



FFB

Fédération Française de Billard

CAHIER D'AIDE BILLARD CARAMBOLE

TABLE DES MATIERES

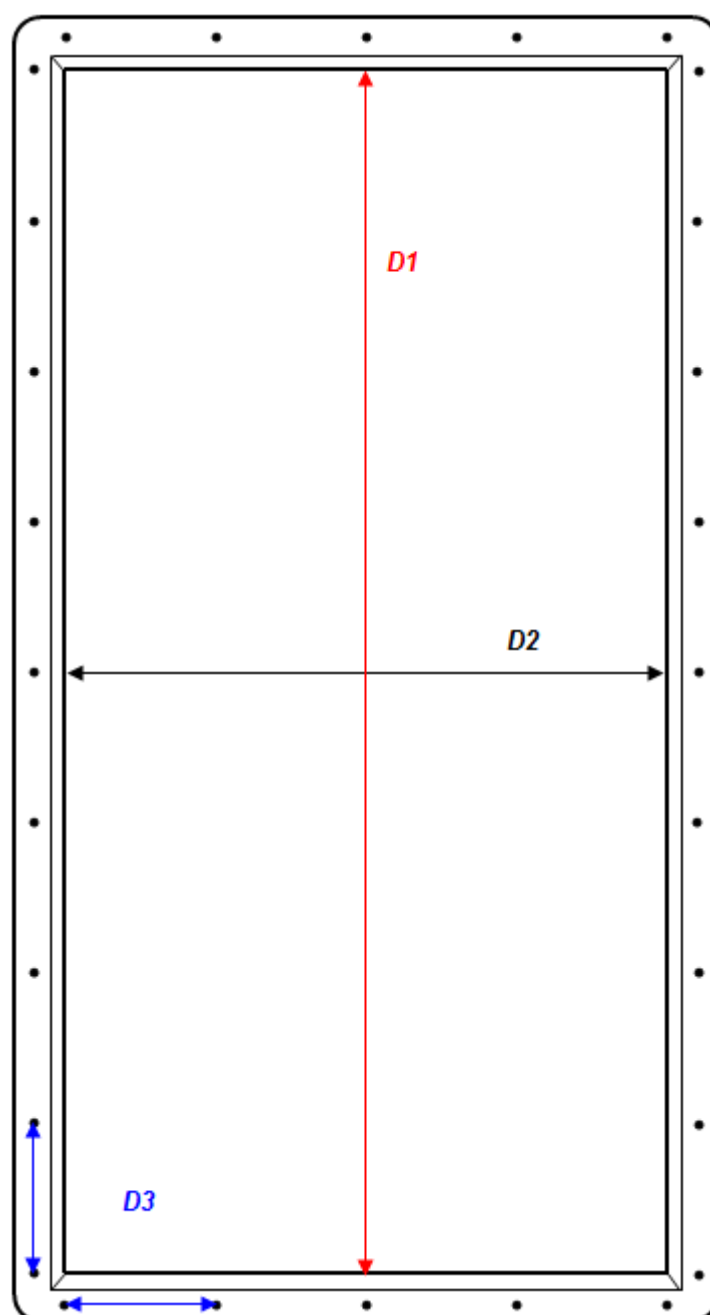
TABLE DES MATIERES	2
TITRE I - TRACES.....	4
Section 1 - Jeux de série & 3-Bandes	4
Aide 1.0.01 - Billards.....	4
Aide 1.0.02 - Repérage des mouches	5
Aide 1.0.03 - Partie Libre petits coins.....	6
Aide 1.0.04 - Partie Libre grands coins.....	7
Aide 1.0.05 - Cadre 47/2 et 47/1	8
Aide 1.0.06 - Cadre 71/2.....	9
Aide 1.0.07 - Cadre 42/2 et 38/2.....	10
Section 2 - Jeux avec quilles.....	11
Aide 1.0.08 - Mouches et lignes de position	11
Aide 1.0.09 - Repérage des quilles.....	12
Section 3 - Artistique.....	12
TITRE II - LA QUEUTAGE	13
Aide 2.0.01 - Evitons de commettre des fautes !.....	13
Aide 2.0.02 - Sur quels types de coups, ou dans quels types de situations, constate-t-on des fautes ?	13
Aide 2.0.03 - Mais qu'est-ce que « queuter » ?.....	13
Aide 2.0.04 - Alors, la manière de jouer peut-elle augmenter ou diminuer le risque de queuter ?	13
Aide 2.0.05 - D'autres exemples.....	14
Aide 2.0.06 - Comportement du joueur et de l'arbitre	14
TITRE III - LE CLASSEMENT NATIONAL.....	15
Aide 3.0.01 - Espérance de gain.....	15
Aide 3.0.02 - Espérance théorique globale de gain	15
Aide 3.0.03 - Moyenne estimée de l'adversaire global	15
Aide 3.0.04 - Gain réel.....	15
Aide 3.0.05 - Ranking	16
TITRE IV - MÉCANISME DES TOURS DE JEUX ET SÉANCES	17
Avant-propos.....	17
CHAPITRE 1 - POULE.....	17
Aide 4.1.01 - 5 joueurs.....	17
Aide 4.1.02 - 6 joueurs.....	17
Aide 4.1.03 - 7 joueurs.....	18
Aide 4.1.04 - 8 joueurs.....	19
CHAPITRE 2 -TOURNOI NATIONAL	20
Section 1 - Jeux de série et 3-Bandes	20
Avant-propos.....	20
Aide 4.2.01 - Tableau général	20
Aide 4.2.02 - 12 joueurs.....	21
Aide 4.2.03 - 24 joueurs.....	21
Aide 4.2.04 - 40-56-72 joueurs	22
Section 2 - Jeux avec quilles.....	22
Section 3 - Artistique.....	22
CHAPITRE 3 - FINALE NATIONALE	23
Aide 4.3.01 - Double KO à 8 joueurs.....	23
Aide 4.3.02 - Double KO à 16 joueurs.....	23
Aide 4.3.03 - 8 joueurs par 2 poules de 4.....	26
Aide 4.3.04 - Équipes de clubs.....	27
Aide 4.3.05 - Coupe des Provinces	28
Aide 4.3.06 - Jeunes par équipes de clubs.....	29

TITRE I - TRACES

Section 1 - Jeux de série & 3-Bandes

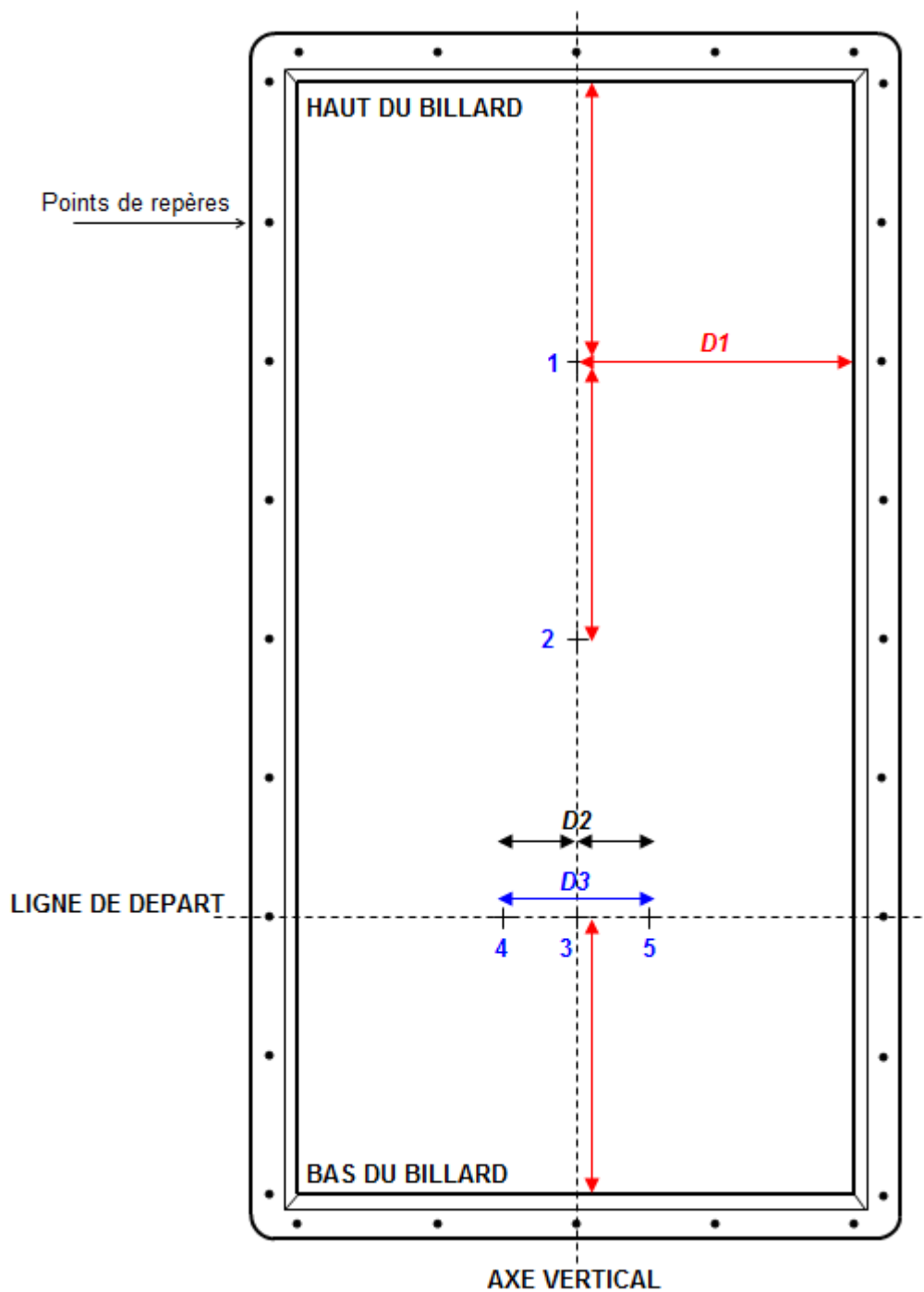
Aide 1.0.01 - Billards

	3,10m	2,80m	2,60m
<i>Distance 1</i>	284,50 cm	254,00 cm	230,00 cm
<i>Distance 2</i>	142,25 cm	127,00 cm	115,00 cm
<i>Distance 3</i>	35,55 cm	31,75 cm	28,75 cm

