



CODE SPORTIF BILLARD CARAMBOLE

Livret des annexes

TABLE DES MATIERES

Annexe 1 : Catégories officielles	2
Annexe 2 : Tableau des coefficients de correspondance entre formats	3
Annexe 3 : Mécanisme des tours de jeu.....	4
Article AN 3.01 : Cas général	4
<i>AN 3.01.1 Poule de 3 joueurs.....</i>	<i>4</i>
<i>AN 3.01.2 Poule de 4 joueurs.....</i>	<i>4</i>
<i>AN 3.01.3 Poule de 5 joueurs.....</i>	<i>5</i>
<i>AN 3.01.4. Poule de 6 joueurs.....</i>	<i>6</i>
<i>AN 3.01.5. Poule de 7 joueurs.....</i>	<i>6</i>
<i>AN 3.01.6. Poule de 8 joueurs.....</i>	<i>7</i>
Article AN 3.02 : Finales Nationales à 24 joueurs	8
Article AN 3.03 : Finales Nationales Haut Niveau	10
Article AN 3.04 : Joueurs d'un même Club	10
Annexe 4 : Classement national 3 bandes	11
Annexe 5 : Schémas de l'organisation des Finales Haut Niveau	14

Annexe 1 : Catégories officielles

MODE DE JEU	CATEGORIE	DISTANCES			MOYENNES			NIVEAU FINALE				
			Normale	Réduite 1	Réduite 2	3,10m	2,80 m	2,60 m	LIGUE	SECTEUR	QUALIF	FRANCE
LIBRE	MASTERS	GC	400			30.00 et +					X	8 joueurs
	NATIONALE 1	GC	300	200		10.00 à 29.99			X	X		8
	NATIONALE 2	GC	200	150			6.00 à 12.49	7.50 à 15.61	X			24
	REGIONALE 1	PC	150	120			4.00 à 5.99	5.00 à 7.49	X	X Par équipe		Coupe des Provinces
	REGIONALE 2	PC	100	80			2.30 à 3.99	2.87 à 4.99	X	X Par équipe		Coupe des Provinces
	REGIONALE 3	PC	70	60			1.20 à 2.29	1.50 à 2.86	X			
	REGIONALE 4	PC	50	40			0.00 à 1.19	0.00 à 1.49	X			
	JUNIORS	GC	300 (20 rep)			10.00 et +					X	8 ou 10
	JUNIORS Régionaux	PC	120 (20 rep)				4,00 à 12.49	5,00 à 15.61	X	X (1)		
	CADETS Nationaux	GC	200 (20 rep)	150 (20 rep)			4,00 et +	5,00 et +			X	. 8, 10 ou 12
	CADETS Régionaux 1	PC	100 (20 rep)				2,00 à 3,99	2,50 à 4,99	X			
	CADETS Régionaux 2	PC	50 (40 rep)				0,00 à 1,99	0,00 à 2,49	X			
FEMININES	PC	120 (40 rep)				1.60 et +	2.00 et +	X		X	8	
CADRE 47/2	MASTERS		300	250	200	20.00 et +					X	16 joueurs
	NATIONALE 1		200	150		10.00 à 19.99			X	X		8
	NATIONALE 2		120	100		5.00 à 9.99			X	X		8
	JUNIORS		200 (20 rep)			5.00 et +					X	8 ou 10
CADRE 42/2	NATIONALE 3		120	100			3.50 à 6.24	3.89 à 6.93	X			24
	REGIONALE 1		80	60			0.00 à 3.49	0.00 à 3.88	X	X (1)		
CADRE 71/2	MASTERS		250	200	150	18.00 et +					X	8 joueurs
CADRE 47/1	MASTERS		200			12.00 et +					X	8 joueurs
BANDE	MASTERS		150	120	100	5.00 et +					X	8 joueurs
	NATIONALE 1		100	80		2.30 à 4.99			X	X		8
	NATIONALE 2		80	60			1.75 à 2.57	2.19 à 3.21	X			8
	REGIONALE 1		60	50			1.00 à 1.74	1.25 à 2.18	X	X Par équipe		Coupe des Provinces
	REGIONALE 2		40	30			0.00 à 0.99	0.00 à 1.24	X			
3 BANDES	MASTERS		40								X	16 joueurs
	NATIONALE 1		35	30		0.600 et +			X	X		8
	NATIONALE 2		30	25		0.450 à 0.599			X	X		8
	NATIONALE 3		25 (60 rep)	20			0.360 à 0.522	0.396 à 0.574	X			24
	FEMININES		25 (60 rep)				0.250 et +	0.275 et +	X	X		8
	JUNIORS		35 (70 rep)			0.450 et +					X	8 ou 10
	CADETS		30 (60 rep)	25 (60 rep)			0.250 et +	0.275 et +			X	8, 10 ou 12
	REGIONALE 1		20 (60 rep)	15			0,250 à 0,359	0,275 à 0,395	X	X Par équipe		Coupe des Provinces
	REGIONALE 2		15 (60 rep)				0.000 à 0.249	0.000 à 0.274	X			
5 QUILLES	MASTERS		3X60	3x50					X		X	16 joueurs
	JUNIORS		3X50						X	X		
Artistique	MASTERS										X	8 joueurs

Chaque Ligue a la possibilité de créer des sous-catégories, en déterminant librement pour chacune d'elles la fourchette des moyennes, la distance et le niveau maximum de Finale (Département / District ou Ligue). Voir article GE 3.2.01 du livret général.

