



Chapitre 3

Finales de l'Aisne

1) Attributions des Finales de l'Aisne

Les FINALES de l'Aisne se dérouleront dans le club d'appartenance du joueur classé "1^{er}" du classement de la catégorie à l'issue des tours de qualifications (ou le 2^{ème} si impossibilité, etc...).

2) Convocations

Dans la semaine qui suit la date limite d'engagement, il est envoyé :

a) une **CONVOCAION** par Internet **aux clubs** des joueurs qualifiés, où sont stipulés les lieu et heure de début de Compétition, la Discipline et sa Catégorie, les Distances de Jeu et Limitations de Reprises éventuelles, ainsi que les coordonnées du Responsable de la Discipline concernée.

b) un **AVIS de RENCONTRE** aux Clubs concernés par l'accueil des rencontres où sont stipulés la liste des joueurs convoqués, la Discipline et sa Catégorie, les Distances de Jeu et Limitations de Reprises éventuelles, l'heure de convocation des joueurs.

A) CONVOCAION

Les Convocations pour une Finale de l'Aisne directe sont envoyées peu après la date limite d'engagement.

Les Qualifiés pour une Finale de l'Aisne reçoivent leur Convocation par Internet dans leur club, peu après le dernier Tour des Qualifications (*voir chapitre 2*), c'est-à-dire une fois que le Responsable a pu établir le dernier classement.

B) AVIS de RENCONTRE

Il est établi par le Responsable de Discipline, à partir du classement final des tours de qualification, en utilisant la méthode du serpent.

La composition des poules ainsi obtenues, n'est modifiée en aucun cas

Si deux joueurs du même club sont dans la même poule, ils sont opposés l'un à l'autre au premier tour.

Sont envoyés également le bordereau d'engagement pour la Finale de Ligue (FL 45) et un bordereau de remboursement de frais (FD 60) pour le joueur qualifié pour la Finale de Ligue.

3) Gestion des Finales à 6 joueurs

Pour ces Compétitions, utilisez le programme du District correspondant à la Compétition. Le programme à utiliser est stipulé sur l'Avis de Rencontre envoyé au Club.

Remarques

Pour la finale de l'Aisne, en phase de poule la distance jouée est celle des tours de qualification avec limitations de reprises.

Si en tours de qualifications 6 joueurs ou moins la finale se fera à 3 joueurs distance prévue dans la colonne district.

En 1/2 finale et finale la distance à joueur est celle de la colonne district sans limitations de reprises.

A "Finale à 6 joueurs sans barrages".

Le Club n'est plus obligé de fournir des arbitres pour les 1/2 finales et Finale des Finales de l'Aisne à 6 sans Barrages. Il peut toutefois le faire s'il dispose d'arbitres bénévoles.

Tous les joueurs doivent être présents tout au long de la journée pour assumer les arbitrages qui leur incombent.

Le match de classement 5/6 ne se jouant plus, les 3^{èmes} de Poule seront autorisés à quitter la compétition après les arbitrages des 1/2 finales qui leur incombent, sans oublier d'en aviser le Directeur de Jeu.

a) "Finale à 6 joueurs avec barrages".

Les joueurs « éliminés » à la suite des barrages, matchs 7 et 8, pourront quitter la compétition si le club peut fournir des arbitres pour les 1/2 finales. Les joueurs devront s'en informer auprès du directeur de jeu.

(voir à la fin : ANNEXE 2 bis pour le planning des matchs et arbitrages).

Le fait pour un joueur de refuser d'arbitrer et/ou de quitter la compétition avant le moment prévu et/ou sans l'accord du Directeur de jeu, sera considéré comme un abandon en cours de partie et encourra les sanctions prévues par le règlement.

4) Principe des prolongations

Les matchs de Poules (et de Barrages s'il y en a) peuvent se terminer par un match nul.

Par contre, les matchs à éliminations directes (les 1/2 finales et la Finale) demandent un gagnant et un perdant. Dans le cas d'égalité à l'issue du match, on utilise les prolongations pour désigner le vainqueur.

Adaptation de l'article 6.2.15 du Code Sportif FFB 2013

1) L'ordre des joueurs est le même que celui du match. Le joueur A débute la prolongation sur le point de départ.

2) Une seule reprise.

3) Le joueur B a la reprise sur le point de départ.

4a) La distance est limitée à 10 % de la distance jouée au cours de la partie aux Jeux de Séries.

4b) La distance est non limitée pour le 3-Bandes.

5) En cas d'égalité, il est procédé à une nouvelle prolongation suivant le même principe, et ainsi de suite jusqu'à détermination du vainqueur.

NOTE : les points et reprises réalisés durant ces prolongations ne sont pas reportées dans le résultat du match. Ils servent uniquement à désigner le vainqueur de la rencontre.

Veillez par contre, à bien notifier à la main sur les feuilles que vous renvoyez au Responsable de Discipline du District ou de la Ligue, les matchs où des prolongations ont été jouées et les résultats de ces prolongations.

