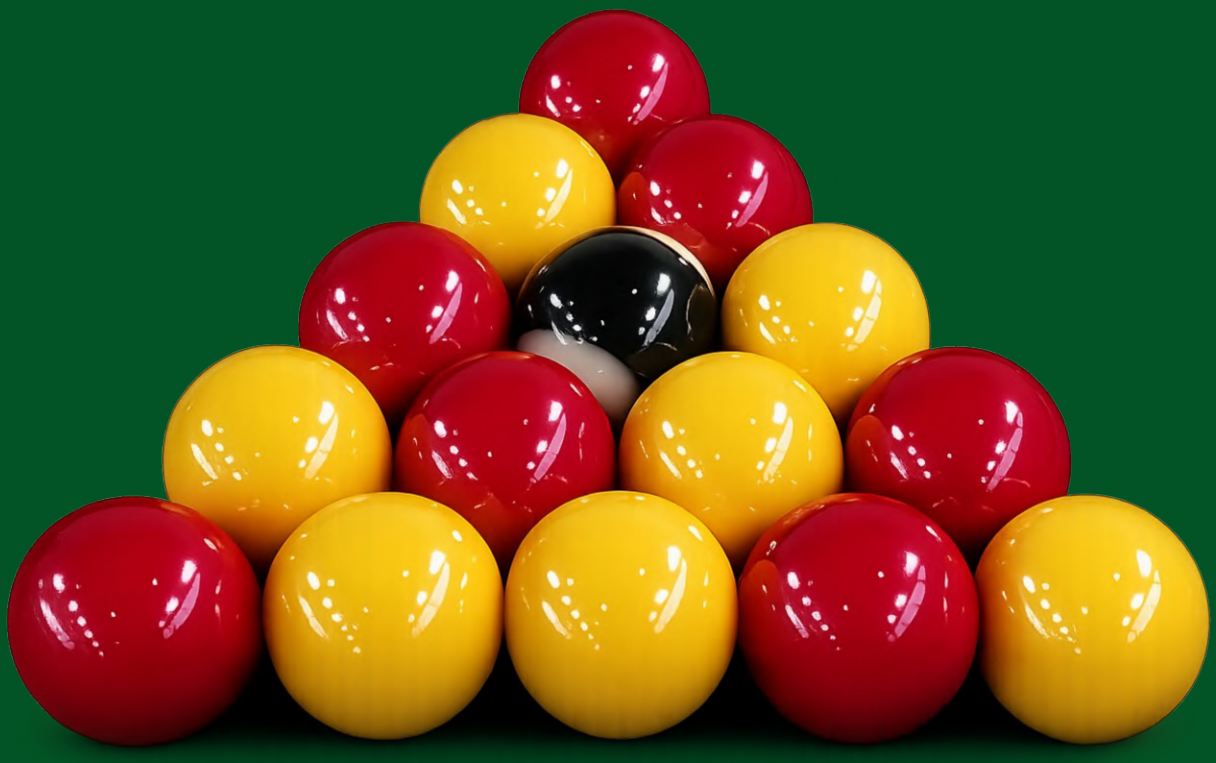
GUIDE SPORTIF

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

Montées - Descentes ---------- Page 16

2- Subventions fin de saison ---------- Page 20

3- Le C.I.P Championnat Equipe ---------- Page 24

4- Coupe AFEBAS ---------- Page 26

Règles Blackball ---------- Page 30

INDIVIDUELS:

10- Opens Nationaux ---------- Page 32

11- Consolantes d'Open ---------- Page 35

12- Grand-Prix Nationaux ---------- Page 36

13- Open 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 58
21– Internationales ---------- Page 60
22- Coupe des Associations ---------- Page 62
23– Commission Arbitrage ---------- Page 67
24- Tenue vestimentaire ---------- Page 72

Version 15 : Aout 2026

1) Règlement du Championnat par équipe toutes divisions

ARTICLE 1 : BILLARDS

Les rencontres officielles doivent impérativement se dérouler sur un billard homologué par l'AFEBAS.

L'ensemble des billards en place dans un établissement engagé dans le Championnat AFEBAS doit être la propriété de l'opérateur parrainant l'association organisatrice.

Chaque établissement hôte s'engage à :
Mettre à disposition au moins un billard homologué pour la durée des rencontres.
Assurer un accès libre et prioritaire au billard pendant toute la durée des matchs.
Maintenir les équipements en état de fonctionnement tout au long de la saison.

ARTICLE 2 : RÈGLES

La règle officielle du billard anglais Blackball reconnue par l'AFEBAS est celle publiée dans ce guide. Toute rencontre doit s'y conformer strictement.

Esprit sportif : Chaque équipe et joueur doit adopter un comportement respectueux, fair-play et conforme à l'éthique sportive du billard anglais. Tout comportement antisportif, agressif ou irrespectueux pourra faire l'objet de sanctions disciplinaires de différents degrés.

Responsabilité : L'AFEBAS décline toute responsabilité en cas de détérioration, vol ou acte de malveillance commis par un joueur, une équipe ou un tiers durant les compétitions. Chaque équipe est responsable du comportement de ses membres.

ARTICLE 3 : INSCRIPTION

Chaque équipe inscrite au Championnat AFEBAS doit être composée d'un effectif minimum de 4 joueurs. L'ensemble des joueurs doit être licencié AFEBAS et enregistré dans les délais réglementaires.

L’AFEBAS se réserve le droit de modifier le nom d’une équipe, notamment pour éviter les doublons, les noms contraires à l’éthique sportive ou les désignations portant à confusion.

Toute équipe doit remplir une feuille d’inscription, disponible auprès de son délégué AFEBAS, et régler le montant de son inscription selon les tarifs en vigueur.

Tarifs des licences (à titre indicatif, susceptibles de varier selon l’association organisatrice) :

Catégorie	Licence Individuelle	Licence Équipe
Espoir	6 €	–
Départementale 2	56 €	25 €
Départementale 1	56 €	35 €
Régionale	56 €	45 €
Nationale 1	75 €	65 €
Élite	75 €	75 €

Adhésion des délégués :

Un délégué peut adhérer à l’AFEBAS en réglant ses frais d’inscription annuels à l’association d’un montant de 540,00 €.

Particularités régionales :

Lors de l’inscription d’une équipe régionale, un dépôt de trois chèques de caution de 100,00 € chacun sera demandé.
Ces chèques ne seront pas encaissés sauf en cas de désistement, de forfait ou de non-respect des engagements (voir Article 10).

Particularités nationales :

Chaque délégué doit valider l’inscription de ses équipes en Niveau 1 / ÉLITE et s’engager à respecter les conditions spécifiques.
Un chèque de caution de 500,00 € par équipe est exigé, à remettre au délégué AFEBAS.
Ce chèque ne sera pas encaissé sauf en cas de désistement ou de forfait général.
En cas de non-engagement d’équipes sélectionnées dans les délais impartis, un repêchage sera organisé parmi les prétendants à la montée pour compléter les places vacantes.

ARTICLE 4 : 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 5 : FEUILLE DE MATCH

Chaque équipe doit désigner un responsable d'équipe chargé de remplir la feuille de match sous sa responsabilité. Tous les numéros de licence des joueurs doivent impérativement figurer sur la feuille de match, sous peine de pénalités en cas d'oubli.

Les joueurs peuvent être inscrits dans l'ordre de leur choix, sans tenir compte de leur classement. Tout joueur jouant à la place d'un autre sera considéré comme fraudeur et la partie concernée sera perdue par forfait.

À la fin de la rencontre, il est essentiel que les deux capitaines vérifient ensemble l'exactitude des inscriptions des joueurs sur la feuille.

Depuis la saison 2017-2018, la feuille de match électronique est officielle. Une feuille papier doit aussi être utilisée. Toute feuille déchirée ou endommagée entraînera le forfait de l'équipe fautive. La feuille papier doit être numérisée et envoyée selon la procédure donnée par les délégués AFEBAS.

Pour les compétitions départementales, un match comprend 12 manches réparties en 3 séries de 4 manches chacune. Si une équipe présente seulement 3 joueurs pendant toute la durée du match, les 4émes, 8émes et 12émes cases restent vides. Les forfaits doivent être alignés. Chaque série comporte de 4 à 12 joueurs, et un joueur ne peut jouer qu'une seule manche par série.

Pour les compétitions régionales, les poules jouant le vendredi utilisent une feuille de match de 12 manches. Les poules du dimanche peuvent jouer selon le choix du délégué, soit 12 ou 16 manches. Si une équipe ne présente que 3 joueurs pendant toute la durée du match, les 4émes, 8émes, 12émes et 16èmes cases restent vides. Les forfaits doivent être alignés. Chaque rencontre comprend 4 séries de 4 manches, avec un minimum de 4 joueurs et un maximum de

16 joueurs. Un joueur ne peut jouer qu'une manche par série.

Pour les compétitions nationales, les feuilles de match doivent être remplies (1ère série de 5 joueurs) avant l'annonce officielle du début des rencontres. Les joueurs peuvent s'échauffer pendant le remplissage des feuilles. À l'annonce de la table de marque, les matchs doivent commencer immédiatement. Une équipe Élite/N1 peut inclure des intervenants. Toute feuille de match présentant moins de 5 joueurs par série entraînera un forfait, sauf en cas d'incident exceptionnel jugé par le Conseil d'Administration de l'AFEBAS. La première casse est déterminée par la bande, puis les joueurs alternent les casses. Les 5 premiers joueurs doivent être inscrits avant la rencontre, les 5 suivants lors de la 4e rencontre. Le joueur inscrit en 5e position ne peut être en 6e ou 7e position.

ARTICLE 6 : DATES ET HORAIRES - REPORT DE MATCH

Les dates fixées au calendrier sont strictes et s'imposent à toutes les équipes, sauf cas exceptionnels tels que intempéries, fermeture annuelle du club recevant, accident, ou problème de disponibilité unique d'un billard en cas de double match le même jour. Il est interdit de changer la date d'un match de championnat pour participer à un tournoi.

