



1. COUPE DES REGIONS

1.A. MODE DE JEUX ET POINTAGES.

1. LIBRE PETIT BILLARD :	
BRABANT	NATIONAL
- Joueur 1 : 25 ;30 ;35 ;40 ;45 ;50 ;60 - Joueur 2 : 50 ;60 ;70 ;80 ;95 ;110 - Joueur 3 : 95 ;110 ;130 ;150 ;175 ;205 ;240	- Joueur 1 : 25 ;30 ;35 ;40 ;45 ;50 ;60 - Joueur 2 : 50 ;60 ;70 ;80 ;95 ;110 - Joueur 3 : 95 ;110 ;130 ;150 ;175 ;205 ;240

2. BANDE PETIT BILLARD :	
BRABANT	NATIONAL
- Joueur 1 : 18 ;22 ;26 ;30 ;35 ;40 - Joueur 2 : 30 ;35 ;40 ;45 ;50 ;60 - Joueur 3 : 40 ;45 ;50 ;60 ;70 ;85	- Joueur 1 : 18 ;22 ;26 ;30 ;35 ;40 - Joueur 2 : 30 ;35 ;40 ;45 ;50 ;60 - Joueur 3 : 40 ;45 ;50 ;60 ;70 ;85

3. CADRE 38/2 PETIT BILLARD :	
BRABANT	NATIONAL
- Joueur 1 : 60 ;70 ;80 ;95 ;110 ;130 ;150 - Joueur 2 : 95 ;110 ;130 ;150 ;175 ;205 ;240	- Joueur 1 : 60 ;70 ;80 ;95 ;110 ;130 - Joueur 2 : 80 ;95 ;110 ;130 ;150 ;175 - Joueur 3 : 110 ;130 ;150 ;175 ;205 ;240

Les équipes sont composées de 2 joueurs au lieu de 3 pour la compétition régionale.

L'équipe qui se qualifie pour la finale nationale, si elle est organisée, devra désigner un 3e joueur en conformité avec les règlements sportifs nationaux en vigueur (Art. 15/4 C).

4. 3-BANDES PETIT BILLARD :	
BRABANT (maximum 60 reprises).	NATIONAL
- Joueur 1 : 13 ;15 ;17 ;19 ;21 ;23 - Joueur 2 : 19 ;21 ;23 ;26 ;29 ;32 - Joueur 3 : 26 ;29 ;32 ;35 ;39 ;43 ;50	- Joueur 1 : 13 ;15 ;17 ;19 ;21 ;23 - Joueur 2 : 19 ;21 ;23 ;26 ;29 ;32 - Joueur 3 : 26 ;29 ;32 ;35 ;39 ;43 ;50

**5. 3-BANDES GRAND BILLARD :**

BRABANT (maximum 50 reprises).	NATIONAL
• Joueur 1 : 13 ;15 ;17 ;19 ;21 ;23 • Joueur 2 : 17 ;19 ;21 ;23 ;26 ;29 • Joueur 3 : 21 ;23 ;26 ;29 ;32 ;35 ;39 ;43	• Joueur 1 : 13 ;15 ;17 ;19 ;21 ;23 • Joueur 2 : 17 ;19 ;21 ;23 ;26 ;29 • Joueur 3 : 21 ;23 ;26 ;29 ;32 ;35 ;43

Chaque joueur doit jouer vers le pointage correspondant à 2/3 de son pointage normal, voir ci-dessous.

- Joueur classé en 3C (13) doit jouer vers 9 points.
- Joueur classé en 3B (15) doit jouer vers 10 points.
- Joueur classé en 3A (17) doit jouer vers 12 points.
- Joueur classé en 2C (19) doit jouer vers 13 points.
- Joueur classé en 2B (21) doit jouer vers 14 points.
- Joueur classé en 2A (23) doit jouer vers 16 points.
- Joueur classé en 1C (26) doit jouer vers 18 points.
- Joueur classé en 1B (29) doit jouer vers 20 points.
- Joueur classé en 1A (32) doit jouer vers 22 points.
- Joueur classé en ExcC (35) doit jouer vers 24 points.
- Joueur classé en ExcB (39) doit jouer vers 26 points.
- Joueur classé en ExCA (43) doit jouer vers 29 points.

