



## Chapitre 2

# Tours de Qualification

# Table des Matières

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

# 1 Engagement des joueurs

Voir les modalités dans le document « **Chapitre 1 Généralités** »

**Engagement des joueurs** ».

**Pour les tours et la Finale**, vous devez vous inscrire selon les modalités techniques, sur le Site du District Aisne de Billard à l'adresse : <http://districtaisnebillard.fr/>

# 2 Mode de formation des Poules

**ILS'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 compléter une poule avec 1 ou plusieurs joueurs et ce sur la base du volontariat.

Pour INFO, un joueur complétant une poule 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.

Un joueur "qui complète une poule" **ATTENTION VOIR CAS PARTICULIER**

**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 :

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

# 4 Saisie des résultats

- Les responsables devront créer les poules sur le site de saisie de la FFB en amont dans chaque catégories et disciplines.
- Les joueurs qui inscriront les résultats des compétitions de leurs clubs devront être déclaré en tant que responsable sportif par le club sur la fiche du club via le site de gestion des licences.
- Le joueur devra se connecter avec ses identifiants reçus par mail lors de la prise de licence, il pourra ensuite remplir les matchs dans l'onglet compétition via le lien suivant : <https://www.telemat.org/FFBI/sif/>

Des fiches explicatives sont disponibles sur le lien suivant :

- <https://www.telemat.org/FFBI/sif/?cs=4.539a2a203815aa4e73ba2f95bbbe188181e7>

**Une formation est proposée par Cédric Vasseur (06 86 03 40 42)**

## 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.

**ATTENTION** : La catégorie de départ est sous la responsabilité du club du joueur. Un joueur qui n'est pas dans la moyenne de la catégorie après 3 matchs (en dessous ou au-dessus) devra intégrer immédiatement la bonne catégorie et ces anciens matchs rapporteront 1 point par match pour établir les classements.

## 6 Engagements

Tout joueur désirant participer aux tours de qualifications devra s'inscrire sur le site du district quel que soit le nombre de joueur dans sa catégorie.

## 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 concernant les rencontres des Tours de Qualifications qui ont lieu dans son Club et les rentrer sur le site de saisie de la FFB **au plus tard le Mardi Matin**.

### Les Tours de Qualifications

Ils se jouent le **samedi ou dimanche après-midi (convocation 13h45 et début des rencontres 14h00)**.

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 et publié sur le site du District 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 samedi ou le dimanche**

**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 jours disponible avant la date de la finale de l'Aisne, ils peuvent varier d'un championnat à l'autre.

En général au nombre de 3, ils peuvent se jouer sur 2 ou 4 ou 5 tours. Leur nombre est décidé chaque saison par le Comité Directeur du District. Tout les matchs joué sont compté pour établir le classement.

## 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/ Marqueur
Match 1	2 <sup>ème</sup> Joueur de la Poule	3 <sup>ème</sup> Joueur de la Poule	1 <sup>er</sup> Joueur de la Poule
Match 2	Gagnant du Match 1	1 <sup>er</sup> Joueur de la Poule	Perdant du Match 1
Match 3	Perdant du Match 1	1 <sup>er</sup> Joueur de la Poule	Gagnant du Match 1

Un échauffement de 5min maximum est autorisé avant chaque match.

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 terminées 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 donnent les résultats au directeur de jeu 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.

Aucune contestation ne sera prise en compte ultérieurement, sans motif valable ou preuve sérieuse.

Dans le cas où un directeur de jeu remplit à l'aide d'un ordinateur les résultats des matchs, les joueurs doivent vérifier leurs résultats.

**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 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) que le Club doit garder jusqu'à la fin de saison et inscrire les résultats sur le site de saisie si ce n'est pas déjà fait (**au plus tard le mardi matin qui suit le jour de la compétition**).

# 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)

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

Les matchs de cette poule sont terminés

### 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  
Gagnant match 1 poule B  
(Arbitre club)

Perdant 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**.