Si une équipe ne peut jouer à la date prévue, elle doit en informer impérativement son délégué. Celui-ci décidera, si besoin, d'un report.

Ce report doit être communiqué à l'AFEBAS dans les 48 heures suivant la date initiale et doit préciser la nouvelle date de la rencontre.

Tous les matchs doivent être terminés à la dernière journée inscrite au calendrier, aucun report ne sera accepté après cette date.

L'AFEBAS appréciera la validité des cas de force majeure.

Pour la Coupe AFEBAS, un report de maximum 6 jours après la date officielle peut être accordé.

Les équipes en déplacement doivent, au moins 48 heures avant la rencontre, contacter le club adverse pour vérifier l'adresse et les modalités.

Le responsable d'équipe ou son remplaçant doit être présent 30 minutes avant le début pour remplir la feuille de match. En cas d'absence ou de retard entraînant un retard au début du match, des pénalités s'appliquent :

Pour les départementaux et régionaux, chaque tranche de 7 minutes de retard entraîne la perte d'une partie par forfait.

Pour les Nationaux 1 et Élite, chaque tranche de 7 minutes de retard entraîne la perte de 2 manches. Aucun arrangement avec l'équipe adverse ne sera accepté.

Pour les compétitions départementales, les matchs ont lieu aux dates fixées par le calendrier établi en début de saison. Chaque rencontre doit débuter à 20h00, sauf règlement interne spécifique précisé par le délégué.

Pour les compétitions régionales, les rencontres se jouent généralement le dimanche, selon le calendrier AFEBAS, sauf dérogation approuvée par l'association. Le début des rencontres est fixé à 15h00. Si une équipe doit se déplacer à plus de 100 km de son club, elle peut demander à l'équipe adverse que le match se déroule simultanément sur deux tables, sous réserve que le club recevant dispose du matériel nécessaire. En cas de changement de date d'un Open National, la journée de championnat correspondante aura lieu à la date initiale prévue pour cet Open. Certaines régions peuvent fixer un autre jour de rencontre, en accord avec le Comité Directeur.

Au niveau national (Élite et N1), les matchs se déroulent durant les week-ends des Opens homologués AFEBAS. Le début des journées est fixé à 8h00 le dimanche. Les équipes doivent être présentes au moins 30 minutes avant l'appel des rencontres. Les rencontres se jouent sur deux tables, avec 10 rencontres de 2 joueurs en 2 manches sèches. En cas de durée excessive d'un match, le juge-arbitre peut décider d'ajouter une troisième ou quatrième table pour accélérer le déroulement.

ARTICLE 7 : 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, nationalité, téléphone et adresse mail. Aucune licence ne sera délivrée à un joueur qui n'aura pas rempli toutes ces conditions.
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'AFEBAS (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 8 : 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 9 : EFFECTIFS & TRANSFERT

Aucun transfert de joueur ne sera accepté après que celui-ci ait disputé un match avec son équipe.
Les cas de déménagement ou mutation impliquant un changement de plus de 100 km seront étudiés individuellement par le bureau de l'AFEBAS. Le joueur concerné devra adresser une demande écrite en recommandé, accompagnée d'un justificatif de domicile (certificat de travail, quittance de loyer ou facture EDF). En cas de non-respect, les points obtenus par le joueur seront annulés et son équipe sanctionnée (hors Élite/N1).
Le nombre de joueurs dans une même équipe pourra être limité à la demande du délégué. Un joueur ne peut être inscrit dans deux équipes différentes simultanément.

<u>Intervenants pour le championnat N1/Élite :</u>
Les équipes peuvent intégrer des joueurs dits « intervenants » évoluant dans une division inférieure de la même association, sans limite de nombre par série. Pour les joueurs nouvellement licenciés à l'AFEBAS, un seul intervenant est autorisé par série (cette règle s'applique uniquement au championnat, pas à la Coupe).

Concernant ces intervenants :

- Ils ne peuvent participer en N1/Élite qu'après avoir joué au moins un match de championnat dans leur division inférieure.
- Ils peuvent participer à un maximum de 10 journées de championnat.
- Aucun point attribué lors de leur participation ne sera comptabilisé au C.I.P.
- Ils ne peuvent intervenir que dans une seule équipe.
- Une contribution de 19 € (complément de licence) leur sera demandée, prélevée sur la caisse de péréquation de l'équipe.
- Ils ne peuvent pas participer aux matchs de la Coupe AFEBAS.

Le nombre d'intervenants est illimité, mais un seul nouvel intervenant est autorisé lors du dernier Open de la saison.

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 et tous les joueurs marquerons –4pts sur leurs CIP, l'équipe adverse marque 3 Pts et tous les joueurs marquerons +4pts sur leurs CIP.

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 et non qualifiable pour la finale des Champions.

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 2éme match aller.

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.

Régionaux:

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

ARTICLE 11 : CLASSEMENT SI ÉGALITÉ

En fin de saison le classement final sera établi dans l'ordre des critères suivants pour:

- L'ensemble de la saison pour les divisions Départementales 2,1 et régionales.
- La phase B en cours pour les nationale 1 et Élite.
- Si égalité en point et goal avérage générale.

1/ Résultats entre les deux équipes concernées :

- L'équipe qui a remporté le plus de confrontations directes entre les deux prend l'avantage.
- Différence de manches sur les confrontations directes : On additionne les manches gagnées et perdues uniquement dans les matchs entre les deux équipes. L'équipe avec la meilleure différence passe devant.
- Différence générale de manches : On prend en compte tous les matchs. L'équipe avec la meilleure différence entre manches gagnées et perdues passe devant.
- Nombre total de matchs remportés (victoires).
- Si l'égalité persiste après tout ces critères:

a) Cas Départementale 1 et 2 et régionale: un match de barrage est organisé pour départager les deux équipes.

b) Cas N1/Élite : Résultats entre les deux équipes concernées sur la Phase A dans l'ordre des critères énoncés précédemment.

- Séance de penaltys en cas d'égalité.

2/ Si plus de deux équipes sont à égalité de points :
On applique une mini-classement basé uniquement sur les matchs joués entre les équipes concernées (confrontations croisées), selon :

1- Pour les Dept et Rég:
A) Différence de manches sur ces confrontations.
B) Nombre de victoires sur ces confrontations.
C) Le joueur ayant joué le plus de match dans chaque équipe et ayant obtenu le meilleur classement de fin de saison.
D) en cas d'égalité le plus jeune.
E) Tirage au sort.

2-Pour les division ÉLITE/N1
A) Différence de manches sur ces confrontations. (Seulement la Phase B)
B) Nombre de victoires sur ces confrontations. (Seulement la Phase B)
C) Différence de manches sur ces confrontations (Rajout de la Phase A).
D) Nombre de victoires sur ces confrontations (Rajout de la Phase A).
E) Séance de pénaltys

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, Mas-

ter, etc.…), les sommes seront divisées et reversées aux joueurs perdants.

ARTICLE 13 : ÉQUIPES "FANTOMES"

Est considérée comme équipe fantôme toute équipe remplissant l'un ou plusieurs des critères suivants :

- Elle refuse l'accession à la division supérieure, alors que la montée est prévue par le règlement.
- Elle refuse de se maintenir dans sa division actuelle.
- En division départementale, elle aligne plus d'un joueur issu de divisions supérieures (hors joueurs issus d'équipes reléguées) par série.

Droits et obligations des équipes fantômes :

- Une équipe fantôme peut participer à la Finale des Champions si elle termine 1re ou 2e de son championnat, mais sera alors automatiquement surclassée pour la suite de la compétition.
- Le statut d'équipe fantôme est valable pour deux saisons de championnat, et est renouvelable en cas de nouveau refus de montée pendant cette période.
- Lors de la première saison, une équipe fantôme ne perçoit ni subvention, ni trophée, ni indemnité, même en cas de montée.
- Lors de la deuxième saison, une équipe fantôme peut recevoir prix et trophée, à condition que :
    - son dossier d'inscription soit complet,
    - ses licences soient réglées et encaissées,
    - elle accède effectivement à une division supérieure,
    - et que l'ensemble soit validé par l'association du délégué AFEBAS concerné.

Conséquences pour les autres équipes :

Pour les équipes non-fantômes du même championnat, les récompenses suivantes sont attribuées dans l'ordre du classement :

- Prix du 1er montée en division supérieure, (plus participation à la Finale des Champions),
- Prix du 2e (plus participation à la Finale des Champions),
- Prix du 3e.

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 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 obligatoire 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).

<u>Nationale 1.et Elite:</u>

⇒ Validation auto des résultats à 13h00 lors de la 1ère journée du week-end.

⇒ Validation auto des résultats à 17h00 lors de la 2ème journée du week-end.

⇒ Validation auto des résultats à 20h00 lors de la 3ème journée du week-end.

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

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.

ARTICLE 18 : RECLAMATION

Pour être recevable, toute réclamation doit être adressée au bureau de l'AFEBAS par courrier recommandé avec accusé de réception dans un délai de 72 heures suivant la rencontre.
En cas de litige relatif à une rencontre, et sous réserve du respect strict de cette procédure, la décision finale appartient exclusivement à l'AFEBAS.

Plus précisément :
Pour les divisions Départementale 1 (D1) et Départementale 2 (D2) : La procédure indiquée sur la feuille de match doit être suivie. La réclamation doit être accompagnée de la feuille de match originale. Les délégués sont chargés de traiter ces réclamations en accord avec le bureau de l'AFEBAS. Ils disposent de tous les pouvoirs nécessaires pour prendre une décision, sous réserve d'en informer l'AFEBAS par courrier. Si les délégués ne peuvent trancher, après avoir fourni toutes les preuves nécessaires, la décision finale revient à l'AFEBAS.

Pour les divisions Régionales, N1 et Élite : La réclamation doit être envoyée directement au bureau de l'AFEBAS par courrier recommandé avec accusé de réception dans les 72 heures suivant la date du match.