6. LIBRE CATEGORIES SUPERIEURES PETIT BILLARD :

BRABANT	NATIONAL
• 1 : 110 ;130 ;150 ;175 ;205 ;240 ;300 • 2 : 110 ;130 ;150 ;175 ;205 ;240 ;300	• 1 : 110 ;130 ;150 ;175 ;205 ;240 ;300 • 2 : 110 ;130 ;150 ;175 ;205 ;240 ;300

7. 3-BANDES - CATEGORIES SUPERIEURES PETIT BILLARD :

BRABANT (maximum 60 reprises)	
• 1 : 35 ;39 ;43 ;50 • 2 : 35 ;39 ;43 ;50	

8. 3-BANDES - CATEGORIES SUPERIEURES GRAND BILLARD :

BRABANT (maximum 50 reprises)	
• 1 : 35(24) ;39(26) ;43(29) ;50(34) ;60(40) • 2 : 35(24) ;39(26) ;43(29) ;50(34) ;60(40)	



1.B. COMPÉTITIONS.

1. Le calendrier est établi par le responsable de la compétition.
2. On joue en poule unique en tours matchs « aller » et « retour ».
3. La semaine de jeu commence le samedi et se termine le vendredi.
4. On peut jouer sur un seul billard.
On jouera de préférence sur 2 billards, au premier horaire les joueurs 1 (plus petites catégories) débutent sur un billard et au deuxième horaire jouent simultanément les matchs restant (les visiteurs aident pour la marque et l'arbitrage).
De commun accord l'ordre des matchs peut être modifié.
5. Une équipe doit être complète avant le début du deuxième horaire.
6. Dépendant du nombre d'inscriptions en début de saison, la composition des divisions sera analysée.
Une division idéale est constituée de 8 équipes soit 14 rencontres et au maximum de 12 équipes soit 22 rencontres.
S'il y a plus de 14 équipes, une deuxième division sera créée.
La première division reprendra les 8 premières équipes classées de la saison précédente les autres et nouvelles équipes seront versées dans la deuxième division.
S'il y a un minimum 4 et maximum 6 équipes inscrites, on jouera un double tour de jeu de façon à obtenir un minimum de 12 rencontres.
7. Les matchs peuvent être avancés par rapport au calendrier mais ne peuvent pas être joués la même semaine qu'un tour de jeu précédent (interdit de jouer 2 matchs de la même compétition la même semaine).
8. Les matchs peuvent être retardés mais doivent se jouer au plus tard le vendredi de la semaine prévue avec l'accord du responsable de la compétition.
Tout autre changement de date ne sera possible qu'avec le consentement du responsable de la compétition et de la commission sportive régionale.
9. Les jours de semaine, les matchs débuteront à 19h30 et le weekend à l'heure prévue par le club visité. Les équipes peuvent de commun accord définir une autre heure de début des rencontres.

1.C. INSCRIPTIONS.

1. Les inscriptions doivent se faire via les documents envoyés par la commission sportive régionale dans la période qui précède une nouvelle saison.
Seuls les documents correctement et complètement remplis et renvoyés dans les délais seront considérés comme valables.



2. Ces documents doivent obligatoirement comprendre :

- Les joueurs de bases (voir article 1.d).
- Le jour de match à domicile.

