



Chapitre 3

Finales de l'Aisne

Table des Matières

1	Attributions des Finales de l'Aisne.....	3
2	Convocations	3
2.1	Inscription	3
2.2	Convocation.....	3
2.3	Avis de rencontre	3
3	Gestion des Finales à 6 joueurs.....	4
3.1	"Finale à 6 joueurs sans barrages"	4
4	Principe des prolongations.....	5
5	Finales de l'Aisne à 6 Joueurs	5
6	Forfait d'un ou plusieurs participants	6
7	ANNEXE 1	7

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

2.1 Inscription

Pour participer à la finale de l'Aisne les joueurs intéressés doivent obligatoirement s'inscrire sur le Site du district.

Seuls les joueurs inscrits seront convoqués.

S'il y a moins de 6 joueurs inscrits finale en poule unique.

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

Une **CONVOCATION** par Internet **aux clubs** des joueurs qualifiés, où sont stipulés le 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.

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.

2.2 Convocation :

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.

2.3 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.

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.

3.1 "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.

4 Principe des prolongations :

Les matchs de Poules 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.

Article 6.2.15 du Code Sportif FFB Prolongations

En cas d'égalité à l'issue d'une phase par élimination directe, les participants sont départagés grâce à une prolongation organisée comme suit :

- 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.
- 4) La distance est limitée à 10 % de la distance **jouée au cours de la partie** aux Jeux de Séries.
- 5) **La distance est non limitée pour le 3-Bandes.**
- 6) 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 reportés 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 Finales de l'Aisne à 6 Joueurs

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

Elles se déroulent en 2 phases de jeu :

Remarque :

Phase 1 : Matches 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	6.1.1.1 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	Gagnant du 1 ^{er} Match	1 ^{er} Joueur de la Poule	Perdant du 1 ^{er} Match
3 ^{ème} Match	Perdant du 1 ^{er} Match	1 ^{er} Joueur de la Poule	Gagnant du 1 ^{er} Match

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

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 meilleure série rejoue contre le 1^{er} joueur tandis que celui qui a la moins bonne 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 ½ finales.

Phase 2 : Phase à élimination directe

½ 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.

Finale

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

6 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).

7 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	<i>Gagnant M 1</i>	Poule 1 Joueur 1	<i>Perdant M 1</i>
4			T2	2	<i>Gagnant M 2</i>	Poule 2 Joueur 1	<i>Perdant M 2</i>
5	Dim	13h30	Qualif T3	1	<i>Perdant M 1</i>	Poule 1 Joueur 1	<i>Gagnant M 1</i>
6			T3	2	<i>Perdant M 2</i>	Poule 2 Joueur 1	<i>Gagnant M 2</i>
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