution sera encaissé et le joueur sera exclu du grand prix.

Les cautions encaissées seront réallouées à la caisse de péréquation.

Un forfait peut ne pas être encaissé si l'absence est justifiée par un courrier officiel avant le tirage (mariage, naissance, maladie ou autre...). Les cas particuliers seront traités par la commission sportive.

La saison suivante, le joueur exclu :

Ne pourra participer qu'à 3 Opens.

Ne pourra plus participer aux Opens Nationaux de la saison en cours, après 2 finales.

K. DEROULEMENT DU GRAND-PRIX :

1. Les matches seront lancés à l'heure indiquée dans le tableau ci-dessous. En cas d'absence ou de retard d'un match, les matches suivants de la compétition pourront être lancés en avance.

2. Le match est terminé lorsque l'un des deux joueurs atteints les 7 points.

3. A la fin du temps impartis :

a) le score à une différence de 1 point minimum, le match prend fin immédiatement.

b) En cas d'égalité, la partie s'arrête immédiatement et une partie en triangle réduit débute afin de départager les joueurs avec tirage à la bande.

Horaire de Passage :

Préliminaire : 11H00

1/16 de Finale : 13H00

1/8 de Finale : 15H00 et 17H00 (4 tables)

Quart de Finales : 19h00

Demi-Finales : 21H00

Finale le lendemain : 12H00

11) Consolantes d'Open

Une consolante gratuite avec points à la clé sera organisée sur chaque Open. Les Points seront basés sur la grille des tournois NC/4R. Les rencontres se jouent en 3 manches ainsi que la finale.

Une consolante primée sera organisée sur chaque Open, si cela ne ralentit pas les compétitions en cours et si les horaires le permettent. Les rencontres se jouent en 3 manches ainsi que la finale.

L'open Départemental est un tournoi individuel de joueurs licenciés AFEBAS, tous niveaux confondus, qui s'affrontent en élimination directe. Compétition qui se déroulera sur un minimum de 3 billards. Un minimum de 4 dates de compétitions au minimum est requis pour avoir un classement correct. **La compétition pourra être adaptée par le délégué selon les besoins de son secteur.**

A : DROITS D'INSCRIPTIONS

L'open est gratuit tous les joueurs devront s'inscrire OBLIGATOIREMENT sur le site dédié avant le mercredi midi.

Tout joueur inscrit devra prévenir de son absence à l'organisateur avant le tirage au sort de la compétition.

Tout joueur absent sans prévenir se verra refusé l'accès à l'Open Départemental suivant.

Tout joueur désirant participer à la compétition après la clôture des inscriptions pourra s'inscrire sur place moyennant la somme de 5€.

B : HORAIRES

La compétition commence à 9H00.

C : REPARTITION DES POINTS

Voir tableau (Page 47)

D : QUALIFICATION GIEN

TOP Grand Prix Départemental Permanents : 1 place

TOP Grand Prix Départemental « non permanents » : 2 places

TOP OPEN Départemental : 2 places

E : POINTS DE REGLEMENT

L'organisateur d'un Open Départemental homologué dispose du droit d'accepter ou de refuser librement toute inscription.

A l'appel de son nom, le joueur devra rejoindre la table de marque pour récupérer une bille blanche, s'il est le premier à se présenter ou le bordereau du match s'il est le second.

Il devra se rendre directement à la table indiquée sur le bordereau du match.

En cas d'absence ou de retard, d'un joueur, une manche perdue par forfait lui sera infligée toutes les 7mn.

Aucun échauffement ne sera admis, y compris au premier tour.

Pour la bonne marche de la compétition et par respect pour les autres participants, la bille blanche et le bordereau du match doivent être ramenés à la table de marque par le vainqueur, immédiatement après la fin de la rencontre.

En cas de litige, la décision de l'arbitre sera sans appel.

L'utilisation des billards hors de la compétition est formellement interdite.

F : POINTS SPECIFIQUES

Il appartient aux participants de vérifier que leur nom figure bien sur le listing des participants, disponible sur le site Internet à la rubrique de la manifestation et de signaler auprès de l'AFEBAS toutes anomalies constatées dans les plus brefs délais.

Tirage au sort effectué sur place par le délégué organisateur.

14) Grand-Prix Départemental

A : PREAMBULE

Le Grand-prix Départemental est une compétition d'exception, réservée aux meilleurs joueurs de la région licencié AFEBAS, composé de 8 joueurs permanents (sélection des joueurs via leur CIP de leur association en saison 2021/2022) et 8 non permanents.

Ces 8 joueurs non permanents seront exclusivement des vainqueurs, finalistes, demi-finalistes et quart-finalistes de l'Open départemental précédent.

Un Open Départemental aura lieu avant la première journée, afin de déterminer les 8 premiers joueurs non permanents.

Si un joueur non permanent ne souhaite pas participer au Grand-Prix Départemental, il ne pourra pas concourir dans l'Open Départemental en cours.

un joueur « non permanent » ne pourra participer à 2 Grand Prix Départemental à suivre, il basculera dans l'Open Départemental à la journée suivante, en tête de série.

Un joueur permanent d'un Grand Prix Départemental d'une association ne pourra participer au grand prix Départemental et aux opens régionaux des autres associations.