(1) A l'initiative des secteurs

Annexe 2 : Tableau des coefficients de correspondance entre formats

FORMAT BILLARD	LIBRE	CADRE	BANDE	3 BANDES
Billard 2,60 m ⇔ Billard 2,80 m	0.80	0.90	0.80	0.91
Billard 2,60 m ⇔ Billard 3,10 m	0.64	0.72	0.71	0.78
Billard 2,80 m ⇔ Billard 3,10 m	0.80	0.80	0.89	0.86
Petits coins ⇔ Grands coins	1,00			

Annexe 3 : Mécanisme des tours de jeu

Les séances sont établies suivant les dispositions ci-après :

Il est attribué un numéro à chaque joueur composant la poule en tenant compte :

- Pour les joueurs n'ayant pas encore joué durant la saison en cours, de la meilleure moyenne réalisée la saison précédente.
- Pour les joueurs ayant déjà joué durant la saison en cours, de la moyenne réalisée à l'issue de la dernière épreuve officielle.

Les "nouveaux joueurs" sont intercalés entre la plus petite moyenne qui sera en fin de poule et les autres joueurs classés dans l'ordre décroissant de leur moyenne officielle.

Article AN 3.01 : Cas général

AN 3.01.1 Poule de 3 joueurs

Séance	Joueur		Joueur	Observation
1	2	contre	3	En cas d'égalité, les joueurs sont départagés par la ou les meilleures séries. En cas d'égalité de série, un tirage au sort sera effectué
2	1	contre	perdant séance 1	
3	1	contre	gagnant séance 1	

S'il s'agit du 1^{er} éliminatoire de la compétition, les deux joueurs éliminés doivent disputer entre eux un match d'appui leur permettant de réaliser une moyenne sur trois matchs.

AN 3.01.2 Poule de 4 joueurs

Sur 1 billard

Séance	1^{er} match	2^{ème} match	Observation
1 ^{ère}	2 contre 3	1 contre 4	En cas d'égalité, les joueurs sont départagés par la ou les meilleures séries. En cas d'égalité de série, un tirage au sort sera effectué
2 ^{ème}	Les vainqueurs de la 1 ^{ère} séance entre-eux	Les perdants de la 1 ^{ère} séance entre-eux	
3 ^{ème}	Les matchs restant dans un ordre tiré au sort		

Sur 2 billards

Séance	Billard 1	Billard 2	Observation
1 ^{ère}	2 contre 3	1 contre 4	En cas d'égalité, les joueurs sont départagés par la ou les meilleures séries. En cas d'égalité de série, un tirage au sort sera effectué
2 ^{ème}	Les vainqueurs de la 1 ^{ère} séance entre-eux	Les perdants de la 1 ^{ère} séance entre-eux	
3 ^{ème}	Les matchs restant, les billards sont tirés au sort		

AN 3.01.3 Poule de 5 joueurs

1 poule sur 1 billard

Séance	Billard 1	Séance	Billard 1
1 ^{er}	2 contre 5	6 ^{ème}	3 contre 5
2 ^{ème}	3 contre 4	7 ^{ème}	2 contre 4
3 ^{ème}	1 contre 5	8 ^{ème}	1 contre 3
4 ^{ème}	2 contre 3	9 ^{ème}	4 contre 5
5 ^{ème}	1 contre 4	10 ^{ème}	1 contre 2

1 poule sur 2 billards

Séance	Billard 1	Billard 2	Exempt
1 ^{er}	3 contre 4	2 contre 5	1
2 ^{ème}	1 contre 5	2 contre 3	4
3 ^{ème}	3 contre 5	1 contre 4	2
4 ^{ème}	2 contre 4	1 contre 3	5
5 ^{ème}	1 contre 2	4 contre 5	3

Possibilité d'intervertir les 4^{ème} et 5^{ème} séances.

2 poules sur 2 billards (A = 1^{ère} poule ; B = 2^{ème} poule)

Séance	Billard 1	Billard 2
1 ^{ère}	2A contre 5A	2B contre 5B
2 ^{ème}	3A contre 4A	3B contre 4B
3 ^{ème}	1B contre 5B	1A contre 5A
4 ^{ème}	2B contre 3B	2A contre 3A
5 ^{ème}	1A contre 4A	1B contre 4B
6 ^{ème}	3A contre 5A	3B contre 5B
7 ^{ème}	2B contre 4B	2A contre 4A
8 ^{ème}	1B contre 3B	1A contre 3A
9 ^{ème}	4B contre 5B	4A contre 5A
10 ^{ème}	1A contre 2A	1B contre 2B

AN 3.01.4. Poule de 6 joueurs

Sur 2 billards

Séance	Billard 1	Billard 2	Exempt
1 ^{er}	3 contre 4	2 contre 5	1 et 6
2 ^{ème}	2 contre 3	1 contre 6	4 et 5
3 ^{ème}	1 contre 5	6 contre 4	2 et 3
4 ^{ème}	2 contre 6	3 contre 5	1 et 4
5 ^{ème}	5 contre 6	1 contre 4	2 et 3
6 ^{ème}	1 contre 3	2 contre 4	5 et 6
7 ^{ème}	4 contre 5	3 contre 6	1 et 2
8 ^{ème}		1 contre 2	3, 4, 5 et 6

Possibilité d'intervertir les séances à partir de la 4^{ème}.

