

Maen Rock Pool Festival 2025

Document d'organisation

Version 2.0

1. Individuel

1.1 Description

1.1.1. Organisation

- Individuel pour 256 joueurs maximum.
- Les joueurs du tournoi par équipe sont prioritaires, cependant s'il reste des places, des joueurs ne participant pas au tournoi par équipe peuvent s'inscrire.
- Des feuilles de matchs vierges seront disponibles à la table de marque.

1.1.2. Déroulement

- Chaque match se déroule en 30mn, le maximum de parties doivent être joués.
- Chaque casse se gagne au tirage à la bande.
- points :
 - Casse ferme : 4 points
 - Reprise ferme : 3 points
 - match gagné : 2 points
 - Golden break (noire à la casse) : 1 point
 - Golden Duck (noire blanche à la casse) : 1 point pour l'adversaire
- En cas d'égalité de score, la décisive se fera au "6-Reds Shootout" sur 2 billards, avec 1 billard entre les 2 pour ne pas que les joueurs se gênent.
- Finale arbitrée, timé à 30 secondes + 1 extension, 30mn avec arrêt de jeu.

1.2. Règles de jeu

La règle qui s'appliquera sera la règle ultime, avec l'extension golden break/golden duck.

1.3. Gestion du temps

Afin d'assurer un déroulement, les matchs seront limités à 30 minutes.

1.3.1. Chronométrage

Les joueurs sont autorisés à utiliser un chronomètre et notamment si leur adversaire est long à jouer. Il est aussi possible de faire appel à un arbitre pour chronométrer, à tout

moment, le match en cours. La règle des 45 secondes s'applique (sauf en finale) sans l'extension de temps.

2. Par équipe

2.1. Description

2.1.1. Organisation

- 48 équipes de 4 ou 5 joueurs (chaque équipe pourra avoir un voltigeur).
- 12 poules de 4 équipes
- 1 poule se joue sur 2 tables. Poule A sur les tables A, poule B sur les tables B, etc.
- Un joueur déclaré "joueur A" sur le dossier d'inscription, reste "joueur A" sur l'ensemble de la compétition.
- Le joueur voltigeur aura la possibilité de remplacer n'importe quel joueur sur la feuille de match à chaque tour de 4 parties. La seule contrainte est que ce joueur ne pourra pas en même temps jouer le dernier match d'une série et jouer le premier match de la série suivante. Si une feuille est rendue à la table de marque avec ce cas de figure, les 2 matchs seront considérés comme perdus, et 2 points seront rétrocédés à l'équipe adverse.
- L'utilisation du voltigeur se fait en cochant la colonne V de la feuille de match et en rayant le nom du joueur remplacé. (voir exemple ci dessous).
- Une fois la compétition démarrée, aucun changement sur la constitution des équipes ne pourra être accepté. Avant le début de la compétition chaque changement de joueur demandé sera évalué par l'organisateur et sera accepté ou non à sa discrétion et sans justification.
- Les feuilles de matchs seront publiées par la table de marque et déposées sur les billards correspondants.
- Un écran permettant d'accéder aux différents tableaux sera mis à disposition près de l'espace bar. Merci de consulter cet écran ou directement depuis votre téléphone pour connaître votre prochain match ainsi que la ou les tables attribuées et ne pas venir demander à la table de marque sur quelle table vous devez jouer.
- La feuille de matchs doit systématiquement être jouée dans l'ordre. Si un match est joué avant un autre chronologiquement sans raison valable, il est considéré comme nul. Cependant il est possible de jouer un match en avance, si et seulement si le joueur qui doit jouer, joue déjà sur l'autre table. Dans ce cas de

figure on joue le match suivant dont les 2 joueurs sont libres. Les matchs qui n'auront pas été joués seront joués en priorité.

- Si un joueur est absent, la règle concernant le retard s'applique (cf arbitre et discipline).

- Calcul des points de la feuille de matchs :

- une partie perdue 0 point.
- golden break (noire à la casse) 1 point.
- golden duck (noire et blanche à la casse) 1 point pour l'adversaire.
- Une partie gagnée 2 points.
- Reprise ferme 3 points.