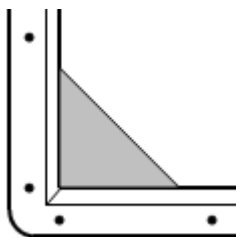


Aide 1.0.02 - Repérage des mouches

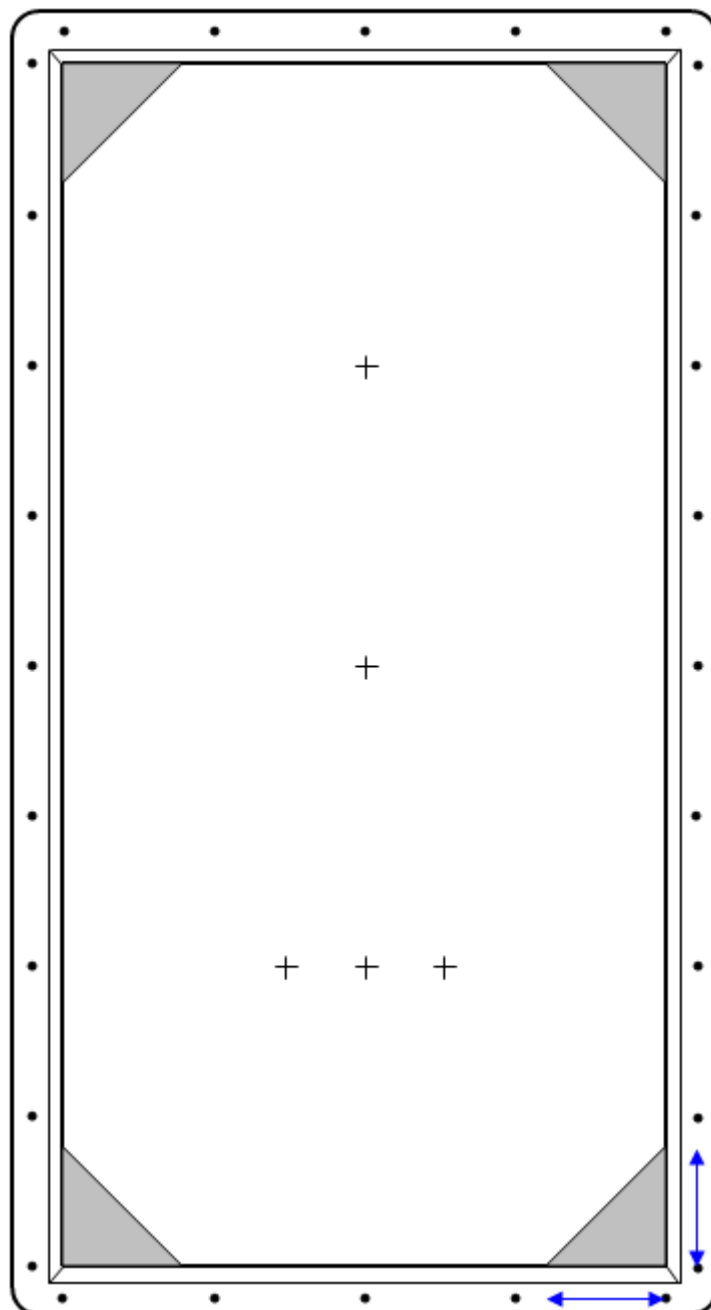
	3,10m	2,80m	2,60m
Distance 1	71,15 cm	63,50 cm	57,50 cm
Distance 2	18,25 cm	16,30 cm	15,10 cm
Distance 3	36,50 cm	32,60 cm	30,20 cm



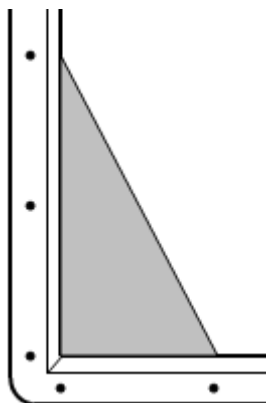
Aide 1.0.03 - Partie Libre petits coins



Les petits coins sont des triangles rectangles isocèles tracés à chacun des coins de la surface de jeu et dont les deux côtés égaux, représentés par le bord intérieur des bandes, mesurent **21,00 cm**.



Aide 1.0.04 - Partie Libre grands coins

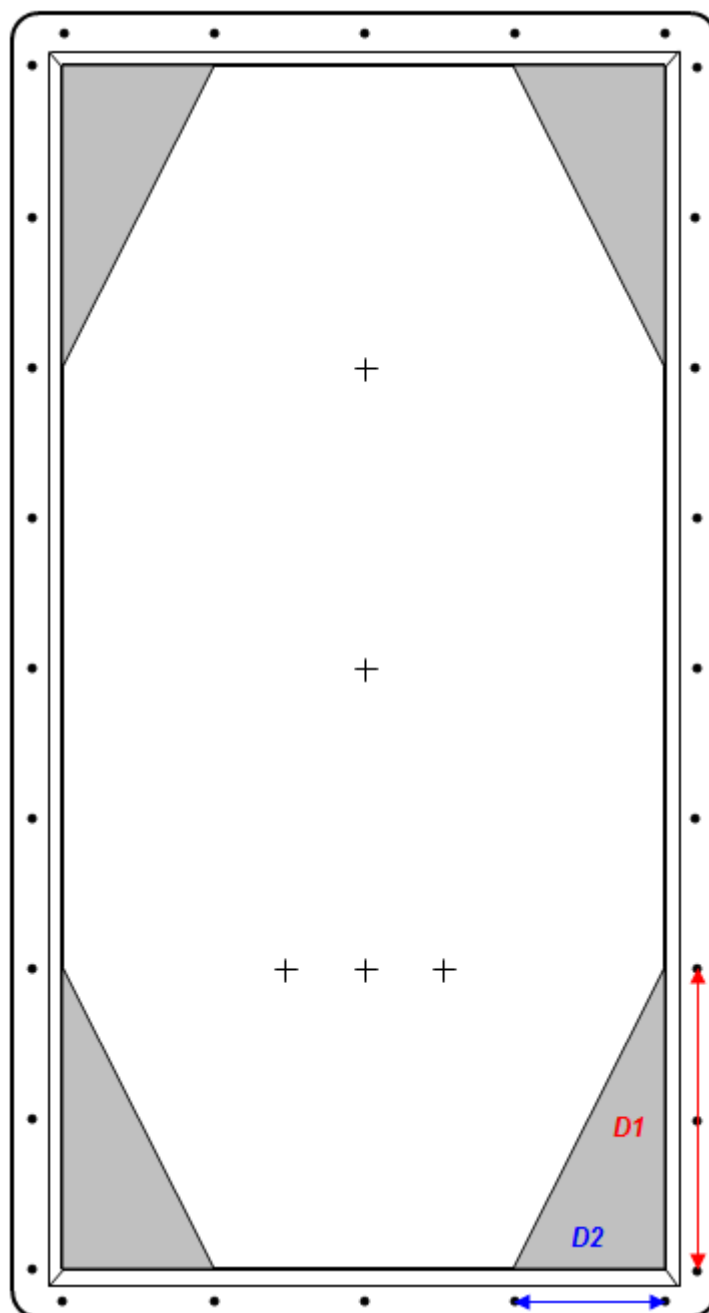


Les grands coins sont des triangles rectangles définis comme suit :

- Pour le petit côté : $\frac{1}{4}$ de la largeur de la surface de jeu
- Pour le grand côté : $\frac{1}{4}$ de la longueur de la surface de jeu

L'hypoténuse de ce triangle aboutit en face du second repère de la grande bande et en face du premier repère de la petite bande.

	3,10m	2,80m	2,60m
Distance 1	71,10 cm	63,50 cm	57,50 cm
Distance 2	35,55 cm	31,75 cm	28,75 cm

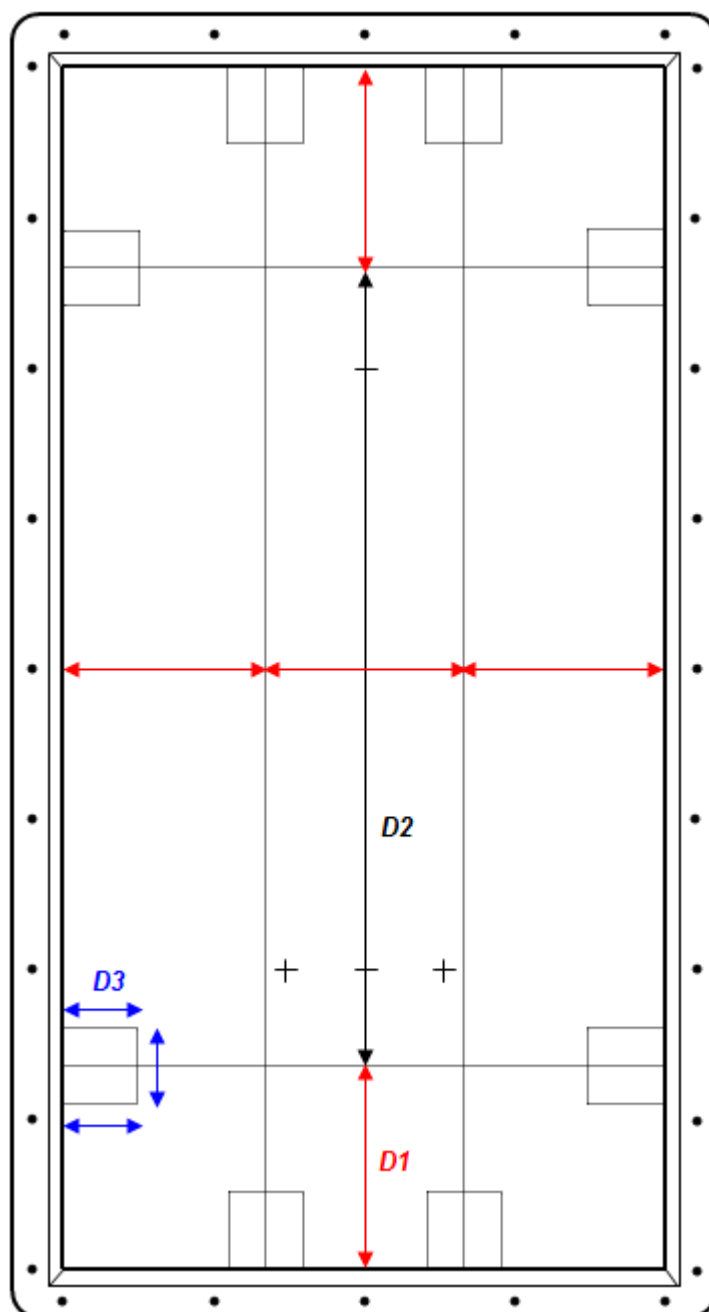


Aide 1.0.05 - Cadre 47/2 et 47/1

On trace le plus finement possible parallèlement aux bandes et à une distance de 47,4 cm de chacune d'entre elles, quatre lignes qui forment avec les bandes neuf surfaces appelées « cadres ». Ces cadres sont composés de trois rectangles centraux et de six carrés de 47,4 cm de côté, huit ancrés s'y ajoutent.

