

Règlement – Tournoi de Billard

3 Bandes par équipe

Doublettes – Alternance – 15 points – 20 minutes par équipe

1. Format général

Il s'agit d'un tournoi interne CDBE (**ouvert à tous**), qui ne donnera lieu à aucune saisie officielle.

L'inscription sera ouverte aux 24 premiers joueurs inscrits sur le site du CDBE (ouverture des inscriptions le 1^{er} juin).

Le tournoi se joue en équipes de 2 joueurs (doublettes), les équipes étant constituées par tirage au sort à chaque tour de jeu.

Les joueurs jouent en alternance à chaque coup.

2. Objectif du match

La partie se joue en 15 points.

Chaque équipe dispose de 20 minutes de temps de jeu (décompte via horloge type *jeu d'échec*).

Un point réalisé en bande-avant compte double.

3. Gestion du temps et attribution des points

Le temps est comptabilisé par équipe (décompte via horloge type *jeu d'échec*).

Il s'écoule uniquement lorsque l'équipe a la main.

Lorsque le point est raté, **c'est le joueur qui vient de jouer qui doit aller arrêter le temps, une fois que les billes sont arrêtées, et passer ainsi la main à l'autre équipe.**

Si une équipe atteint la limite de son temps de jeu avant les 15 points

elle ne peut plus jouer.

l'équipe adverse utilise tout son temps restant (y compris donc quand le point est raté...), avec alternance systématique des joueurs.

Si une équipe atteint 15 points

S'il s'agit de l'équipe "bille blanche", il y a reprise égalisatrice pour l'équipe "bille jaune" (sauf si cette dernière a déjà épuisé son temps de jeu), avec toujours alternance des joueurs et décompte du temps restant à l'équipe "bille jaune" (le temps est décompté après la remise sur mouche) jusqu'à ce que le point soit raté.

Attribution des points :

Victoire	3 points
Nul	2 points
Défaite	1 point

4. Composition des équipes et tours de jeu

A l'issue des inscriptions (24 joueurs max.), un classement des joueurs est établi à partir du classement E2i pour obtenir deux listes, une liste des joueurs classés de 1 à 12 et une liste des joueurs classés de 13 à 24.

A chaque tour de jeu, un tirage au sort a lieu pour :

constituer les équipes du tour à venir, en associant à chaque fois un joueur de la première liste (1-12) et un joueur de la seconde liste (13-24)

déterminer les rencontres

Après chaque tour de jeu, les points obtenus sont comptabilisés par joueur

5. Alternance des joueurs

Lors d'une reprise, les joueurs jouent strictement un coup chacun à tour de rôle jusqu'à ce que le point soit raté.

Sur les reprises impaires (1/3/5...), c'est le joueur J1 qui commence puis J2 puis J1...

Sur les reprises paires (2/4/6...), c'est le joueur J2 qui commence puis J1 puis J2...

6. Résultats

A l'issue du dernier tour, un classement est établi pour déterminer le vainqueur.

Si des joueurs sont à égalité de points, une séance de *tirs au but* (i.e. une reprise sur mouche avec mort subite) est faite pour les départager