Une reprise ferme est considérée comme telle si et seulement si le joueur prend la main après la casse de son adversaire car :

- aucune bille n'est empochée
- une faute a été commise (sortie de blanche, blanche empochée, ...)

et qu'il empoche l'ensemble de ses billes et la noire sans rendre la main.

- Casse ferme 4 points.

Ci dessous un exemple de feuille de match avec un voltigeur dans une des 2 équipes.

Maen Roch Pool Festival 2025

Feuille de match par équipe

Tables	C	
Catégories	Or - Survivants	
Equipes	Les Ferrailleurs	Les ROSA Pool
Capitaine	Matthieu DARDENNES	Ophélie BAUDART
Joueur A	Matthieu DARDENNES	Ophélie BAUDART
Joueur B	Johnny CHREKI	Aneliza BOURSEAUD
Joueur C	Cédric DELAHOUGUE	Sonia LEMINOX
Joueur D	Jérôme BEGASSE	Roxane TREUPEL
Voltigeur	Arnaud BARBE	-

V	Les Ferrailleurs	Points		Les ROSA Pool	V
	Matthieu DARDENNES	-	4	Ophélie BAUDART	
X	Johnny CHREKI	4	-	Aneliza BOURSEAUD	
	Cédric DELAHOUGUE	2	-	Sonia LEMINOX	
	Jérôme BEGASSE	-	2	Roxane TREUPEL	
X	Matthieu DARDENNES	1	-	Aneliza BOURSEAUD	
	Johnny CHREKI	-	2	Sonia LEMINOX	
	Cédric DELAHOUGUE	-	3	Roxane TREUPEL	
	Jérôme BEGASSE	1	-	Ophélie BAUDART	

- Tirage des poules : l'organisation effectuera un tirage aléatoire des poules, environ une semaine avant l'événement. Cependant pour assurer une certaine homogénéité, une liste des équipes les plus fortes sera effectuée, cette liste sera dressée par l'organisation sans qu'elle soit publiée. Lors du tirage au sort, si jamais il existe déjà 2 équipes faisant partie de la liste dans une poule et qu'une 3eme est tirée, elle sera remise dans le pot et une autre équipe sera tirée et ce pour éviter d'avoir des poules trop déséquilibrées.

2.2.1. Déroulement

2.2.1.1. Poules (samedi)

- Chaque match se déroule en 60 minutes, le maximum de parties doivent être joués.
- En cas d'égalité de score, la décisive se fera au "6-Reds Shootout" en doublette.
- Méthode de définition du classement d'une poule (par ordre de priorité)
 - 1 : nombre de matchs gagnées
 - 2 : goal average différentiel global (points gagnées - points perdues)

- 3 : goal average particulier
- Dans le cas très particulier où il y a une égalité entre 3 équipes, un "6 red shootout" en doublette sera organisé entre les 3 équipes sur 6 billards.
 - Le premier du six red gagnera 2 points supplémentaires sur son match contre le 3eme.
 - Le deuxième du six red gagnera 1 point supplémentaire sur son match contre le 3eme.

exemple d'égalité entre les équipes B, C et D.

1A / 2A	Equipe A	Equipe B	Equipe C	Equipe D	Gagnés	Perdus	Bonus	Malus	Diff	Classement
Equipe A		9	9	9	3	0	27	3	24	1
Equipe B	1		4	3	1	2	8	16	-8	2
Equipe C	1	3		4	1	2	8	16	-8	2
Equipe D	1	4	3		1	2	8	16	-8	2

2.2.1.2. Barrage (samedi)

- Les 2 premières équipes de chaque poule seront reversées dans le tableau de barrage "Or - Argent"
- Les 2 dernières équipes dans le tableau de barrage "Bronze - Fer".
- Il ne peut y avoir de barrage entre 2 équipes de la même poule. Dans ce cas de figure, la lettre est remise dans le pot. Si c'est le dernier tirage et qu'il n'y a plus de lettre à tirer, le second tirage est à refaire dans sa totalité.

Un premier tirage au sort avec une urne contenant chacune des lettres de A à L permettra de déterminer la position des premiers de pool dans le tableau des barrages "Or - Argent". Un second tirage au sort permettra de déterminer la position des deuxièmes de pool dans les barrages "Or - Argent".

