



**COUPE DES ASSOCIATIONS**

**2020**

**SAINT JAMES**

## PROGRAMME DU WEEK-END

### ***Le samedi 18 Avril :***

- 8H30 : Accueil des associations
- 9H00 : 12 billards équipes de 7 (2 matchs)  
10 billards équipes de 3 (3 matchs)  
10 billards Double mixte
- 13h00 : Compétitions Individuelles :  
Espoirs, D1, D2, Vétérans, Féminines, Patrons de café, N2, N3, Arbitres  
Officiels et Présidents.

### ***Le dimanche 19 Avril :***

- 8H30 : Accueil des associations
- 9H00 : SPEED POOL
- 8<sup>ème</sup> de finales ou ¼ de finales de toutes les compétitions qui se dérouleront en éliminations directes.
- 18H00 : Remises des trophées.

INFO : Le dimanche, toutes les compétitions se déroulent par éliminations directes.

# RÈGLEMENT DES TOURNOIS

Chaque sélection sera représentée par son président. En cas d'absence du président, il devra mandater une personne qui sera responsable de l'équipe.

*Tenue correcte exigée (polos identiques pour la sélection obligatoire) sinon l'équipe sera disqualifiée.*

## **Compétitions individuelles et double mixte :**

- Toutes les compétitions se dérouleront en double K.O croisées.
- Tous les matchs de poules se dérouleront en 2 manches Gagnantes.
- Une rencontre contre un exempt donne une victoire.
- Élimination directe à partir du second tour.



Dans toutes les catégories,

une rencontre contre un « blanc »  
= victoire de la rencontre

## **Règlement équipes de 7 :**

- La compétition se déroulera en double K.O croisées.
- Les feuilles de match seront remplies en respectant l'ordre prévu.
- Tous les matchs se dérouleront en 1 manche sèche, dans l'ordre de la feuille.
- Toutes les manches seront jouées.
- Élimination directe à partir du second tour (sur 3 Tables les deux 1<sup>er</sup> tours).

## **Règlement pour les équipes de 3 :**

- La compétition se déroulera en double K.O croisées.
- Chaque joueur rencontre chacun de ses adversaires en 1 manche sèche.
- Élimination directe à partir du second tour.



2 Victoires = qualifiés pour le second tour



2 Défaites = Élimination de la catégorie

1 Victoire+1 Défaite = reste une rencontre à faire

## **Arbitres officiels :**

Pour prétendre concourir dans cette catégorie, il est impératif :

- D'avoir une licence d'arbitre valide cette saison.
- D'avoir au moins une fois arbitré sur une compétition officielle **avant le 31 Mars 2020**.

## **Catégorie Président :**

- En cas d'absence du président, le responsable de la sélection ne pourra concourir dans la catégorie.
- Si une association présente 2 sélections les points de la catégorie « Président » compteront dans chaque sélection.

### **Barème d'attribution des points :**

- Équipe de 7 joueurs + 1 pt
- Équipe de 3 joueurs + 1 pt
- Double mixte + 1 pt
- En individuel + 1 pt
- Speed-Pool + 1 pt par tour

Ces points seront attribués pour les qualifiés du second tour. Puis par tour passé lors d'éliminations directe.

### En cas d'égalité au classement général, les équipes seront départagées de la manière suivant :

1. Victoire de catégorie : + 5 Pts
2. Finale : + 4 Pts
3. 1/2 Finale + 3 Pts
4. 1/4 Finale + 1 Pt

### En cas de nouvel ex aequo :

1. Le plus grand nombre de victoires par catégorie
2. En cas de nouvel ex aequo :
3. Match d'appui en 2 manches gagnantes

### **Règlement SPEED POOL :**

- 3 joueurs uniquement choisis dans l'équipe de 7.
- Cette compétition se joue en élimination directe.
- Chaque équipe doit vider 3 Tables le plus rapidement possible, sans tenir compte des couleurs.
- Le premier joueur vide sa table et passe le relais en touchant la table du second, qui fait de même.
- Les adversaires jouent côte à côte afin de mieux suivre l'évolution de la partie.