Aux extrémités de chacune des lignes, on trace à cheval sur celles-ci des carrés additionnels appelés « ancrés » de 17,8 cm de côté dont un côté se confond avec la bande.

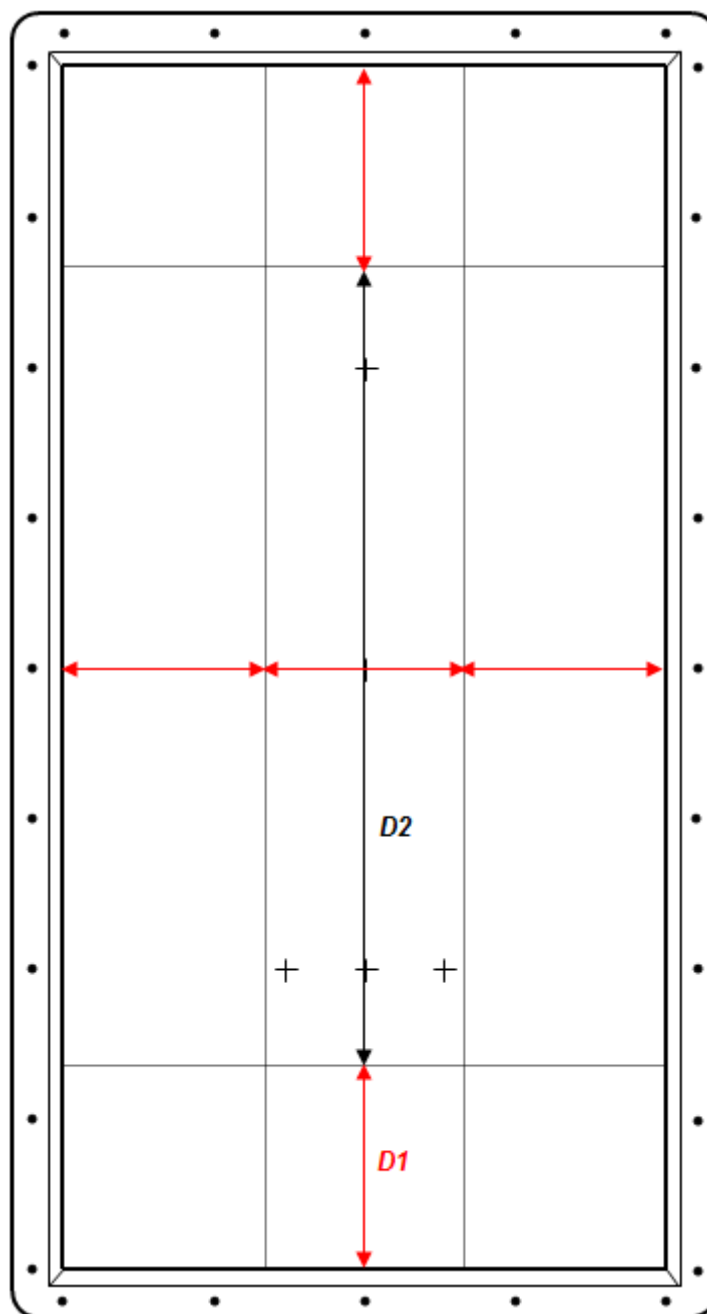
	3,10m
Distance 1	47,40 cm
Distance 2	189,70 cm
Distance 3	17,80 cm



Aide 1.0.07 - Cadre 42/2 et 38/2

On trace le plus finement possible parallèlement aux bandes et à une distance $D1$ de chacune d'entre elles, quatre lignes qui forment avec les bandes neuf surfaces appelées « cadres ». Ces cadres sont composés de trois rectangles centraux et de six carrés de $D1$ de côté.

	2,80m	2,60m
<i>Distance 1</i>	42,30 cm	38,30 cm
<i>Distance 2</i>	169,30 cm	153,30 cm

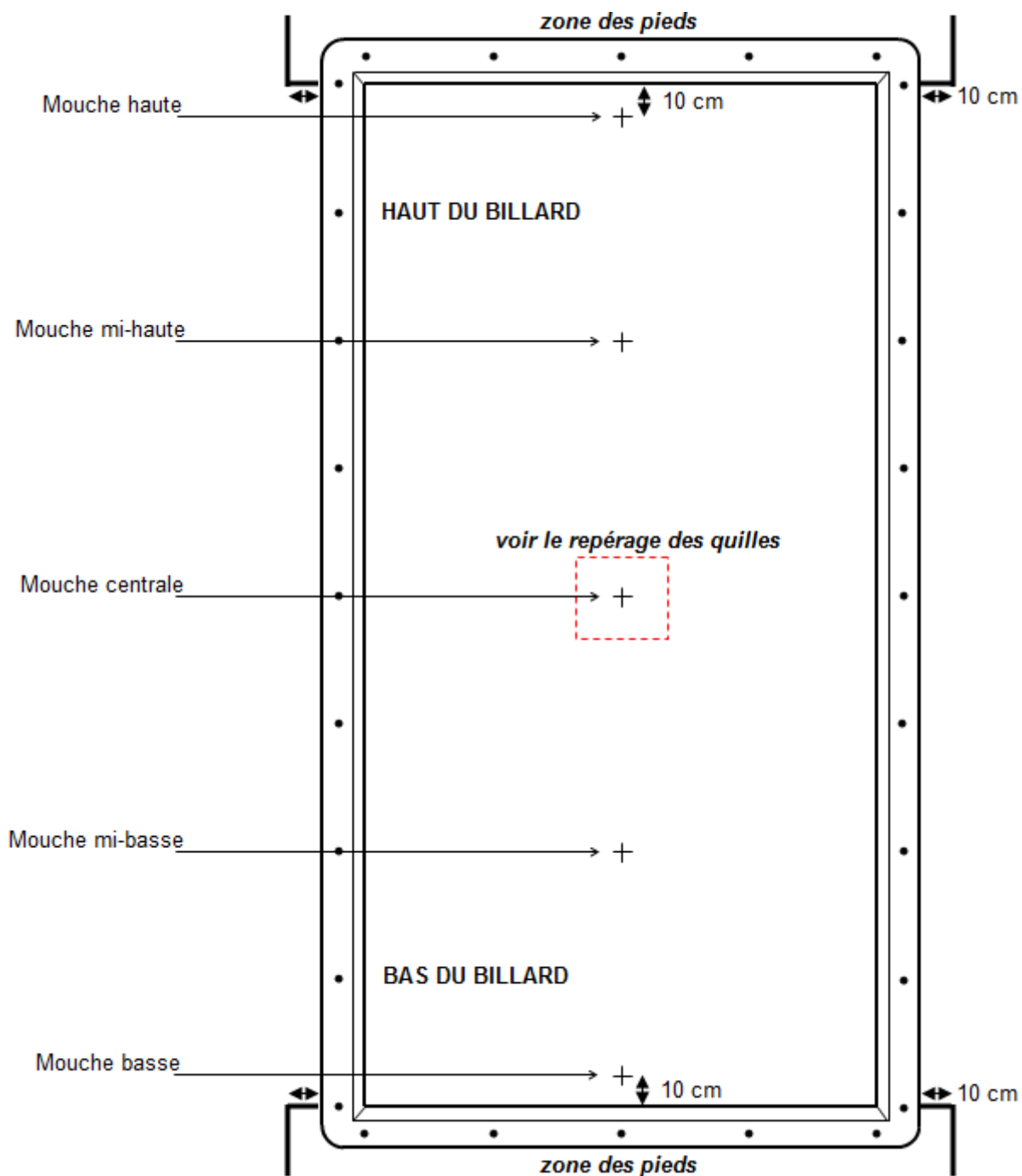


Section 2 - Jeux avec quilles

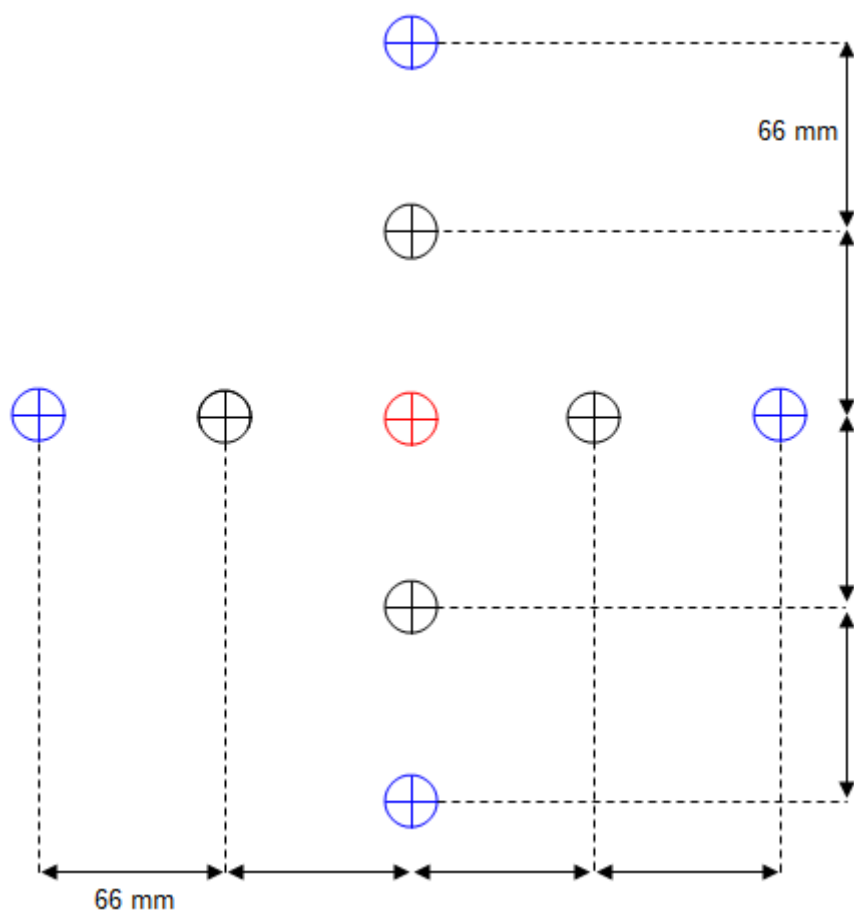
Aide 1.0.08 - Mouches et lignes de position

Les mouches sont matérialisées par des croix de 5mm.