5) Phases de Jeu des Finales à 6

NOTE : Dans une compétition, le Classement des joueurs se fait de 2 manières :

A) les compétiteurs ont joué le même nombre de rencontres :

1) **leurs Points de match,**

2) **en cas d'égalité aux points de Match, ils sont départagés suivant leur Moyenne Générale,**

3) **puis en cas de nouvelle égalité suivant leur Moyenne Particulière**

4) **et en dernier ressort leur meilleure Série.**

B) les compétiteurs n'ont pas joué le même nombre de rencontres :

1) **leur Moyenne Générale,**

2) **en cas d'égalité de moyenne générale, ils sont départagés suivant leur Moyenne Particulière**

3) **et en dernier ressort leur meilleure Série.**

Finales de l'Aisne à 6 Joueurs (sans barrages)

Pour le Planning de la Finale : voir ANNEXE 1 (à la fin)

Elles se déroulent en 2 phases de jeu :

Remarque :

Phase 1 : Matchs de Poules

Les joueurs sont répartis en **Poule de 3 joueurs**. La composition de ces Poules se fait suivant la méthode du serpent à partir de la liste des finalistes. La Poule 1 (celle du joueur classé n°1 de la liste) joue sur le billard n°1 ; la Poule 2 sur le billard n°2. Chaque match est arbitré par le joueur exempt de la même poule.

	Joueur A	Joueur B	Arbitre
1^{er} Match	2 ^{ème} Joueur de la Poule	3 ^{ème} Joueur de la Poule	1 ^{er} Joueur de la Poule
2^{ème} Match	Perdant du 1 ^{er} Match	1 ^{er} Joueur de la Poule	Gagnant du 1 ^{er} Match
3^{ème} Match	Gagnant du 1 ^{er} Match	1 ^{er} Joueur de la Poule	Perdant du 1 ^{er} Match

Ces matchs se jouent en non-stop sur le même billard. Une courte pause (d'environ 5 mn) est toutefois accordée entre chaque match.

Classement des Poules : à l'issue de ces 3 Matches, un classement est fait pour chaque Poule.

Note : si à l'issue du 1^{er} Match, les deux joueurs sont à égalité, ils sont départagés suivant leur meilleure série afin de déterminer qui rencontre le 1^{er} joueur de la Poule lors du 2^{ème} Match ; celui qui a la moins bonne série rejoue contre le 1^{er} joueur tandis que celui qui a la meilleure série arbitre ce match. En cas d'égalité à la meilleure série, il faut prendre en compte la meilleure deuxième série, et ainsi de suite, en ultime recours, il peut être procédé à un tirage au sort par le Directeur de Jeu.

Les 1^{ers} et 2^{èmes} de Poule sont automatiquement qualifiés pour les 1/2 finales.

Phase 2 : Phase à élimination directe

a) 1/2 finales

1^{ers} de la Poule 1 rencontre 2^{ème} de la Poule 2

1^{ers} de la Poule 2 rencontre 2^{ème} de la Poule 1

Ces matchs sont arbitrés par les 3^{èmes} de Poules (voir ANNEXE 1)

À l'issue de ces matchs, les deux perdants sont classés suivant leurs résultats (Points de Matches, Moyenne Générale, Moyenne Particulière, meilleure Série) pour les places 3 et 4.

b) Finale

Le dernier Match de cette phase oppose les deux Vainqueurs des 1/2 finales.

RAPPEL : Les ½ finales et la Finale se jouent avec des Prolongations en cas de Match Nul (voir "*Principe des Prolongations*" chapitre 4 page 2).

Le Vainqueur de la finale est CHAMPION de l'Aisne.

Forfait d'un ou plusieurs participants

Si le nombre de finalistes se trouve réduit à moins de 6 joueurs, les rencontres se jouent alors en POULE UNIQUE (voir Cahier d'AIDE Billard Carambole FFB).

ANNEXE 1

ANNEXE 1

Finale à 6 sans Barrage

n°	Jour	Heures		Billard	1 ^{er} Joueur	2 ^{ème} Joueur	Arbitre
1	Dim	9h00	Qualif T1	1	Poule 1 Joueur 2	Poule 1 Joueur 3	<i>Poule 1 Joueur 1</i>
2			T1	2	Poule 2 Joueur 2	Poule 2 Joueur 3	<i>Poule 2 Joueur 1</i>
3	Dim	10h30	Qualif T2	1	Perdant M 1	Poule 1 Joueur 1	Gagnant M 1
4			T2	2	Perdant M 2	Poule 2 Joueur 1	Gagnant M 2
5	Dim	13h30	Qualif T3	1	Gagnant M 1	Poule 1 Joueur 1	Perdant M 1
6			T3	2	Gagnant M 2	Poule 2 Joueur 1	Perdant M 2
1/2 Finales et Finale							
7	Dim	15h00	1/2 finale	1	1 ^{er} Poule 1	2 ^{ème} Poule 2	<i>3^{ème} Poule 1</i>
8			1/2 finale	2	1 ^{er} Poule 2	2 ^{ème} Poule 1	<i>3^{ème} Poule 2</i>
9			Finale	1	Gagnant M 7	Gagnant M 8	<i>Perdant M 7</i>

Système pour les Finales à 6 du District Aisne

Le Club peut fournir bénévolement des arbitres s'il le désire pour tous les matchs de la partie finale (matchs 7 à 9) ou pour toute la compétition

Attention, s'il s'agit d'une Finale de Picardie à 6 joueurs : même système avec arbitres pour la phase à élimination directe.

