



# CHAMPIONNAT PROVINCIAL DE BEACH-VOLLEY 2010

## Province de Liège

REGLEMENT D'APPLICATION A PARTIR DU 01/05/2010

Ref LG24/03/2010

---

Organisateur sportif :	Beach Council AIF de l'AIF asbl, Bd Lambermont 278, 1030 BRUXELLES		
Présidence du Beach Council AIF :	Mathieu DIDEMBOURG		
Secrétariat :	AIF asbl, Bd Lambermont 278, 1030 BRUXELLES		
	tel. 02/242.02.64	fax. 02/245.61.76	e-mail : aif@volleyaif.be
Resp. Province de Liège :	Thierry Malherbe	tel : 0477/857.604	e-mail : liege@beachaif.be

---

### AVANT-PROPOS

Ce cahier des charges, inspiré des travaux réalisés tant par la F.I.V.B. que par la C.E.V. dans le domaine des championnats de Beach Volley, a été spécialement élaboré pour l'édition 2010 du Championnat Provincial de Beach-Volley – Liège.

En dépit du soin apporté à la rédaction du présent document, il est possible que certains aspects de l'organisation n'aient pas été traités de manière assez détaillée. Il va de soi que le Beach Council AIF de l'A.I.F. asbl et les services propres à l'organisation de l'épreuve restent à votre écoute pour répondre aux questions concernant le Championnat Provincial de Beach-Volley – Liège (CPBVLg).

### A. CADRE GÉNÉRAL :

- 1) Le **CPBVLg** est une organisation officielle de l'A.I.F. mise sur pied par les composantes "A.I.F." de la Fédération Royale Belge de Volley-Ball. Cette compétition officielle est la seule habilitée à pouvoir se prévaloir du caractère AIF et à pouvoir s'inscrire de ce fait dans la filière du programme national de la Fédération Royale Belge de Volley-Ball. Elle est dirigée par le Beach Council AIF et est gérée par les différents composants de cette commission qui a reçu délégation de pouvoir pour ce faire.
- 2) Le **CPBVLg** fait siennes les règles et normes fixées par la F.I.V.B. en tant que critères de qualification pour les Championnats nationaux à l'exception de ce qui est précisé dans le présent règlement.
- 3) Le **CPBVLg** est ouvert aux équipes composées de joueurs ou de joueuses évoluant en championnat de la Province de Liège, séniors, équipes d'âge ou Loisirs, ou de fédérations affiliées à la CEV ou FIVB de ces mêmes niveaux.
- 4) Le Beach Council AIF de l'A.I.F. asbl s'octroie le droit de décerner des Wild Cards aux équipes qui ne remplissent pas les critères énoncés ci-dessus.
- 5) Les joueurs/joueuses qui ne sont pas affiliés à l'AIF ou la VVB doivent fournir la preuve qu'ils/elles sont assuré(e)s par leur fédération d'origine respective ou disposent d'une assurance personnelle.
- 6) Les participant(e)s appelé(e)s à disputer le **CPBVLg** se verront décerner une licence ad hoc après s'être mis en règle du point de vue financier et administratif, et ce, conformément aux règles de la F.I.V.B.
- 7) Ces règlements ont été élaborés pour le championnat Dames comme pour le Championnat Messieurs.
- 8) L'édition 2010 du **CPBVLg** comprendra les tournois suivants :
  - a. Pour les Messieurs : 7 manches de participation + 1 Finale appelée « Masters » Messieurs
  - b. Pour les Dames : 7 manches de participation + 1 Finale appelée « Masters » Dames

### B. GÉNÉRALITÉS :

D'une manière générale, le Beach Council AIF de l'A.I.F. asbl et/ou les officiels présents sur le site seront seuls juges et responsables, en cas de litiges. Il leur appartiendra de prendre toute décision susceptible de régler une situation qui n'aurait pas été prévue par le règlement.

Tous les cas non prévus seront traités sans appel par le Beach Council AIF de l'A.I.F. asbl.

