



## Chapitre 2

# Tours de Qualification Pour les Finales de l'Aisne Poules de 3 Joueurs

# Table des Matière

1	Engagement des joueurs .....	2
2	Mode de formation des Poules.....	3
3	Points de Match et Bonus en Tour de qualification.....	3
4	Saisie des résultats .....	4
5	Cas d'un nouveau joueur .....	4
6	Engagements.....	4
7	Organisation.....	5
8	Convocations .....	5
9	Déroulement des journées de Qualifications .....	5
10	Poules de 2 joueurs : POULES JUMELÉES .....	8

## 1 Engagement des joueurs

Voir les modalités dans le document « **Chapitre 1 Généralités** »  
**Engagement des joueurs** ».

La date limite d'inscription stipulée sur le Calendrier du District est celle qui concerne le 1<sup>er</sup> Tour des Qualifications.

**Pour les tours suivants et la Finale**, vous devez vous réinscrire selon les mêmes modalités techniques, sur le Blog du District Aisne de Billard à l'adresse :

<http://districtaisnebillard.fr/dotclear/index.php?>

sur le bandeau de gauche :

**Engagements Individuelles – saison en cours.**

## **2 Mode de formation des Poules**

**IL S'APPLIQUE AUX MODES DE JEU CARAMBOLE : LIBRE, CADRE, BANDE, 3 BANDES.**

Afin d'éviter des Poules de 2, le secrétaire de chaque Mode de Jeu, pourra « surclasser » 1 ou plusieurs joueurs afin de compléter les poules, et ce, en partant de la plus haute catégorie jusqu'à la plus petite. Ces joueurs ne pourront être « surclassés » qu'une seule fois par mode de jeu dans la saison.

**Pour INFO**, un joueur "surclassé" est un joueur qui joue contre des joueurs de la catégorie juste supérieure à la sienne, pour compléter une Poule au niveau supérieur.

## **3 Points de Match et Bonus en Tour de qualification**

**Points de Match** : Gagné= 3, Nul= 2, Perdu= 1.

**Tour de Qualification, un joueur "qui complète une poule" de 2,80 m à 3,10 m Obtient :**

**Gagné= 4 (3+1),**

**Nul = 3 (2+1) s'il réalise au minimum la distance de sa catégorie.**

**Perdu= 3 (2+1) s'il réalise au minimum la distance de sa catégorie.**

**Perdu = 2 (1+1) N'ayant pas réalisé sa distance**

Tour de Qualification, un joueur "qui complète une poule" sur le même format de billard

**Gagné= 4 (3+1)**

**Nul = 3 (2+1) s'il réalise au minimum la distance de sa catégorie.**

**Nul = 2 N'ayant réalisé sa distance**

**Perdu= 2 (1+1) s'il réalise au minimum la distance de sa catégorie.**

**Perdu = 1 N'ayant réalisé sa distance**

**Cas particulier :**

La Distance est convertie pour un joueur "surclassé" qui joue sur 3m10, applicable pour la saison en cours :

**BONUS** obtenu s'il réalise au minimum :

- ~~N3 - 120~~ carambolages en ~~LIBRE~~ surclassé en ~~N1~~
- ~~N3 - 80~~ carambolages au ~~CADRE~~ surclassé en ~~N2~~
- ~~N3 - 54~~ carambolages à la ~~BANDE~~ surclassé en ~~N1~~
- ~~N3 - 17~~ carambolages au ~~3 BANDES~~ surclassé en ~~N2~~

~~(Ces distances peuvent être modifiées en fonction des évolutions du code sportif FFB)~~

## 4 Saisie des résultats

### FFB Sportif

les points et reprises seront rentrés normalement sur le format de billard joué.

**EXCEL « AISNE »**, seules les distances réalisées

seront converties sur 2m80 avec les coefficients suivants :

**LIBRE** : 0,80, **CADRE** : 0,80, **BANDE** : 0,89 et **3 BANDES**: 0,86

**Exemple** : sur 3m10 en **LIBRE** : 115 en 20, moyenne 5,75,  
après conversion sur 2m80 : 144 en 20, moyenne 7,19

## 5 Cas d'un nouveau joueur

Lorsqu'un joueur non classifié est admis à participer aux compétitions officielles de la FFB, sa moyenne générale est calculée : (Article 7.1.04 du code Sportif)

- après le palier à l'issue duquel il atteint 3 matchs, par équipes ou en individuel, depuis le début de la saison.

- puis à chaque palier de compétition par équipes ou en individuel auxquelles il participe et sur la totalité des matchs disputés depuis le début de la saison.