Sur 3 billards

Séance	Billard 1	Billard 2	Billard 3
1 ^{er}	2 contre 4	1 contre 6	3 contre 5
2 ^{ème}	1 contre 5	4 contre 6	2 contre 3
3 ^{ème}	3 contre 6	2 contre 5	1 contre 4
4 ^{ème}	4 contre 5	1 contre 3	2 contre 6
5 ^{ème}	1 contre 2	3 contre 4	5 contre 6

Possibilité d'intervertir les 4^{ème} et 5^{ème} séances.

AN 3.01.5. Poule de 7 joueurs

Sur 2 billards

Séance	Billard 1	Billard 2	Exempt
1 ^{ère}	4 contre 5	2 contre 7	1, 3 et 6
2 ^{ème}	1 contre 7	3 contre 6	2, 4 et 5
3 ^{ème}	4 contre 6	3 contre 5	1, 2 et 7
4 ^{ème}	2 contre 5	4 contre 7	1, 3 et 6
5 ^{ème}	3 contre 7	1 contre 6	2, 4 et 5
6 ^{ème}	2 contre 6	1 contre 5	3, 4 et 7
7 ^{ème}	1 contre 4	6 contre 7	2, 3 et 5
8 ^{ème}	2 contre 3	5 contre 7	1, 4 et 6
9 ^{ème}	1 contre 3	2 contre 4	5, 6 et 7
10 ^{ème}	5 contre 6	3 contre 4	1, 2 et 7
11 ^{ème}		1 contre 2	3, 4, 5, 6 et 7

- (1) Les joueurs 3, 4, 5 et 6 sont classés après la 2^{ème} séance, le vainqueur du match 3/6 prenant le n°3 et le perdant le n°6, le vainqueur du match 4/5 prenant le n°4 et le perdant le n°5.
- (2) Après la 6^{ème} séance, on refait un classement à l'intérieur de chaque groupe constitué par les n°1, 2, 3, 4 d'une part et 5, 6, 7 d'autre part ...

Possibilité d'intervertir les séances à partir de la 7^{ème} séance.

Sur 3 billards

Séance	Billard 1	Billard 2	Billard 3	Exempt
1 ^{er}	4 contre 5	2 contre 7	3 contre 6	1
2 ^{ème}	3 contre 5	4 contre 6	1 contre 7	2
3 ^{ème}	4 contre 7	1 contre 6	2 contre 5	3
4 ^{ème}	2 contre 6	1 contre 5	3 contre 7	4
5 ^{ème}	6 contre 7	2 contre 3	1 contre 4	5
6 ^{ème}	1 contre 3	5 contre 7	2 contre 4	6
7 ^{ème}	1 contre 2	3 contre 4	5 contre 6	7

- (1) Les joueurs 3, 4, 5 et 6 sont classés après la 1^{ère} séance, le vainqueur du match 3/6 prenant le n°3 et le perdant le n°6, le vainqueur du match 4/5 prenant le n°4 et le perdant le n°5.
- (2) Après la 4^{ème} séance, on refait un classement à l'intérieur de chaque groupe constitué par les n°1, 2, 3, 4 d'une part et 5, 6, 7 d'autre part ...

Possibilité d'intervertir les séances à partir de la 5^{ème} séance.

AN 3.01.6. Poule de 8 joueurs

Sur 2 billards

Séance	Billard 1	Billard 2	Exempt
1 ^{er}	3 contre 6	4 contre 5	1, 2, 7 et 8
2 ^{ème}	1 contre 8	2 contre 7	3, 4, 5 et 6
3 ^{ème}	3 contre 5	4 contre 6	1, 2, 7 et 8
4 ^{ème}	2 contre 8	1 contre 7	3, 4, 5 et 6
5 ^{ème}	4 contre 7	3 contre 8	1, 2, 5 et 6
6 ^{ème}	1 contre 6	2 contre 5	3, 4, 7 et 8
7 ^{ème}	3 contre 7	4 contre 8	1, 2, 5 et 6
8 ^{ème}	2 contre 6	1 contre 5	3, 4, 7 et 8
9 ^{ème}	5 contre 8	6 contre 7	1, 2, 3 et 4
10 ^{ème}	1 contre 4	2 contre 3	5, 6, 7 et 8
11 ^{ème}	5 contre 7	6 contre 8	1, 2, 3 et 4
12 ^{ème}	2 contre 4	1 contre 3	5, 6, 7 et 8
13 ^{ème}	5 contre 6	7 contre 8	1, 2, 3 et 4
14 ^{ème}	1 contre 2	3 contre 4	5, 6, 7 et 8

Les joueurs 3, 4, 5 et 6 sont classés après la 1^{ère} séance, le vainqueur du match 3/6 prenant le n°3 et le perdant le n°6, le vainqueur du match 4/5 prenant le n°4 et le perdant le n°5. Après la 8^{ème} séance, on refait un classement à l'intérieur de chaque groupe constitué par les n°1, 2, 3, 4 d'une part et 5, 6, 7, 8 d'autre part...