### C. INSCRIPTION DES EQUIPES :

- 1) Afin de pouvoir participer valablement au **CPBVLg**, chaque équipe doit faire acte de candidature via le bulletin d'inscription disponible sur le site du Comité Provincial Liégeois ([www.volleyliege.be](http://www.volleyliege.be)) ou en en faisant la demande auprès du responsable liégeois du Beach Council de l'AIF
- 2) L'envoi de l'acte de candidature implique chacun des joueurs de l'équipe a lu, comprend et accepte les conditions de ce présent règlement.
- 3) Le montant de l'inscription au **CPBVLg** est fixé chaque année par le Beach Council AIF. Pour la saison 2010, ce montant est fixé à 100 € par équipe. Ce montant couvre l'obtention, d'une licence « BEACH VOLLEY » pour chacun des 2 joueurs de l'équipe, les assurances nécessaires et la fourniture des deux vareuses obligatoires pour participer aux différentes manches du **CPBVLg**.
- 4) Une inscription ne sera validée qu'après réception du montant total du droit d'inscription ci-dessus. Le versement de l'inscription doit se faire pour le 30 avril 2010 au plus tard sur le compte bancaire indiqué sur l'acte de candidature.
- 5) Toute équipe n'étant pas en ordre de trésorerie ne pourra participer aux manches du **CPBVLg** tant que le (les) montant(s) dû(s) n'est (ne sont) réglé(s).
- 6) Chaque équipe choisi les manches du **CPBVLg** auxquelles elle souhaite participer. Toutefois les équipes ont la possibilité de prévenir de leur absence à une manche jusqu'à 48 heures avant le début de celle-ci, sans autre conséquence.
- 7) Une équipe ne pouvant être complète lors d'une manche peut inscrire un joueur remplaçant le joueur manquant lors de cette ou de ces manche(s). Le droit d'inscription de ce joueur est fixé par le Beach Council de l'AIF. Pour 2010, ce montant est fixé à 25 € par joueur. Ce montant couvre l'obtention de la licence « BEACH VOLLEY » et les assurances nécessaires. Seul la moitié des points acquis par cette équipe avec remplaçant est comptabilisé dans le total des points de l'équipe d'origine.
- 8) Un joueur remplaçant ne peut être aligné dans plusieurs équipes lors de la même manche du **CPBVLg**.
- 9) Une équipe ne participant pas à toutes les manches du **CPBVLg** se verra rembourser la somme de 5 € (2,50 €/joueur) par manche auxquelles elle ne participe pas. Ce remboursement se fera uniquement si les conditions des points C.6. et/ou D.9. sont remplies. Dans les autres cas, l'équipe ne peut prétendre à un quelconque remboursement pour « non-participation ».

### D. DEROULEMENT DES MANCHES :

- 1) Le Beach Council AIF de l'A.I.F asbl (ou son représentant) et, éventuellement, les officiels, l'opérateur informatique et les arbitres désignés pour officier devront être obligatoirement présents sur les lieux de l'organisation soixante minutes avant le début de la première rencontre du tournoi.
- 2) Présence des équipes participantes sur les lieux de l'organisation : 30 min avant le début de leur première rencontre au tournoi.
- 3) Le déroulement des manches est publié au plus tard 24 heures avant le début de celle-ci sur le site internet du **CPBVLg** ([www.volleyliege.be](http://www.volleyliege.be)).
- 4) Le déroulement des manches dépend du nombre d'équipes participantes et de terrains disponibles. Une série de déroulement type est publié en annexe de ce présent règlement.
- 5) Chaque équipe joue +/- le même nombre de matchs par manche (suivant la nombre de terrains et d'équipes présentes).
- 6) A l'issue de chacune des manches, un classement de la manche, ainsi qu'un classement général sera établi.
- 7) Ce classement général sert de base à la composition de la grille de la manche suivante.
- 8) Lors de certaines manches, il est possible qu'il y ait plus d'équipes inscrites que de possibilités d'accueillir. Dans ce cas, les équipes excédentaires seront placées en « réserve ». Ces équipes peuvent être appelées à participer à la manche concernée jusque 12 heures avant le début de la manche. Les équipes en réserve et qui ne sont pas rappelées, entrent dans les conditions pour prétendre au remboursement prévu au point C.9.
- 9) Une équipe qui ne se présente pas à l'heure pour participer au 1er match : perte du premier match + l'amende prévue
- 10) Une équipe qui ne se présente pas à un tournoi auquel elle est inscrite se verra infliger l'amende prévue.
- 11) Une équipe disqualifiée d'un des tournois pour lequel elle est inscrite se verra infliger l'amende prévue, une perte de 30 points au classement final et la perte de ses points pour le tournoi concerné.
- 12) Une équipe qui, après un avertissement, continue à avoir une attitude antisportive vis-à-vis de la direction de la compétition se verra, après que l'arbitre ait établi une plainte, se verra infliger l'amende prévue et une suspension du tournoi suivant (sans remboursement du montant de l'inscription).
- 13) Pour établir le classement final à l'issue des 7 manches de qualifications, les 4 meilleurs résultats sont pris en compte.
- 14) **PARTICULARITE DES FINALES PROVINCIALES « MASTERS »** (Dames et Hommes)
  - a) Admission des 16 premières équipes figurant au classement final des points établi à l'issue des tournois de qualification.