Attention, s'il s'agit d'une Finale de Secteur à 6 joueurs : poule unique (voir Cahier d'AIDE Billard Carambole FFB)

ANNEXE 2

Finale de l'Aisne à 6 avec Barrages

Ce système ne peut servir que pour des catégories basses (Libre R3, R4 ; Bande et 3 Bandes R2 ; et toutes les compétitions du District pour les juniors, cadets, benjamins).

Si la Finale à laquelle vous participez se jouait ainsi, cela serait indiqué de manière explicite sur l'avis de rencontre par le Responsable sportif de la Discipline.

Le programme à utiliser dans ce cas rarissime est : Finale à 6 "avec Barrages".

Ce genre de compétition se déroule en 3 phases de jeu :

Phase 1 : Matches de Poules

Les rencontres se déroulent de la même manière que pour une Finale de l'Aisne à 6 joueurs « sans Barrages » : voir page 32).

Les 1^{ers} de Poule sont automatiquement qualifiés pour les ½ finales. Ils sont classés suivant leurs résultats : Qualifié 1 (le mieux classé) et Qualifié 2.

Les 2^{èmes} et 3^{èmes} de Poule se rencontrent en barrages croisés.

Phase 2 : Matches de Barrages (Barrages croisés)

	Joueur A	Joueur B	Arbitre
Match 7	2 ^{ème} Joueur Poule 1	3 ^{ème} Joueur Poule 2	<i>Qualifié 1</i>
Match 8	2 ^{ème} Joueur Poule 2	3 ^{ème} Joueur Poule 1	<i>Qualifié 2</i>

Les 1^{ers} de Poule déjà qualifiés arbitrent ces rencontres.

Classement à l'issue des Barrages

Lorsque les 2 matchs de Barrages sont joués, un nouveau classement est fait en prenant en compte les trois matchs réalisés par chacun (les 2 matchs de Poule + le match de Barrage).

Les 2 joueurs les mieux classés sont repêchés pour les ½ finales.

Le mieux classé devenant le Repêché 1, le suivant le Repêché 2.

Phase 3 : Phase terminale à élimination directe

a) ½ finales

Les 1^{ers} de Poule rencontrent les Repêchés.

Le Qualifié 1 rencontre le Repêché 2,

Le Qualifié 2 rencontre le Repêché 1.

b) Finale

Le dernier Match de cette phase oppose les deux Vainqueurs des ½ finales.

Dans le même temps, les perdants jouent **un match de classement** pour les places 3 et 4 (**le vainqueur du match se classant 3^{ème}**).

Tous les Matches de cette Phase se jouent avec des Prolongations en cas de Match Nul (voir "Principe des Prolongations").

ANNEXE 2bis

Compétition à 6 avec Barrages

n°	Jour	Heures		Billard	1 ^{er} Joueur	2 ^{ème} Joueur	Arbitre
1	Dim	9h00	Qualif T1	1	Poule 1 Joueur 2	Poule 1 Joueur 3	<i>Poule 1 Joueur 1</i>
2			T1	2	Poule 2 Joueur 2	Poule 2 Joueur 3	<i>Poule 2 Joueur 1</i>
3	Dim	10h00	Qualif T2	1	Perdant M 1	Poule 1 Joueur 1	Gagnant M 1
4			T2	2	Perdant M 2	Poule 2 Joueur 1	Gagnant M 2
5	Dim	11h00	Qualif T3	1	Gagnant M 1	Poule 1 Joueur 1	Perdant M 1
6			T3	2	Gagnant M 2	Poule 2 Joueur 1	Perdant M 2
Barrages							
7	Dim	13h30	Barrage 1	1	2 ^{ème} Poule 1	3 ^{ème} Poule 2	<i>Qualifié 1</i>
8			Barrage 2	2	2 ^{ème} Poule 2	3 ^{ème} Poule 1	<i>Qualifié 2</i>
1/2 Finales et Finale							
9	Dim	14h30	1/2 finale	1	1 ^{er} Poule 1	2 ^{ème} Poule 2	
10			1/2 finale	2	1 ^{er} Poule 2	2 ^{ème} Poule 1	
11	Dim	16h00	Places 3-4	2	Perdant M 9	Perdant M 10	
12			Finale	1	Gagnant M 9	Gagnant M 10	

**Ce système ne peut servir que pour des finales de l' AISNE
et pour des catégories basses (Libre R3, R4 ; Bande et 3 Bandes R2 ;
ainsi que toutes les compétitions du District pour les juniors, cadets, benjamins)**

**Si vous devez utiliser ce système, cela vous sera communiqué sur l'avis de rencontre
par le Responsable de la Discipline concernée**

Attention, s'il s'agit d'une Finale de Picardie à 6 joueurs : reportez vous à l'ANNEXE 1