ARTICLE 19 : MONTÉE-DESCENTE

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

Pour tous les groupes, deux classements seront pris en compte :

A - Classement officiel (Avec prise en compte du handicap):
Le premier de chaque groupe régional disputera un barrage lors de la Finale des Champions. Les primes seront distribuées selon ce classement officiel.
B - Classement sportif (Sans prise en compte du handicap):
Toutes les équipes ayant un handicap de points dans leur championnat, mais terminant premières sans tenir compte de ces points, pourront également disputer les barrages.

Le premier de chaque groupe régional (avec ou sans handicap) est tenu de participer à un barrage organisé lors de la Finale des Champions, qui déterminera les quatre équipes accédant à la Division Nationale 1 (N1) pour la saison suivante.

En complément, les équipes classées en deuxième position de chaque groupe régional, ainsi que certaines équipes issues des divisions départementales, peuvent également participer aux barrages pour accéder à la N1, conformément au règlement de repêchage.

Barrage d'accession à la Nationale 1

Chaque équipe qualifiée pour le tournoi de barrage d'accession à la Nationale 1 devra s'inscrire en s'acquittant d'un droit de participation de 100 €. Cette somme sera reversée ultérieurement à l'équipe, selon son classement final dans le tournoi, sous forme d'aide à la montée versée dans sa caisse de péréquation (voir ci-dessous).

Cette procédure a pour objectif :

de garantir l'engagement réel et sérieux des équipes candidates à la montée,
d'éviter les désistements de dernière minute,
d'assurer une organisation sportive équilibrée et transparente.

Aide à la montée en Nationale 1

Les quatre équipes qualifiées pour l'accession en Nationale 1, ayant validé leur dossier administratif et sportif, bénéficieront d'une aide financière, versée dans leur caisse de péréquation, en fonction de leur classement au tournoi de barrage :

Vainqueur : 700 € ; Finaliste : 500 € ; Demi-finalistes : 300 € ; Quart-de-finale : 100€

Les équipes participant aux barrages ne pourront pas concourir simultanément dans la finale des champions de leur catégorie. Cette mesure garantit une meilleure organisation des compétitions et une équité sportive.

Pour les perdants en quart de finale : la prime sera reversée au délégué en fin de saison. L'équipe gagnante des barrages recevra une subvention à condition que trois joueurs soient identiques à ceux de la saison précédente en Régionale.

Les équipes qui ne souhaitent pas participer au barrage de montée en N1 pourront disputer la Finale des Champions régionale.

Sanctions, pénalités et handicaps

Toute équipe finissant première de sa division régionale mais n'accédant pas à la N1 se verra attribuer un handicap de 4 points lors de la saison suivante.
En cas de nouvelle première place sans montée, la pénalité sera de 6 points la saison suivante, puis de 8 points, et ainsi de suite.
Les mêmes pénalités s'appliquent aux équipes refusant la montée en N1.

Repêchage en cas de désistement

Le repêchage se fera selon l'ordre suivant :
Premier descendant de N1
Cinquième de la Finale des Champions
Deuxième descendant de N1
Sixième de la Finale des Champions ... et ainsi de suite.

DIVISION DEPARTEMENTALE

Le premier de chaque groupe monte en division supérieure (sauf cas particuliers de certaines associations).
Les équipes départementales ne disposant de poule régionale dans leur secteur peuvent participer au barrage pour l'accession en N1 si leur indice correspond à celui de régionale.

DESCENTES:

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

ARTICLE 20 : PLAY OFF POUR N1 / ELITE

La saison dans les divisions N1 et Élite se déroule en deux phases :
1ère PHASE :
Les 16 équipes s'affrontent en matchs aller simples, soit un total de 15 journées de championnat.
À l'issue de ces 15 journées, le classement détermine la répartition des équipes en deux groupes pour la phase suivante :
Groupe A : équipes classées de la 1ère à la 8ème place
Groupe B : équipes classées de la 9ème à la 16ème place

2ème PHASE :
Pour les groupes A et B :
Les équipes repartent avec un nombre de points équivalent au nombre de matchs gagnés lors de la première phase (1 match gagné = 1 point).
Chaque groupe de 8 équipes dispute des rencontres en matchs aller-retour, soit 14 journées de championnat.

2) 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 pourras prétendre aux 100€
Si votre Association ne respecte pas la pyramide de division sportive, des pénalités financières pourront être appliquées.

DIVISION ELITE

	Groupe A		Groupe B
1	2 300 €	1	250 €
2	1 750 €	2	100 €
3	1 150 €		
4	900 €		
5	700 €		
6	550 €		
7	450 €		
8	350 €		

DIVISION NATIONALE 1

	Groupe A		Groupe B
1	1 150 €	1	100 €
2	900 €	2	50 €
3	600 €		
4	450 €		
5	350 €		
6	250 €		
7	200 €		
8	150 €		

Caisse de péréquation : Aide aux déplacements Elite / N1 14 500,00 €
Rajout d'une subvention sur la caisse de péréquation pour les 32 équipes Elite et N1,
d'un montant de 7 700€ répartis proportionnellement aux kms parcourus par les équipes.

DIVISION REGIONALE

	Groupe de 11 et 12		Groupe de 10 et 9		Groupe de 8		Groupe de 6
1	750 €	1	650 €	1	500 €	1	350 €
2	400 €	2	375 €	2	325 €	2	225 €
3	250 €	3	225 €				

DIVISION DEPARTEMENTALE 1

	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 €				

DIVISION DEPARTEMENTALE 2

	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 €				

Division: D1 / D2

Région 15

Groupe A

Date: 21 decembre 2019

Journée: 7

NOM DE L'EQUIPE LOCALE	NOM DE L'EQUIPE VISITEUSE
LES PHENTAUM	**LA BASSE COTE**

LICENCE	Nom et prénom du joueur	Clt	RESULTATS*		Clt	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

* Le joueur casse

TOTAUX DES POINTS DE CHAQUE EQUIPE

Gagné : 1 Perdu : 0 Forfait : F

4	8

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 reception sous 72 heures chez votre délégué Régional*

Oui / Non (Non)

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

La feuille de match doit etre remplie en 3 series de 4 joueurs.
La 2ème série de joueurs devra etre 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 etre numérisé puis saisie sur le site afebas.org

Région R
Groupe D

Division: Regionale

Date: Dimanche 27Septembre 2020

Journée: 18

NOM DE L'EQUIPE LOCALE	NOM DE L'EQUIPE VISITEUSE
HUITRES DE MARENNES	**BROYER DU POITOU**

LICENCE	Nom et prénom du joueur	Clt	RESULTATS *		Clt	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

Option Match du Dimanche

* 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 du match
NOM & SIGNATURE DES CAPITAINES:

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

Oui	Non
	X

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

La feuille de match doit etre remplie en 4 series de 4 joueurs.
La 2ème série de joueurs devra etre remplie à l'issue de la 4ème partie et la 3ème série à l'issue de la 8ème partie, e
En aucun cas un joueur ne pourra jouer plus d'un match par série.
A la fin du match, cette feuille doit etre numérisé puis saisie sur le site afebas.org

TABLES :

ÉLITE :	X	3 et 4
NATIONALE 1 :		

J1 | Date : dimanche 9 février 2020

NOM ÉQUIPE LOCALE : N°	NOM ÉQUIPE VISITEUSE N°
BREIZH PLAYERS	**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	BELLEC 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	BELLEC 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 :

TOTAUX DES POINTS DE CHAQUE ÉQUIPE

10	10

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

OUI	NON

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

Cette feuille doit être remplie et signée des 2 Capitaines le jour du match.
Toute feuille de match qui ne présentera pas 5 joueurs par série entrainera match perdu par forfait.

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

REMPLISSAGE : Inscrire les 5 premiers joueurs sans respect d'ordre du classement individuel. Les 5 noms suivant 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.

3) Le C.I.P Championnat Equipe

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 des championnats, des Opens homologués ainsi que des tournois homologués 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 débuteront 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 : (lire horizontalement)

Match Gagné

	0R97 et +	0R96 A 0R65	0R64 A 0R33	0R32 A 0R00	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	NC
0R97 et +	.+2	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1
0R96 A 0R65	.+3	.+2	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1
0R64 A 0R33	.+3	.+3	.+2	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1	.+1
0R32 A 0R00	.+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

	0R97 et +	0R96 A 0R65	0R64 A 0R33	0R32 A 0R00	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	NC
0R97 et +	-2	-3	-3	-3	-4	-4	-4	-5	-5	-5	-6	-6	-6
0R96 A 0R65	-1	-2	-3	-3	-3	-4	-4	-4	-5	-5	-5	-6	-6
0R64 A 0R33	-1	-1	-2	-3	-3	-3	-4	-4	-4	-5	-5	-5	-6
0R32 A 0R00	-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

4) Coupe AFEBAS

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	800 €	+ Trophée
Finaliste	400 €	+ Trophée
½ Finaliste	200 €	+ Trophée
¼ Finaliste	100 €	+ Trophée
1/8 Finaliste	75 €	+ Trophée
1/16 Finaliste	50 €	+ Trophée
1/32 Finaliste	50 €	(Uniquement si présence de l'équipe)



coupe afebas

Date: Vendredi 15 janvier 2021

Journée: Numéro 3

NOM DE L'EQUIPE LOCALE	NOM DE L'EQUIPE VISITEUSE
BREIZH PLAYERS	ENEZ EOG 1

LICENCE	Nom et prénom du joueur	Clt	RESULTATS		Clt	LICENCE	Nom et prénom du joueur
14348	POTIER Jean-Pierre	6	1	0	3	27121	QUELENNEC Alain
27191	AUTRET Sébastien	1			1	27120	BELLEC Thierry
27553	THORAVAL David	2	0	1	1	27401	POULIQUEN Raphael
27581	KERDREUX Damien	0			3	27122	LAURENT Yvon
14348	POTIER Jean-Pierre	6	1	0	3	27121	QUELENNEC Alain
27191	AUTRET Sébastien	1	0	1	1	27120	BELLEC Thierry
27553	THORAVAL David	2	0	1	1	27401	POULIQUEN Raphael
27581	KERDREUX Damien	0	1	0	3	27122	LAURENT Yvon
14348	POTIER Jean-Pierre	6	0	1	3	27121	QUELENNEC Alain
27191	AUTRET Sébastien	1	1	0	1	27120	BELLEC Thierry
27553	THORAVAL David	2	0	1	1	27401	POULIQUEN Raphael
27581	KERDREUX Damien	0	1	0	3	27122	LAURENT Yvon
	TOTAUX DES POINTS DE CHAQUE EQUIPE Gagné : 1 Perdu : 0 Forfait : F		5	5			

* Le joueur casse

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

NOM & SIGNATURE 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.