- b) Les équipes qualifiées pour celle-ci ont l'obligation de participer à la finale Provinciale les concernant sous peine de l'amende prévue. Aucun moyen de désistement n'est possible.
- c) Les équipes qualifiées aux finales du **CPBVLg** se verront remettre de nouvelles vareuses avec lesquelles ils ont l'obligation de participer au jeu.
- d) Les matchs se jouent sur la base du système en vigueur dans toutes les compétitions officielles de Beach Volley de la AIF. Les 16 équipes qualifiées sont versées dans la grille dite à 16 équipes.
- e) Les points obtenus lors de la finale sont doublés et sont ajoutés aux points déjà obtenus.
- f) L'équipe classée première au classement général à l'issue de la finale liégeoise est autorisée à porter le titre de Championne Liégeoise du Championnat de Beach-Volley 2010.

#### E. CALENDRIER :

Date	lieu	
22/23 mai 2010 - 9h00 <i>Nombre maxi d'équipes :</i>	<b>THEUX</b>	2 TERRAINS Samedi : 16 équipes Hommes Dimanche : 16 équipes Dames
05/06 juin 2010 - 9h00 <i>Nombre maxi d'équipes :</i>	<b>GD RECHAIN</b> (Chaufontaine)	2 TERRAINS Samedi : 16 équipes Hommes Dimanche : 16 équipes Dames
12/13 juin 2010 - 9h00 <i>Nombre maxi d'équipes :</i>	<b>EMBOURG</b> (Chaufontaine)	2 TERRAINS Samedi : 16 équipes Hommes Dimanche : 16 équipes Dames
Ven 18 juin 2010 - 14h00 <i>Nombre maxi d'équipes :</i>	<b>WAREMME</b>	4 TERRAINS 16 équipes Dames 16 équipes Hommes
Dim 20 juin 2010 - 9h00 <i>Nombre maxi d'équipes :</i>	<b>WELKENRAEDT</b>	4 TERRAINS 16 équipes Hommes 16 équipes Dames
Sam 3 juillet 2010 - 9h00 <i>Nombre maxi d'équipes :</i>	<b>SOUMAGNE</b>	5 TERRAINS 24 équipes Hommes 16 équipes Dames
10/11 juillet 2010 - 9h00 <i>Nombre maxi d'équipes :</i>	<b>MALMEDY</b>	2 TERRAINS Samedi : 16 équipes Hommes Dimanche : 16 équipes Dames
Dim 18 juillet 2010 - 9h00 <b>FINALES BEACH TOUR AIF 2010</b>	<b>LIEGE SUR SABLE</b> 16 équipes Hommes	6 TERRAINS 16 équipes Dames

#### F. TENUE DES JOUEURS :

- 1) Les joueurs doivent participer aux rencontres avec les tenues officielles qui leur sont fournies en début du championnat sous peine d'exclusion de la manche et de l'amende prévue.
- 2) Un joueur remplaçant devra participer aux rencontres avec la vareuse officielle du joueur qu'il remplace.
- 3) Sur ce maillot ne pourront se trouver d'autres mentions publicitaires que celles autorisées par le Beach Council AIF de l'A.I.F asbl. En cas d'infraction sur ce point, il sera appliqué l'amende prévue et le joueur en faute ne pourra prendre part au jeu.
- 4) Les athlètes seront autorisés à apposer sur leur short un message publicitaire. En ce qui concerne la visière, les athlètes seront autorisés d'y apposer un message publicitaire lors des tournois de qualification. Ces messages ne pourront être attentatoires aux bonnes moeurs d'une part ou vanter des produits considérés comme nocifs à la santé d'autre part.
- 5) Au tournoi final, les joueurs/joueuses ne pourront porter d'autre visière que celle offerte par l'organisation si celle-ci est mise à leur disposition.
- 6) Les joueurs et joueuses ne pourront avoir plus d'un tatouage à caractère publicitaire sur la partie visible de leur corps. Ce tatouage, qui ne pourra se trouver ailleurs que sur le haut du bras pour être homologable, ne pourra couvrir une surface de plus de 35 cm<sup>2</sup>. Un bandage peut faire office de tatouage. Tatouage et bandage ne sont pas cumulables. Sur les genouillères, coudières et autre matériel de protection ne pourront figurer d'autres mentions que celles du fabricant. L'arbitre sera tenu d'exclure du tournoi tout qui contreviendra à ces règles relatives au tatouage et aux bandages.
- 7) A la remise des prix, les finalistes et les 3e et 4e doivent se présenter en tenue de joueur/joueuse. En cas de non-respect, l'amende prévue sera appliquée.