Un premier tirage au sort avec une urne contenant chacune des lettres de A à L permettra de déterminer la position des 3eme de pool dans le tableau des barrages "Bronze - Fer". Un second tirage au sort permettra de déterminer la position des quatrièmes de pool dans les barrages "Bronze - Fer".

- Un barrage aura lieu entre un 1er de poule et un 2eme de poule. L'équipe gagnante poursuit dans le tableau Or et l'équipe perdante poursuit dans le tableau Argent.

- Un barrage aura lieu entre un 3eme de poule et un 4eme de poule. L'équipe gagnante poursuit dans le tableau Bronze et l'équipe perdante poursuit dans le tableau Fer.
- Chaque match se déroule en 60 minutes, le maximum de parties doivent être jouées.
- En cas d'égalité de score, la décisive se fera au "6-Reds Shootout" en doublette, l'équipe gagnante aura 1 point supplémentaire sur le score.

2.2.1.4. 8ème de finale, Quart de finale, demi finale, finale (dimanche)

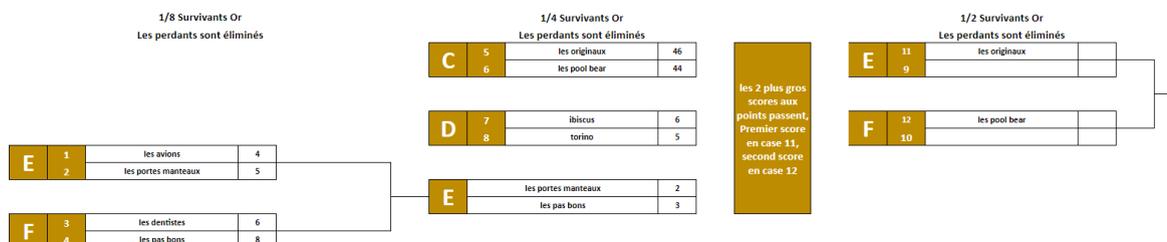
- départ en 1/8 de finale.
- Chaque match se déroule en 1 heure, le maximum de parties doivent être jouées.
- En cas d'égalité de score, la décisive se fera au "6-Reds Shootout" en doublette, l'équipe gagnante aura 1 point supplémentaire sur le score.

2.2.1.5. Survivants (dimanche)

Les perdants de chaque tour seront reversés dans un tableau des survivants pour chaque catégorie (Or, Argent, Bronze, Fer). La particularité de cette catégorie est de permettre de déterminer le 3eme et le 4eme du tableau. La prime du 3eme et du 4eme vient s'ajouter aux primes précédentes.

- Chaque match se déroule en 60 minutes, le maximum de parties doivent être jouées.
- En cas d'égalité de score, la décisive se fera au "6-Reds Shootout" en doublette, l'équipe gagnante aura 1 point supplémentaire sur le score.

Une particularité en 1/4 de finale survivants qui doit départager 6 équipes pour seulement 2 places en demi-finale. Dans ce cas de figure, seuls les points positifs sont utilisés pour déterminer les 2 gagnants.



Comme proposé dans le tableau ci-dessus, ce sont les équipes "les originaux" ainsi que "les pool bear" qui passent en 1/2 finales survivants.

2.2. Règles de jeu

La règle qui s'appliquera sera la règle ultime, avec l'extension golden break/golden duck.

2.2.1 Six Reds Shootout

Afin de départager une égalité, une forme de speed pool appelé le "6 red shootout" sera utilisée.

Les joueurs doivent empocher six billes rouges le plus rapidement possible.

- Il est strictement interdit de rattraper la blanche à la main si elle tombe dans une poche, le joueur doit la récupérer dans le rack. Si le joueur attrape la bille blanche à la main, il doit la remettre dans une poche et la récupérer dans le rack. En cas de refus, il perd automatiquement le "6 Red shootout".
- La blanche doit être arrêtée pour être jouée, les autres billes peuvent rouler.

1. 5 billards sont nécessaires, 1 billard est conservé entre les 2 groupes de 2 billards pour que les équipes ne se gênent pas mutuellement.