## SPEED POOL - Règle de jeu

### **Départ de Jeu :**

Les Billes de couleurs (8 pool) sont disposées en triangle, la bille blanche servant de bille de tir est placée derrière la ligne de zone (ou ligne de tir) tracée sur le tapis. Le départ du jeu effectué par la casse sera décidé par l'arbitre, ayant au préalable prévenu le joueur de l'imminence du début de la partie. L'arbitre disposant d'un chronomètre homologué par l'AFEBAS, le déclenchera très précisément lorsqu'il donnera le « Top-départ ». Lors de la casse, le joueur empochera toutes les billes sans distinction de couleur (rouge, jaune ou noir) le plus rapidement possible.

Toutefois, il devra impérativement respecter les règles énoncées ci-après :

### **Fautes :**

- Empocher la bille Blanche constitue une faute, mais la pénalité est automatiquement appliquée par la perte de temps que la bille va mettre pour emprunter les conduits. Le joueur pourra la récupérer dans son réceptacle et la replacer derrière la ligne de zone, sans l'aide de l'arbitre.
- Jouer la bille Blanche alors qu'elle n'est pas immobilisée. Toutefois, il est possible de jouer avant que les autres billes de couleurs ne soient arrêtées.
- Faire sortir une bille de couleur (rouge, jaune ou noir) hors de la surface de jeu :  
Le joueur ira récupérer la bille hors du jeu et la donnera à l'arbitre qui est le seul habilité à replacer cette bille sur l'emplacement initial de la Noire (N°8), ou au plus près sans toucher une autre bille sur l'axe reliant ce point au centre de la ligne de zone.

- Faire sortir la bille blanche de la surface de jeu.
- Toucher une bille avec un vêtement ou une partie du corps.
- Ne pas avoir, pour le joueur, au minimum un pied en contact avec le sol.
- Jouer ou toucher avec la queue une autre bille que la bille blanche.
- Jouer avant qu'une ou plusieurs billes n'aient été repositionnées.
- Jouer la bille blanche avec une partie de la queue autre que son procédé.
- Frapper la bille blanche plus d'une fois avec la queue de billard pendant son mouvement.
- Faire « poussette » lorsque le procédé de la queue de billard reste en contact avec la bille blanche alors que celle-ci a commencé son mouvement (poussette = suivi de bille).

### **Pénalités :**

Après toute faute décrite au paragraphe précédent, seul l'Arbitre est habilité à appliquer la pénalité.

Il demandera au joueur de prendre la bille Blanche et de la placer dans l'une des six poches de son choix. Le joueur devra ensuite prendre dans le réceptacle cette bille et la positionner derrière la ligne de zone.

Exception pour le premier point, ou la pénalité est automatiquement appliquée par l'empochage de la bille.

### **Généralités :**

L'Arbitre officiel est le seul juge du déroulement de la partie.

Le joueur est autorisé à courir autour du Billard.

Le Chronomètre est déclenché par l'Arbitre comme énoncé au paragraphe « Départ de Jeu » et est arrêté par l'arbitre au moment précis où la dernière bille de couleur est empochée.

Lors du dernier tir, l'Arbitre ne tiendra pas compte de la bille blanche, même si elle est empochée simultanément avec la dernière bille de couleur.

# LA SÉLECTION

La sélection est effectuée par le Président de l'Association en respectant les critères suivants :

		Noms Prénoms	N° Lic.
Equipe de 7	Libre		
	Nat. 3		
	Féminin (Maxi D1)		
	Dépt. 1 (Maxi 3R)		
	Dépt. 2 (Maxi 4R)		
	Dépt. 2 (Maxi 6R)		
	Dépt. 2 (NC)		
Equipe de 3	Dépt. 1 (Maxi 3R)		
	Dépt. 2 (Maxi 6R)		
	Dépt. 2 (NC)		
<b>DOUBLE MIXTE LIBRE</b>			
INDIVIDUEL	Nat. 2		
	Nat. 3		
	Dépt. 1 (Maxi 3R)		
	Dépt. 2 (Maxi 6R)		
VÉTÉRAN 45 ans et +	Maxi D1 et 4R		
ESPOIR			
FÉMININ	Maxi N3		
PATRON DE CAFÉ	Maxi N2		
ARBITRE OFFICIEL	Hors Elite/N1		
PRESIDENT			
SPEED POOL	3 Joueurs uniquement choisi dans l'équipe de 7		