#### G. NORMES TECHNIQUES :

- 1) Aire de Jeu.
  - a) L'Organisateur Local (OL) est tenu de préparer les terrains dans le strict respect des normes techniques reprises dans le présent cahier des charges, qu'il s'agisse de la partie matérielle des installations ou de leur sécurité. Au moins 12 heures avant le début de la première rencontre, l'OL

aura rendu les installations conformes et accessibles pour une éventuelle visite d'inspection de l'Organisateur Général (OG) ou de ses représentants.

- b) Les tournois du **CPBVLg** nécessiteront au minimum 2 terrains.
  - c) Les finales de chaque tournois du **CPBVLg** devront obligatoirement avoir lieu sur le meilleur terrain disponible et débiter, sauf cas imprévu et impérieux, à l'heure fixée par le Comité Organisateur de la compétition.
- 2) Equipement des terrains.
- a) Chaque terrain mesure 16m x 8m (diagonales : petites = 11,31m, grandes = 17,88m). Les lignes de délimitations des terrains devront avoir une largeur de 5 cm. Selon les normes FIVB en vigueur, il devra avoir, au minimum, un dégagement latéral de 150 cm et un dégagement longitudinal de 200 cm. Les terrains ne pourront pas être disposés dans l'alignement l'un de l'autre en longueur sans séparation (filet, ...). A tout endroit de l'aire de jeu l'épaisseur de la couche de sable ne pourra être inférieure à 30 cm. L'encadrement de l'aire de jeu ne pourra être composé d'un matériel tranchant. Aucune aspérité dangereuse pour l'intégrité physique des participants ne sera admise dans le cadre ainsi délimité des aires de jeu.
  - b) En outre, l'équipement des terrains à fournir par l'OL comprendra :
    - 1. 1 podium d'arbitre, sans publicité apparente, par terrain.
    - 2. 1 marquoir et, au minimum, un préposé pour l'actionner par terrain. Ce préposé pourra être un participant au tournoi ne jouant pas à ce moment là. Pour la finale, quel que soit le type de marquoir mis en œuvre, celui-ci devra faire état du titre et du logo officiel de l'épreuve dans leur partie supérieure. Ceci sera apposé par l'OG.
    - 3. 1 toise graduée de 0 à 250 cm minimum pour la mesure des filets.
    - 4. 1 décamètre pour la mesure des terrains.
  - c) Les panneaux publicitaires faits en tôle se trouvent en dehors des limites définies des aires de jeu et l'ordre des panneaux est définie par l'OG. Les panneaux parviendront de l'OG. Il ne pourra pas être aménagé, ni placé aucune publicité sans l'accord de l'OG.
  - d) L'OL devra également fournir dans l'enceinte de la manche ou à proximité immédiate :
    - 1. 1 matériel de sonorisation muni d'un micro (de préférence sans fil) permettant la diffusion de musique ainsi que les annonces nécessaires au déroulement de la manche (programme, résultats, ...). L'OL devra disposer des accords nécessaires en vue de diffuser de la musique (SABAM, ...)
    - 2. 1 local premier soins isolé avec une trousse de secours règlementaire et complète, du personnel permettant de prodiguer les premiers secours, un brancard.
    - 3. 1 local destiné secrétariat de compétition, permettant la collecte et la compilation des résultats, d'où il sera possible de communiquer ces résultats par fax ou e-mail aux médias au plus tard une heure après la finale. Ce local comportera, au moins, 1 table, 2 chaises, une prise de courant 220V, de l'éclairage et du chauffage le cas échéant.
    - 4. 1 point d'eau potable.
    - 5. 1 douche extérieure permettant aux joueurs de se rafraîchir.
    - 6. Des vestiaires et des douches disponibles dans le cadre de la manche et accessibles jusqu'à une heure après la finale.
    - 7. Des barrières de protection (éventuellement de type Nadar) suivant accord avec la logistique.
    - 8. Placer judicieusement et en autant d'endroits que possible toutes les affiches et matériels de l'OG.
  - e) D'un point de vue administratif, l'OL devra encore :
    - 1. Communiquer à l'OG le nom et le n° de GSM de la personne responsable du site. Cette personne devra être joignable à tout moment entre 24 heures avant le début de la manche et jusqu'à 6 heures après.
    - 2. Etablir et communiquer à l'OG le plan du site de la manche.
    - 3. Effectuer les demande nécessaires aux autorités compétentes préalables à l'organisation de l'activité concernée et, si il y a lieu, des activités complémentaires de sponsors. (distribution de produits de promotion ou de publicité, ...). Ces demandes seront présentées à l'OG.
  - f) Au niveau logistique, l'OL devra fournir, au minimum, en personnel :
    - 1. 4 personnes chargées de veiller à la bonne tenue de l'organisation et à la sécurité des participants et des personnes admises sur le site de la manche.
    - 2. 1 responsable technique de l'organisation de la compétition.
    - 3. Du personnel en suffisance pour tenir la buvette et les divers stands qu'il propose.
    - 4. La liste de ce personnel devra être fournie au moins 30 minutes avant le début de la compétition à l'OG ou ses représentants sur place.