La zone de pied est deux lignes à 10 cm du bord extérieur de l'encadrement des grandes bandes.
Les lignes et zones sont tracées sur le sol ou repérées par l'apposition d'une bande autocollante.



Aide 1.0.09 - Repérage des quilles



La base de chaque quille tracée est de 7 mm.

La quille rouge est placée sur la mouche centrale.

Le 9-Quilles reprend les tracés du 5-Quilles en plus de ceux en bleu.

Section 3 - Artistique

En cours de rédaction.

TITRE II - LA QUEUTAGE

Aide 2.0.01 - Evitons de commettre des fautes !

Que de polémiques, que de discussions passionnées sur l'épineux problème de l'arbitrage des fautes dites : « queuté », « pousse -tout » ou encore « charrette ».
Je vous propose ci-dessous quelques éléments permettant, espérons-le, d'éclairer le débat.

Aide 2.0.02 - Sur quels types de coups, ou dans quels types de situations, constate-t-on des fautes ?

Une faute peut survenir sur la plupart des coups (coups techniques) : rétro, coulé, piqué, massé, etc. Les fautes ne sont donc pas liées à un type de coup particulier.

En revanche, on peut constater que la proximité bille 1- bille 2 engendre un risque potentiel de faute. En effet, plus cette distance est faible, plus la possibilité de « queuter » est réelle.

Aide 2.0.03 - Mais qu'est-ce que « queuter » ?

Est-ce le fait de garder, avec le procédé, le contact avec la bille 1 lors du choc sur la bille 2 ?
Si tel est le cas, nous ne pouvons pas, au 3-Bandes, jouer le coup proposé sur la figure 1.
Une tolérance s'impose donc à ce niveau car nous ne pourrions plus réaliser ce type de situation. (Alors, que conviendrait-il de faire ?)

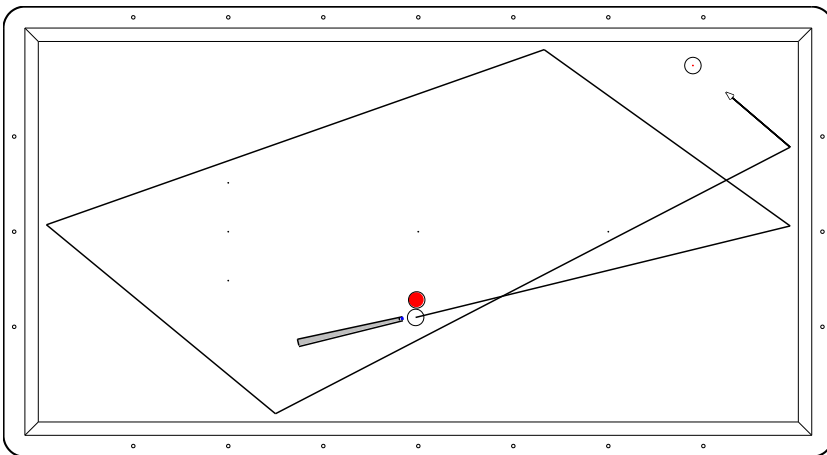


Figure 1 : La distance bille 1 – bille 2 est égale à $\frac{1}{2}$ mm. On peut penser que, compte tenu de la puissance nécessaire pour réaliser le trajet, le procédé sera encore en contact avec la bille 1 lors du choc sur la bille 2. Alors, le joueur a-t-il le droit de réaliser ce « 5 bandes » ?

N'est-ce pas plutôt le fait de propulser, avec la queue de billard, la bille 2 par l'intermédiaire de la bille 1 ?

Aide 2.0.04 - Alors, la manière de jouer peut-elle augmenter ou diminuer le risque de queuter ?

La quantité de bille

Dans le cas de la figure 1, si le joueur choisit une quantité de bille trop importante, la bille 2 ne sera pas seulement propulsée par l'énergie de la bille 1, mais aussi, par la queue de billard (par l'intermédiaire de la bille 1). Il y aurait donc « queuté ».

En revanche, si la quantité de bille jouée est infime, la bille 2 ne sera pas déplacée (ou extrêmement peu).

Raisonnement, nous pouvons estimer que si le joueur choisit une quantité de bille relative à la proximité, il élimine les risques de « queuter ». Par conséquent, dans la situation de la figure 1, une seule quantité de bille est acceptable : « l'extrême finesse ».

L'effet

Peut-on, lorsque les billes 1 et 2 sont peu distantes, jouer avec de l'effet (de côté) ?

Constats mécaniques :

- Si on joue doucement avec de l'effet, la bille 1 ne dévie pas (ne se déporte pas) au contact du procédé dans la direction opposée à l'effet.
- En revanche, si on joue fort, la bille 1 dévie (ou se déporte) au contact du procédé dans la direction opposée à l'effet et ce, plus ou moins en fonction de la puissance du coup et de la quantité d'effet.

Ceci est important dans la mesure où cette déviation (ou ce déport) de la bille 1 peut générer une prise de quantité de bille supérieure à celle choisie par le joueur.

Donc, si les billes 1 et 2 sont peu distantes, nous ne pourrions pas jouer avec le bon effet* (effet à droite sur la figure 1) si nous jouons fort.

*Bon effet : effet à droite si la bille 2 est à gauche de l'axe de visée, et inversement.

Aide 2.0.05 - D'autres exemples

Il s'agit d'appliquer les mêmes règles quel que soit le type de coup joué lorsque les billes 1 et 2 sont peu distantes.

Ainsi, dans certaines situations de piqué, le « piqué - finesse » s'imposera tenant compte de la proximité des billes (figure 2). Nous pouvons jouer avec un peu d'effet à droite (« bon effet ») parce que nous jouons doucement, la quantité de bille est impérativement « fine ».

Même chose sur certains massés (figure 3).

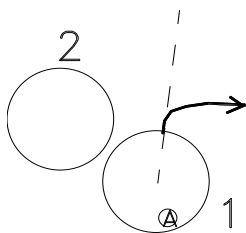


Figure 2 : piqué - finesse

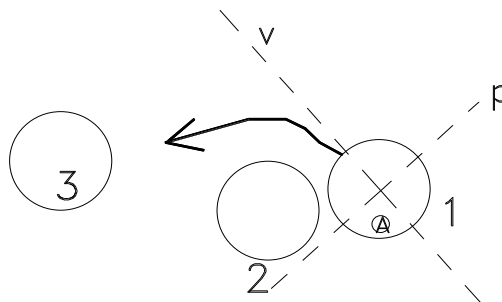


Figure 3 : massé

On conçoit aisément l'impossibilité de réaliser, sans « queuter », un rétro ou un coulé lorsque les billes 1 et 2 sont peu espacées car ces deux types de coups imposent habituellement une quantité de bille substantielle.

Aide 2.0.06 - Comportement du joueur et de l'arbitre

Le joueur, pour ne pas être « arrêté » par l'arbitre, doit s'imposer une grande rigueur dans le choix de réalisation des coups pour jouer « proprement ». La règle d'or reste le choix d'une quantité de bille relative à la proximité des billes 1 et 2 (très près : très fin).

L'arbitre ne doit sanctionner la faute que si elle est constatée, notamment par un déplacement de la bille 2 qui ne serait pas seulement généré par l'énergie que possède la bille 1 lors du choc. L'annonce de la faute ne devant pas être préméditée, c'est à dire décidée par le choix du joueur de tenter tel ou tel coup, avec tel ou tel effet etc.

TITRE III - LE CLASSEMENT NATIONAL

Aide 3.0.01 - 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 :

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

Aide 3.0.02 - 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 :

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

Aide 3.0.03 - 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 :

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

Aide 3.0.04 - 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 :

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

Aide 3.0.05 - 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.

TITRE IV - MÉCANISME DES TOURS DE JEUX ET SÉANCES

Avant-propos

Toutes les combinaisons possibles des tours de jeux et séances pour les phases par poules et par élimination directe sont sur : <http://www.ffbsportif.com/docscommuns/divers/toursdejeu.php>

Quand les horaires sont indiqués, ils sont à titre indicatif notamment en cas de matchs en non-stop. Dans tous les cas, le déroulement sportif doit être validé par le responsable compétent.

CHAPITRE 1 - POULE

Aide 4.1.01 - 5 joueurs

1 billard

Séance	Billard 1	Séance	Billard 1
1 ^{ère}	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

2 billards

Séance	Billard 1	Billard 2	Exempt
1 ^{ère}	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'invertir la 4^{ème} et 5^{ème} pour ménager une finale

Aide 4.1.02 - 6 joueurs

2 billards

Séance	Billard 1	Billard 2	Exempt
1 ^{ère}	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'invertir les séances à partir de la 4^{ème} pour ménager une finale

3 billards

Séance	Billard 1	Billard 2	Billard 3
1 ^{ère}	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 la 4^{ème} et 5^{ème} pour ménager une finale

Aide 4.1.03 - 7 joueurs

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

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

3 billards

Séance	Billard 1	Billard 2	Billard 3	Exempt
1 ^{ère}	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

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

Aide 4.1.04 - 8 joueurs

2 billards

Séance	Billard 1	Billard 2	Exempt
1 ^{ère}	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

Possibilité d'intervertir les 4 dernières séances pour ménager une finale

3 billards

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

Possibilité d'intervertir les 4 dernières séances pour ménager une finale qui peut se jouer seule, l'autre match se jouant à la séance 9.

4 billards

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

Possibilité d'intervertir les 2 dernières séances pour ménager une finale.

CHAPITRE 2 -TOURNOI NATIONAL

Section 1 - Jeux de série et 3-Bandes

Avant-propos

La présente section détaille des exemples types pour organiser des tournois dont les modalités sont au chapitre 2 du titre VII du code sportif carambole.

Aide 4.2.01 - Tableau général

Barrage

Poule A	Poule B	Poule C	Poule D	Poule E	Poule F	Poule G	Poule H

Les vainqueurs des poules sont reclassés de 1 à 8 pour les poules de pré-qualifications.