1.D. COMPOSITION DES EQUIPES

1.D.1. GÉNÉRALITÉS

1. Pour pouvoir participer à une Coupe des Régions, le joueurs doit être en règle envers la FRBB et être en possession d'une carte de licence.
2. Un joueur suspendu dans une discipline ne pourra pas être aligné dans une Coupe des Régions dans cette discipline.
3. Une équipe peut être complétée par un joueur invité d'un autre club du Brabant.
Le joueur invité doit posséder une carte de licence en règle dans son club et doit être fait membre au moyen d'une petite carte dans le club où il est invité.
Si le joueur invité est licencié dans une autre région, il doit être fait membre avec une licence supplémentaire (licence B) dans le club qui l'a invité.
4. Dans une équipe un ou plusieurs joueurs faisant fonction peuvent être alignés.
Rappel : un joueur faisant fonction est un joueur qui joue le pointage de maximum 3 catégories directement supérieures à celle dans laquelle il est classé. Par exemple, un joueur classé 3B peut être aligné faisant fonction dans une des catégories suivante : 3A ou 2C ou 2B.
Par ordre de priorité, c'est le joueur le mieux classé qui doit jouer faisant fonction.
5. Les joueurs qui ont été inscrits comme faisant fonction doivent toujours jouer au minimum le pointage inscrit sur le formulaire d'inscription.
6. Par défaut, pour toutes les Coupes des Régions, tous les joueurs du clubs en règle envers la FRBB et non repris dans les joueurs de base sont considérés comme réservistes.
7. Dans des cas exceptionnels, la composition de l'équipe de base peut être modifiée pour les matchs « retour ».
Cette modification doit être motivée et soumise à la commission sportive régionale le mois précédent et au plus tard deux semaines avant la première semaine de jeu des matchs « retour » sinon c'est la liste originale qui est maintenue.

1.D.2. JOUEURS TITULAIRES :

1. L'ordre d'inscription des joueurs titulaires sur le formulaire d'inscriptions doit être respecté durant toute la compétition.



1. Chaque joueur titulaire tel que définis sur le document d'inscription doit jouer minimum 50% du total des matchs effectifs de la compétition.

Si l'équipe de base est modifiée, c'est le total des matchs joués par le joueur titulaire initial et ceux de son remplaçant qui sont additionnés.

Si le quota des matchs imposé n'est respecté, l'équipe sera sanctionnée, voir le point 1.h.1 du présent règlement.

2. Le joueur titulaire ne peut pas être aligné dans une autre équipe dans la même Coupe des Régions. Il peut être réserviste dans une autre Coupe des Régions.

1.D.3. JOUEURS RÉSERVISTES :

1. Un joueur réserviste ne peut être aligné qu'une seule fois par semaine de jeu par Coupe des régions.
2. Si un joueur réserviste est aligné dans plusieurs équipes la même semaine de jeu dans la même Coupe des Régions, seule la première rencontre sera validée, les autres rencontres seront considérées comme équipes erronées.

1.E. CLASSEMENT

1.E.1. CLASSEMENT PAR MATCH :

1. Le total des points de rencontres (6 ; 5 ; 4 ; 3 ; 2 ; 1 ; 0).
Points de rencontre : victoire = 2 points, égalité = 1 point, défaite = 0 point.

1.E.2. CLASSEMENT GÉNÉRAL :

1. Le total des points de matchs.
2. En cas d'égalité le total du pourcentage de carambole individuels réalisés.

1.F. PROMOTIONS - RECLASSEMENT JOUEURS.

1.F.1. NOUVEAU JOUEUR (NJ).

1. Un nouveau joueur peut obtenir un reclassement sur la moyenne générale de 3 matchs consécutifs. Il garde le statut de nouveau joueur (NJ).
2. Il devra jouer immédiatement son nouveau pointage.

1.F.2. JOUEUR CONNU.

1. Dans la compétition, une promotion est possible après chaque tour de jeu « aller » ou « retour » ou sur l'ensemble de la compétition.



Les promotions sont possibles soit :

- La moyenne générale réalisée sur minimum 3 matchs joués par tour de jeu ou sur l'ensemble de la compétition.
- En ayant joué plus de la moitié de minimum quatre matchs joués avec une moyenne de promotion dans un tour de jeu ou sur l'ensemble de la compétition.

1.F.3. GENERALITE.