## H. OFFICIELS :

- 1) Le Beach Council AIF désignera les officiels.
- 2) La Commission d'arbitrage de la CFA désignera les arbitres appelés à officier en fonction de leur spécialisation et de leur expérience dans le domaine du beach volley.
- 3) Les frais de déplacements sont déterminés par la CFA.

- 4) L'OL offrira à tous les officiels (OG et/ou ses représentants et collaborateurs, informaticien, arbitres) présents le repas de midi ainsi que 6 tickets boissons par jour. Ce point sera évalué par le Beach Council ou les officiels présents.
- 5) Les arbitres désignés devront porter la tenue règlementaire : 1 T-shirt, 1 short et 1 veste (ou équivalent) qui seront fournis par l'OG, ainsi qu'une paire de chaussure de sport blanches et des chaussettes blanches.
- 6) Les Membres du Beach Council AIF de l'AIF asbl ainsi que tous les officiels ont un GSM dont ils communiqueront le n° au secrétariat de l'AIF asbl.

#### **I. MARKETING - SPONSORING :**

- 1) L'OL peut conclure des contrats publicitaires avec des partenaires après avoir pris et reçu accords de l'OG. Les OL peuvent conclure des accords publicitaires sans autorisation de l'OG à la condition que ceux-ci ne soient pas en concurrence avec ceux de l'OG et/ou de l'AIF asbl.
- 2) Les agences feront connaître leurs partenaires exclusifs avant le 1<sup>er</sup> mai de chaque saison. Elles se réservent le droit d'ajouter après cette date et à tout moment du **CPBVLg**, un sponsor à caractère national. Elles ne pourront toutefois pas, dans ce cas, se prévaloir du bénéfice de l'exclusivité dite de secteur sur les site des tournois AIF.
- 3) L'OG fournira à l'OL tout le matériel dont il dispose de la part de ses partenaires officiels. L'OL devra placer ce matériel selon le point G.2)c).
- 4) L'OL s'engage à remettre la totalité du matériel en bon état et fera le nécessaire pour l'entretien et la sauvegarde de ce matériel tant qu'il en aura la garde et en assurera le gardiennage.

#### **J. ÉCHÉANCES ADMINISTRATIVES ET FINANCIÈRES :**

- o 28 février 2010 Établissement du calendrier définitif.
- o 11 mars 2010 Réunion avec les organisateurs.
- o 25 mars 2010 Envoi des calendriers et conditions pour la participation de joueurs/joueuses.
- o 30 avril 2010 Date limite des inscriptions de participation des équipes.
- o 30 jours après signification Date limite de paiement des amendes.
- o 1<sup>er</sup> septembre 2010 Date limite des paiements et des remboursements

#### **K. FRAIS ADMINISTRATIFS ET AMENDES :**

##### **1 Administration**

B101	Inscription d'une équipe au BEACH TOUR AIF	100 €
B102	Inscription d'un joueur remplaçant au BEACHTOUR AIF	25 €
B103	Caution à verser lors de l'inscription (par équipe)	50 €