Si la moyenne ainsi calculée dépasse le plafond de sa catégorie, il est exclu du classement de celle-ci et, pour les compétitions suivantes, il intègre la catégorie lui correspondant.

## 6 Engagements

Dans une catégorie où le nombre de joueurs « classifiés » est inférieur à 6, un joueur peut s'engager directement pour la Finale de l'Aisne.

Il doit le faire impérativement avant la date limite d'inscription du 1<sup>er</sup> Tour.

Cependant, si des tours de qualifications sont organisés, il **devra** obligatoirement disputer **au moins un tour de qualifications** pour pouvoir disputer la finale.

Il devra se renseigner auprès du responsable de la discipline ou consulter le blog d'inscription en ligne.

## 7 Organisation

### Le Directeur de Jeu

Chaque Club recevant des rencontres de qualification doit fournir un **Directeur de Jeu** pour les journées de qualifications. **Exceptionnellement**, en cas d'impossibilité, un joueur peut faire office de Directeur de jeu.

Il a pour tâche de veiller à ce que les rencontres se déroulent d'une manière correcte. Il doit, de plus, réunir tous les Résultats (**FD 32**) concernant les rencontres des Tours de Qualifications qui ont lieu dans son Club et **les expédier** au Responsable des Compétitions du District **au plus tard le Lundi Matin** (c'est-à-dire le lendemain de la journée de Qualifications). Il est recommandé de les envoyer par la messagerie (Email).

### Les Tours de Qualifications

Ils se jouent le **dimanche après-midi (début des rencontres 13h45)**.

Ils se jouent en Poules de 3 joueurs, parfois en poules jumelées en cas de forfait(s) de dernière minute ou si le responsable, malgré les relances n'a pu trouver de remplaçant(s).

## 8 Convocations

Un **AVIS Général de CONVOCATIONS** est envoyé à chaque Club pour chaque journée de Qualifications. Cet Avis ne mentionne que les **Convocations pour les Tours de Qualifications**.

Ces AVIS doivent être affichés en un lieu accessible à tous (y compris les non-membres du club) et doivent le rester jusqu'aux dates qui les concernent.

Sur ces AVIS, vous trouverez la Composition des Poules de 3 joueurs, la Date et le Lieu des rencontres se jouant dans l'Aisne lors de ces Tours de Qualifications.

## 9 Déroulement des journées de Qualifications

**Dates des rencontres → le dimanche après-midi**

**Début des rencontres → 13 h 45**

les clubs doivent être ouverts dès 13h30 afin de recevoir les participants. Le Club doit fournir aux participants des **Feuilles de Marque**.

**Nombre de Tours de Qualifications :**

Dépendant du nombre d'engagés dans la catégorie de base, du nombre de dimanche disponible avant la date de la finale de l'Aisne, ils peuvent varier d'un championnat à l'autre.

En général au nombre de 4, ils peuvent se jouer sur 5 ou 6 tours, parfois sur seulement 3 tours. Leur nombre est décidé chaque saison par le Comité Directeur du District.

**Nombre de tours de qualifications et matchs retenus :**

**4 tours ou plus : seuls les 5 meilleurs résultats des matchs joués dans ces tours sont retenus pour le classement.**

**3 tours : seuls les 4 meilleurs résultats des matchs joués seront retenus.**

### Choix des Billards :

Les billards de chaque poule sont désignés par le CLUB organisateur

### Déroulement :

Les compétiteurs sont répartis en **Poule de 3 joueurs**. Chaque match est arbitré (et généralement marqué) par le joueur exempt de la poule.

	Joueur A	Joueur B	9.1.1.1 Arbitre/Markur
<b>Match 1</b>	2 <sup>ème</sup> Joueur de la Poule	3 <sup>ème</sup> Joueur de la Poule	1 <sup>er</sup> Joueur de la Poule
<b>Match 2</b>	Perdant du Match 1	1 <sup>er</sup> Joueur de la Poule	Gagnant du Match 1
<b>Match 3</b>	Gagnant du Match 1	1 <sup>er</sup> Joueur de la Poule	Perdant du Match 1

Une courte pause est accordée (mais pas obligatoire) entre chaque match.

**RAPPEL :** jouez les matchs d'une même poule **en non-stop** ; n'attendez pas que les autres tables de jeu aient toutes terminés de jouer dans la salle pour entamer le match suivant.