Début de Match : 20h00 - Fin de Match : 22h30

La feuille doit être pliée puis remplie, d'abord 2 matchs en doublette (4 joueurs differents).
La feuille de match doit etre remplie en 2 series de 4 joueurs.
En aucun cas un joueur ne pourra jouer plus d'un match par série.

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 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 peux rejouer que tous les 4 tirs (P1, P5, P9...).

HISTORIQUE DE LA COUPE AFEBAS :

2024 /2025 : Victoire des BULL'S BROTHERS de Logitec Compétition face aux SCORPIONS de 8 Pool Comp. PIDF

2023 / 2024 : Victoire des SCORPIONS de 8 Pool Comp. PIDF face aux CHOUCAS de Logitec Compétition

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 Châtellerault (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 Châtellerault (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 Wingles (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)

Bande du Haut

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.

Equipement 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. A 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 reposoir 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.

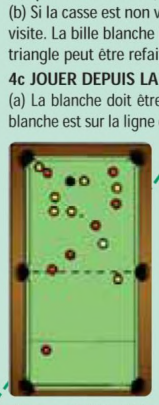

Schéma n°1. Voir 4b(a)


Schéma n°2. Voir 4e


Schéma n°3. Voir 4c(b)

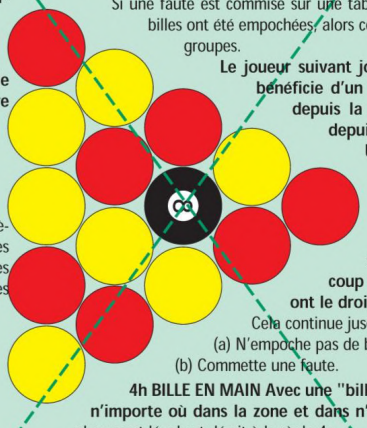
(b) La blanche ne doit être déplacée qu'à la main, pas avec la virole de la queue. Le joueur peut continuer à ajuster la position de la blanche jusqu'à ce que le coup soit joué. Si le procédé de la queue touche la blanche, le coup est considéré comme étant joué, il y a faute si le coup ne répond pas 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 EMPOCHEE 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 empoche 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'empoche 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 inclue, 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 bande avant de retomber sur la table exigences d'un coup légal sont remplie
(b) Il y a faute si la bille sort de la su ou un objet ne faisant pas parti de la ensuite sur la table.

4l REPLACEMENT DES BILLES SUR
Après 4k(b), Les billes sont remises
(a) Si c'est la blanche, elle est jouée d
(b) Si c'est la bille n°8 ou une bille de l'emplacement du spot de la noire ou bille, sur l'axe reliant ce point au centr
Les billes sont replacées dans l'ord
(a) La bille noire.
(b) Les billes rouges (ou bleues ou nur
(c) Les billes jaunes (ou numérotées de
Replacer les billes le plus près possible

4m INTERFERENCES ET MARQUAG
Il n'y a PAS faute si les billes sont
(a) Par des personnes autres que les jo
(b) Si un des joueurs a été bousculé O
(c) Si un évènement en dehors du cont
L'arbitre devra replacer les billes au pl
Un joueur ne doit pas utiliser un bleu
Ce n'est pas une faute de poser un ble contrôle, mais il doit être enlevé à la f
Le marquage intentionnel destiné à ai

4n BILLE TOMBANT DANS UNE POC
(a) Si une bille tombe dans une poche bille, après avoir été statique durant 5 au coup en cours, alors la bille est rep
(b) Si une bille tombe "d'elle-même" d être touchée par une autre bille en m alors elle sera replacée et toutes les seront remises à leurs positions initiale
Le joueur peut alors rejouer le même
(c) Si plusieurs billes ayant bougées et à leurs positions initiales, dans ce cas cune pénalité ne soit infligée et la cass ayant cassé.
(d) Si une bille oscille momentanéme tomber, elle est alors considérée comm

4o BILLE DE COULEUR COLLEE A U
Quand la blanche, lors d'un tir, touch bande, il n'y a pas faute si...
(a) Une bille est empochée OU
(b) La blanche touche une bande OU
(c) La bille collée touche une bande di
(d) N'importe quelle autre bille touch pas en contact avant que le coup soit
Par contre, il y a faute si aucune respectée. Une bille n'est pas cons annoncée comme telle par un arbit coup

4p PAT Situation très rare où la ou des joueurs ne sont plus accessibles blanche ne disposant plus d'un pass les billes concernées. Dans ce cas, la pénalité ne soit infligée.
(a) Si le PAT est accidentel, le joueur a
(b) Si le PAT est par choix, un tirage à
De même après plusieurs tirs ne faisan avertir les joueurs qu'ils leur restent 3 de manière significative. Si la configu changée, celle-ci est à rejouer.
Refaire le triangle implique de réduire

4q ACHEVEMENT D'UNE PARTIE OU
Une partie est terminée lorsque la et que toutes les billes se sont ar "perte de partie" (règle 7)
L'arbitre attend que toutes les billes manche ou match en faveur du joueur
Si l'arbitre n'a rien annoncé et que les alors le joueur sera pénalisé d'une per OU s'il interfère avec le mouvement de

EBA-POOL.COM
The European Blackball Association

être empochées dans n'importe

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

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

nérotées de 1 à 7).
e 9 à 15).
e les unes des autres sans se toucher
E DE LA TABLE
bougées dans ces circonstances...
oueurs prenant part à la partie OU
U
trôle 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.
CHE SANS AVOIR ETE TOUCHEE
sans avoir été touchée par une autre
secondes ou plus, ni pris aucune part
lacée et le jeu continu.
durant un coup, alors qu'elle aurait du
ouvement (blanche et/ou bille "on"),
billes ayant bougées durant le coup
es précédant le coup.
coup OU choisir un coup différent.
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.
les 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

oyant 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.
U D'UN MATCH
a noire est empochée légalement
rrêtées OU dans une situation de

se soient arrêtées et annonce partie,
ou de l'équipe.
s 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 POUSSETTE
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. 4i)

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'apprête 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'AIRE 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.

L'OPEN Féminin : Réservé aux joueuses licenciées.

La consolante à Pts : Réservé aux joueurs inscrit à l'Open National hors N1/Elite.

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

DROITS D'INSCRIPTIONS

- Tarif engagement individuel OPEN : 30.00 € (Elite, Nationaux)*
- Tarif engagement individuel OPEN : 25.00 € (Régionaux)
- Tarif engagement individuel OPEN : 15.00 € (Dép., Féminines et Espoirs)
- Tarif engagement individuel CONSOLANTE A POINTS : Gratuit
- Tarif engagement individuel CONSOLANTE PRIMÉ : 10.00 €
- Tarif engagement individuel OPEN FÉMININ : 10.00 €
- Tarif engagement individuel OPEN ESPOIR : Gratuit

* 5€ des inscriptions Elite et Nationaux seront pour le financement pour l'internationale.

HORAIRES FIXES

SAMEDI	08H00 Open National
	15H00 Open Espoir (-de 16 ans)
	15H00 Open Féminin
	16H30 Consolantes Mixtes
DIMANCHE	13H00 Finales Open National & OPEN Féminin

TENUE VESTIMENTAIRE : Voir paragraphe dédié

CLASSEMENT TOP OPEN

Les classements TOP OPEN sont établis à partir des points obtenus lors des Opens Nationaux Mixtes.

- TOP OPEN : classement général incluant l'ensemble des participants, sans distinction de catégorie.

- TOP FÉMININ : Cumule de classement entre joueuses féminines ayant participé à l'Open National Mixte et l'OPEN féminin.

REPARTITION PRIMES ET POINTS

Les points acquis dans les Opens Nationaux rentrent dans le calcul du C.I.P pour la saison suivante.

	Budget (Open & GP)	Féminin
Commission Nationale Arbitrage	4%	4%
Commission Carte Bancaire	1%	1%
Commission AFEBAS	4%	4%
Frais Trophées	8%	8%

	Primes OPEN	Primes GP	Primes Fem.
Vainqueur	11%	14%	30%
Finaliste	6%	8%	15%
1/2 Finaliste	3%	4%	9%
1/4 Finaliste	1,5%	2%	5%
1/8 Finaliste	1%		
1/16 Finaliste	0,5%		

	Pts Espoir	Pts Open	Pts GP 2025	GP 2024	Pts Fém
Vainqueur	8	18	22	22	8
Finaliste	6	14	19	18	6
1/2 Finaliste	5	11	16	14	5
1/4 Finaliste	4	9	13	10	4
1/8 Finaliste	3	7	10	8	3
1/16 Finaliste	2	5	7	7	2
1/32 Finaliste	1	4			1
1/64 Finaliste		3			
1/128 Finaliste		2			
1/256 Finaliste		1			

POINTS DE RÈGLEMENT COMMUN :

- L'organisateur d'un Open homologué dispose du droit d'accepter ou de refuser librement toute inscription.
- Le délégué organisateur d'événement à la charge de trouver un arbitre local, s'il n'en a pas il aura la charge de payer les frais supplémentaires de déplacement pour un arbitre national.
- 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 lige, 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 Art 7

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'AFEBAS toute anomalie constatée dans les plus brefs délais.