##### **2 Amendes**

BP201	Absence de carte d'identité et/ou de licence (par joueur)	1 €
BP202	Equipement de joueur ou arbitre non-conforme	25 €
BP203	Equipement de joueur ou arbitre non-conforme lors de la remise des prix	15 €
BP204	Equipement non-conforme lors de la remise des prix de la manche finale	30 €
BP205	Refus de participer à une rencontre lors d'une manche	25 €
BP206	Arrivée tardive lors d'une manche (absence lors du 1er match)	10 €
BP207	Absence d'une équipe lors d'une manche	30 €
BP208	Arrivée tardive lors de la manche finale (absence lors du 1er match)	25 €
BP209	Absence d'une équipe lors de la manche finale	100 €
BP210	Désistement entre 48 et 24 heures avant la manche	10 €
BP211	Désistement entre 24 et 0 heures avant la manche	20 €
BP212	Disqualification d'une équipe lors d'une manche	30 €
BP213	Disqualification d'une équipe lors de la manche finale	100 €
BP214	Attitude anti-sportive vis-à-vis des officiels	30 €
BP215	Terrain et/ou infrastructure non-prête 12 h avant la manche	5 €

BP216	Terrain et/ou infrastructure non-prête 1 h avant la manche	20 €
BP217	Absence de vestiaires avec douches arbitres et/ou joueurs	15 €
BP218	Absence de local premier soins	15 €
BP219	Absence de trousse de secours	15 €
BP220	Lignes de terrains non-conformes	15 €
BP221	Début tardif de la manche	40 €
BP222	Absence d'autorisation administrative (quelle quelle soit)	10 €
BP223	Terrain(s) non-conforme(s)	30 €
BP224	Document non-rentre en temps et en heure.	5 €
BP225	Matériel mis à disposition, rendu défectueux	selon devis

### ANNEXE 1 : Organisation type des matchs

- 1) Tous les matchs, à l'exception des finales, se déroulent :
  - En 1 set de 21 points
  - Changement de côté tous les 7 points
  - Temps mort technique de 1 minute tous les 21 points
  - Chaque équipe peut prendre un temps mort de 30 secondes
  - 3 points d'écart minimum
  - Limité à 25 points maximum.
- 2) Les matchs de finale (1<sup>ère</sup> place) se déroulent :
  - En 2 sets gagnants de 15 points
  - Changement de côté tous les 5 points
  - Temps mort technique tous les 15 points
  - Chaque équipe peut prendre un temps mort de 30 secondes par set
  - 2 points d'écart minimum
  - Pas de limite de points
- 3) Chaque équipe sera amenée à gérer le marquoir lorsque celle-ci ne joue pas.

### ANNEXE 2 : Organisation type des Journées

- 1) Manche à 8 équipes – 2 terrains :
  - 2 poules de 4 équipes – 3 matchs
  - Quart de finales :
    - 1<sup>er</sup> contre 4<sup>ème</sup> / 2<sup>ème</sup> contre 3<sup>ème</sup>
  - Demi-finales :
    - Perdants contre perdants / vainqueurs contre vainqueurs
  - Finales :
    - Perdants contre perdants / vainqueurs contre vainqueurs
  - Total : 6 matchs par équipe
- 2) Manche à 10 équipes – 2 terrains :
  - 2 poules de 5 équipes – 4 matchs
  - Les 5<sup>ème</sup> jouent l'un contre l'autre
  - Demi-finales :
    - 1<sup>er</sup> contre 2<sup>ème</sup> / 3<sup>ème</sup> contre 4<sup>ème</sup>
  - Finales :
    - Perdant 1<sup>er</sup>/2<sup>ème</sup> entre eux / vainqueurs 1<sup>er</sup>/2<sup>ème</sup> entre eux / idem pour 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup>
  - Total : 6 matchs par équipe (sauf 5<sup>ème</sup> : 5 matchs)
- 3) Manche à 12 équipes – 2 terrains :
  - 2 poules de 6 équipes – 5 matchs
  - Idem manche à 10 équipes si ce n'est 5<sup>ème</sup> et 6<sup>ème</sup> entre eux
  - Total : 7 matchs par équipe
- 4) Manche à 12 équipes – 2 terrains / version « courte » :
  - 4 poules de 3 équipes – 2 matchs
  - Premiers qualifiés d'office pour les quarts de finales