### Joueurs d'un même Club :

**Si 2 joueurs d'un même club sont dans la même poule de jeu, ils se rencontrent « obligatoirement » au 1<sup>er</sup> tour**

### Enregistrement des Résultats :

**Après chaque match**, et avant de commencer le match suivant, les 2 adversaires et l'arbitre remplissent la **feuille de résultats (FD 32)** avec la **feuille de marque** à l'appui, auprès du Directeur de Jeu.

**NOTE :** Les feuilles de marque sont obligatoires pour les compétitions du District Aisne organisées sous l'égide des Hauts de France et de la FFB ; les tableaux de marque (volatiles) sont proscrits.

Les feuilles de marque doivent être gardées par les clubs jusqu'à la fin de saison, elles peuvent être réclamées à tout moment pour vérification, dans le cas d'une réclamation ou d'une contestation.

**Les joueurs doivent signer la feuille de résultats FD 32.** En signant, le joueur accepte les résultats inscrits (vérifiez bien avant de signer !!!). Aucune contestation ne sera prise en compte ultérieurement, sans motif valable ou preuve sérieuse.

**Dans le cas où un directeur de jeu unique remplit à l'aide d'un ordinateur les résultats des matchs, les joueurs doivent signer la feuille de résultats après vérification de leurs résultats pour apposer leur validation.**

**Si un joueur ne signe pas la feuille de résultats FD 32**, les résultats seront considérés comme acceptés et aucune contestation ne sera prise en compte (mêmes preuves à l'appui).

**S'il conteste les résultats**, référez-vous à la feuille de marque (obligatoire) et stipulez la contestation sur le rapport d'incident.

**Le Club doit garder une Copie des FD 32 et du rapport d'incident envoyées jusqu'à la fin de la saison.**

### Après les Rencontres :

Le Directeur de jeu regroupe toutes les feuilles de Résultats remplies par les joueurs (ou imprimées par l'ordinateur), fait une copie des FD 32 que le Club doit garder jusqu'à la fin de saison avec les feuilles de marque et envoie les originaux au Responsable des Compétitions du District (**au plus tard le lundi matin qui suit le jour de la compétition**). Il est recommandé de les envoyer le dimanche soir par messagerie (Email).

**D'une saison sportive à l'autre, les articles modifiés apparaissent en surbrillance jaune.**

**D'une saison sportive à l'autre, les articles supprimés apparaissent en surbrillance rouge et sont barrés**

# 10 Poules de 2 joueurs : POULES JUMELÉES



## District Aisne de Billard Poules jumelées

FD 34

Lorsqu'une poule de 2 joueurs est envoyée dans un club elle est normalement jumelée à la poule précédente .

### 1 ) Poule de 3 joueurs jumelée avec une poule de 2 joueurs

B1	CLUB	
	Poule A	club
1	Aaa	01
2	Bbb	03
3	Ccc	07

B2	CLUB	
	Poule B	club
1	Ddd	10
2	Eee	11
3		

Dans ce cas, jouer les matchs ainsi :

#### Billard 1

1<sup>er</sup> match : Bbb contre Ccc (arbitre Aaa)

#### Billard 2

Ddd contre Eee (arbitre club)

A l'issue des 2 matchs, les perdants se retrouvent dans la poule A, les gagnants dans la poule B

2<sup>ème</sup> match : Aaa / perdant du match 1 poule A  
( Arbitre : perdant du match 1 de la poule B )

Gagnants matchs 1 poules A et B  
(arbitre club )  
les matchs de cette poule sont terminés

3<sup>ème</sup> match : Aaa / perdant du match 1 poule B  
( Arbitre : perdant du match 1 de la poule A )

### 2 ) Poule de 2 joueurs jumelées entre-elles

B2	CLUB	
	Poule A	club
1	Aaa	01
2	Bbb	03
3		

B3	CLUB	
	Poule B	club
1	Ccc	10
2	Ddd	11
3		

Dans ce cas, jouer les matchs ainsi :

#### Billard 1

1<sup>er</sup> match : Aaa contre Bbb (arbitre club )

#### Billard 2

Ccc contre Ddd (arbitre club )

A l'issue des 2 matchs, les perdants changent de billard et affrontent le vainqueur de la Poule jumelée

2<sup>ème</sup> match : Gagnant match 1 poule A contre  
perdant match 1 poule B  
( Arbitre club )

Gagnant match 1 poule B contre  
perdant match 1 poule A  
( Arbitre club )

**Options :** Dans une poule de 2, le club concerné, peut fournir :  
un joueur de la **même catégorie** ou : un joueur nouveau sous la responsabilité du  
président de Club , du **niveau de la catégorie**.