B: INSCRIPTION

Le montant de l'inscription au Grand-Prix Départemental est fixé à 15,00 € pour tous les participants. Montant à réglé en totalité au délégué avant le début de la compétition. **La compétition pourra être adaptée par le délégué selon les besoins de son secteur.**

C: PRIMES

Vainqueur 120€

Finaliste : 60€

½ Finaliste : 30€

Primes 240€ - Inscription 240€.

D: REGLEMENT

Tirage et horaires :

Tirage au sort effectué « au chapeau » par l'organisateur sur place.

Lancement du Grand Prix Départemental à partir de 14h00 avec 1/4 heure de pose maximum entre chaque tour (à la fin de la manche de départage si le cas se présente).

L'intégralité de la compétition se déroulera en 7 manches gagnantes avec un maximum de 1H30 de jeu.

En cas d'égalité, au bout du temps écoulé, arrêt pur et simple de la partie en cours.

Une dernière partie de départage sera fait en mode de jeux « shoot Out » (Le joueur aura 15 secondes pour jouer la blanche après l'arrêt de la dernière bille en mouvement du coup précédent).

E : OBLIGATION DES JOUEURS

La tenue correcte et le comportement des joueurs du Grand-Prix Départemental devront être exemplaires durant toutes les compétitions.

F : ORGANISATION

Salle avec 4 billard et plus: exemple :

- journée 1 : sélection des 8 joueurs non permanents au GPD1

- journée 2 : OD1+ GPD1

- journée 3 : OD2 + GPD2

- journée 4 : OD3 + GPD3

Etc...

TABLEAUX DES SCORES PAR COEFFICIENT OPEN DEPARTEMENTAL + GRAND PRIX DEPARTEMENTAL

	Points Open Dep.	Points GP Dep.
Vainqueur	14	16
Finaliste	12	14
1/2 Finaliste	10	12
1/4 Finaliste	8	10
1/8 Finaliste	6	8
1/16 Finaliste	4	
1/32 Finaliste	2	

A. Mode de qualification (32 joueurs)

- Les 16 premiers joueurs du Grand Prix.
- Les 10 vainqueurs d'Open National.
- Les 4 premiers joueurs du classement individuel Elite et N1.
- 1 place à pourvoir pour l'association « 8 Pool Cœur de la Réunion ».
- 1 place à pourvoir pour l'association « 8 POOL COEUR DE L'OCEAN INDIEN ».

En cas d'absence d'un ou de plusieurs joueurs du Grand-Prix, les remplaçants seront sélectionnés à partir du Ranking National (Elite & N1).

En cas de 2 victoires d'un Open National, le remplaçant sera sélectionné à partir du Ranking National (Elite & N1).

En cas d'ex aequo dans le Ranking National (Elite & N1), alors la meilleure performance en Open sera prise en compte.

En cas d'exclusion d'un joueur du Grand-Prix, celui-ci ne pourra prétendre participer au Master.

Conditions : Avoir effectué un minimum de 36 manches par équipe en championnat, donc avoir effectué 30% de manches de son championnat par équipe.

Tout joueur ayant confirmé sa présence et absent le jour de la compétition (sans avoir prévenu son délégué) sera sanctionné de non participation au Master l'année suivante.

B. Déroulement de la compétition

Têtes de séries : les 4 premiers joueurs du Grand-Prix

4 manches gagnantes sauf les finales : 5 manches

Système de jeu : les vainqueurs du premier tour seront dans le tableau principal.

A. Subventions.

	Masculin Principal
Vainqueur	1300€ + Trophée
Finaliste	650€ + Trophée
½ finaliste	325€ + trophée
¼ finaliste	160€

Open Féminin

- Une joueuse pourra s'inscrire à l'Open national et à l'Open Féminin. Mais au 2ème tour de l'open national, si la joueuse est toujours en compétition elle devra faire un choix afin de ne pas ralentir les deux compétitions.
- Les rencontres se jouent en 4 manches ainsi que la finale.
- En accord avec les deux joueuses, la Finale de l'Open Féminin pourra se jouer dans la continuité du tournoi.

Master Féminin

a. Mode de qualification (16 joueuses)

Les 10 vainqueurs d'Open National Féminin.

Les 4 premières joueuses du Ranking National.

1 place à pourvoir pour l'association « 8 Pool Cœur de la Réunion ».

1 place à pourvoir pour l'association « 8 POOL COEUR DE L'OCEAN INDIEN ».

En cas d'absence d'une ou de plusieurs joueuses, les remplaçantes seront sélectionnées à partir du Ranking National.

En cas de 2 victoires d'un open national féminin, la remplaçante sera sélectionnée à partir du Ranking National.

En cas d'ex aequo dans le Ranking National, alors ce sera la meilleure performance en Open National Féminin.

Conditions : avoir effectué 20% de manches de son championnat par équipe.

Toute joueuse ayant confirmée sa présence et absente le jour de la compétition (sans avoir prévenu son délégué) sera sanctionnée de non participation au Master l'année suivante.

b. Déroulement de la compétition

Têtes de séries : les 4 premières joueuses du Ranking National.

4 manches gagnantes, finales comprises.