1. Un joueur qui obtient une promotion ou un reclassement dans cette ou une autre compétition doit immédiatement jouer son nouveau pointage la semaine de jeu suivante de sa promotion/reclassement.

2. Ce joueur peut garder sa place dans l'équipe même si sa nouvelle catégorie est supérieure au maximum autorisé dans la compétition.

Les joueurs doivent permuter de place dans l'équipe si par exemple un joueur inférieur doit par sa promotion/reclassement jouer plus de points qu'un joueur supérieur à condition que ce dernier peut jouer à un niveau inférieur.

1.G. PROMOTIONS – RETROGRADATIONS DES EQUIPES.

1. A l'issue de la saison et suivant le classement général en fin de compétition, le principe suivant est appliqué :

- Les deux dernières équipes classées de la division supérieure sont rétrogradées dans la division directement inférieure.
- Les deux premières équipes classées de la division inférieure sont promues dans la division directement supérieure.

2. Après avoir enregistré les inscriptions pour la nouvelle saison sportive, la composition des différentes divisions sera analysée par la commission sportive régionale pour respecter les directives reprises au point 1.B.6.

Si un club inscrit moins d'équipes que la saison précédente, ce seront les équipes les moins bien classées qui seront retirées.

3. La numérotation des équipes d'un même club dans la même compétition sera faite dans l'ordre du classement dans les divisions, d'abord les équipes en division 1 et ensuite les équipes dans la division inférieure.



1.H. SANCTIONS

1.H.1. JOUEUR TITULAIRE

1. Si après la compétition, un joueur ou plusieurs joueurs titulaires n'ont pas joués le quota de matchs imposés, l'équipe sera sanctionnée de moins 2 points (-2) au classement général par match manquant par joueur titulaire.

1.H.2. EQUIPE INCOMPLÈTE :

1. Une fois dans chaque tour de matchs « aller » ou « retour » une équipe incomplète peut être alignée.
Seule la rencontre du joueur absent est perdue pour l'équipe incomplète.
En cas de récidive dans le tour « aller » ou « retour », l'équipe sera sanctionnée d'un score de 6-0 à l'avantage de l'adversaire (100% des caramboles pour l'équipe en règle et 0% des caramboles pour l'équipe en défaut).
2. Après délibération de la commission sportive régionale, l'équipe incomplète pourra être sanctionnée d'une amende administrative suivant le tarif en vigueur.
3. Si une même équipe est récidiviste, elle pourrait être disqualifiée et retirée de la compétition avec les sanctions administratives en vigueur.
Les résultats du tour en cours seront annulés.

1.H.3. FORFAIT D'UNE EQUIPE COMPLETE :

1. L'équipe forfait perd la rencontre par un score de forfait de 6-0 (100% des caramboles pour l'équipe en règle et 0% des caramboles pour l'équipe en défaut).
2. Après délibération de la commission sportive régionale, l'équipe forfait pourra être sanctionnée d'une amende administrative suivant le tarif en vigueur.
3. Dans le troisième tiers de la compétition, la sanction administrative sera doublée si le forfait avantage délibérément une des deux équipes concernées. L'équipe favorisée ne marque pas points.

1.H.4. EQUIPE IRRÉGULIÈRE :

1. Une équipe irrégulière, c'est-à-dire composée par un ou plusieurs joueurs non autorisé à jouer ou un ou plusieurs joueurs qui jouent un pointage non autorisé, seul la rencontre en défaut sera sanctionnée par un score de forfait (0-2) au bénéfice de l'équipe adverse (100% des caramboles pour le joueur en règle et 0% des caramboles pour le joueur en défaut).
2. Après délibération de la commission sportive régionale, des sanctions supplémentaires pourront être appliquées.



1.H.5. RENCONTRE JOUÉE NON RÈGLEMENTAIREMENT :

1. Si une rencontre est jouée non réglementairement, l'équipe visitée sera sanctionnée d'un score de forfait (6-0) au bénéfice de l'équipe adverse (100% des caramboles pour l'équipe en règle et 0% des caramboles pour l'équipe en défaut).
2. Après délibération de la commission sportive régionale, des sanctions supplémentaires pourront être appliquées.