Possibilité d'intervertir les 4 dernières séances

Sur 3 Billards

Séance	Billard 1	Billard 2	Billard 3	Exempt
1ère	2 contre 7	3 contre 6	4 contre 5	1 et 8
2ème	1 contre 8	3 contre 5	4 contre 6	2 et 7
3ème	4 contre 7	2 contre 8	1 contre 6	3 et 5
4ème	3 contre 8	1 contre 7	2 contre 5	4 et 6
5ème	2 contre 6	5 contre 8	3 contre 7	1 et 4
6ème	4 contre 8	6 contre 7	1 contre 5	2 et 3
7ème	5 contre 7	1 contre 4	2 contre 3	6 et 8
8ème	1 contre 3	4 contre 2	6 contre 8	5 et 7
9ème	5 contre 6		7 contre 8	1, 2, 3 et 4
10ème	1 contre 2	3 contre 4		5, 6, 7 et 8

Les joueurs 3, 4, 5 et 6 sont classés après la 1^{ère} séance, le vainqueur du match 3/6 prenant le n°3 et le perdant le n°6, le vainqueur du match 4/5 prenant le n°4 et le perdant le n°5. Après la 4^{ème} séance, on refait un classement à l'intérieur de chaque groupe constitué par les n°1, 2, 3, 4 d'une part et 5, 6, 7, 8 d'autre part...

*Possibilité d'intervertir les 4 dernières séances.
La Finale peut être jouée seule, l'autre match se jouant à la séance 9.*

Sur 4 Billards

Séance	Billard 1	Billard 2	Billard 3	Billard 4
1er	1 contre 8	2 contre 7	3 contre 6	4 contre 5
2ème	4 contre 6	3 contre 5	2 contre 8	1 contre 7
3ème	2 contre 5	1 contre 6	4 contre 7	3 contre 8
4ème	3 contre 7	4 contre 8	1 contre 5	2 contre 6
5ème	1 contre 4	2 contre 3	5 contre 8	6 contre 7
6ème	5 contre 7	6 contre 8	2 contre 4	1 contre 3
7ème	1 contre 2	3 contre 4	5 contre 6	7 contre 8

Les joueurs 3, 4, 5 et 6 sont classés après le 1^{er} tour, le vainqueur du match 3/6 prenant le n°3 et le perdant le n°6, le vainqueur du match 4/5 prenant le n°4 et le perdant le n°5. Après la 4^{ème} séance, on refait un classement à l'intérieur de chaque groupe constitué par les n°1, 2, 3, 4 d'une part et 5, 6, 7, 8 d'autre part.

Possibilité d'intervertir les 2 dernières séances.

Article AN 3.02 : Finales Nationales à 24 joueurs

a – Phase de Qualification

Les joueurs sont répartis en 4 groupes de 6 joueurs suivant le principe du serpentín intégral. Les moyennes d'arrivée au championnat retenues sont :

- Pour les joueurs ayant déjà joué durant la saison en cours : la moyenne réalisée à l'issue de la dernière épreuve officielle.
- Pour les joueurs n'ayant pas joué durant la saison en cours : la meilleure moyenne réalisée la saison précédente, ou le dernier classement connu (cas d'un joueur seul dans sa ligue).

Dans chaque groupe de 6 joueurs, chacun dispute 4 matchs (sur les 5 matchs possibles), suivant le tableau ci-après. Dans le cas où un ou plusieurs groupes comporterait uniquement 5 joueurs, les tours de jeu de la poule à 5 joueurs sur un billard seraient respectés (voir article AN 3.01.03).

b – Phase Finale

Les 2 premiers de chaque groupe sont qualifiés pour la phase finale, les vainqueurs de groupe sont classés de 1 à 4 (aux points de match - moyenne générale - meilleure moyenne particulière - série), les deuxièmes de groupe sont classés de 5 à 8 selon les mêmes critères.

Le reclassement ainsi obtenu détermine la composition des ¼ de finale selon la formule 1/8 - 2/7 - 3/6 - 4/5 (voir tableau des tours de jeu)

Dans la phase finale, en cas d'égalité, une prolongation est jouée sur la base de 10% de la distance, avec reprise égalisatrice. Si à l'issue de cette prolongation les joueurs sont à nouveau à égalité, une nouvelle prolongation est jouée, mais en une seule reprise sur cette même distance maxi, et ainsi de suite jusqu'à déterminer un vainqueur.

1. Suivi sportif

La gestion sportive du tournoi doit être effectuée à l'aide d'un support informatique.