Système de jeu : les vainqueurs du premier tour seront dans le tableau principal.

La gagnante sera qualifiée pour le déplacement international en Espagne.

Tout cas particulier sera traité par le bureau de L'AFEBAS.

	Master Féminin
Vainqueur	500€ + Trophée
Finaliste	250€ +trophée
½ finaliste	150€

Tableau Master Féminin

Noms - Prénoms	Tableau PRINCIPALE		
	1/4 Finale	1/2 Finale	Finale
Tête de série 1			
Tête de série 4			
Tête de série 3			
Tête de série 2			

Vainqueur
Principale

Championnat Espoir

Le Championnat Espoir est réservé aux joueurs âgés de moins de 16 ans au 1er Septembre.

Chaque délégué organise son championnat en fonction des effectifs de joueurs espoirs de son association.

Les enfants doivent être accompagnés par l'un des parents, selon la législation en vigueur dans les cafés.

S'il n'est pas possible d'organiser 2 tournois de 6 joueurs, alors les joueurs concourront dans le même tournoi. Les points acquis serviront au classement annuel, et seront conservés.

Les ESPOIRS peuvent participer aux OPENS HOMOLOGUES, s'ils marquent des points ceux-ci seront conservés.

Open Espoir

- Un Espoir pourra s'inscrire à l'Open national et à l'Open Espoir. Mais au 2ème tour de l'open national, si l'espoir est toujours en compétition il/elle devra faire un choix afin de ne pas ralentir les deux compétitions.
- Les rencontres se jouent en 4 manches ainsi que la finale.
- Le format du tournoi sera au choix du délégué selon le nombre d'inscrits.

Master Espoir

a. Mode de qualification (16 joueurs)

Les 5 premiers joueurs du Top Espoir sont qualifiés d'office.

Les 9 meilleurs Espoirs, (quota attribué aux associations organisant un championnat Espoir durant la saison).

1 place à pourvoir pour l'association « 8 Pool Cœur de la Réunion ».

1 place à pourvoir pour l'association « 8 POOL COEUR DE L'OCEAN INDIEN ».

b. Déroulement de la compétition

2 poules en double-KO de 8 joueurs

Les 4 premiers de chaque poule se qualifient pour les 1/4 de finale qui se jouent en élimination directe.

3 manches gagnantes, finale comprise.

2 Victoires aujourd'hui
=
Qualifié pour demain



1 Victoire et 1 Défaite
=
3^e match à faire



2 Défaites aujourd'hui
=
Éliminé

Éliminé aujourd'hui
=
Consolante demain



18) Tournois NC/4R & NC/0R

A. PRÉAMBULE :

Les Tournois homologués permettent à l'AFEBAS d'être régulièrement présente dans les différentes régions et de conforter son image de dynamisme et de qualité sportive et morale auprès de l'ensemble des joueurs de 8 Pool.

Chaque délégué AFEBAS pourra obtenir l'homologation de Tournoi NC sous réserve :

- Qu'il s'assure que son (ses) tournoi(s) ne rentre(nt) pas en concurrence avec une autre compétition officielle AFEBAS (150 km minimum).

Un tournoi NC « 0R » devra obligatoirement être accompagné d'un autre tournoi NC minimum 4R.

- L'organisateur devra utiliser le programme Excel fourni pour la gestion intégrale du tournoi et le retourner sous 48H à l'AFEBAS.
- Une assurance "responsabilité civile" devra être contractée pour le jour de la manifestation.
- Dans tous les cas, l'organisateur sera responsable juridiquement et financièrement des incidents pouvant survenir lors de la manifestation. En aucun cas, la responsabilité de l'AFEBAS ne pourra être engagée.
- L'association organisatrice s'engage à en respecter les termes. Le non-respect de ce cahier des charges, pourra entraîner, par simple décision du bureau de l'AFEBAS, le retrait temporaire ou définitif de l'homologation accordée.

B. LES INSCRIPTIONS :

- Elles sont réservées aux joueurs licenciés n'évoluant pas en Élite, en N1 ou dans le Grand-Prix.
- Aucune licence AFEBAS ne pourra être délivrée le jour du tournoi.
- L'organisateur d'un tournoi N.C homologué dispose du droit d'accepter ou de refuser librement toute inscription.
- Il est impératif que l'organisation du tournoi soit effectuée par le délégué.
- Si la compétition compte moins de 16 joueurs « NC/4R+NC/0R » elle ne pourra être homologuée par l'AFEBAS.
- Inscription NC/4R : Réservée aux joueurs « **départementale 1 et 2** ». L'inscription sera de 6 € en ligne avant le mercredi 00h00 ou 10 € pour **toute inscription sur place ou auprès du délégué** ou après le mercredi 00h00.
- Inscription NC/0R : l'inscription sera de 10 € en ligne avant le mercredi 00h00 ou 15 € pour **toute inscription sur place ou auprès du délégué** ou après le mercredi 00h00.
- Un démarrage décalé permet aux joueurs éliminés du NC/4R de s'inscrire au tournoi NC/0R si celui-ci n'est pas complet. L'inscription sera de 10 €.