Pré-qualification

Poule I	Poule J	Poule K	Poule L	Poule M	Poule N	Poule O	Poule P
8	7	6	5	4	3	2	1

Les vainqueurs des poules sont reclassés de 1 à 8 pour les poules de qualifications.

Qualification

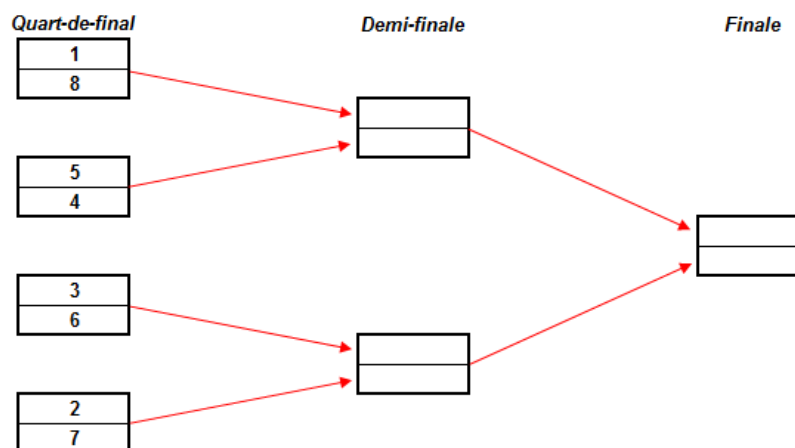
Poule Q	Poule R	Poule S	Poule T	Poule U	Poule V	Poule W	Poule X
8	7	6	5	4	3	2	1

Les vainqueurs des poules sont reclassés de 1 à 8 pour les poules principales.

Principal

Poule 1	Poule 2	Poule 3	Poule 4	Poule 5	Poule 6	Poule 7	Poule 8
TS 1	TS 2	TS 3	TS 4	TS 5	TS 6	TS 7	TS 8
TS 16	TS 15	TS 14	TS 13	TS 12	TS 11	TS 10	TS 9
8	7	6	5	4	3	2	1

Les vainqueurs des poules sont reclassés de 1 à 8 pour le tableau final.



Aide 4.2.02 - 12 joueurs

MATCH	JOUEURS		HORAIRE DE DEBUT DE JEU	
			3 BILLARDS	
1	JOUEUR A2	JOUEUR A3	SAMEDI	14h00
2	JOUEUR B2	JOUEUR B3		14h00
3	JOUEUR C2	JOUEUR C3		14h00
4	JOUEUR D2	JOUEUR D3		16h00
5	JOUEUR A1	PERDANT MATCH 1		16h00
6	JOUEUR B1	PERDANT MATCH 2		16h00
7	JOUEUR C1	PERDANT MATCH 3		18h00
8	JOUEUR D1	PERDANT MATCH 4		18h00
9	VAINQUEUR MATCH 1	JOUEUR A1		18h00
10	VAINQUEUR MATCH 2	JOUEUR B1		20h00
11	VAINQUEUR MATCH 3	JOUEUR C1		20h00
12	VAINQUEUR MATCH 4	JOUEUR D1		20h00
13	JOUEUR RECLASSE 1	JOUEUR RECLASSE 8	DIMANCHE	9h00
14	JOUEUR RECLASSE 5	JOUEUR RECLASSE 4		9h00
15	JOUEUR RECLASSE 3	JOUEUR RECLASSE 6		11h00
16	JOUEUR RECLASSE 7	JOUEUR RECLASSE 2		11h00
17	VAINQUEUR MATCH 13	VAINQUEUR MATCH 16		13h30
18	VAINQUEUR MATCH 14	VAINQUEUR MATCH 15		13h30
19	VAINQUEUR MATCH 17	VAINQUEUR MATCH 18		15h30

Aide 4.2.03 - 24 joueurs

MATCH	JOUEURS		HORAIRE DE DEBUT DE JEU			
			2 BILLARDS		3 BILLARDS	
1	JOUEUR 16	JOUEUR 17	VENDREDI	14h00	VENDREDI	14h00
2	JOUEUR 15	JOUEUR 18		14h00		14h00
3	JOUEUR 14	JOUEUR 19		16h00		14h00
4	JOUEUR 13	JOUEUR 20		16h00		16h00
5	JOUEUR 12	JOUEUR 21		18h00		16h00
6	JOUEUR 11	JOUEUR 22		18h00		16h00
7	JOUEUR 10	JOUEUR 23		20h00		18h00
8	JOUEUR 9	JOUEUR 24		20h00		18h00
9	JOUEUR 1	PERDANT MATCH 1		22h00		18h00
10	JOUEUR 2	PERDANT MATCH 2		22h00		21h00
11	JOUEUR 3	PERDANT MATCH 3	SAMEDI	9h00		21h00
12	JOUEUR 4	PERDANT MATCH 4		9h00		21h00
13	JOUEUR 5	PERDANT MATCH 5		11h00	SAMEDI	10h00
14	JOUEUR 6	PERDANT MATCH 6		11h00		10h00
15	JOUEUR 7	PERDANT MATCH 7		13h00		10h00
16	JOUEUR 8	PERDANT MATCH 8		13h00		14h00
17	VAINQUEUR MATCH 1	JOUEUR 1		15h00		14h00
18	VAINQUEUR MATCH 2	JOUEUR 2		15h00		14h00
19	VAINQUEUR MATCH 3	JOUEUR 3		17h00		16h00
20	VAINQUEUR MATCH 4	JOUEUR 4		17h00		16h00
21	VAINQUEUR MATCH 5	JOUEUR 5		19h00		16h00
22	VAINQUEUR MATCH 6	JOUEUR 6		19h00		18h00
23	VAINQUEUR MATCH 7	JOUEUR 7		21h00		18h00
24	VAINQUEUR MATCH 8	JOUEUR 8		21h00		18h00
25	JOUEUR RECLASSE 1	JOUEUR RECLASSE 8	DIMANCHE	9h00		21h00
26	JOUEUR RECLASSE 5	JOUEUR RECLASSE 4		9h00		21h00
27	JOUEUR RECLASSE 3	JOUEUR RECLASSE 6		11h00	DIMANCHE	10h00
28	JOUEUR RECLASSE 7	JOUEUR RECLASSE 2		11h00		10h00
29	VAINQUEUR MATCH 25	VAINQUEUR MATCH 28		13h30		13h30
30	VAINQUEUR MATCH 26	VAINQUEUR MATCH 27		13h30		13h30
31	VAINQUEUR MATCH 29	VAINQUEUR MATCH 30		15h30		15h30

Aide 4.2.04 - 40-56-72 joueurs

JOUR	40 joueurs			56 joueurs		72 joueurs
	6 billards dont 2 3,10 m	6 billards dont 3 3,10 m	6 billards dont 4 3,10 m	8 billards dont 4 3,10 m	6 billards dont 3 3,10 m	8 billards dont 4 3,10 m
VENDREDI	<u>8h30</u> 8 Poules de qualifications soit 24 matchs sur 4 séances				<u>8h30</u> 8 Poules de pré-qualifications soit 24 matchs sur 4 séances	<u>8h30</u> 8 Poules de barrages soit 24 matchs sur 3 séances
		<u>13h00</u> 8 Poules de qualifications soit 24 matchs sur 4 séances	<u>13h00</u> 8 Poules de pré-qualifications soit 24 matchs sur 4 séances	<u>13h00</u> 8 Poules de pré-qualifications soit 24 matchs sur 3 séances		<u>13h30</u> 8 Poules de pré-qualifications soit 24 matchs sur 3 séances
	<u>15h00</u> 8 Poules principales soit 24 matchs sur 12 séances		<u>19h00</u> 8 Poules de pré-qualifications soit 24 matchs sur 4 séances	<u>18h00</u> 8 Poules de qualifications soit 24 matchs sur 3 séances	<u>16h00</u> 8 Poules de qualifications soit 24 matchs sur 4 séances	<u>18h30</u> 8 Poules de qualifications soit 24 matchs sur 3 séances
SAMEDI	Reprise à <u>8h30</u>	<u>19h00</u> 8 Poules principales soit 24 matchs sur 8 séances	Reprise à <u>8h30</u>			
		Reprise à <u>10h00</u>	<u>10h00</u> 8 Poules principales soit 24 matchs sur 6 séances	<u>10h00</u> 8 Poules principales soit 24 matchs sur 6 séances	<u>8h30</u> 8 Poules principales soit 24 matchs sur 8 séances	<u>10h00</u> 8 Poules principales soit 24 matchs sur 6 séances
DIMANCHE	<u>9h00</u> QUARTS DE FINALES	<u>9h00</u> QUARTS DE FINALES	<u>10h00</u> QUARTS DE FINALES	<u>10h00</u> QUARTS DE FINALES	<u>9h00</u> QUARTS DE FINALES	<u>10h00</u> QUARTS DE FINALES
	<u>14h00</u> DEMI FINALES	<u>14h00</u> DEMI FINALES	<u>14h00</u> DEMI FINALES	<u>14h00</u> DEMI FINALES	<u>14h00</u> DEMI FINALES	<u>14h00</u> DEMI FINALES
	<u>16h00</u> FINALE	<u>16h00</u> FINALE	<u>16h00</u> FINALE	<u>16h00</u> FINALE	<u>16h00</u> FINALE	<u>16h00</u> FINALE

Section 2 - Jeux avec quilles

En cours de rédaction.

Section 3 - Artistique

En cours de rédaction.