L'organisateur doit disposer d'un micro-ordinateur type PC équipé d'un logiciel Microsoft Excel 97 minimum.

Le Secrétariat Fédéral fournit à cet effet aux organisateurs un logiciel, qui est le seul support valable d'enregistrement et de transmission des résultats.

Ce fichier complété au cours du tournoi doit être retourné au Secrétariat dans les 48 heures, avec la liste des arbitres ayant officié.

La CSN/CHN est seule habilitée à statuer sur les cas non expressément prévus au règlement.

2. Joueurs d'un même Club

S'il y a plusieurs joueurs d'un même club, ils doivent être répartis équitablement dans des groupes différents en respectant au plus près le classement préliminaire.

Si, après cette répartition, il reste encore plusieurs joueurs d'un même club, ils doivent être obligatoirement opposés au 1er tour. Il y a lieu dans ce cas de modifier l'ordre des joueurs dans le groupe.

3. Tours de jeu de 4 groupes de 6 joueurs sur 4 Billards

Séance	Groupe A	Groupe B	Groupe C	Groupe D
V 13H00 - 14H45	A2 / A3	B2 / B3	C2 / C3	D2 / D3
V 14H45 – 16H30	A6 / A4	B6 / B4	C6 / C4	D6 / D4
V 16H30 - 18H15	A1 / A5	B1 / B5	C1 / C5	D1 / D5
V 18H15 – 20H00	A2 / A6	B2 / B6	C2 / C6	D2 / D6
V 20H00 – 21H45	A1 / A4	B1 / B4	C1 / C4	D1 / D4
S 09H00 – 10H45	A3 / A5	B3 / B5	C3 / C5	D3 / D5
S 10H45 – 12H30	A2 / A4	B2 / B4	C2 / C4	D2 / D4
S12H30 – 14H15	A5 / A6	B5 / B6	C5 / C6	D5 / D6
S 14H15 – 16H00	A1 / A3	B1 / B3	C1 / C3	D1 / D3
S 16H00 – 17H45	A4 / A5	B4 / B5	C4 / C5	D4 / D5
S 17H45 – 19H30	A3 / A6	B3 / B6	C3 / C6	D3 / D6
S 19H30 – 21H15	A1 / A2	B1 / B2	C1 / C2	D1 / D2
DETERMINATION DES 8 QUALIFIES LE SAMEDI SOIR				
D 10H00 – 11H45	Q1 / Q8	Q2 / Q7	Q3 / Q6	Q4 / Q5
D 14H00 – 15H45	GM Q1/Q8 contre GM Q3/Q6		GM Q2/Q7 contre GM Q4/Q5	
D 16H00 – 17H45	Finale			
D 18H00 – 18H30	CEREMONIE DE CLÔTURE			

4. Classement Final

Les deux perdants des demi-finales sont classés troisièmes

Les places 5 à 8 sont attribuées en prenant en considération tous les résultats, les places 9 à 24 sont attribuées par les résultats obtenus lors des groupes de qualification.

Article AN 3.03 : Finales Nationales Haut Niveau

Celles-ci se déroulent en deux temps : une phase qualificative suivant le principe du *Double KO* à 8 joueurs ou du *DKO double* à 16 joueurs suivie de phases finales en élimination directe (schémas en annexe 5).

Principe du DKO - 8 joueurs sur 2 billards

Séance	Billard 1	Billard 2
1ère	M1 : 1 contre 8	M2 : 5 contre 4
2ème	M3 : 3 contre 6	M4 : 7 contre 2
3ème	M5 : P1 contre P2	M6 : P3 contre P4
4ème	M7 : V1 contre V2	M8 : V3 contre V4
5ème	M9 : V5 contre P8	M10 : V6 contre P7

Les vainqueurs des matchs 7, 8, 9 et 10 sont qualifiés pour les demi-finales : matchs V7-V10 et V9-V8.

DKO double - 16 joueurs sur 4 billards

Les joueurs sont répartis en 2 groupes de 8 (voir schéma en annexe 5) où ils se rencontrent dans le même ordre que celui du tableau ci-dessus.

Dans chaque groupe les vainqueurs des matchs 7, 8, 9 et 10 sont qualifiés pour les quarts de finale : matchs 1-8, 5-4, 3-6 et 7-2 après reclassement en sortie de groupe.

DKO double - Reclassement en sortie de poule qualificative

Pour déterminer les matchs de la première séance des phases finales, un reclassement est établi sur l'ensemble des qualifiés selon les critères suivants :

- 1 - pourcentage de victoires en phase qualificative
- 2 - moyenne générale
- 3 - moyenne particulière
- 4 - meilleure série

Critères pour le 5 quilles :

- 1 - pourcentage de victoires en phase qualificative
- 2 - points de sets
- 3 - moyenne

Article AN 3.04 : Joueurs d'un même Club

TOURS DE JEUX : Cas général

- 2 joueurs d'un même Club sont obligatoirement opposés l'un à l'autre au premier tour, même s'ils sont n°1 et 2.
- 3 joueurs d'un même Club : ils sont obligatoirement opposés l'un à l'autre aux 3 premiers tours de jeu, même s'ils sont n°1, n°2 et n°3.
(dans le cas d'une poule de 4 joueurs : *déroulement normal*)

Ces dispositions s'appliquent quel que soit le niveau de la compétition, y compris les Finales Nationales.