C. LE DÉROULEMENT :

Dans tous les cas, le tirage au sort des compétitions fait office de clôture officielle et définitive des inscriptions.

- Les éventuels changements de joueurs après tirage au sort sont formellement interdits.
- Toute réinscription dans une même catégorie est interdite.
- La compétition se déroule sur des billards homologués par l'AFEBAS, équipés d'un tapis laine.
- La compétition se déroule en élimination directe, en 3 manches gagnantes.
- En cas d'absence ou de retard d'un joueur, une manche perdue par forfait lui sera infligée toutes les 7mn.
- En cas de litige, la décision de l'arbitre ou de l'organisateur sera sans appel.

D. LE COMPTAGE DES POINTS & SUBVENTIONS

Points et Subventions pour un NC/4R avec un NC/0R

NC/0R	Vainqueur		Finaliste		Demi		Quart		Huitième		Seizième	32ème
	Pts	Primes	Pts	Primes	Pts	Primes	Pts	Primes	Pts	Primes	Pts	Pts
De 65 à 128 Joueurs	10	19,00%	8	10,00%	6	5,00%	4	2,00%	3	1,00%	2	1
De 33 à 64 Joueurs	8	22,00%	6	11,00%	4	6,00%	3	2,50%	2		1	
De 16 à 32 Joueurs	6	27,00%	4	14,00%	3	7,00%	2		1			

NC/4R	Vainqueur		Finaliste		Demi		Quart		Huitième		Seizième	32ème
	Pts	Primes	Pts	Primes	Pts	Primes	Pts	Primes	Pts	Primes	Pts	Pts
De 65 à 128 Joueurs	7	10,00%	6	5,00%	5	3,00%	4	1,00%	3	0,50%	2	1
De 33 à 64 Joueurs	6	11,00%	5	6,00%	4	3,00%	3	1,50%	2		1	
De 16 à 32 Joueurs	5	14,00%	4	7,00%	3	4,00%	2		1			

Points et Subventions pour un NC/4R Seul

NC/4R Seul	Vainqueur		Finaliste		Demi		Quart		Huitième		Seizième	32ème
	Pts	Primes	Pts	Primes	Pts	Primes	Pts	Primes	Pts	Primes	Pts	Pts
De 65 à 128 Joueurs	7	28,00%	6	14,00%	5	7,00%	4	3,50%	3	1,75%	2	1
De 33 à 64 Joueurs	6	35,00%	5	17,00%	4	8,00%	3	4,00%	2		1	
De 16 à 32 Joueurs	5	42,00%	4	21,00%	3	10,50%	2		1			

E. LES PHASES FINALES :

En fin de saison les 16 meilleurs joueurs du top NC/4R et les 16 meilleurs joueurs du top NC/0R seront qualifiés pour la Finale des Champions de Division.

En cas d'exæquo dans le top NC/4R et le top NC/0R le départage se fera de la manière suivante et dans cet ordre :

⇒ Nombre de victoire

⇒ Nombre de finale

⇒ Nombre de ½ finale

⇒ Nombre de ¼ de finale

⇒ Nombre de 1/8 de finale

⇒ Nombre de 1/16 de finale

⇒ Le plus grand nombre de participation

- Pas de tirage au sort, la position des joueurs sera définie par le tableau ci-contre.
- Les tableaux de chaque catégorie sont en élimination directe.
- 3 manches gagnantes finale comprise.
- Le vainqueur de chaque catégorie sera qualifié pour le déplacement international en Espagne.

TOP NC/4R ou NC/0R

1/16
Finale

1/8
Finale

1/4
Finale

1/2
Finale

Finale

1er
16ème
9ème
8ème
5ème
12ème
13ème
4ème
3ème
14ème
11ème
6ème
7ème
10ème
15ème
2ème

--

--

--

--

--

--

--

19) Tournois Vétérans

A. PRÉAMBULE :

La compétition « TOP VÉTÉRAN » est réservée aux joueurs de plus de **40 ans** de l'association organisatrice. Les différentes étapes du TOP VÉTÉRAN se jouent dans les cafés ou en parallèle d'un tournoi NC homologué par l'AFEBAS.

Le « TOP VÉTÉRAN » comporte deux catégories :

- VÉTÉRAN de NC à 4R
- VÉTÉRAN de NC à 0R

Chaque délégué AFEBAS pourra obtenir l'homologation d'un tournoi vétérans sous réserve :

- ⇒ Qu'il en fasse officiellement la demande auprès de l'AFEBAS 30 jours avant la date du tournoi en question.
- ⇒ Qu'il fasse un minima de 4 tournois. L'AFEBAS publiera les dates prévues sur son site internet.

L'organisateur devra utiliser le programme Excel fourni pour la gestion intégrale du tournoi vétérans et le retourner sous 48H à l'AFEBAS.

L'association organisatrice s'engage à en respecter les termes. Le non-respect de ce cahier des charges, pourra entraîner, par simple décision du bureau de l'AFEBAS, le retrait temporaire ou définitif de l'homologation accordée.

B. LES INSCRIPTIONS :

Les inscriptions seront gérées directement par l'association organisatrice.