CHAPITRE 3 - FINALE NATIONALE

Aide 4.3.01 - Double KO à 8 joueurs

MATCH	JOUEURS		HORAIRE DE DEBUT DE JEU			
			2 BILLARDS	3 BILLARDS	4 BILLARDS	
1	JOUEUR 1	JOUEUR 8	10h00	13h30		SAMEDI
2	JOUEUR 5	JOUEUR 4	10h00	13h30		
3	JOUEUR 3	JOUEUR 5	14h00	13h30		
4	JOUEUR 7	JOUEUR 2	14h00	15h30		
5	PERDANT MATCH 1	PERDANT MATCH 2	16h00	15h30		
6	PERDANT MATCH 3	PERDANT MATCH 4	16h00	17h30		
7	VAINQUEUR MATCH 1	VAINQUEUR MATCH 2	18h00	17h30		
8	VAINQUEUR MATCH 3	VAINQUEUR MATCH 4	18h00	17h30		
9	VAINQUEUR MATCH 5	PERDANT MATCH 8	20h00	19h30		
10	VAINQUEUR MATCH 6	PERDANT MATCH 7	20h00	19h30		
11	VAINQUEUR MATCH 7	VAINQUEUR MATCH 10	10h00	10h00		DIMANCHE
12	VAINQUEUR MATCH 9	VAINQUEUR MATCH 8	10h00	10h00		
13	VAINQUEUR MATCH 11	VAINQUEUR MATCH 12	14h00	14h00		

Aide 4.3.02 - Double KO à 16 joueurs

MATCH	NOMS DES JOUEURS		HORAIRE DE DEBUT DE JEU			
			2 BILLARDS	3 BILLARDS	4 BILLARDS	
1	JOUEUR 1	JOUEUR 16	8h00	9h00	11h00	SAMEDI
2	JOUEUR 9	JOUEUR 8	8h00	9h00	11h00	
3	JOUEUR 5	JOUEUR 12	9h45	9h00	11h00	
4	JOUEUR 13	JOUEUR 4	9h45	10h45	11h00	
5	JOUEUR 3	JOUEUR 14	11h30	10h45	13h45	
6	JOUEUR 11	JOUEUR 6	11h30	10h45	13h45	
7	JOUEUR 7	JOUEUR 10	13h15	12h30	13h45	
8	JOUEUR 15	JOUEUR 2	13h15	12h30	13h45	
9	PERDANT MATCH 1	PERDANT MATCH 2	15h00	12h30	15h30	
10	PERDANT MATCH 3	PERDANT MATCH 4	15h00	14h15	15h30	
11	PERDANT MATCH 5	PERDANT MATCH 6	16h45	14h15	15h30	
12	PERDANT MATCH 7	PERDANT MATCH 8	16h45	14h15	15h30	
13	VAINQUEUR MATCH 1	VAINQUEUR MATCH 2	18h30	16h00	17h15	
14	VAINQUEUR MATCH 3	VAINQUEUR MATCH 4	18h30	16h00	17h15	
15	VAINQUEUR MATCH 5	VAINQUEUR MATCH 6	20h15	16h00	17h15	
16	VAINQUEUR MATCH 7	VAINQUEUR MATCH 8	20h15	17h45	17h15	
17	PERDANT MATCH 13	VAINQUEUR MATCH 10	22h00	17h45	19h00	
18	VAINQUEUR MATCH 9	PERDANT MATCH 14	22h00	17h45	19h00	
19	PERDANT MATCH 15	VAINQUEUR MATCH 12	8h00	19h30	19h00	DIMANCHE
20	VAINQUEUR MATCH 11	PERDANT MATCH 16	8h00	19h30	19h00	
21	JOUEUR RECLASSE 1	JOUEUR RECLASSE 8	10h00	9h00	10h00	
22	JOUEUR RECLASSE 5	JOUEUR RECLASSE 4	10h00	9h00	10h00	
23	JOUEUR RECLASSE 3	JOUEUR RECLASSE 6	12h00	11h00	10h00	
24	JOUEUR RECLASSE 7	JOUEUR RECLASSE 2	12h00	11h00	10h00	
25	VAINQUEUR MATCH 21	VAINQUEUR MATCH 22	14h00	13h30	13h30	
26	VAINQUEUR MATCH 23	VAINQUEUR MATCH 24	14h00	13h30	13h30	
28	VAINQUEUR MATCH 26	VAINQUEUR MATCH 27	16h00	15h30	15h30	