TOURS DE JEUX : Finale Nationale en poules

S'il y a plusieurs joueurs d'un même club, ils doivent être répartis équitablement dans des poules différentes en respectant au plus près le classement préliminaire. Si après cette répartition il reste encore plusieurs joueurs d'un même club, ils doivent être obligatoirement être opposés au 1^{er} tour.

Annexe 4 : Classement national 3 bandes

1. Principe

Le classement d'un joueur est établi sur la base de sa moyenne générale corrigée par son taux de victoires.

Les taux de victoires moyens observés statistiquement pour les mêmes différences de niveau entre adversaires servent de référence pour effectuer les calculs.

2. Conditions générales

2.1. Conditions d'entrée au classement

Ne peuvent apparaître au classement que les joueurs licenciés à la Fédération Française de Billard ou répondant aux conditions de l'article 5.6 du Règlement intérieur de la FFB pour participer à une finale nationale.

Un joueur n'est classé que s'il a joué au moins 5 matchs éligibles au classement dans la période de référence.

Tous les matchs éligibles joués pendant la période de référence sont pris en compte.

2.2. Matchs éligibles au classement

Les matchs joués dans le cadre des compétitions définies aux articles GE 2.2.01 et HN

5.7.01 du Code Sportif sont éligibles au classement.

Les matchs joués en compétition internationale ne sont éligibles que si l'un des opposants au moins remplit les conditions définies au 1er alinéa de l'article 2-1 de la présente annexe.

Aucun match par handicap ne peut être pris en compte.

2.3. Saisie des matchs

Tous les matchs éligibles doivent être saisis dans la base de données accessible par Internet prévue à l'article GE 3.2.06 du Code Sportif .

Aucun autre match que ceux éligibles ne peut être saisi dans la base de données.

2.4. Période de référence

La période de référence est fixée à 18 mois.

3. Calcul du ranking

Les moyennes générales utilisées dans cet article sont toutes calculées sur la totalité des matchs éligibles du joueur pendant la période de référence en divisant la somme des points par la somme des reprises.

Les points réalisés dans des matchs disputés sur un autre format de billard que 3m10 sont réduits par le coefficient défini à l'annexe 2 du Code Sportif en fonction de la taille du billard.

3.1. Espérance de gain

Soient :

m_{gj} la moyenne générale du joueur à classer J

m_{ga} la moyenne générale de son adversaire A

La différence de niveau d entre J et A se calcule par :

$$d = 2 \times \frac{m_{gj} - m_{ga}}{m_{gj} + m_{ga}} \quad (1)$$

L'espérance e qu'a J de battre A est estimée par :

$$e = 1 - \frac{1}{1 + 10^{\frac{d}{0,37}}} \quad (2)$$

3.2. Espérance théorique globale de gain

Soient :

$\{A_1 \dots A_n\}$ l'ensemble des n adversaires de J rencontrés lors des n matchs de la période de référence

m_{gi} la moyenne générale de l'adversaire A_i

d_i la différence de niveau entre J et A_i calculée par (1)

e_i l'espérance de gain de J contre A_i , calculée par (2)

L'espérance théorique globale de gain e_{th} pour J sur toute la période de référence est :

$$e_{th} = \frac{1}{n} \times \sum_{i=1}^n e_i \quad (3)$$

3.3. Moyenne estimée de l'adversaire global

La différence de niveau d_{th} entre le joueur et l'adversaire global se calcule par

$$d_{th} = 0,37 \times \log \frac{e_{th}}{1 - e_{th}} \quad (4)$$

La moyenne estimée de l'adversaire global est alors définie comme suit :

$$m_{ag} = m_{gj} \times \frac{2 - d_{th}}{2 + d_{th}} \quad (5)$$

3.4. Gain réel

Pour chaque match de la période de référence il est attribué 2 points par victoire (y compris en cas de prolongation) et 1 point par match nul. Le gain réel pour n matchs est la moitié de la moyenne des points obtenus :

$$e_r = \frac{1}{2n} \times \sum (\text{points obtenus}) \quad (6)$$

3.5. Ranking

Soit d_r la différence de niveau réelle entre le joueur et son adversaire global, calculée par

$$d_r = 0,37 \times \log \frac{e_r}{1 - e_r} \quad (7)$$

Le ranking est alors calculé comme suit

$$R_k = 1000 \times m_{ag} \times \frac{2 + d_r}{2 - d_r} \quad (8)$$

Le calcul est effectué par voie informatique, aucun arrondi n'est appliqué au résultat.

Si R_k présente un écart de plus de 15 % avec $1000 m_{gj}$, il est ramené à celle des deux valeurs $1000 (m_{gj} \pm 0,15 \times m_{gj})$ qui en est la plus proche.

4. Établissement du classement

Les joueurs sont classés dans l'ordre décroissant de leur ranking.