Le montant de l'inscription à chaque tournoi est fixé à :

- VÉTÉRAN de NC à 4R : 10.00 € / joueur
- VÉTÉRAN de NC à 0R : 10.00 € / joueur

C. LE DÉROULEMENT :

Dans tous les cas, le tirage au sort des compétitions fait office de clôture officielle et définitive des inscriptions.

Les éventuels changements de joueurs après tirage au sort sont formellement interdits.

Toute réinscription est interdite.

La compétition se déroule sur des billards homologués par l'AFEBAS, équipés d'un tapis laine.

La compétition se déroule en élimination directe :

- * Si 8 joueurs sur 1 billard = 3 manches gagnantes
- * Si 16 joueurs sur 1 billard = 2 manches gagnantes et 3 manches à partir des 1/4 de finale
- * Si 16 joueurs sur 2 billards = 3 manches gagnantes
- * Si 32 joueurs sur 2 billards = 2 manches gagnantes et 3 manches à partir des 1/4 de finale
- * Si 32 joueurs sur plus de 2 billards = 3 manches gagnantes

En cas d'absence ou de retard d'un joueur, une manche perdue par forfait lui sera infligée toutes les 7mn.

D. LE COMPTAGE DES POINTS & SUBVENTIONS

Les points ci-dessous ne sont attribués que pour le classement des tops vétérans de chaque organisateur.

- ⇒ 45% immédiatement à la fin du tournoi (vainqueurs, finalistes, ½finalistes, etc ...)
- ⇒ 45% conservées par l'association organisatrice pour une redistribution en fin de saison suivant la valorisation des points collectés.
- ⇒ 10% pour l'international

En cas de prime, la somme totale collectée par chaque association, divisée par le nombre de points distribués déterminera la valeur numéraire du point, il suffira ensuite de multiplier cette valeur par le nombre de points acquis par chaque joueur pour avoir le montant de la prime qui lui sera versée en fin de saison.

Pour prétendre à cette subvention, le joueur devra participer à au moins 3 « TOP VÉTÉRAN » minimum dans les cafés.

	<i>Si 64 joueurs</i>	<i>Si 32 joueurs</i>	<i>Si 16 joueurs</i>	<i>Si 8 joueurs</i>
Vainqueur	13 pts - 34%	11 pts - 40%	9 pts - 50%	7 pts - 60%
Finaliste	11 pts - 17%	9 pts - 20%	7 pts - 25%	5 pts - 40%
1/2 Finaliste	9 pts - 8.5%	7 pts - 10%	5 pts - 12,5%	3 pts
1/4 Finaliste	7 pts - 4%	5 pts - 5%	3 pts	1 pts
1/8 Finaliste	5 pts - 2%	3 pts	1 pt	
1/16 Finaliste	3 pts	1 pt		
1/32 Finaliste	1 pt			

E. LES PHASES FINALES :

En fin de saison un quota sera attribué pour chaque association.

Les 16 joueurs par catégorie seront qualifiés pour la « Finale des Champions de Division». Tirage au sort aléatoire.

Les tableaux de chaque catégorie sont en élimination directe.

3 manches gagnantes finale comprise.

Le vainqueur de chaque catégorie sera qualifié pour le déplacement international en Espagne.

19) Finale des Champions

A. PRÉAMBULE :

Mise en place en 1999, cette compétition a pour but de réunir toutes les équipes ayant terminées à la première ou à la seconde place de leur groupe au sein des divisions de Départementale à la Régionale.

B. RÉGLEMENT :

Toutes ces équipes se rencontrent entre elles par poules au sein de leur division respective afin de déterminer les équipes Championnes Nationales AFEBAS de Division

Départementale 1, 2 et Régionale.

La compétition peut se dérouler sur plusieurs tables.

Top vétéran 4R ou OR : Un joueur ne peut concourir que dans une seule catégorie à la finale des champions.

Top NC 4R ou OR : Un joueur ne peut concourir que dans une seule catégorie à la finale des champions.

C. FORMULE DOUBLE KO en équipe :

2 Victoires aujourd'hui
=
Qualifié pour demain



1 Victoire et 1 Défaite
=
3^e match à faire



2 Défaites aujourd'hui
=
Éliminé

Éliminé aujourd'hui
=
Consolante demain



D. LES PENALTYS :

Pour départager 2 équipes en cas d'égalité, une série de 4 joueurs procéderont à une séance de penalty.

- La bille noire est placée sur son point.
 - La bille blanche est placée dans la zone de tir.
 - Avant le début de la série, le joueur remportant le tirage à la bande décide qui débute la série.
 - Le joueur doit empocher la bille noire dans un des 6 trous sans rentrer la blanche afin de valider son tir.
 - La série est composée de 4 penaltys, tirés alternativement chacun leur tour.
 - Lorsque les 4 penaltys ont été tirés, les vainqueurs sont ceux qui en ont réussi le plus.
 - En cas d'égalité à l'issue de la série des 4 penaltys, départage (mort subite).
- * Mort subite : Suite des pénaltys, la victoire est alors accordée à la première équipe marquant un point de plus que son adversaire avec le même nombre de tir. Un joueur ne peut rejouer que tous les 4 tirs (P1,P5,P9...).

(Une série de 3 joueurs pour la compétition triplète).