1.I. PRIMES.

1. Les primes accordées pour les Coupes des Régions sont définies chaque année par le Comité Régional.

1.J. GÉNÉRALITÉS.

1.J.1. RESPONSABLE DE LA COMPÉTITION :

1. Le responsable de la compétition est le directeur sportif régional ou la personne qui a été nommée à ce poste.

1.J.2. TENUE SPORTIVE :

1. Si un joueur ou une équipe se présente en tenue sportive non réglementaire, la rencontre doit de toute façon être jouée (voir Art.2.B).
Des sanctions possibles contre les contrevenant seront prises lors de la Commission Sportive Régionale suivante si une remarque a été notée sur la feuille de match ou le récapitulatif.

1.J.3. FEUILLES DE MATCHS – RÉCAPITULATIF.

1. Le récapitulatif des matchs doit être envoyé au responsable de la compétition endéans les 48 heures après la rencontre et au plus tard le samedi midi.
2. Lors de l'utilisation de marqueurs informatiques, chaque équipe doit pouvoir recevoir une copie des feuilles de matchs et du récapitulatif.
3. Au minimum un récapitulatif signé par les capitaines des deux équipes doit être conservé par le club visité.
Ce document doit pouvoir être présenté à la demande du responsable de la compétition ou de la commission sportive régionale. Si ce n'est pas le cas, le club visité sera soumis à une sanction sportive par un score de forfait et à une sanction administrative suivant le tarif en vigueur.



1.J.4. PLAINTES - RÉCLAMATIONS.

1. Les plaintes ne seront traitées par la Commission Sportive Nationale que si elles ont été notées sur la feuille de match et/ou le récapitulatif.
Ce document doit être signé par les capitaines des équipes et les arbitres.
Chaque équipe doit recevoir une copie du document ainsi que le responsable de la compétition.
2. Les cas de force majeure seront traités par la commission sportive régionale, la décision prise sera consignée dans le rapport et communiquée aux clubs concernés.

1.K. FINALE NATIONALE.

1. Le premier du classement général final de la division 1 de chaque Coupe des Régions sera qualifié pour la finale nationale si elle est organisée.
2. Les finales nationales sont organisées pour les différentes disciplines si elles sont organisées dans minimum quatre régions.
 - LIBRE PETIT BILLARD.
 - LIBRE CATEGORIES SUPERIEURES PETIT BILLARD.
 - BANDE PETIT BILLARD.
 - CADRE 38/2 PETIT BILLARD.
 - 3-BANDES PETIT BILLARD.
 - 3-BANDES GRAND BILLARD.



2. TENUE SPORTIVE

2.A. CHAMPIONNAT INDIVIDUEL

1. La tenue sportive doit être conforme aux règlements sportifs nationaux, chapitre 4.
2. La région autorise le polo à courtes ou longues manches à condition que :
 - Il doit être de couleur unie, un liseré d'une autre couleur est autorisé.
 - L'écusson du club ou le nom du club doit y figurer à hauteur de poitrine et du côté gauche.
 - Des badges de sponsors peuvent être appliqués sur le côté droit de la face avant et/ou sur les manches. En dehors du nom du joueur, rien ne peut être appliqué dans le dos du polo. Les badges de sponsors doivent être conforme aux règlements sportifs nationaux article 4/6.
 - Le polo doit être porté avec un pantalon de ville noir, des chaussettes noires et des chaussures de villes noires.
3. Le polo à manches courtes peut être porté jusqu'en finale régionale.
Le joueur qui se qualifie pour la finale nationale doit se conformer aux règlements nationaux (chapitre 4).

