



Chapitre 3

Finales de l'Aisne

Table des Matières

Table des matières

| | | |
|-------|---|---|
| 1 | Attributions des Finales de l'Aisne. | 3 |
| 2 | Convocations | 3 |
| 2.1 | Inscription | 3 |
| 2.2 | Avis de rencontre :..... | 3 |
| 3 | Gestion des Finales..... | 4 |
| 3.1 | Finale à 6 joueurs..... | 4 |
| 3.2 | Finale en poule unique..... | 4 |
| 3.2.1 | Finale en poule unique à 2 joueurs..... | 4 |
| 3.2.1 | Finale en poule unique à 3 joueurs..... | 4 |
| 3.2.2 | Finale en poule unique à 4 joueurs..... | 4 |
| 3.2.3 | Finale en poule unique à 5 joueurs..... | 5 |
| 4 | Principe des prolongations :..... | 5 |
| 5 | Finales de l'Aisne à 6 Joueurs..... | 5 |
| 6 | Forfait d'un ou plusieurs participants :..... | 7 |
| 7 | ANNEXE 1..... | 8 |

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 **18 jours avant la Finale**.

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 et publié sur le **site de l'Aisne** :

Un **AVIS de RENCONTRE** où sont stipulés la liste des joueurs convoqués, la Discipline et la Catégorie, les Distances de Jeu et Limitations de Reprises éventuelles, l'heure de convocation des joueurs et **la formule de jeu à utiliser**.

2.2 Avis de rencontre :

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

La composition des poules ainsi obtenues, n'est modifiée en aucun cas **sauf si 3 joueurs d'un même club sont dans la même poule, alors le Responsable Sportif de la discipline change le joueur N°3 de la poule avec le joueur N°3 de la poule précédente ou suivante pour que cette situation n'existe pas.**

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

Pour ces Compétitions, utilisez un programme si vous le souhaitez correspondant à la Compétition mais attention le plus important est la saisie des matchs sur FFB en respectant les formules décrite ci-dessous. La formule de jeu à utiliser est stipulé sur l'Avis de Rencontre. Le club doit fournir obligatoirement 2 billards à partir de 4 joueurs à la Finale.

3.1 Finale à 6 joueurs

Le Club n'est plus obligé de fournir des arbitres pour les 1/2 finales et Finale des Finales de l'Aisne. 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.

3.2 Finale en poule unique

Le Club recevant une finale en poule unique doit respecter les formules de jeu de la FFB et fournir les arbitres nécessaires pour toute la durée de la compétition. C'est-à-dire un arbitre par billard.

Tous les joueurs doivent être présents tout au long de la journée même s'ils ont fini de jouer.

3.2.1 Finale en poule unique à 2 joueurs

Matchs aller et retour

3.2.1 Finale en poule unique à 3 joueurs

Ordre des matchs :

| Match1 | Match 2 | Match 3 |
|--------|-------------------------|-------------------------|
| 2 / 3 | 1 / perdant (*) match 1 | 1 / gagnant (*) match 1 |

3.2.2 Finale en poule unique à 4 joueurs

| Billard 1 | Billard 2 | Billard 1 | Billard 2 | Billard 1 | Billard 2 |
|-----------|-----------|----------------------------|----------------------------|--------------------------------------|--------------------------------------|
| 2 / 3 | 1 / 4 | Gagnants* matchs 1 et 2 | Perdants* matchs 1 et 2 | Match restant du participant 1 | Match restant du participant 4 |

*en cas d'égalité au match précédent, les critères de détermination du gagnant sont : meilleure série, puis rang d'arrivée

3.2.3 Finale en poule unique à 5 joueurs

| Billard 1 | Billard 2 |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 2 / 5 | 3 / 4 | 2 / 3 | 1 / 5 | 1 / 4 | 3 / 5 | 1 / 3 | 2 / 4 | 4 / 5 | 1 / 2 |

*en cas d'égalité au match précédent, les critères de détermination du gagnant sont : meilleure série, puis rang d'arrivée

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 1/2 finales.

Phase 2 : Phase à élimination directe

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.

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 4).

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 « 3 Gestion des Finales » de ce document).

7 ANNEXE 1

ANNEXE 1

Finale à 6

| 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