E. LES INDICES :

Afin de tenir compte du niveau de jeu de l'équipe, un indice de handicap déterminera dans quelle division elle pourra concourir.

Un système de calcul a été privilégié en tenant compte de la moyenne des rangs des 4 meilleurs joueurs classés à la suite de l'actualisation des rangs.

Les équipes ayant un indice compris entre :

0.00 et 1.50 = seront surclassées en Régionale

1.75 et 2.75 = seront surclassées en Départementale 1

Au-dessus de 3 = les équipes restent dans leurs divisions.

Seront systématiquement surclassées minimum d'une division voir plus en fonction de leur indice :

- Toutes les équipes fantômes.
- Toutes les équipes ayant remportées l'édition précédente.
- Toutes nouvelles équipes formées d'au moins 3 joueurs ayant gagné l'édition précédente.

Néanmoins en fonction de certaines régions, l'AFEBAS pourra surclasser ou déclasser une équipe.

F. TENUE VESTIMENTAIRE : Voir paragraphe dédié.

G. FINALES INDIVIDUELLES PAR CATÉGORIE :

Avec un classement pour sélection arrêté au : **28 mai** de chaque année (hors championnat).

Sont sélectionnés toutes les joueuses et tous les joueurs qui sont qualifiés à la Finale des Champions de division en équipe.

Les 5 premiers joueurs par rang sur le plan national (classé qu'avec les points de championnat).

Les joueuses qualifiées au MASTER, sous réserve de leur pointage à la table de marque le dimanche.

Ne sont pas qualifiés les joueurs de division Élite ou Nationale 1.

RÉPARTITION : La répartition des joueurs par catégorie sera établie d'après la mise à jour C.I.P

Rang + points de championnat + points d'opens + points Consolantes + points tournois NC/4R et NC/0R + points triplètes.

L'inscription pour chaque participant sera d'un montant de 6€ qui vous seront déduits sur votre reçu libératoire de fin de saison. Les inscriptions seront clôturées le dimanche 17h00, afin de préparer les tirages.

Vous devez confirmé à votre délégué.

La répartition des joueurs par catégorie sera établie d'après la mise à jour du C.I.P avec 4 catégories :

(0R & 1R / 2R & 3R / 4R & 5R / 6R & 7R & 8R & NC).

4 Places seront allouées au festival CATALONIA pour les vainqueurs de ces 4 catégories.

H. QUALIFICATION EQUIPE :

Poules de 05 & 06 : Les 2 premiers sont qualifiés pour la finale des Champions

Poules de 07 & 08 : Les 2 premiers sont qualifiés pour la finale des Champions

Poules de 09 & 10 : Les 2 premiers sont qualifiés pour la finale des Champions

Poules de 11 & 12 : Les 3 premiers sont qualifiés pour la finale des Champions

I. PROGRAMME : Modifiable en fonction du nombre de participants...

Samedi

8H00	Cérémonie d'ouverture
------	-----------------------

9H00	Barrage (montée en N1)
	1er tour Régionale / D1 /D2
	Grand Prix AFEBAS

Dimanche

8h00 à 10h00	VETERANS NC/OR
	VETERANS NC/4R
	TOP NC/OR
	TOP NC/4R
	Open Départemental & G.P Départemental

09H00	Finales par équipes et conso- lantes
-------	---

13H00	Master Masculin
-------	-----------------

13H00	Master Féminin & Espoirs
-------	--------------------------

Lundi

8h00 à 10h00	VETERANS NC/OR
	VETERANS NC/4R
	TOP NC/OR
	TOP NC/4R
	Open Départemental & G.P Départemental

09H00	Finales individuelles
-------	-----------------------

14H00	Tournoi Espoirs
-------	-----------------

SELECTIONS : (Modifiable en fonction de la saison)

Espagne :

Vainqueur équipe Elite	:	5 joueurs
Vainqueur équipe N1	:	5 joueurs
Vainqueur équipe Régionale (*FdC)	:	4 joueurs
Vainqueur équipe D2 (*FdC)	:	4 joueurs
Vainqueur équipe D1 (*FdC)	:	4 joueurs
Vainqueur Master Féminin (*FdC)	:	1 joueuse
Les 3 premières du Top Féminin	:	3 joueuses
Le vainqueur du Top Open	:	1 Joueur
Le vainqueur du vétéran NC/0R (*FdC)	:	1 Joueur
Le vainqueur du vétéran NC/4R (*FdC)	:	1 Joueur
Le vainqueur du tournoi NC/0R (*FdC)	:	1 Joueur
Le vainqueur du tournoi NC/4R (*FdC)	:	1 Joueur
Les vainqueurs Individuels (*FdC)	:	4 Joueurs
Le vainqueurs du tournoi Open/GP Dept.	:	1 Joueurs

Soit : 36 Joueurs

*FdC = Finale des Champions de divisions.

- ⇒ Un dossier sera remis aux vainqueurs et finalistes de chaque compétition.
- ⇒ Tous les dossiers seront accompagnés d'un document à remplir et à signer pour validation, à renvoyer avant le 8 Juillet de l'année en cours.
- ⇒ Aucun autre rappel ne sera effectué.
- ⇒ Tout dossier incomplet ne sera pas pris en compte et redirigé vers une autre équipe
- ⇒ Après cette date, les équipes sur liste d'attente seront invitées et ceci sans aucune réclamation possible.
- ⇒ Tout joueur déjà qualifié, sera remplacé par le finaliste de la compétition concernée.