2.B. COUPE DES REGIONS

1. La tenue sportive doit au minimum comporter l'emblème et/ou la désignation du club à gauche à hauteur de la poitrine.
2. Il ne peut pas y avoir de publicité sur le dos du gilet, du pull, de la chemise, du polo.
Le nom du club et/ou du joueur peut y figurer.
3. Il ne peut y avoir aucun marquage publicitaire à l'arrière du pantalon.
4. Les tenues suivantes sont autorisées :

Tenue A :

- a. Gilet ou pull avec ou sans manches de la couleur de l'équipe ou du club ou du sponsor.
- b. Chemise à longues manches de couleur unie.
- c. La cravate ou le nœud papillon est souhaité mais pas obligatoire.
- d. Si on ne porte pas de cravate ou de nœud papillon, le dernier bouton du col de la chemise peut être ouvert et les manches de la chemise peuvent être retroussées sur 1/3 de l'avant-bras.
- e. Pantalon de ville ou jeans uni noir non dégradé, chaussettes noires et chaussures de villes noires.



Tenue B :

- a. Polo, à courtes ou longues manches, ou chemise, à longues ou courtes manches, de la couleur de l'équipe ou du club ou du sponsor.
 - b. Pantalon de ville ou jeans de couleur uni non dégradé, chaussettes de couleurs unies et chaussures de ville de couleurs unies.
5. Lors d'une rencontre, la tenue devra être identiques pour tous les joueurs de l'équipe. Si ce n'est pas le cas, une remarque doit être notée sur le récapitulatif du match. Ce document doit être signé par le capitaine de chaque équipe et être envoyé (scan + courriel) au responsable de la compétition. L'original doit être gardé et mis à disposition pour la commission sportive régionale par le club qui jouait à domicile.

Des sanctions administratives suivant les tarifs en vigueur seront infligées aux contrevenants après délibération de la Commission Sportive Régionale.



3. CHAMPIONNATS INDIVIDUELS

3.A. GÉNÉRALITÉS.

3.A.1. MOYENNE PROPORTIONNELLE.

La moyenne proportionnelle est le résultat de la moyenne réalisée divisée par la moyenne minimum de la catégorie. Ce calcul se fait sur quatre chiffres derrière la virgule et n'est pas arrondi.

3.A.2. SÉRIE PROPORTIONNELLE.

La série proportionnelle est le résultat de la plus forte série réalisée divisée par le nombre de points à jouer. Ce calcul se fait sur quatre chiffres derrière la virgule et n'est pas arrondi.

3.B. ÉLIMINATOIRES.

3.B.1. ATTRIBUTIONS DES POINTS.

1. Pour les matchs éliminatoires des championnats individuels, des points bonus seront ajoutés aux points de matchs suivant le tableau ci-dessous :

<i>Points de matchs</i>	<i>Points bonus</i>
• Match gagné 2 points	• Moyenne de promotion 2 points.
• Egalité 1 point.	• Dans la moyenne..... 1 point.
• Match perdu 0 point.	• Sous la moyenne 0 point.

POINTS DE MATCHS	Moy. prom.	Moy.	Sous moy.
Gagné	4	3	2
Egalité	3	2	1
Perdu	2	1	0

2. En cas de forfait, le joueur recevant le forfait sera crédité de 3 points (match gagné dans la moyenne).

Le joueur ayant donné forfait ne recevra aucun point et ne sera pas classé.



3. Le joueur qui donne forfait après deux premières défaites sans justificatif, sera suspendu dans cette discipline la saison suivante et ce dans toutes les compétitions.
Après délibération de la commission sportive régionale, des sanctions supplémentaires pourront être appliquées.

3.B.2. CLASSEMENT

Le classement général d'un tour éliminatoire sera établi comme suit :

1. Total des points de matchs.

En cas d'égalité et par ordre de priorité :

2. La moyenne générale proportionnelle.

3. La meilleure moyenne proportionnelle particulière, match non perdu.

4. La plus forte série proportionnelle.

3.C. FINALE REGIONALE.

3.C.1. APRÈS ÉLIMINATOIRES.