⇒ Tirage au sort effectué par le bureau de l'AFEBAS, 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) Consolantes d'Open

1 – Consolante gratuite

Une consolante gratuite sera organisée lors de chaque Open.

Cette consolante donnera droit à des points, attribués selon la grille des tournois NC/4R.

Toutes les rencontres, y compris la finale, se joueront en 3 manches gagnantes.

2 – Consolante primée

Une consolante primée pourra être organisée lors de chaque Open.

Sa mise en place est conditionnée au respect du déroulement normal des compétitions principales et de la disponibilité horaire.

Toutes les rencontres, y compris la finale, se joueront en 3 manches gagnantes.

3 – Conditions de participation

Seuls les joueurs ayant perdu leurs deux premiers matchs de l'Open mixte pourront participer aux consolantes.

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.

En cas d'absence d'un joueur au GP il sera remplacé par un des Quarts de finaliste de l'open précédent. En cas d'égalité le top open de la saison (ou N-1) départagera les joueurs, participation non obligatoire et inscription à 25€.

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 :

RÉPARTITION : Voir page Opens Nationaux

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 : Voir page Opens Nationaux

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€ = 2 640€)

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 €

Aucun point ne sera remis au invité du GP de la Finale des Champions.

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 a 11h00, en cas d'absence, un décompte sera effectué.

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

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 réfèreront 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'égalité 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 8ème de finale joué
8. Le nombre de 16ème de finale joué
9. L'ancienneté du joueur en Grand-Prix sera prix en compte.

G. QUALIFICATIONS GRAND-PRIX :

1. Les 16 premiers joueurs du classement Grand-Prix N-1.
2. Les 4 premiers joueurs du TOP OPEN N-1 (si désistement Priorité au 1er descendant du GP puis 5ème du TOP OPEN, 2ème descendant du GP, 6ème du TOP OPEN, etc…).

3. Les 4 joueurs suivants du TOP OPEN N-1 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 2 Opens nationaux après avoir accédé à 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.
L'utilisation de la tablette est obligatoire sauf sur autorisation du superviseurs ou du juge arbitre.

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.
Aucun point ne sera attribué quelques soit le cas.

En cas de changement de date d'open de l'Afebas, les permanents absents ne seront pas pénalisés financièrement et ne sera pas comptabilisé en forfait, mais pas de point attribué.

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, ou 2 Opens nationaux après avoir accédé à 2 finales.

K. DEROULEMENT DU GRAND-PRIX :

1. Les matchs seront lancés à l'horaire indiqué dans le tableau ci-dessous. En cas d'absence ou de retard d'un match, les matchs suivants de la compétition pourront être lancés en avance.
2. Le match est terminé lorsque l'un des deux joueurs atteint les 7 points.

Horaire de Passage (Environs) :

Préliminaire : 11H00
1/16 de Finale : 13H00
1/8 de Finale : 15H00 puis 17H00 (4 tables)
Quart de Finale : 19h00
Demi-Finale : 21H00
Finale le lendemain

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. 4 dates de compétitions au minimum sont requises pour avoir un classement homologué. La compétition pourra être adaptée par le délégué selon les besoins de son secteur.

NOUVEAUTÉ : Une place qualificative à Gien pour le vainqueur au Festival Catalonia.

A : DROITS D'INSCRIPTIONS

Droit d'inscription à 2 € par joueur.

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 41)

D : QUALIFICATION GIEN
TOP Grand Prix Départemental Permanents : les deux premiers Qualifié
TOP OPEN Départemental : les trois premiers Qualifiés

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.

G: Finale des Champions

Les joueurs qualifiés participeront a la finale des champions dans leurs catégories respectives.

Les compétitions se dérouleront en 4 manches gagnantes.

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 précédente) 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.

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.

Une place qualificative à Gien pour le vainqueur au Festival Catalonia.

B: INSCRIPTION

Le montant de l'inscription au Grand-Prix Départemental est fixé à 15,00 € pour tous les participants. Montant à régler 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 jeu « 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…

En cas de salle avec un nombre de billard limité (moins de 3), possibilité de décaler les Open Régionaux et les Grand Prix Régionaux

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	

15) Master Masculin

A. Mode de qualification (32 joueurs)

- Les 20 joueurs du Grand Prix.
- Les 10 vainqueurs d'Open 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'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.

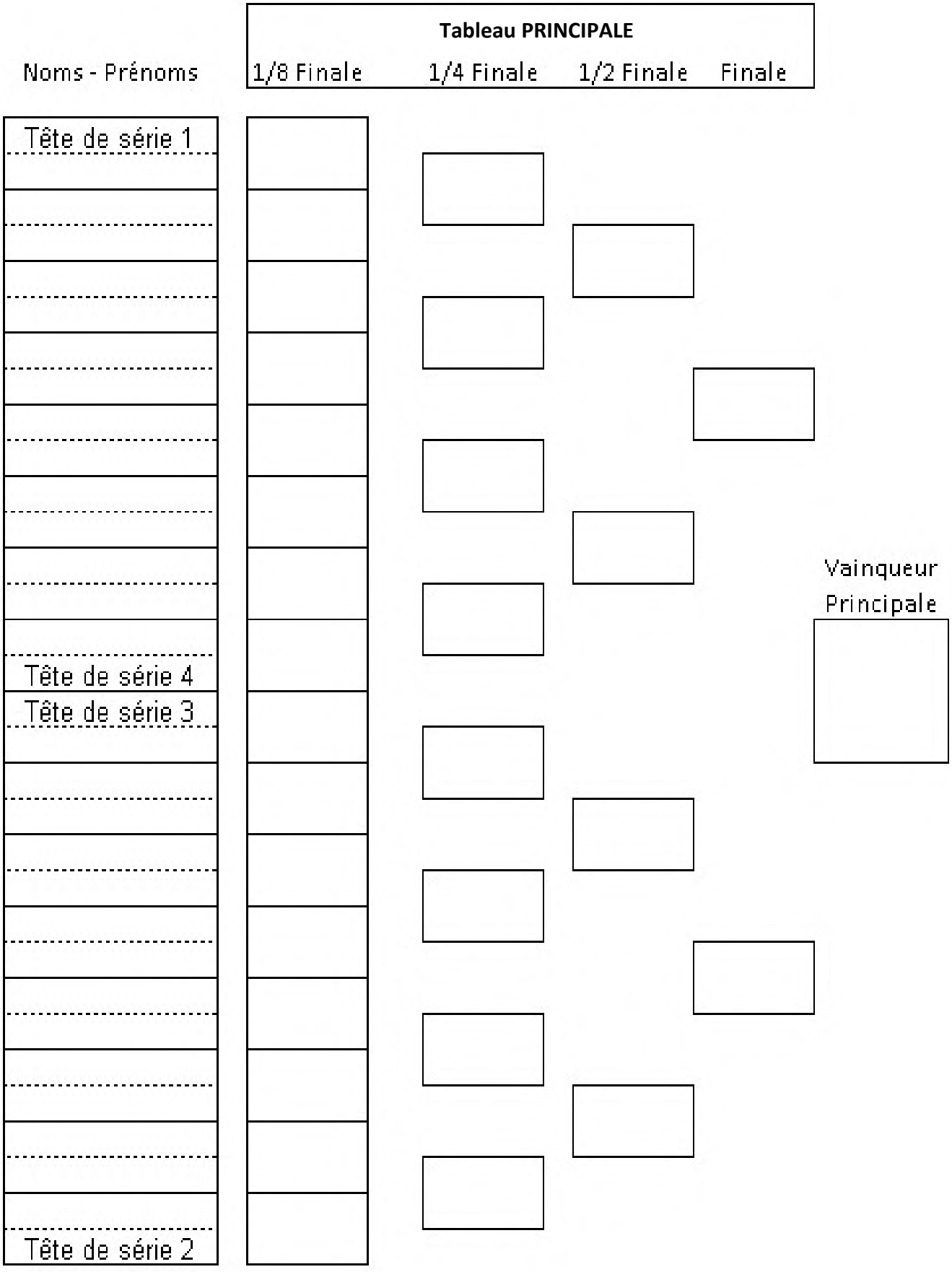
B. Déroulement de la compétition

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€

Tableau Master Masculin



16) Féminines

Open Féminin

L'OPEN Féminin est une compétition dédiée aux joueuses inscrites à l'événement. Les dispositions suivantes s'appliquent :

- Une joueuse ne pourra s'inscrire à l'OPEN Féminin qu'à la condition d'avoir été éliminée de l'OPEN National.
- Une même joueuse ne pourra pas participer simultanément à l'OPEN Féminin et à l'OPEN Espoir. Elle devra faire un choix entre les deux compétitions.
- Les rencontres de l'OPEN Féminin, y compris la finale, se jouent au meilleur des 4 manches.
- La finale pourra, d'un commun accord entre les deux finalistes, être disputée dans la continuité du tournoi, sans interruption.

Master Féminin

a. Mode de qualification (20 joueuses)
Les 10 du TOP Open National catégorie Féminine.
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 ».
+ les places pour les Qualifiées en tournois régionaux. (Même principe que les qualif vétérans)

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

En cas de doublon, 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 catégorie Féminin.

