

**samedi 4 avril 2015**

CONVOCACTION à 14h00 DANS LE CLUB, Début des matches au plus tard à 14h30.



N1 ( de 0.600 à 0,949) : 35 pts sur 3m10



FINALE CD59		VILLENEUVE					
GREMAIN GINO	01 _ 16 _ 10	0.864	017226 O				
BURY ALAIN	03 _ 15 _ 12	0.681	CAMBRAI				
GODEFROIDT FREDERIC	04 _ 15 _ 12	0.625	RONCHIN				
ANSEL PHILIPPE	05 _ 15 _ 12	0.587	ESTAIRES				


Les joueurs du même club débutent la compétition.

Responsable :Serge Gauquié  
 Tel 0973679032 / 0649373106  
[s.gauquie@free.fr](mailto:s.gauquie@free.fr)

**FINALE LIGUE le 12/4/15 à FACHES THUMESNIL****Article 2-10 : Déroulement Finale CD59**

Toutes les finales CD59 se déroulent le dimanche matin, avec 4 joueurs. Convocation des joueurs à 8h30 (échauffement). Début des matches à 9h00  
 Le club qui reçoit la compétition prévoit un directeur de jeu, 2 arbitres et 2 marqueurs par tour de jeu.

Les matchs des finales se déroulent en **distance complète, sans limitation de reprises (sauf si spécifié dans le code sportif de la FFB)**.

La désignation des billards 1 et 2 est effectuée par le directeur de jeu, avant le 1er tour.

Chaque joueur rencontre les 3 autres joueurs, suivant le mécanisme (*article 6.2.09 du code sportif fédéral*) des tours de jeu suivant :

**1er tour :**

1 - Match 1 : Les joueurs 2 et 3 se rencontrent sur le billard n°1

1 - Match 2 : Les joueurs 1 et 4 se rencontrent sur le billard n°2

Si 2 joueurs appartiennent au même club, alors ils se rencontrent obligatoirement au 1er tour.

**2ème tour :**

2 - Match 3 : Les perdants du 1er tour se rencontrent sur le billard n°1

2 - Match 4 : Les vainqueurs du 1er tour se rencontrent sur le billard n°2

**3ème tour :**

3 - Match 5 : Match restant du joueur 4 sur le billard n°1

3 - Match 6 : Match restant du joueur 1 sur le billard n°2

Le gagnant est déclaré « Champion CD59 ». Les 2 premiers de la finale sont qualifiés pour la finale Ligue, durant laquelle ils rencontreront les 2 premiers de la finale CD62. er tour : Match 1 : Les joueurs 2 et 3 se rencontrent sur le billard n°1