1. Après le dernier tour éliminatoire, La finale régionale se jouera en un jour à la date prévue et dans le local prévu au calendrier, entre les quatre premiers joueurs du classement général en une poule unique, tous les joueurs se rencontrent (3 matchs chacun).
2. Ordre des matchs :

	BILLARD 1	BILLARD 2
Jour 1	(A) Joueur 1 vs Joueur 4	(B) Joueur 2 vs Joueur 3
	(C) Perdant (A) vs Vainqueur (B)	(D) Perdant (B) vs Vainqueur (A)
	(E) Vainqueur (A) vs Vainqueur (B)(*)	(F) Perdant (A) vs Perdant (B)(*)

(*) Le joueur le mieux classé change de billard.

3.C.2. FINALE DIRECTE

1. S'il s'agit d'une finale directe, 3 à 5 joueurs inscrits, la finale régionale se jouera en deux jours en une poule unique. Tous les joueurs doivent jouer 4 matchs.

**2. ORDRE DES MATCHS 5 JOUEURS :**

	BILLARD 1	BILLARD 2
Jour 1	(A) Joueur 2 vs Joueur 5 (C) Joueur 1 vs Plus mauvais perdant (D) Suivant classement	(B) Joueur 3 vs Joueur 4 (E) Suivant classement
Jour 2	(F) Suivant classement. (I) Suivant classement.	(G) Suivant classement. (H) Suivant classement. (J) Suivant classement.

3. ORDRE DES MATCHS 4 JOUEURS :

	BILLARD 1	BILLARD 2
Jour 1	(A) Joueur 1 vs Joueur 4 (C) Vainqueur (A) vs Vainqueur (B)(*1).	(B) Joueur 2 vs Joueur 3 (D) Perdant (B) vs Perdant (A)(*1).
Jour 2	(E) Vainqueur (B) vs Perdant (A)(*1). (G) Suivant classement 1 vs 2 (*2).	(F) Vainqueur (A) vs Perdant (B)(*1). (H) Suivant classement 3 vs 4 (*2).

(*1) Le joueur le mieux classé change de billard.

(*2) Le joueur qui a joué tous les matchs précédent sur le même billard, change de billard.

4. ORDRE DES MATCHS 3 JOUEURS :

	BILLARD 1
Jour 1	(A) Joueur 2 vs Joueur 3 (B) Joueur 1 vs Perdant (A) (C) Joueur 1 vs Vainqueur (A)
Jour 2	(D) Suivant classement. (E) Suivant classement. (F) Suivant classement.

**3.C.3. ATTRIBUTION DES POINTS DE MATCHS :**

POINTS DE MATCHS	Moy. prom.	Moy.	Sous moy.
Gagné	4	3	2
Egalité	3	2	1
Perdu	2	1	0

3.C.4. CLASSEMENT GÉNÉRAL.

1. Le classement de la finale régionale sera établi comme suit :

- **Total des points de matchs**

En cas d'égalité et par ordre de priorité :

- **La moyenne générale proportionnelle.**
- **La meilleure moyenne proportionnelle particulière, match non perdu.**
- **La plus forte série proportionnelle.**

2. Les primes octroyées aux finalistes sont définies lors du budget régional.

3.C.5. PAS D'ORGANISATEUR POUR LA FINALE REGIONALE.

1. S'il y a eu un ou plusieurs tours de qualification, le joueur classé premier du dernier tour représentera le Brabant à la finale nationale.

Il n'y a pas de champion du Brabant.

2. S'il n'y a pas eu de tour de qualification, un tour de qualification dans lequel tous les joueurs jouent 4 matchs sera organisé (dans la mesure du possible, 2 en déplacement et 2 à domicile).

Le joueur classé premier à l'issue de ce tour représentera le Brabant à la finale nationale.

Il n'y a pas de champion du Brabant.

3.D. FINALE NATIONALE.

1. Le vainqueur de la finale régionale est sélectionné pour représenter le Brabant à la finale nationale si elle est organisée.

2. En cas de désistement du vainqueur, c'est par ordre de priorité du classement que le joueur sera sélectionné pour représenter la région.