ATTENTION.

En cas de désistement après le 1er Septembre de chaque année les chèques de caution concernés seront encaissés.

Pour participé le joueur ou la joueuse doit être à jour de sa licence dans la saison en cours.

A. PRÉAMBULE :

La Coupe des associations AFEBAS, compétition emblématique de notre association, est plébiscitée par toutes les joueuses et tous les joueurs et accompagnants ayant participé les années précédentes.

Ce Cahier des Charges constitue la base des règles et directives pour l'organisation de la Coupe des associations AFEBAS.

Il définit les obligations et responsabilités réciproques des différents partenaires selon les règlements en vigueur : statuts, règlement intérieur, règlement technique, obligation contractuelle de l'organisateur.

Il a pour but, après lecture, de placer l'organisateur dans les meilleures conditions afin que ce dernier puisse répondre à toutes les situations.

B. DEMANDE D'ORGANISATION :

Votre association est candidate à l'organisation d'une édition de la Coupe des Associations AFEBAS.

Elle doit :

- Envoyer au Conseil d'administration, un dossier Complet (site prévu, capacité d'hébergement aux alentours, type de restauration prévue, infrastructures de la salle, etc.).
- Gérer et financer le transport du kit compétition AFEBAS.
- Fournir à l'AFEBAS un chèque de 1500.00 € de caution pour le "kit compétition AFEBAS".

Dans le cadre d'un accord favorable l'AFEBAS :

Via la Commission Nationale d'arbitrage prendra en charge les arbitres qui officieront sur la compétition.

- Mettra à disposition le "kit Compétition"
- S'engage à communiqué sur le site web et réseaux sociaux, annonçant la manifestation.

Remettra des trophées :

- Aux 4 premières équipes du classement final
- Aux vainqueurs et Finalistes dans chaque catégorie

C. SELECTION :

La sélection des compétiteurs est effectuée par le président de l'association, suivant une grille de niveau établie (voir ci-après).

- Nombre de joueurs limité à 22 joueurs par sélection, avec le C.I.P de début de saison.
- Chaque association pourra présenter 2 sélections, sous réserve que la première soit complète.
- L'association s'engage à envoyer directement la liste des joueurs sélectionnés (par mail).
- Les éventuels changements de joueurs, après tirage au sort, sont formellement interdits.

D. GENERALITES :

L'association organisatrice devra opter pour une salle de préférence bien située, répondant aux normes de sécurité en vigueur et disposant d'un parking adapté.

- L'aire de jeux devra impérativement comporter les 36 billards du "Kit compétition AFEBAS".
- La disposition des billards, laissée à l'appréciation de l'organisateur, devra tout de même respecter certains critères : espacement entre chaque billard de 1,6 mètres minimum mise à niveau parfaite des tables avec éventuellement pour les sols dit "glissants", des tampons antidérapants sous les vérins.
- Les billards devront être d'une propreté irréprochable, et ce, tout au long de la compétition, l'entretien des surfaces de jeux étant assuré par les arbitres et l'organisateur.
- Les billards devront être numérotés de telle manière que les compétiteurs puissent rapidement visualiser la table où ils doivent effectuer leurs matchs.
- L'éclairage au-dessus des tables de billard devra être adéquat, l'installation de scialytiques est fortement conseillée si l'éclairage de la salle est insuffisant.
- Le public devra disposer de gradins ou de chaises en nombre suffisant.
- La salle devra être munie d'un système de chauffage conventionnel afin d'assurer une chaleur ambiante respectable pour les compétiteurs comme pour le public.
- L'organisateur devra disposer, à la table de marques, de quelques jeux de billes supplémentaires, en cas de besoin.
- Les billards devront faire l'objet d'un emballage sous caisses de protection et d'un chargement rigoureux (voir réglementation de chargement et montage du Kit fourni par S.L.F).
- Des tables d'entraînement (payantes) pourront être installées en dehors de l'aire de jeux. Elles devront être dans un état général satisfaisant afin de préserver l'image de l'AFEBAS.
- En aucun cas, les billards prêtés par l'AFEBAS ne pourront servir comme billard d'entraînement.

E. RESTRICTION DES JOUEURS :

Aucun joueur ni joueuse ne pourra prétendre à la participation de la Coupe des Association s'il n'est pas licencié à l'AFEBAS.

F. ASSURANCE :

Une assurance « responsabilité civile » devra être contractée pour le jour de la manifestation.

Dans tous les cas, l'organisateur sera responsable juridiquement et financièrement des incidents pouvant survenir.

G. TROPHEES :

Les trophées vous seront envoyés directement par S.L.F avec le "Kit Compétition AFEBAS".

H. TIRAGE AU SORT :

Tirages des différentes compétitions effectuées par le bureau de l'AFEBAS, avant le début de la manifestation.

Dans tous les cas, le tirage au sort de la compétition fera office de clôture officielle et définitive des sélections.

