

Article 6.1.05 - Tenue sportive

A. En Masters, pour les phases principales des tournois nationaux et les finales nationales ; le championnat de France par équipes de clubs en Division 1 au 3-Bandes et Jeux de Séries

- chemise monochrome à manches longues,
- gilet de costume,
- nœud papillon,
- pantalon de ville (sans clous) de couleur noire,
- chaussures de ville de couleur noire.

B. Pour les autres compétitions

- [Article 6.1.05-A](#)
- chemise ou polo (les motifs bariolés sont interdits),
- accessoirement : gilet de costume avec ou sans nœud papillon,
- pantalon de ville (sans clous) de couleur sombre,
- chaussures de ville de couleur sombre.

Dans le cas d'une compétition par équipes, la tenue sportive est identique pour tous les joueurs de l'équipe.

L'écusson du club et/ou des armoiries de la ville doit être placé sur la poitrine, du côté gauche.

Le polo ou la chemise doivent être rentrés dans le pantalon, sauf sur dérogation accordée exclusivement par le directeur de jeu. Les manches longues ne doivent pas être retroussées.

C. Publicité

La publicité est autorisée exclusivement pour des produits conformes aux règles de l'éthique sportive.

La marque d'origine du vêtement n'est pas considérée comme une publicité à condition que sa surface n'excède pas 6 cm².

Toutes les marques publicitaires doivent être apposées aux endroits suivants : sur la partie supérieure des bras et sur la poitrine.

Pour la surface publicitaire :

- la surface totale d'un emplacement publicitaire ne doit pas excéder 80 cm² ; la surface d'ensemble de tous les emplacements publicitaires ne doit pas excéder 300 cm² ;
- l'organisateur peut imposer la marque de son sponsor ; dans ce cas, cette publicité vient en supplément de la ou des marques personnelles des joueurs.

Le directeur de jeu peut refuser la participation à la compétition d'un joueur dont la tenue n'est pas conforme aux dispositions ci-dessus.

Article 6.1.06 - Directeur de jeu

Les épreuves se déroulant dans une même salle sont contrôlées par un directeur de jeu désigné par l'organisateur.

Le directeur de jeu a pour attribution :

1. De faire respecter l'interdiction de fumer et de boire des boissons alcoolisées dans la salle ;
2. De vérifier le bon état et la propreté du matériel ;
3. De vérifier la régularité de la licence des joueurs ;
4. De vérifier la tenue des joueurs ;
5. D'organiser les tours de jeu (joueurs, arbitres, marqueurs) ;
6. De veiller à l'affichage des horaires et des résultats provisoires ;
7. De veiller à la régularité et au bon déroulement des matchs ;
8. De veiller aux signatures des joueurs sur la feuille récapitulative des résultats et/ou les feuilles de marque (feuilles gardées par le club organisateur pour toute la saison sportive en cours) ;
9. De saisir les matchs sur les sites dédiés et d'établir le classement final ;
10. Le cas échéant, d'adresser au responsable sportif de l'épreuve un rapport circonstancié sur tout incident qui pourrait entraîner une sanction disciplinaire à l'encontre d'un joueur ou d'une équipe.