2. Les joueurs A et B de chaque équipe se positionnent sur le premier billard qui leur est attribué.

3. Les joueurs C et D de chaque équipe se positionnent sur le second billard qui leur est attribué.

4. déroulement :

- a. Les 2 joueurs A cassent en même temps au top de l'arbitre par un "3, 2, 1, cassez".
- b. Les joueurs A et B jouent à tour de rôle (ping pong).
- c. Lorsque la dernière rouge tombe en poche, le joueur A ou B tape sur le billard où attendent les joueurs C et D.
- d. Le joueur C casse seulement quand le joueur A ou B touche le billard ET que la dernière rouge est empochée. Si le joueur C casse avant, le triangle est à refaire.
- e. Les joueurs C et D jouent à tour de rôle (ping pong).
- f. L'équipe la plus rapide remporte l'épreuve, un point supplémentaire lui est accordé sur le score du match.
- g. Si l'arbitre est dans l'incapacité de déterminer le vainqueur, l'épreuve est à refaire.

2.2.2. Gestion du temps

- Afin d'assurer un déroulement prévisible sur la journée, les matchs seront limités à 60 minutes le samedi et 1 heure le dimanche.
- La table de marque annoncera le début de chaque match, aucun ne pourra commencer avant, même si les joueurs sont prêts.
- Les joueurs procéderont au tirage à la bande et se tiendront prêts à casser au décompte de la table de marque sous la forme d'un "3, 2, 1 cassez".
- La fin des matchs sera annoncée par l'avertisseur sonore du chronomètre.
- Si un joueur frappe la blanche après la fin des matchs, c'est considéré comme une faute, la partie est perdue et 1 point va à l'équipe adverse.
- Si il y a égalité, une séance de "6 red shootout" est organisée par les arbitres.
- **Durant la phase de poule, il est demandé de jouer sur la durée totale du temps même si le match est considéré comme perdu. En effet, le nombre de parties gagnées sera utilisé pour déterminer le classement des équipes dans la poule. Si une équipe refuse de terminer le match, ce sera considéré comme un abandon de la compétition.**

2.2.3. Chronométrage

La règle des **45 secondes** est imposée et le chronométrage des tables doit obligatoirement être assuré par les équipes.

- La première table sera chronométrée par un joueur de l'équipe 1.
- La deuxième table sera chronométrée par un joueur de l'équipe 2.

Le chronomètre devra toujours être dirigé vers le joueur sur la table.

L'utilisation de l'application mobile Chrono 8 Pool ou celle de la FBEP est encouragée mais l'utilisation d'un simple chronomètre est possible. Il est de la responsabilité de chaque équipe de se procurer le matériel nécessaire pour chronométrer.

Mode opératoire :

- Le chronomètre repart à zéro lorsque toutes les billes se sont arrêtées ou quand la blanche arrive dans le rack en cas d'empochage de la blanche.
- Au bout de 30 secondes écoulées, le responsable du chronomètre annonce "15 secondes" à haute voix afin que le joueur ayant la main puisse l'entendre. L'annonce des 15 secondes est obligatoire (sauf si le chronomètre utilisé émet un bip sonore), même si le joueur est en train de jouer son coup.
- Si le coup n'est pas joué au bout de **45 secondes**, il y a faute (bille en main) au bénéfice de l'adversaire.
- Le chrono est mis en pause :

- le temps de l'intervention de l'arbitre qui a été demandé par un des joueurs, quelle qu'en soit la raison.
- le temps que le joueur récupère la blanche en cas de sortie de la table.
- le temps que l'adversaire/l'arbitre vérifie l'annonce d'une bille collée.
- le temps qu'un événement extérieur aux 2 joueurs les empêche de jouer.