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

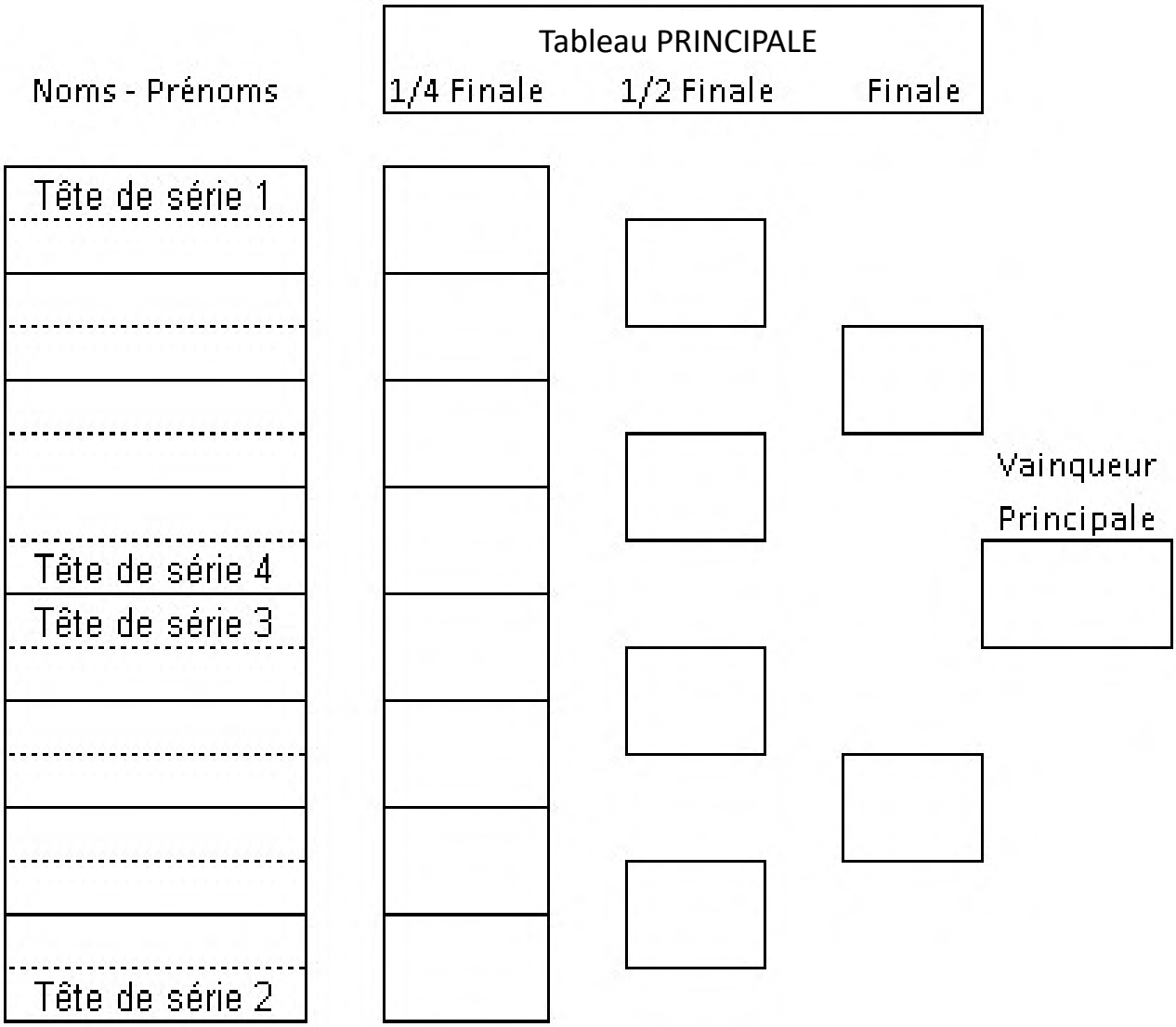
Toute joueuse ayant confirmée sa présence et absente le jour de la compétition (sans avoir prévenu son délégué) sera sanctionnée de non participation au Master l'année suivante.

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

c. Subventions.

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

Tableau Master Féminin



17) Espoirs

Les participants doivent obligatoirement être accompagnés d'un parent ou d'un représentant légal, conformément à la législation en vigueur dans les établissements accueillant la compétition.

Tournoi Espoir

Le Tournoi Espoir est une compétition réservée aux jeunes joueurs. Il répond aux critères suivants :

- Sont autorisés à participer les joueurs âgés de moins de 16 ans au 1er septembre de la saison en cours.
- Chaque délégué est chargé d'organiser son championnat Espoir en fonction des effectifs disponibles au sein de son association.
- Les points acquis lors des Tournois Espoirs sont pris en compte dans le classement annuel et seront conservés tout au long de la saison.
- Les joueurs Espoirs sont autorisés à participer aux OPENS homologués. Si des points y sont marqués, ils seront également conservés et pris en compte pour le classement.
- Cet encadrement vise à favoriser la pratique du billard en toute sécurité chez les jeunes tout en assurant leur progression dans un cadre structuré.

Open Espoir

L'OPEN Espoir est réservé aux joueurs de la catégorie Espoir. Il est régi par les règles suivantes :

- Les participants doivent obligatoirement être accompagnés d'un parent ou d'un tuteur légal, conformément à la législation en vigueur, dans la compétition.
- Un joueur Espoir ne pourra s'inscrire à l'OPEN Espoir qu'à la condition d'avoir été éliminé de l'OPEN National.
- Les rencontres, y compris la finale, se disputent au meilleur des 4 manches.
- Le format du tournoi (poules, double KO, tableau direct, etc.) sera défini par le délégué, en fonction du nombre d'inscrits.
- Ces modalités ont pour objectif de permettre une organisation souple et adaptée, tout en assurant une expérience de jeu cohérente pour l'ensemble des participants.

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.



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).
- Le délégué organisateur d'événement à la charge de trouver un arbitre local, s'il n'en a pas il aura la charge de payer les frais supplémentaires de déplacement pour un arbitre national.

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 €.

Inscription en ligne prix de base, sinon avant ou après le mercredi 00h00 tarif majoré.

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

	Vainqueur		Finaliste		Demi		Quart		Huitième		Seizième	32ème
NC/0R	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			

	Vainqueur		Finaliste		Demi		Quart		Huitième		Seizième	32ème
NC/4R	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**

	Vainqueur		Finaliste		Demi		Quart		Huitième		Seizième	32ème
NC/4R Seul	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 :

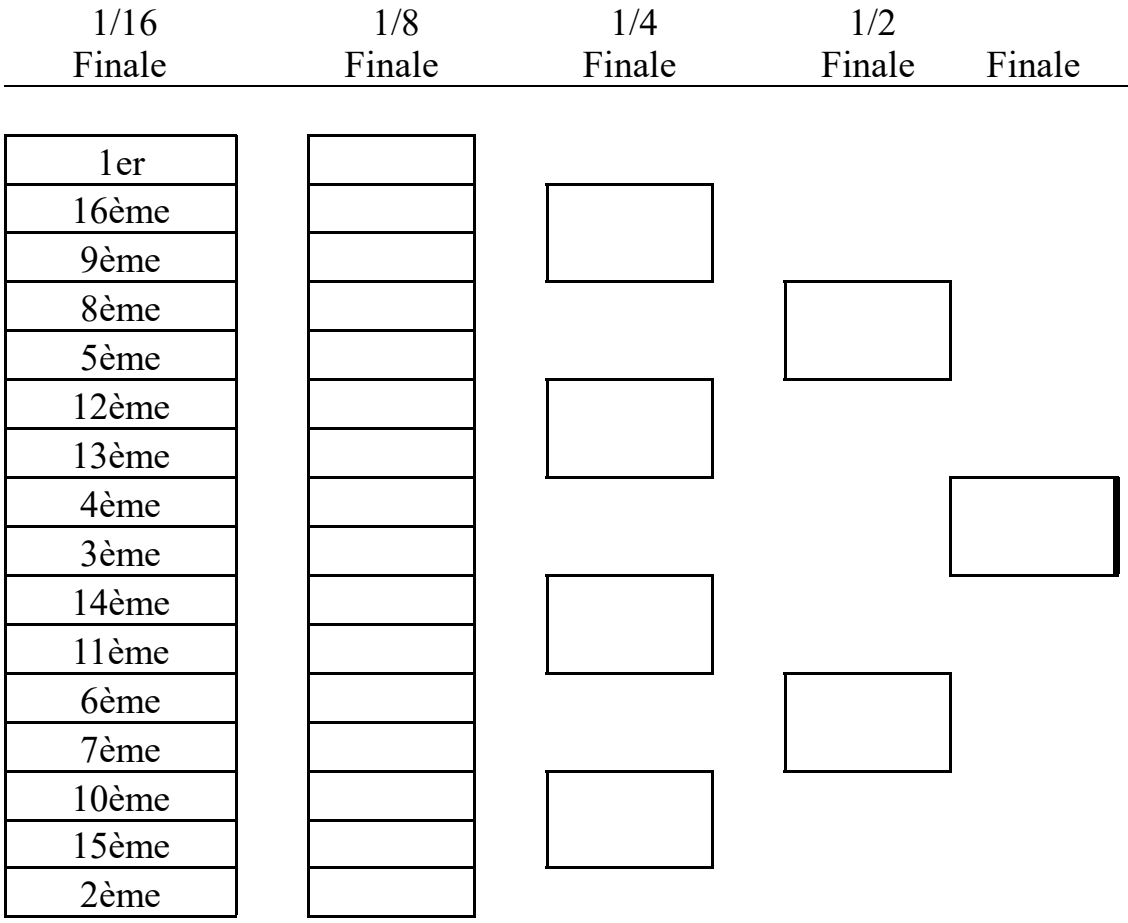
En fin de saison les 16 meilleurs joueurs du top NC/4R et les 16 meilleurs joueurs du top NC/0R seront qualifiés pour la Finale des Champions de Division.

En cas d'exæquo dans le top NC/4R et le top NC/0R le département 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.

TOP NC/4R ou NC/0R



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 vétéran 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 vétéran 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 ¼ 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 ¼ 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.

	Si 64 joueurs	*Si 32 joueurs*	*Si 16 joueurs*	*Si 8 joueurs*
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 :

<u>En fin de saison un quota sera attribué pour chaque association.</u>

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**.**

20) 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.

Pour tous les groupes, nous tiendrons compte du classement officiel (handicap inclus) et du classement sportif (sans handicap).
Le 1er et 2ème de chaque groupe de Régionale pourront participer à la finale des champions. Toutes les équipes ayant un handicap de point dans leur championnat qui auront fini première ou deuxième sans tenir compte de ces points d'handicap pourront participer.