Double KO - 8 joueurs

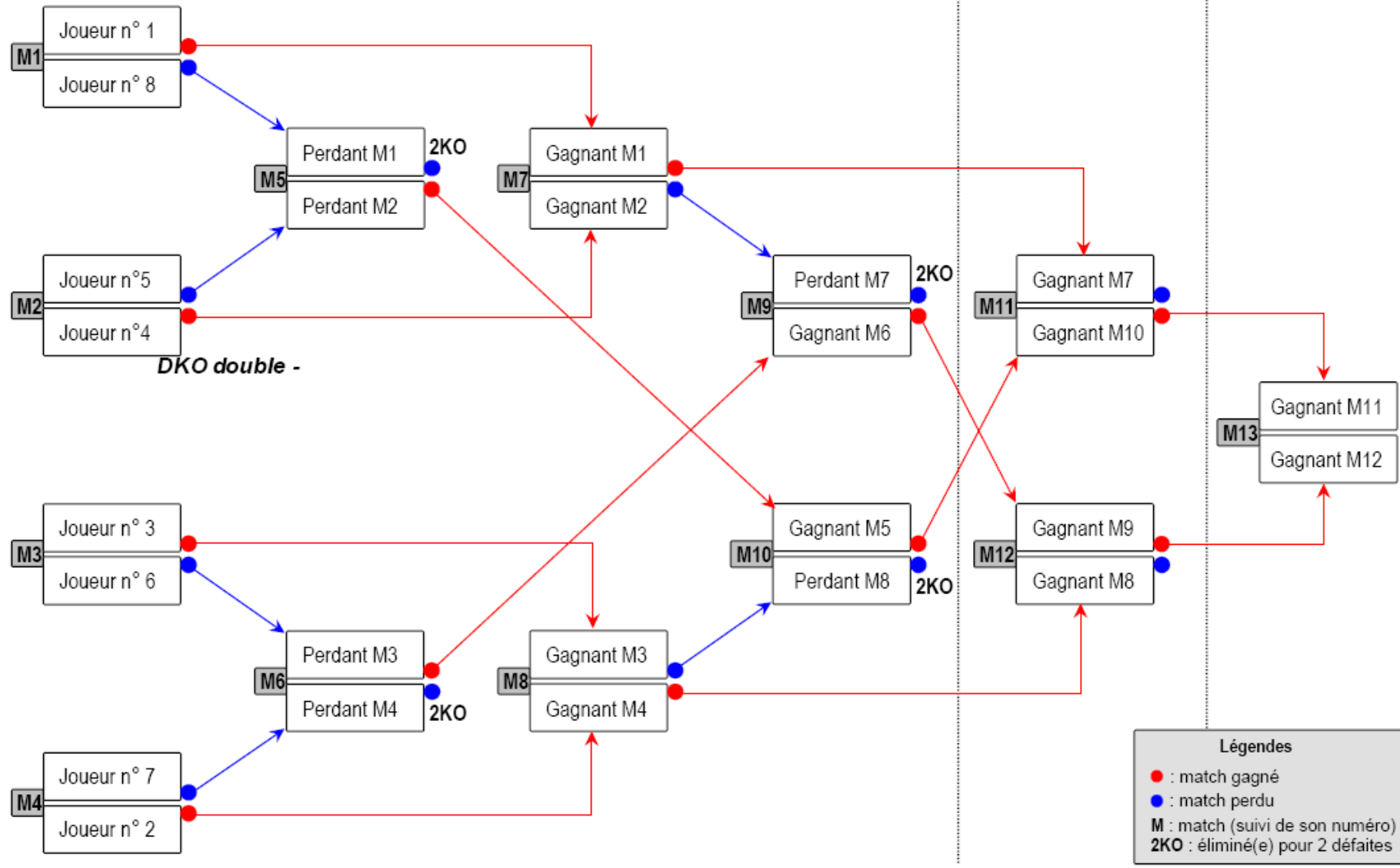
Qualification

Phase 1 : Poule en double KO

Elimination directe

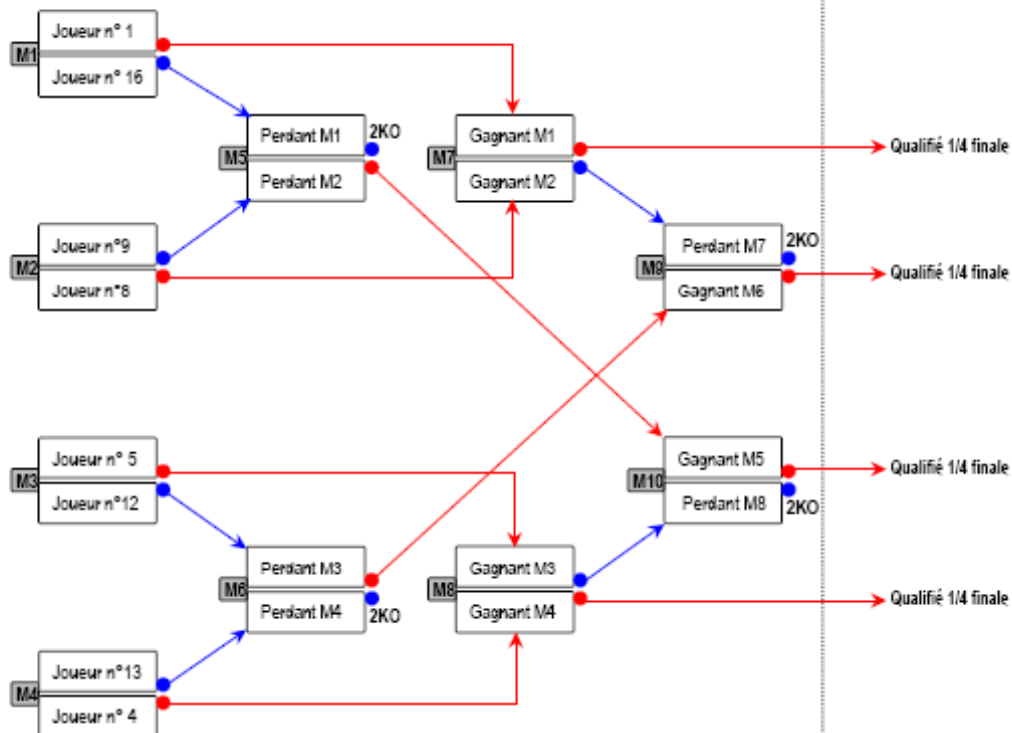
Phase 2 : demi-finales

Phase 3 : Finale

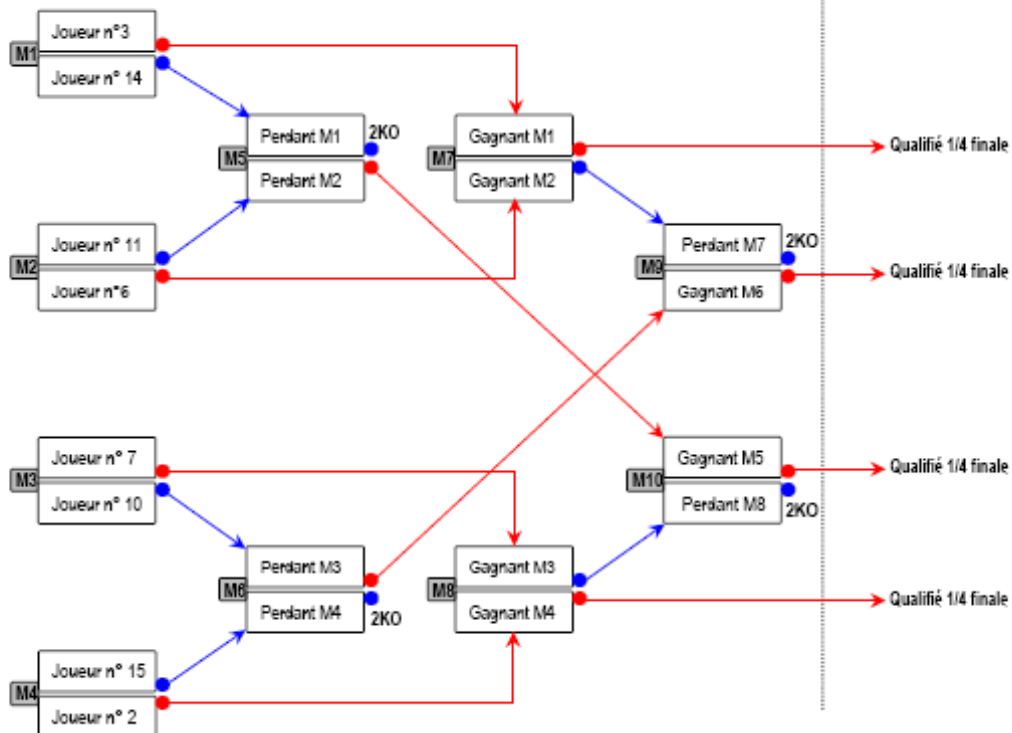


DKO double - 16 joueurs

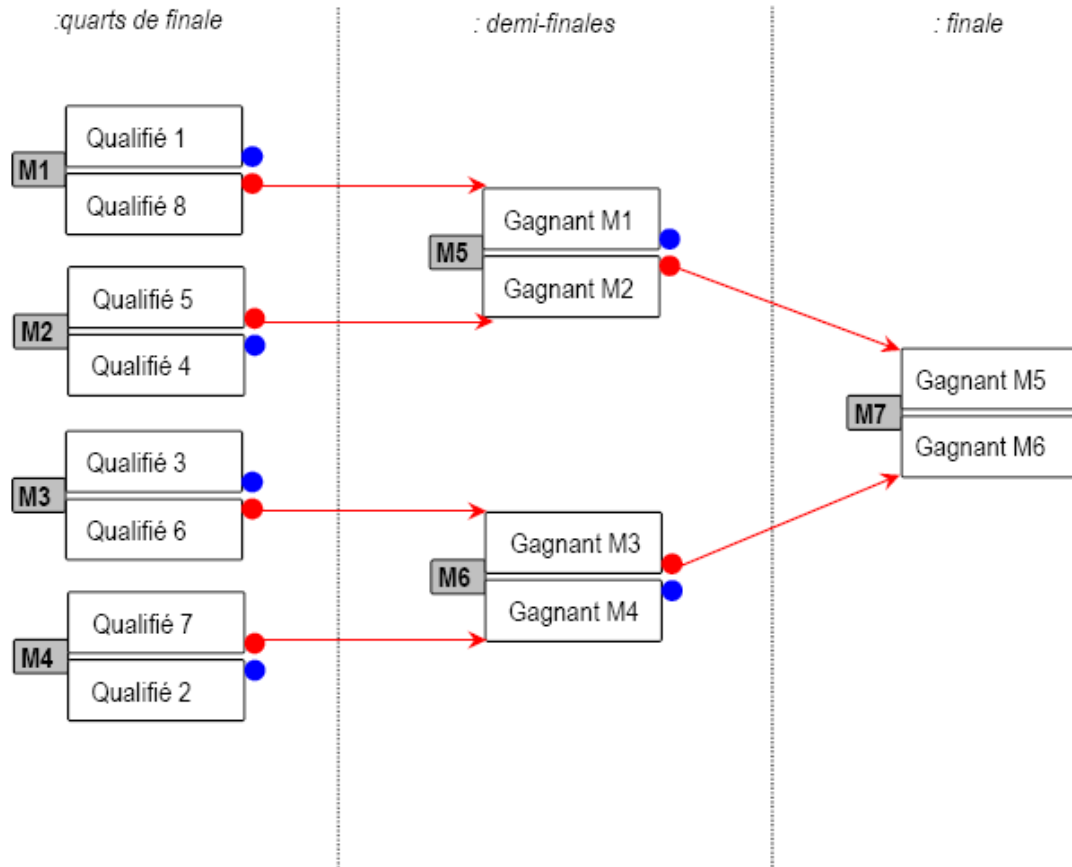
GRUPE A



GRUPE B



Elimination directe



Aide 4.3.03 - 8 joueurs par 2 poules de 4

MATCH	JOUEURS		HORAIRES DE DEBUT DE JEU			
			2 BILLARDS	3 BILLARDS	4 BILLARDS	
1	JOUEUR A2	JOUEUR A3	10h00	13h30	14h00	SAMEDI
2	JOUEUR B2	JOUEUR B3	10h00	13h30	14h00	
3	JOUEUR A1	JOUEUR A4	13h30	13h30	14h00	
4	JOUEUR B1	JOUEUR B4	13h30	15h00	14h00	
5	PERDANT MATCH 1	PERDANT MATCH 3	15h00	15h00	16h00	
6	PERDANT MATCH 2	PERDANT MATCH 4	15h00	16h30	16h00	
7	VAINQUEUR MATCH 1	VAINQUEUR MATCH 3	16h30	16h30	16h00	
8	VAINQUEUR MATCH 2	VAINQUEUR MATCH 4	16h30	16h30	16h00	
9	JOUEUR A4	JOUEUR RESTANT	18h00	18h00	18h00	
10	JOUEUR B4	JOUEUR RESTANT	18h00	18h00	18h00	
11	JOUEUR A1	JOUEUR RESTANT	19h30	19h30	18h00	
12	JOUEUR B1	JOUEUR RESTANT	19h30	19h30	18h00	
13	PREMIER POULE A	DEUXIEME POULE B	10h00	10h00	10h00	DIMANCHE
14	PREMIER POULE B	DEUXIEME POULE A	10h00	10h00	10h00	
15	VAINQUEUR MATCH 11	VAINQUEUR MATCH 12	14h00	14h00	14h00	

Aide 4.3.04 - Équipes de clubs

	Par poule unique				Par élimination directe			
	Rencontres en 2 tours de jeu (3 ou 4 joueurs sur 2 billards)		Rencontres en 1 tour de jeu (3 joueurs sur 3 billards ou 4 joueurs sur 4 billards)		Rencontres en 2 tours de jeu (3 ou 4 joueurs sur 2 billards)			
VENDREDI	14 h 00	B/C T1						
	16 h 00	B/C T2 ⁽¹⁾						
	18 h 00	A/D T1						
	20 h 00	A/D T2						
SAMEDI	9 h 00	vainqueurs T1 ⁽²⁾	14 h 00	B/C	9 h 00	A1/B2 T1		
	11 h 00	vainqueurs T2	16 h 00	A/D	11 h 00	A1/B2 T2		
	15 h 00	perdants T1	18 h 00	vainqueurs ⁽²⁾	15 h 00	B1/A2 T1		
	17 h 00	perdants T2	20 h 00	perdants	17 h 00	B1/A2 T2		
DIMANCHE	9 h 00	restants 1 T1 ⁽³⁾			9 h 00	Place 3 et 4 T1		
	11 h 00	restants 1 T2			11 h 00	Place 3 et 4 T2		
	13 h 30	restants 2 T1			13 h 30	restants 1 ⁽³⁾	13 h 30	Finale T1
	15 h 30	restants 2 T2			15 h 30	restants 2	15 h 30	Finale T2

⁽¹⁾ Les matchs des joueurs 1 et 2 sont au second tour T2

⁽²⁾ En cas d'égalité de points de matchs dans les rencontres B/C et/ou A/D, les équipes gagnantes et perdantes sont déterminées par les critères de l'article 6.2.10-B3

⁽³⁾ Rencontres 1 et 2 dans un ordre tiré au sort ou pour ménager une finale

Les horaires sont donnés à titre indicatif.

Le directeur de jeu attribue les billards selon le rang de chaque joueur en début de championnat. Il peut cependant modifier exceptionnellement cette attribution à chaque rencontre, notamment dans le cadre d'une diffusion télévisée.