I. BUVETTE ET RESTAURATION :

L'installation d'une buvette et d'un service de "petite restauration" devra être prévue, dans la mesure du possible dans un espace présentant un minimum de gêne pour l'aire de jeux et le bon déroulement de la compétition.

Les tarifs pratiqués (restant libres pour l'organisateur) devront être raisonnables.

L'organisateur devra faire une demande "d'autorisation temporaire de débit de boissons » auprès des autorités compétentes.

Dans l'éventualité où l'organisateur n'aurait pas effectué les démarches concernant l'autorisation, l'AFEBAS ne pourrait en aucune manière être tenue pour responsable ; l'organisateur en assumera seul les conséquences.

J. VENTES COMMERCIALES :

Toute vente de queues de billard, d'accessoires, gadgets, etc... Est strictement interdite interdite sur le lieu de la manifestation.

K. SUGGESTION AUX ORGANISATEURS :

Il est demandé aux organisateurs et à leur équipe de faire un effort concernant leur tenue vestimentaire : le port d'un polo identique serait grandement apprécié de tous...

L. GRILLE DE SELECTION : En cours de réalisation

COUPE DES ASSOCIATIONS

C.I.P de début de saison

Nom de l'association -

Tournois	Noms Prénoms	N° Lic.	Rang	Div.
EQUIPE DE 7				
Libre	--		--	-
Maxi Régionale	--		--	-
Féminin Libre	--		--	-
Maxi Dépt. 1 (Maxi 1R)	--		--	-
Maxi Dépt. 1 (Maxi 3R)	--		--	-
Dépt. 2 (Maxi 4R)	--		--	-
Dépt. 2 (Maxi 6R)	--		--	-
EQUIPE DE 3				
Maxi Dépt. 1 (Maxi 1R)	--		--	-
Dépt. 2 (Maxi 4R)	--		--	-
Dépt. 2 (Maxi 6R)	--		--	-
DOUBLE				
MIXTE LIBRE (Maxi Reg)	--		--	-

INDIVIDUEL				
Maxi Régionale	--		--	-
Maxi Dépt. 1 (Maxi 1R)	--		--	-
Dépt. 2 (Maxi 4R)	--		--	-
Vétéran 40 ans et + Maxi Reg	--		--	-
Espoir	--		--	-
Féminin (Maxi Régionale)	--		--	-
Patrons de Café / Arbitre / Président	--		--	-

21) TENUE VESTIMENTAIRE

Tous les joueurs participants à un tournoi homologué par l'AFEBAS (NC, Open, Grand Prix, Phase finale de la Coupe, Championnat N1/Elite, Finale des Champions, Coupe des Associations) devront avoir une tenue correcte, propre et en rapport avec les exigences d'une compétition de Billard. S'il n'y a pas de précision contraire avant l'événement, le code vestimentaire qui suit devra être la référence :

- Chemise ou Polo, à manches courtes ou longues.
- Pantalon de ville de couleur uni noir ou bleu foncé (les poches apparentes sur les jambes sont interdites), tombant sur les chaussures ou jupe pour les femmes (Cargo, jogging, short, pantacourt et survêtement interdit).
- Chaussures fermées, aucun marquage ou logo n'est permis. (Chaussures de sport, basket, tennis, sont interdites).
- Le pull ou le gilet en laine est toléré en cas de température insuffisante dans le lieu de la compétition, et que la tenue réglementaire soit portée sous le pull ou le gilet (autorisation donnée par le juge-arbitre).

Sont interdits :

- Les chaussures à talons aiguilles peuvent être interdites sur une compétition pour des problèmes liés à la salle (Talons de moins de 2cm de diamètre)
- Les déguisements, casquettes, chapeaux, foulards.
- Les appareils audio.
- D'une manière générale, toutes sortes de tenue trop fantaisistes, provocantes ou indécentes sont interdites.

La conformité de la tenue étant laissée à l'appréciation du Juge-arbitre.

Les équipes doivent se présenter en tenue homogène (pantalons, chaussures, polos identiques), sauf dérogation du juge-arbitre. (Hors intervenant Elite/N1)

Tout joueur n'ayant pas une tenue conforme ne pourra pas accéder à l'aire de jeu, si le joueur a commencé une partie, celle-ci sera interrompue et la manche perdue si le joueur ne se change pas dans les 7 minutes. Aussi, un joueur n'étant

pas certain de la légalité de sa tenue, devrait se rapprocher du Juge-arbitre avant le début du match, ou de la compétition, pour s'assurer que celle-ci est bien conforme.

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



SLF POOL

“Partenaire Officiel du Championnat AFEBAS”

www.francepoolshop.com

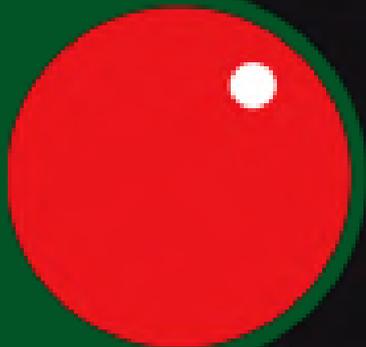


HAINSWORTH

QUALITY IN TEXTILES SINCE 1783



aramith
BILLIARD BALLS



Simply Pool