Toute équipe confirmée présente ne se déplaçant pas à la finale des champion sera pénalisée (fantôme pour les Dept. ou –4pts pour les Rég.) l'année suivante (sauf cas de force majeur).

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

Top NC 4R ou 0R : Un joueur ne peut concourir que dans une seule catégorie à la finale des champions.

Un espoir pourra participé a la finale en TOP 4R ou 0R, en cas de gain il devra etre obligatoirement accompagné par un de ses parents (père, mère ou tuteur légal), gain non reportable pour la saison suivante.

Un compétiteur ne pourra participer qu'a trois compétitions maximum le samedi et dimanche (Par équipe + 2 compétitions autres). (Lundi non-compris)

C. FORMULE DOUBLE KO :



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 peux rejouer que tous les 4 tirs (P1,P5,P9…).

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

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

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

L'inscription pour chaque participant sera d'un montant de 6€ sur inscription en ligne par Carte Bancaire. Les inscriptions seront clôturées le vendredi 12h00, afin de préparer les tirages.
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).

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. Trophées et Primes:

Les primes seront reversé au délégué en fin de saison. Les trophées seront remis sur le podium en lots selon les résultats toutes les heures.

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

Saison 2025/2026

SAMEDI	
8H00	Cérémonie d'ouverture
9h00	Barrage régional monté en N1 1er tour régionale 1er tour D1 & D2 Grand Prix
16h00	Open dept & Gp dept 16ème & 8ème & 1/4 de finale
17h00	Vétérans NC/0R & Vétérans NC/4R Top NC/0R & Top NC/4R 8ème & 1/4 de finale

DIMANCHE	
8h00 à 10h00	Open dept & Gp dept Vétérans NC/0R & Vétérans NC/4R Top NC/0R & Top NC/4R 1/2 et finale
8H00	Finales par équipes D2 principales et consolantes 16ème de finale sur 2 tables
10H30	Suite barrage régional monté en N1 Finales par équipes REG principales et consolantes Finales par équipes D1 principales et consolantes
13h00	Master Masculin & Féminin & Espoirs

LUNDI	
8h00	Finales Individuelles 2R / 3R
9h30	Finales Individuelles 4R / 5R
11h30	Finales Individuelles 0R / 1R NC / 6R
13h00	Tournoi Espoirs

SELECTIONS : *(Modifiable en fonction de la saison)*

Espagne :

Vainqueur équipe Régionale (*FdC)	:	4 joueurs
Vainqueur équipe Régionale (*Barrage)	:	4 joueurs
Vainqueur équipe D2 (*FdC)	:	4 joueurs
Vainqueur équipe D1 (*FdC)	:	4 joueurs
Le vainqueur du vétéran NC/0R (*FdC)	:	1 Joueur
Le vainqueur du vétéran NC/4R (*FdC)	:	1 Joueur
Le vainqueur de l'open Dept (*FdC)	:	1 Joueur
Le vainqueur du Grand prix Dept (*FdC)	:	1 Joueur
Les vainqueurs Individuels (*FdC)	:	4 Joueurs
TOP Grand-Prix National	:	2 Joueurs
TOP Open National	:	5 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. Les cas particuliers de joueurs déjà qualifiés seront étudiés par le bureau AFEBAS.

⇒ Les joueurs gagnant en Barrage Régionale pour la montée en N1 ne pourras partir que si ils ont validé leurs inscriptions en Nationale 1 ou Elite l'année suivante.

ATTENTION.

En cas de désistement après le 1er Septembre de chaque année les chèques de caution concernés seront encaissés.
Pour participer le joueur ou la joueuse doit être à jour de sa licence dans la saison en cours.

22) Coupe des Associations

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 20 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.

J. GRILLE DE SELECTION :

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)	--		--	-
Patron de Café et Arbitre ou Patron de Café et Président ou Arbitre et Président	-- --		-- --	- -

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. COMPETITION :

Chaque Catégorie présente et complète rapporte 2pts a son association.

Victoire par match +1pt , Défaite par match –1 pt

Lors du double KO les équipes avec 2 matchs gagnées (soit 4 pts) seront tête de série

en fonction du nombre de poule.

Equipe gagnant de ses deux matchs : 4pts

Equipe gagnante de ses 2 matchs et 1 perdu : 3 pts

Equipe perdant ses deux matchs : 0pt.

A.Objectifs :
Officialiser la place et le rôle de l'arbitre par le biais d'un examen spécifique aux règles de jeu AFEBAS, ainsi qu'à ses divers règlements sportifs.

Améliorer le déroulement des rencontres et des matchs en définissant les règles de bon usage qui seront véhiculées par les arbitres.
Le corps arbitral créé répondra aux exigences de qualité des diverses compétitions nationales et régionales.
Les licenciés AFEBAS nouvellement titulaires de leur statut d'arbitres officiels AFEBAS seront évalués au fil des saisons sportives par l'obtention de points consécutifs à leur participation en tant qu'arbitre aux diverses compétitions AFEBAS. Ce pactole de point leur permettra de gravir des échelons (degrés) dans la hiérarchie du corps arbitral.
Un budget spécifique à la Commission Nationale d'Arbitrage devra permettre l'élaboration de projets permettant de valoriser le rôle de l'arbitre et par la même améliorer les conditions et l'image du jeu de billard 8 pool.

B. Champ d'action :
– Gestion en interne du comité d'arbitrage: hiérarchie, élection
– Préparation des examens d'arbitrage, corrections.
– Notification des cas particuliers par remontées d'informations des arbitres en exercice.
– Proposition d'amélioration des règles et de leur rédaction.
– Travail sur un comité de discipline et élaboration de sanctions graduées.
– Travail sur la valorisation de l'arbitre et de l'arbitrage au sein de l'AFEBAS.
– Travail sur les indemnitées et défraiements des arbitres.
– Travail sur les tenues et sur les signes distinctifs des différents niveaux d'arbitres.
– Et d'une manière générale, tout projet créatif ayant rapport avec l'amélioration de l'arbitrage.

C. Composition :
La commission nationale d'arbitrage dans un premier temps sera composée de membres du bureau exécutif de l'AFEBAS mais dès sa création sera ouverte à tous membres licenciés de l'AFEBAS de la saison en cours sous certaines con-

ditions :
– Avoir un comportement sportif irréprochable.
– Etre détenteur de son brevet d'arbitre premier degré.
– Avoir un rôle actif au sein de la Commission Nationale d'Arbitrage.
– Répondre aux taches qui lui auront été allouées par la Commission.
– La commission se composera d'au moins 3 membres dont le président qui sera obligatoirement un membre du conseil d'administration de l'AFEBAS.
– Le président de la Commission Nationale d'Arbitrage devra rendre compte de l'activité de la commission devant le conseil d'administration de l'AFEBAS.
– Tout manquement à l'éthique de la charte de l'arbitre entraînera la radiation de la Commission.

Commission spéciale d'arbitrage :

Afin de soulager le juge arbitre lors de prise de décisions exceptionnelles par leurs caractères inédits ou conflictuelles, il pourra être constitué une commission spéciale d'arbitrage, composée du juge arbitre en présence, de l'organisateur de l'open, d'un joueur élite ou N1 désigné pour la saison (deux remplaçants devront être désignés pour la saison en cas de vacances du joueur).
Le juge arbitre pourra faire appel à cette commission si il doute de la décision à prendre, si il souhaite désamorcer la sanction à prendre dans des cas conflictuels.
L'appel de la commission spéciale d'arbitrage sera opérée via la table de marque, les intéressés devront donc être disponibles physiquement durant toute la durée de la compétition.

D. Projet-Développement-Budget :

Sous la responsabilité du Comité Directeur de l'AFEBAS, un cadre est mis en place afin de structurer le développement et les missions de la Commission Nationale d'Arbitrage (CNA). Ce cadre vise à garantir une organisation cohérente, un accompagnement stratégique et une gestion rigoureuse des ressources.
Le Comité Directeur a notamment pour rôle de suivre l'évolution de la CNA et de l'accompagner dans les projets qui lui sont confiés. Il définit les grands axes de travail, étudie les propositions formulées par la commission, et valide leur mise en œuvre lorsqu'elles sont jugées pertinentes. Pour assurer son bon fonctionnement, une ligne budgétaire spécifique est attribuée chaque année à la

CNA. Le Comité Directeur veille également à la bonne utilisation de ces moyens financiers, en assurant un contrôle régulier et transparent.
Afin de contribuer au financement de ses activités, la CNA bénéficie d'un budget partiellement alimenté par certaines compétitions individuelles officielles homologuées. Il s'agit notamment des Opens Nationaux, des tournois féminins et des tournois non-classés (NC).

Les candidats souhaitant passer l'examen d'arbitrage s'acquittent d'un droit d'inscription fixé à 15 euros. En cas de réussite, la délivrance de la licence d'arbitre donne lieu à un règlement de 40 euros. Cette licence est accompagnée d'un polo officiel d'arbitre AFEBAS, remis à chaque lauréat.

Les arbitres intervenant sur les compétitions officielles perçoivent une indemnité journalière fixée à 60 euros pour les compétitions Nationales. Cette indemnité est de 50 euros pour les tournois NC.
À cela s'ajoute un forfait hôtelier de 60 euros par nuitée, pour les jours de compétition. La nuit précédant l'événement peut être prise en charge uniquement si l'arbitre est domicilié à plus de 150 kilomètres du lieu de la manifestation. Une indemnité kilométrique de 0,15 € par kilomètre est versée aux arbitres nationaux. Hors cas où l'arbitre est également joueur, auquel cas les frais de déplacement seront divisé en deux (hébergement et kilométrage). Les arbitres considérés comme "locaux" (résidant dans le même département que l'événement ou dans un département limitrophe à moins de 80 km) ne bénéficient pas d'indemnités de déplacement.
Pour obtenir le remboursement de leurs frais, les arbitres doivent remplir une note de frais à l'aide du formulaire prévu à cet effet, disponible sur le site officiel de l'AFEBAS (www.afebas.org). Ce document, complété et lisible, doit être adressé dans un délai de 21 jours suivant la date de la compétition à l'adresse suivante :

Comité National d'Arbitrage AFEBAS
49 rue des 3 Pigeons
86100 Châtellerault

Toute note de frais incomplète, illisible ou transmise hors délai ne sera pas prise en compte.