Aide 4.3.05 - Coupe des Provinces

RENCONTRE	MATCH	JOUEURS		HORAIRES DE DEBUT DE JEU			
				4 BILLARDS	5 BILLARDS	6 BILLARDS	
1	1	JOUEUR PLR1 A2	JOUEUR PLR1 A3	14h00	14h00	17h00	VENDREDI
	2	JOUEUR PLR2 A2	JOUEUR PLR2 A3	14h00	14h00	17h00	
2	3	JOUEUR PLR1 B2	JOUEUR PLR1 B3	14h00	14h00	17h00	
	4	JOUEUR PLR2 B2	JOUEUR PLR2 B3	14h00	14h00	17h00	
1	5	JOUEUR BR1 A2	JOUEUR BR1 A3	15h30	14h00	18h30	
	6	JOUEUR 3BR1 A2	JOUEUR 3BR2 A3	15h30	15h30	18h30	
2	7	JOUEUR BR1 B2	JOUEUR BR1 B3	15h30	15h30	18h30	
	8	JOUEUR 3BR1 B2	JOUEUR 3BR1 B3	15h30	15h30	18h30	
3	9	JOUEUR PLR1 A1	JOUEUR PLR1 A4	17h00	15h30	17h00	
	10	JOUEUR PLR2 A1	JOUEUR PLR2 A4	17h00	15h30	17h00	
4	11	JOUEUR PLR1 B1	JOUEUR PLR1 B4	17h00	17h00	9h00	
	12	JOUEUR PLR2 B1	JOUEUR PLR2 B4	17h00	17h00	9h00	
3	13	JOUEUR BR1 A1	JOUEUR BR1 A4	18h30	17h00	18h30	
	14	JOUEUR 3BR1 A1	JOUEUR 3BR2 A4	18h30	17h00	18h30	
4	15	JOUEUR BR1 B1	JOUEUR BR1 B4	18h30	17h00	10h30	
	16	JOUEUR 3BR1 B1	JOUEUR 3BR1 B4	18h30	18h30	10h30	
5	17	PERDANT RENC. 1 PLR1	PERDANT RENC. 3 PLR1	20h00	18h30	9h00	
	18	PERDANT RENC. 1 PLR2	PERDANT RENC. 3 PLR2	20h00	18h30	9h00	
6	19	PERDANT RENC. 2 PLR1	PERDANT RENC. 4 PLR1	20h00	20h00	9h00	
	20	PERDANT RENC. 2 PLR2	PERDANT RENC. 4 PLR2	20h00	20h00	9h00	
5	21	PERDANT RENC. 1 BR1	PERDANT RENC. 3 BR1	9h00	18h30	10h30	
	22	PERDANT RENC. 1 3BR1	PERDANT RENC. 3 3BR1	9h00	18h30	10h30	
6	23	PERDANT RENC. 2 BR1	PERDANT RENC. 4 BR1	9h00	20h00	10h30	
	24	PERDANT RENC. 2 3BR1	PERDANT RENC. 4 3BR1	9h00	20h00	10h30	
7	25	VAINQUEUR RENC. 1 PLR1	VAINQUEUR RENC. 3 PLR1	10h30	10h30	14h00	SAMEDI
	26	VAINQUEUR RENC. 1 PLR2	VAINQUEUR RENC. 3 PLR2	10h30	10h30	14h00	
8	27	VAINQUEUR RENC. 2 PLR1	VAINQUEUR RENC. 4 PLR1	10h30	10h30	14h00	
	28	VAINQUEUR RENC. 2 PLR2	VAINQUEUR RENC. 4 PLR2	10h30	10h30	14h00	
7	29	VAINQUEUR RENC. 1 BR1	VAINQUEUR RENC. 3 BR1	14h00	10h30	15h30	
	30	VAINQUEUR RENC. 1 3BR1	VAINQUEUR RENC. 3 3BR1	14h00	14h00	15h30	
8	31	VAINQUEUR RENC. 2 BR1	VAINQUEUR RENC. 4 BR1	14h00	14h00	15h30	
	32	VAINQUEUR RENC. 2 3BR1	VAINQUEUR RENC. 4 3BR1	14h00	14h00	15h30	
9	33	JOUEUR PLR1 A4	JOUEUR RESTANT PLR1 A	15h30	14h00	14h00	
	34	JOUEUR PLR2 A4	JOUEUR RESTANT PLR2 A	15h30	14h00	14h00	
10	35	JOUEUR PLR1 B4	JOUEUR RESTANT PLR1 B	15h30	15h30	17h00	
	36	JOUEUR PLR2 B4	JOUEUR RESTANT PLR2 B	15h30	15h30	17h00	
9	37	JOUEUR BR1 A4	JOUEUR RESTANT BR1 A	17h00	15h30	15h30	
	38	JOUEUR 3BR1 A4	JOUEUR RESTANT 3BR1 A	17h00	15h30	15h30	
10	39	JOUEUR BR1 B4	JOUEUR RESTANT BR1 B	17h00	15h30	18h30	
	40	JOUEUR 3BR1 B4	JOUEUR RESTANT 3BR1 B	17h00	17h00	18h30	
11	41	JOUEUR PLR1 A1	JOUEUR RESTANT PLR1 A	18h30	17h00	17h00	
	42	JOUEUR PLR2 A1	JOUEUR RESTANT PLR2 A	18h30	17h00	17h00	
12	43	JOUEUR PLR1 B1	JOUEUR RESTANT PLR1 B	18h30	17h00	17h00	
	44	JOUEUR PLR2 B1	JOUEUR RESTANT PLR2 B	18h30	18h30	17h00	
11	45	JOUEUR BR1 A1	JOUEUR RESTANT BR1 A	20h00	18h30	18h30	
	46	JOUEUR 3BR1 A1	JOUEUR RESTANT 3BR1 A	20h00	18h30	18h30	
12	47	JOUEUR BR1 B1	JOUEUR RESTANT BR1 B	20h00	18h30	18h30	
	48	JOUEUR 3BR1 B1	JOUEUR RESTANT 3BR1 B	20h00	18h30	18h30	
13	49	PREMIERE POULE A PLR1	DEUXIEME POULE B PLR1	9h00	9h00	9h00	DIMANCHE
	50	PREMIERE POULE A PLR2	DEUXIEME POULE B PLR2	9h00	9h00	9h00	
14	51	PREMIERE POULE B PLR1	DEUXIEME POULE A PLR1	9h00	9h00	9h00	
	52	PREMIERE POULE B PLR2	DEUXIEME POULE A PLR2	9h00	9h00	9h00	
13	53	PREMIERE POULE A BR1	DEUXIEME POULE B BR1	10h30	10h30	10h30	
	54	PREMIERE POULE A 3BR1	DEUXIEME POULE B 3BR1	10h30	10h30	10h30	
14	55	PREMIERE POULE B BR1	DEUXIEME POULE A BR1	10h30	10h30	10h30	
	56	PREMIERE POULE 3BR1	DEUXIEME POULE A 3BR1	10h30	10h30	10h30	
15	57	VAINQUEUR RENC 13 PLR1	VAINQUEUR RENC 14 PLR1	14h30	14h30	14h30	
	58	VAINQUEUR RENC 13 PLR2	VAINQUEUR RENC 14 PLR2	14h30	14h30	14h30	
	59	VAINQUEUR RENC 13 BR1	VAINQUEUR RENC 14 BR1	14h30	14h30	14h30	
	60	VAINQUEUR RENC 13 3BR1	VAINQUEUR RENC 14 3BR1	14h30	14h30	14h30	

Aide 4.3.06 - Jeunes par équipes de clubs

RENCONTRE	MATCH	JOUEURS		HORAIRE DE DEBUT DE JEU		
				3 BILLARDS	4 BILLARDS	
1	1	JOUEUR 1 A2	JOUEUR 1 A3	14h00	14h00	VENDREDI
	2	JOUEUR 2 A2	JOUEUR 2 A3	14h00	14h00	
2	3	JOUEUR 1 B2	JOUEUR 1 B3	14h00	14h00	
	4	JOUEUR 2 B2	JOUEUR 2 B3	15h30	14h00	
1	5	JOUEUR 3 A2	JOUEUR 3 A3	15h30	15h30	
2	6	JOUEUR 3 B2	JOUEUR 3 B3	15h30	15h30	
3	7	JOUEUR 1 A1	JOUEUR 1 A4	17h00	15h30	
	8	JOUEUR 2 A1	JOUEUR 2 A4	17h00	15h30	
4	9	JOUEUR 1 B1	JOUEUR 1 B4	17h00	17h00	
	10	JOUEUR 2 B1	JOUEUR 2 B4	18h30	17h00	
3	11	JOUEUR 3 A1	JOUEUR 3 A4	18h30	17h00	
4	12	JOUEUR 3 B1	JOUEUR 3 B4	18h30	17h00	
5	13	PERDANT RENC. 1 J1	PERDANT RENC. 3 J1	20h00	18h30	
	14	PERDANT RENC. 1 J2	PERDANT RENC. 3 J2	20h00	18h30	
6	15	PERDANT RENC. 2 J1	PERDANT RENC. 4 J1	20h00	18h30	
	16	PERDANT RENC. 2 J2	PERDANT RENC. 4 J2	9h00	18h30	
5	17	PERDANT RENC. 1 J3	PERDANT RENC. 3 J3	9h00	10h30	SAMEDI
6	18	PERDANT RENC. 2 J3	PERDANT RENC. 4 J3	9h00	10h30	
7	19	VAINQUEUR RENC. 1 J1	VAINQUEUR RENC. 3 J1	10h30	10h30	
	20	VAINQUEUR RENC. 1 J2	VAINQUEUR RENC. 3 J2	10h30	10h30	
8	21	VAINQUEUR RENC. 2 J1	VAINQUEUR RENC. 4 J1	10h30	14h00	
	22	VAINQUEUR RENC. 2 J2	VAINQUEUR RENC. 4 J2	14h30	14h00	
7	23	VAINQUEUR RENC. 1 J3	VAINQUEUR RENC. 3 J3	14h00	14h00	
8	24	VAINQUEUR RENC. 2 J3	VAINQUEUR RENC. 4 J3	14h00	14h00	
9	25	JOUEUR 1 A4	JOUEUR RESTANT 1 A	15h30	15h30	
	26	JOUEUR 2 A4	JOUEUR RESTANT 2 A	15h30	15h30	
10	27	JOUEUR 1 B4	JOUEUR RESTANT 1 B	15h30	15h30	
	28	JOUEUR 2 B4	JOUEUR RESTANT 2 B	17h00	15h30	
9	29	JOUEUR 3 A4	JOUEUR RESTANT 3 A	17h00	17h00	
10	30	JOUEUR 3 B4	JOUEUR RESTANT 3 B	17h00	17h00	
11	31	JOUEUR 1 A1	JOUEUR RESTANT 1 A	18h30	17h00	
	32	JOUEUR 2 A1	JOUEUR RESTANT 2 A	18h30	17h00	
12	33	JOUEUR 1 B1	JOUEUR RESTANT 1 B	18h30	18h30	
	34	JOUEUR 2 B1	JOUEUR RESTANT 2 B	20h00	18h30	
11	35	JOUEUR 3 A1	JOUEUR RESTANT 3 A	20h00	18h30	
12	36	JOUEUR 3 B1	JOUEUR RESTANT 3 B	20h00	18h30	
13	37	PREMIERE POULE A J1	DEUXIEME POULE B J1	9h00	9h00	DIMANCHE
	38	PREMIERE POULE A J2	DEUXIEME POULE B J2	9h00	9h00	
14	39	PREMIERE POULE B J1	DEUXIEME POULE A J1	9h00	9h00	
	40	PREMIERE POULE B J2	DEUXIEME POULE A J2	10h30	10h30	
13	41	PREMIERE POULE A J3	DEUXIEME POULE B J3	10h30	10h30	
14	42	PREMIERE POULE B J3	DEUXIEME POULE A J3	10h30	10h30	
15	43	VAINQUEUR RENC. 1 J1	VAINQUEUR RENC. 3 J1	14h00	14h00	
	44	VAINQUEUR RENC. 2 J2	VAINQUEUR RENC. 4 J2	14h00	14h00	
	45	VAINQUEUR RENC. 2 J3	VAINQUEUR RENC. 4 J3	14h00	14h00	

TITRE V - GUIDE DE L'ORGANISATEUR

En cours de rédaction.