Ne peuvent cependant accéder aux 24 premières places du classement que les joueurs ayant au moins 20 matchs éligibles dans la période de référence. A défaut les joueurs concernés sont relégués au delà de la 24ème place, dans l'ordre de leur ranking.

Annexe 5 : Schémas de l'organisation des Finales Haut Niveau

Double KO - 8 joueurs

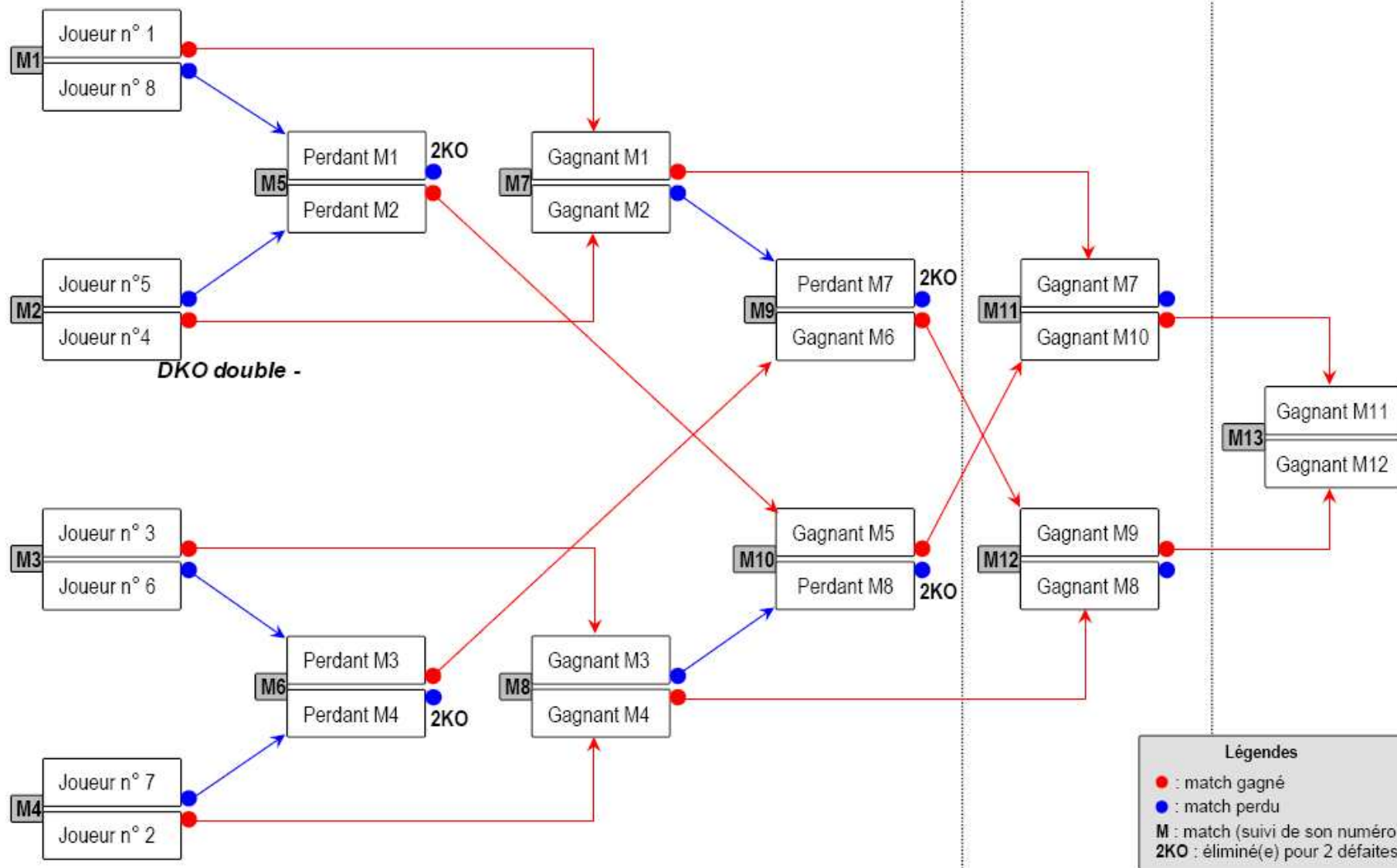
Qualification

Elimination directe

Phase 1 : Poule en double KO

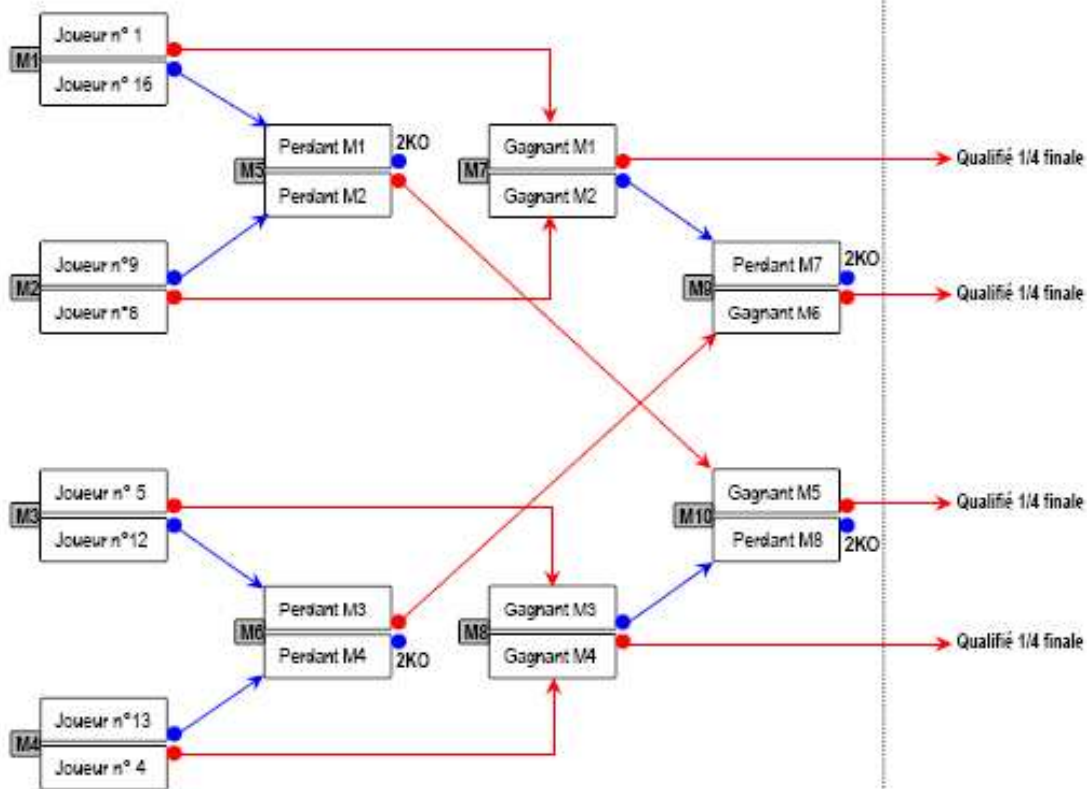
Phase 2 : demi-finales

Phase 3 : Finale

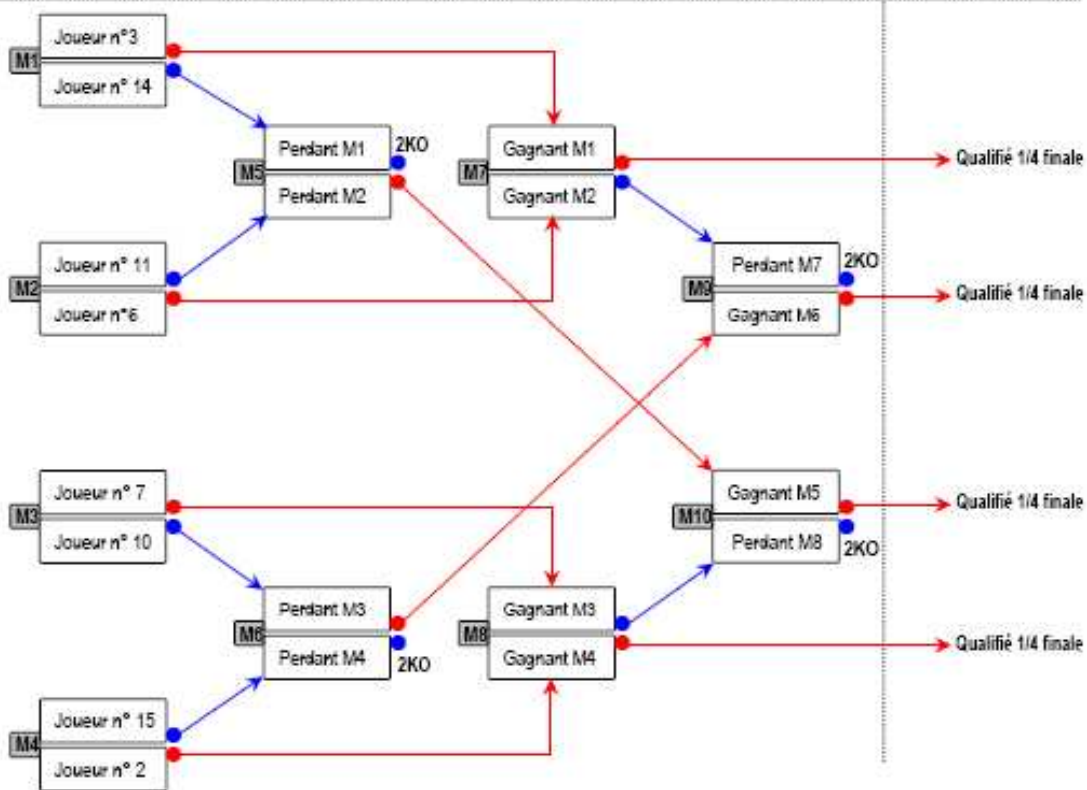


DKO double - 16 joueurs

GRUPE A



GRUPE B



Elimination directe