Enfin, afin de garantir une présence arbitrale adaptée à chaque événement, la commission établit un planning prévisionnel définissant les effectifs minimums nécessaires selon la nature des compétitions.

E. LA CHARTE DE L'ARBITRE

Il veille à l'application des principes fondamentaux d'une rencontre sportive : Équité, loyauté, respect.
Son champ d'action concerne les participants et les intervenants de la rencontre.
Il a une connaissance aussi parfaite que possible des règles du jeu et de leur interprétation. A cette fin, il doit veiller à effectuer une révision et une mise à jour régulière de son savoir, afin de maîtriser au mieux son art et de pouvoir toujours l'appliquer dans les meilleures conditions possibles.
Il ne doit laisser planer aucune zone d'ombre sur ses connaissances et doit chercher à lever toute incertitude sur une situation de jeu en se mettant à la recherche de conseils avisés, tant auprès de ses propres collègues qu'auprès de ses instances de références.
Il doit avoir un rôle pédagogique de compréhension des règles du jeu.
Le respect indispensable du à l'arbitre implique le respect de l'arbitre envers les acteurs de la discipline : joueurs, organisateurs, responsables associatifs, spectateurs ainsi qu'à tout ces intervenants.
Il sanctionnera immédiatement tout acte non conforme aux valeurs du sport et de l'AFEBAS.
Il a le devoir d'informer organisateurs et dirigeants de tout comportement, dans le cadre de son rôle, portant atteinte à son intégrité physique ou morale.
Par sa désignation, il est le représentant de l'AFEBAS sur les compétitions sur lesquelles il officie. Il en découle, pour tous, le nécessaire respect vis à vis de l'institution et de la fonction qu'il représent ainsi qu'envers tous les acteurs de la discipline : confrères, joueurs, organisateurs, responsables associatifs et spectateurs.
Ils doivent, en tous points, être exemplaires, tant par l'image qu'ils donnent par leur action au sein de l'aire de jeu, que par leur comportement hors du cadre de la compétition.

F. Comment devenir Arbitre

En matière de sports, l'arbitre est une personne neutre qui doit veiller au bon déroulement des épreuves et au respect des règlements et autres protocoles du

jeu.
Etre arbitre pour quoi faire ?
L'arbitre assure plusieurs fonctions selon son niveau : il assure avec les organisateurs, la bonne marche du tournoi, contrôle son bon déroulement, y fait respecter les règlements et l'éthique sportive, il intervient en cas d'irrégularité au cours du jeu et assume la responsabilité de l'établissement des résultats.

Comment devenir arbitre ?
L'âge requis est de 18 ans révolus le jour de l'examen.
– Il devra s'acquitter d'une inscription de 15,00 € et renvoyer le bordereau téléchargeable sur le site officiel AFEBAS dûment rempli.

La démarche à suivre :
Contactez le délégué de votre association, en lui précisant votre souhait d'intégrer le corps arbitral.
Il vous fera alors participer à l'arbitrage de rencontres locales et vous communiquera les dates des prochaines session d'examen dans votre région.
Ainsi vous préparerez l'examen d'arbitre, en travaillant les règles du jeu et où seront dispensées les bases essentielles qui vous permettront de débuter.
Une fois l'examen théorique (questionnaire à choix multiple) obtenu, vous ferez vos premiers pas en tant qu'arbitre officiel, généralement dans des compétitions locales (tournois internes, N.C, etc…), accompagné d'un arbitre expérimenté.
Une licence d'arbitre vous sera ensuite délivrée, ainsi que votre polo, et vous voilà maintenant arbitre Officiel AFEBAS.

Vous serez dirigez par la Commission Nationale d'Arbitrage qui vous désignera sur les différentes compétitions et vous aidera tout au long de votre apprentissage.

Par la suite, vous pourrez gravir les degrés en fonction de vos participations à l'arbitrage de compétitions sur le terrain, et de votre progression.

L'AFEBAS est une association sportive attachée à la pratique du billard dans un esprit de compétition, de respect, de convivialité et de plaisir du jeu.
Le billard reste un sport d'adresse qui demande concentration, maîtrise et respect de l'adversaire. À ce titre, les joueurs participant à une compétition homologuée par l'AFEBAS doivent porter une tenue correcte, propre, sobre et adaptée à l'image du billard.
Le présent règlement n'a pas pour objectif de contraindre inutilement les joueurs, mais de garantir une présentation harmonieuse des compétitions, de valoriser les participants, les équipes, les associations, les organisateurs et l'ensemble du billard sportif.
Ces dispositions s'appliquent à l'ensemble des compétitions organisées ou homologuées par l'AFEBAS, notamment les compétitions NC, Open, Grand Prix, Championnat National, Coupe des Associations, Finale des Champions, ainsi que toute autre compétition reconnue par l'AFEBAS.

Tenue obligatoire

Le joueur doit porter une chemise ou un polo, à manches courtes ou longues. Le vêtement doit être propre, en bon état et présenter une apparence soignée.
Les polos peuvent comporter les couleurs de l'équipe, de l'association ou des partenaires, ainsi que les logos, écussons et publicités autorisés, sous réserve qu'ils restent compatibles avec l'image sportive et associative de l'AFEBAS.
En cas de température fraîche, un pull, un gilet ou une veste sobre peut être porté par-dessus la tenue réglementaire, à condition que l'ensemble reste propre, correct et compatible avec une compétition officielle.
Le joueur doit porter un pantalon de ville, un pantalon de costume ou un pantalon chino. Le pantalon doit être propre, en bon état, correctement ajusté et couvrir les chevilles.
Pour les joueuses, une jupe d'une longueur adaptée ou un pantalon fluide sobre est également autorisé, à condition que la tenue reste compatible avec la pratique du billard et l'image de la compétition.
Sont interdits les pantalons cargo à poches latérales apparentes, les joggings, les shorts, les pantacourts, les jeans troués ou déchirés, les pantalons de survêtement et les vêtements assimilables à une tenue de loisir.

Chaussures

Les chaussures doivent être fermées, propres et adaptées à la pratique du billard en salle.
Les chaussures de ville noires restent recommandées.
les baskets sont autorisées uniquement si elles sont entièrement noires.
Sont également interdites les chaussures ouvertes, sandales, tongs, chaussures de sport multicolores, chaussures fluorescentes ou chaussures manifestement inadaptées à une compétition officielle.

Les chaussures à talons sont autorisées uniquement si elles demeurent basses, stables et compatibles avec la sécurité des déplacements. Les talons aiguilles ou instables sont interdits.

Accessoires

Les accessoires doivent rester sobres et compatibles avec l'image du billard.
Les écouteurs, casques audio et tout appareil de diffusion sonore sont interdits pendant les rencontres, sauf autorisation exceptionnelle du juge-arbitre.
Les casquettes, chapeaux, bandanas et couvre-chefs sont interdits dans la zone de jeu, sauf dérogation accordée pour raison médicale ou réglementaire.

Publicité et identification

Les publicités, logos de partenaires et marquages sont autorisés, à condition de respecter la législation en vigueur, l'éthique sportive et l'image de l'AFEBAS.
L'AFEBAS, l'organisateur ou le juge-arbitre peut refuser tout logo, publicité, slogan ou représentation susceptible de porter atteinte à l'image de l'association, de la compétition ou du billard sportif.

Tenue d'équipe

Lors des compétitions par équipes, les joueurs doivent présenter une tenue homogène.
Les polos ou chemises doivent être identiques ou appartenir à une même gamme graphique. Les pantalons doivent être de même couleur ou parfaitement harmonisés. Les chaussures doivent également présenter une cohérence visuelle et respecter les dispositions du présent règlement.
Cette homogénéité permet de valoriser l'équipe, de renforcer l'image de la compétition et de présenter le billard comme une discipline sérieuse, sans remettre en cause l'esprit convivial propre à l'AFEBAS.

Contrôle de la tenue

Le juge-arbitre peut contrôler la tenue des joueurs avant le début de la compétition ou à tout moment durant celle-ci.
En cas de doute, il appartient au joueur de demander la validation préalable de sa tenue. Cette vérification doit être considérée comme une mesure de prévention et non comme une sanction.
L'appréciation de l'arbitre s'effectue dans le respect du présent règlement, de l'équité entre les joueurs et du bon déroulement de la compétition.

Sanctions

Un joueur dont la tenue n'est pas conforme peut se voir refuser l'accès à l'aire de jeu jusqu'à sa mise en conformité.
Lorsque la non-conformité est mineure et ne porte pas atteinte à l'image de la compétition, l'arbitre peut privilégier un avertissement et demander une mise en conformité dans les meilleurs délais.

Si une irrégularité manifeste est constatée après le début d’une rencontre, l'arbitre peut interrompre la partie. Le joueur dispose alors d’un délai maximum de sept minutes pour rendre sa tenue conforme. À défaut de mise en conformité dans ce délai, la manche en cours peut être déclarée perdue.
En cas de refus manifeste, de récidive ou d’impossibilité de poursuivre la rencontre dans des conditions normales, l'arbitre peut prononcer la perte du match, voire l’exclusion de la compétition.

Esprit du règlement

Le présent règlement vise à préserver l’image du billard, sans faire perdre à l’AFEBAS ce qui fait sa force : le plaisir de jouer, la convivialité, le respect et l’esprit associatif.

Une tenue correcte n’est pas une contrainte de prestige, mais une marque de respect envers l’adversaire, l’équipe, les organisateurs, les arbitres, les partenaires et le public.



SLF POOL

"Partenaire Officiel du Championnat AFEBAS"

www.francepoolshop.com

HAINSWORTH

QUALITY IN TEXTILES SINCE 1783

aramith

BILLIARD BALLS



Simply Pool