

ANNEXE #2 : POULE DE 3 JOUEURS



CIBLE

POULE

A	<input type="text"/>
B	<input type="text"/>
C	<input type="text"/>

MATCH #1

nombre de manches gagnées		arbitre			
A	<input type="text"/>	-	B	<input type="text"/>	C
C	<input type="text"/>	-	A	<input type="text"/>	B
B	<input type="text"/>	-	C	<input type="text"/>	A

MATCH #2

MATCH #3

Les matchs se jouent en 2 manches gagnantes de 501 points, départ direct, finish double. L'ordre de jeu est déterminé par tirage au sort à la pièce (le choix étant laissé au joueur le plus jeune).

ZONE RESERVEE A L'ORGANISATEUR

L'ordre des places est d'abord défini par le nombre de matchs gagnés [1]. Si le nombre de matchs gagnés est identique pour plusieurs joueurs, la différence se fera en faveur de celui qui aura remporté le plus de manches [2]. Si ce nombre est à nouveau identique, c'est la différence entre le nombre de manches gagnées et le nombre de manches perdues [2-3] qui permettra de départager les joueurs. Enfin, si plusieurs joueurs sont toujours à égalité, c'est le résultat particulier de leur match qui les départagera. Si plusieurs joueurs sont toujours à égalité, un match d'appui les opposera en 701 points (l'ordre de jeu est déterminé par tirage au sort à la bulle).

	[1] matchs gagnés	[2] manches gagnées	[3] manches perdues	[2-3] delta manches	place
A	<input type="text"/>	<input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>	<input type="text"/>
B	<input type="text"/>	<input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>	<input type="text"/>
C	<input type="text"/>	<input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>	<input type="text"/>