Par exemple, un spectateur traverse l'air de jeu, un joueur d'une autre table empêche le joueur ayant la main de jouer, etc. **Il s'agit ici de faire preuve de bon sens.**

3. Arbitrage

- Des arbitres seront désignés par les organisateurs du tournoi, cependant les matchs seront "auto arbitré" c'est-à-dire qu'il est de la responsabilité des joueurs de suivre leur match et de veiller à ce que la feuille de match soit correctement remplie.
- Il est de la responsabilité des équipes de suivre les matchs en cours pour éviter les litiges en cas de casse ferme ou de reprise ferme.
- Les décisions arbitrales ne sont pas soumises à la contestation. Toute décision arbitrale s'appliquera de facto, tout comportement visant à refuser les décisions du corps arbitral pourra donner lieu à un carton jaune.
- La table de marque n'interviendra pas pour confirmer ou infirmer une décision arbitrale, l'arbitre restant seul maître de sa décision. Inutile donc pour une équipe ou un joueur de demander la médiation à la table de marque pour contester une décision arbitrale.
- Un joueur pourra à tout moment faire appel à un arbitre en cas de litige.
- Retard/absence : Un joueur n'étant pas présent sur le billard au moment de son match se verra infliger une pénalité de temps.
 - Seuls les arbitres sont habilités à appliquer cette pénalité lors d'un retard supérieur à 2 minutes.
 - Il revient à l'équipe ou au joueur en place de prévenir l'un des arbitres en cas d'absence de l'équipe ou du joueur adverse pour constater le retard et commencer le décompte du temps.

Il y a pénalité seulement si c'est aux joueurs absents de jouer.

Par exemple, si c'est au joueur A et B de jouer et que le joueur C est absent il n'y a pas de pénalité. Il y aura une pénalité pour le joueur C seulement lorsqu'il doit jouer.

A partir de ce moment, au bout de **2 minutes** d'absence constatée par un arbitre, son match est perdu sur la feuille de match 1 point au joueur adverse et le billard est attribué au match suivant. Les autres parties de la feuille de match continuent d'être jouées.

4. Discipline

- Un comportement correct est exigé des joueurs participant au tournoi. Que ce soit le jour même du tournoi, les jours précédents ou suivants le tournoi. Des commentaires inappropriés ou injurieux (le jour du tournoi, sur les réseaux sociaux, etc...) concernant le tournoi, les bénévoles en particulier ou en terme général, pourront être sanctionnés par une exclusion immédiate du tournoi et une refus d'accès aux tournois futurs.
- Un comportement sportif est aussi demandé pendant la phase de jeu. Par exemple, un joueur ayant perdu la main doit libérer immédiatement l'aire de jeu dès que c'est à son adversaire de jouer. Le fait de rester de façon répétée dans l'aire de jeu ou en face son joueur adverse pourra être considéré comme de l'anti jeu et pourra être sanctionné par un carton jaune.
- Des boissons alcoolisées seront disponibles sur l'ensemble de la compétition. Il est demandé aux joueurs de consommer avec modération pour que le week-end se déroule au mieux. L'ivresse excessive ainsi que tout comportement agressif ne sera pas toléré et pourra être sanctionné par un carton jaune voir une exclusion immédiate en cas d'agression physique ou verbale.
- Un joueur totalisant 2 cartons jaunes sera exclu de la compétition.
- Dans le cas de l'exclusion d'un joueur pour une équipe sans voltigeur ou de 2 joueurs pour une équipe avec un voltigeur, entraînera de facto l'exclusion de son équipe du tournoi par équipe.
- Une tenue homogène des joueurs d'une même équipe est souhaitée.
 - Pantalon ou bermuda et **chaussures fermées**.
 - un polo ou un T Shirt identique à l'ensemble de l'équipe.
 - Les polos ou T Shirts utilisés pendant les compétitions des différentes ligues sont acceptés.
 - Des polos ou T Shirts spécifiques à l'événement seront appréciés.
 - Une personnalisation est acceptée pour chaque joueur.

Par exemple, les polos devront être de la même couleur et de la même série mais le nom du joueur dans le dos et/ou un signe distinctif (écusson, élément graphique, etc) sera autorisé.

- Les noms des équipes devront être respectueux et ne pas être offensants. Le nom de l'équipe doit être publiable dans un média. Dans tous les cas les organisateurs se réservent le droit de refuser un nom d'équipe s'il est jugé non conforme.
- En cas de doute, il est possible de demander à l'organisation si, par exemple, le design des T Shirts/polos prévus est recevable.
- L'inscription au tournoi vaut pour acceptation de l'ensemble des règles de ce document.