- Barrage entre les 2<sup>èmes</sup> et 3<sup>ème</sup>
  - Quarts de finales : Premiers de groupe contre vainqueur des barrages
  - Demi-finales :
    - Perdants contre perdants / vainqueurs contre vainqueurs
  - Finales :
    - Perdants contre perdants / vainqueurs contre vainqueurs
  - Les perdants des barrages rejouent entre eux demi-finales et finales
  - Total : 5 ou 6 matchs par équipe
- 5) Manche à 14 équipes – 2 terrains :
- 2 poules de 4 équipes + 2 poules de 3 équipes – 3 matchs
    - Pour avoir 3 matchs chacune, les poules à 3 équipes ont 1 match supplémentaire comme suit :
    - A1 contre B3, A2 contre B2 et A3 contre B1. Les points obtenus sont comptabilisés dans la poule de l'équipe.
  - Quart de finales :
    - 1<sup>er</sup> contre 2<sup>ème</sup> / 3<sup>ème</sup> contre 4<sup>ème</sup> – 2 équipes sont « bye »
  - Demi-finales :
    - Perdant 1<sup>er</sup>/2<sup>ème</sup> entre eux / vainqueurs 1<sup>er</sup>/2<sup>ème</sup> entre eux / idem pour 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> – 2 équipes sont « bye »
  - Finales :
    - Perdants contre perdants / vainqueurs contre vainqueurs
  - Total : 5 ou 6 matchs par équipe
- 6) Manche à 16 équipes – 2 terrains :
- 4 poules de 4 équipes – 3 matchs
  - Quart de finales :
    - 1<sup>er</sup> contre 2<sup>ème</sup> / 3<sup>ème</sup> contre 4<sup>ème</sup>
  - Demi-finales :
    - Perdant 1<sup>er</sup>/2<sup>ème</sup> entre eux / vainqueurs 1<sup>er</sup>/2<sup>ème</sup> entre eux / idem pour 3<sup>ème</sup> et 4<sup>èmes</sup>
  - Finales :
    - Perdants contre perdants / vainqueurs contre vainqueurs
  - Total : 6 matchs par équipe
- 7) Manche à 24 équipes – 3 terrains :
- 8 poules de 3 équipes – 2 matchs
  - Match de barrage entre les 2<sup>èmes</sup> et 3<sup>èmes</sup> des poules
  - Vainqueurs de ces barrages en 1/8<sup>ème</sup> de finale contre les premiers des poules, les perdants directement en quarts de finale
  - 1/8<sup>ème</sup> de finales :
    - 1<sup>er</sup> contre vainqueurs barragistes
  - Quarts de finale, demi-finales et finales :
    - Perdants contre perdants / vainqueurs contre vainqueurs
  - Total : 6 ou 7 matchs par équipe

Ces propositions sont susceptibles d'être modifiées AVANT le début de la manche concernée selon les conditions rencontrées. Si c'est la cas, elles seront clairement annoncées.

En aucun cas, une grille ne peut être modifiée APRES le début de la manche, sauf cas de force majeure (intempéries, catastrophe naturelle, ...)

Si un nombre différent d'équipe est inscrite, une nouvelle grille sera mise sur pied en gardant l'esprit des grilles ici présentes.

### ANNEXE 3 : Attribution des points :

1 <sup>er</sup>	100 pts
2 <sup>ème</sup>	80 pts
3 <sup>ème</sup>	64 pts
4 <sup>ème</sup>	56 pts
5 <sup>ème</sup>	50 pts
6 <sup>ème</sup>	44 pts
7 <sup>ème</sup>	38 pts
8 <sup>ème</sup>	32 pts

9 <sup>ème</sup>	28 pts
10 <sup>ème</sup>	24 pts
11 <sup>ème</sup>	20 pts
12 <sup>ème</sup>	18 pts
13 <sup>ème</sup>	16 pts
14 <sup>ème</sup>	14 pts
15 <sup>ème</sup>	12 pts
16 <sup>ème</sup>	10 pts

17 <sup>ème</sup>	8 pts
18 <sup>ème</sup>	7 pts
19 <sup>ème</sup>	6 pts
20 <sup>ème</sup>	5 pts
21 <sup>ème</sup>	4 pts
22 <sup>ème</sup>	3 pts
23 <sup>ème</sup>	2 pts
24 <sup>ème</sup>	1 pt

Les points de la manche finale sont doublés.