5. planning

jour 1 vendredi (individuels)

- à partir de 19h00, élimination jusqu'au 32eme de finale inclus

Jour 2 samedi (par équipe / individuels)

- 8h30 arrivée des équipes.
- 8h45 : Rappel des règles, questions - réponses avec les capitaines.
- Matchs de poules.avec les créneaux horaires suivants
 - 09h00 - 10h00 : Equipe A - Equipe B pour toutes les poules.
 - 10h15 - 11h15 : Equipe C - Equipe D pour toutes les poules.
 - 11h30 - 12h30 : Equipe A - Equipe C pour toutes les poules.
 - 12h45 - 13h45 : Equipe B - Equipe D pour toutes les poules.
 - 14h00 - 15h00 : Equipe D - Equipe A pour toutes les poules.
 - 15h15 - 16h15 : Equipe B - Equipe C pour toutes les poules.
- 16h30 : tirage des barrages.
- 17h00 - 18h00 : barrage Or, Argent.
- 18h15 - 19h15 : barrage Bronze, Fer.
- 19h30 - 20h00 : individuel 8eme de finale, 4 flyers de 8 joueurs (1/4)
- 20h10 - 20h40 : individuel, quart de finale, 4 flyers de 8 joueurs (1/2)
- 20h50 - 21h20 : individuel, demi-finale. 4 flyer (finales)
- 21h30 - 22h00 : individuel, finale.

Jour 3 dimanche (par équipe)

- 08h30 - 09h30 : huitième de finale Or - Argent.
- 09h45 - 10h45 : huitième de finale Bronze - Fer.
- 11h00 - 12h00 : quart de finale Or, Argent, consolante Or, Argent.
- 12h15 - 13h15 : quart de finale Bronze et Fer, consolante Bronze et Fer.
- 13h30 - 14h30 : demi-finale Or, Argent, Quart de finale survivants Or, Argent.
- 14h45 - 15h45 : demi-finale Bronze, Fer, Quart de finale survivants Bronze, Fer.
- 16h00 - 17h00 : demi-finale survivants Or, Argent, Bronze, Fer.
- 17h15 - 18h15 : finale Or, Argent, Bronze, Fer et survivants Or, Argent, Bronze, Fer.
- Remise des prix

6. Engagements & primes

6.1. Engagements

6.1.1. individuel

L'engagement individuel est fixé à 10€ par personne.

au total : 256 joueurs à 10€ : 2560€ de primes distribuées.

6.1.2. par équipe

L'engagement par équipe est fixé à 140€ par équipe.

Par équipe : 140€ * 48 = 6720€ de primes distribuées.

6.2. Primes

Les primes ci-dessous ne sont valables que si l'événement réunit 48 équipes pour le par équipe et 256 joueurs pour l'individuel. Si le tournoi est incomplet, les primes seront calculées au prorata des inscrits.

Les primes seront versées par chèques, aucun règlement en espèces ne sera proposé.

6.2.1. Primes individuels si 256 joueurs

	Primes
Vainqueur	1 000 €
finaliste	600 €
½ finaliste	300 €
1/4 finale	100 €

6.2.2. Primes par équipe si 48 équipes

Les primes de la 3eme et 4eme place se cumulent avec la prime de sortie en 1/4 de finale ou 1/2 finale.

Or		Argent	
	Primes		Primes
1er	1 400 €	1er	600 €
2eme	900 €	2eme	400 €
3eme	200 €	3eme	80 €
4eme	100 €	4eme	60 €
1/2 finale	400 €	1/2 finale	150 €
1/2 finale	400 €	1/2 finale	150 €
1/4 finale	100 €	1/4 finale	40 €
1/4 finale	100 €	1/4 finale	40 €
1/4 finale	100 €	1/4 finale	40 €
1/4 finale	100 €	1/4 finale	40 €

Bronze		Fer	
	Primes		Primes
1er	300 €	1er	200 €
2eme	200 €	2eme	120 €
3eme	60 €	3eme	50 €
4eme	40 €	4eme	30 €
1/2 finale	100 €	1/2 finale	60 €
1/2 finale	100 €	1/2 finale	60 €
1/4 finale	2TP	1/4 finale	TP
1/4 finale	2TP	1/4 finale	TP
1/4 finale	2TP	1/4 finale	TP
1/4 finale	2TP	1/4 finale	TP

TP : tournée du patron pour l'équipe