



# **Règlement sportif snooker**

## **Championnat des Vosges**

*Edition du 1er septembre 2015*

### **Article 1 : Journées de compétition**

Le règlement sportif snooker Lorraine prévoit 5 journées de compétition départementales. Elles forment le championnat des Vosges toutes catégories.

### **Article 2 : Inscription**

Les inscriptions se font pour chaque tournoi et sont réservées aux personnes licenciées de la Fédération française de billard (FFB). Elles sont ouvertes dès la fin du tournoi précédent (ou 10 jours avant le premier tournoi de la saison) et se terminent le jeudi précédant la journée de compétition à 20h. Passé ce délai, aucune inscription ne sera acceptée. Les joueurs passent par leur président de club pour s'inscrire.

### **Article 3 : Convocation et tirage au sort**

Les convocations sont adressées aux joueurs au plus tard le vendredi précédant la compétition. Ils connaissent leur lieu de convocation et l'heure de leur premier match. Les joueurs doivent arriver au moins 10 minutes avant l'heure de convocation, pour permettre l'échauffement et de pallier à de l'avance dans le timing.

Les tirages au sort pour chaque tournoi sont effectués par le responsable sportif départemental, en accord avec la commission sportive de la LLB.

### **Article 4 : Encadrement / discipline**

#### ***4.1 Directeur de jeu***

Le responsable sportif départemental nomme un directeur de jeu pour chaque compétition. Il est chargé de lancer les matches, d'assurer le bon déroulement de la compétition, de décider en cas de litige, de rédiger un rapport à transmettre au responsable départemental à la fin de la compétition.

En cas de problème, le directeur de jeu et le responsable snooker départemental décident de la décision à prendre.

En arrivant sur le lieu de compétition, les joueurs doivent se signaler auprès de lui. Si les joueurs veulent quitter temporairement ou définitivement le lieu de compétition, ils doivent également le signaler au directeur de jeu, qui accédera ou non à la requête en fonction du timing et des impératifs des matchs.

#### **4.2 Echauffement**

Chaque joueur a le droit de s'échauffer avant un match :

- 3 minutes pour le premier match de la journée
- 2 minutes pour les matchs suivants

Le directeur de jeu peut supprimer ces phases d'échauffement s'il estime qu'il est en retard sur son timing et que la compétition risque de se finir trop tardivement. Dans ce cas, cela vaut pour tous les matchs qui suivent la décision et jusqu'à la fin de la compétition.

#### **4.3 Retard**

Retard non avisé : Un joueur n'ayant pas prévenu de son retard et n'étant pas présent à l'heure effective du début de son match perd automatiquement la première frame. Après un quart d'heure de retard supplémentaire, le match est perdu.

Retard avisé : Si le joueur prévient le directeur de jeu de son retard, et si celui-ci est justifié – ce qui est laissé à l'appréciation du directeur de jeu – le match pourra être reculé de 30 minutes au maximum en temps normal, et de une heure au maximum en cas d'intempéries (neige, verglas...).

Note : Il est de la responsabilité des joueurs de consulter le bulletin météo de la journée de compétition et d'adapter l'heure de leur départ de leur domicile en fonction.

#### **4.4 Absence**

Absence avisée et justifiée : si un joueur - ou son club d'appartenance - prévient le responsable départemental de son absence à une journée de compétition, et si la raison est motivée et jugée recevable par le responsable départemental (ou cas de force majeure), en accord avec la commission sportive de la LLB, aucune sanction ne pourra être infligée au joueur absent.

Absence injustifiée et/ou non avisée : Si un joueur qui n'a pas prévenu de son absence à une journée de compétition dans les délais (72 heures à l'avance) ne se présente pas lors de la journée de compétition, il ne pourra pas participer à la prochaine compétition.

En cas de force majeure, le motif de l'absence doit parvenir au responsable départemental dans la semaine qui suit la compétition, qui jugera de la recevabilité de la requête, en accord avec la commission sportive de la LLB.

#### **4.5 Abandon**

Hors cas de force majeure dûment avisé au directeur de jeu qui transmettra au responsable départemental, habilité à juger de la recevabilité de la requête en accord avec la commission sportive de la LLB, tout abandon au cours d'une compétition ne donnera lieu à aucun point de

compétition. Dans le cas où le motif est recevable, le joueur marquera les points correspondant au rang qu'il aurait obtenu s'il avait perdu tous les matchs éventuels qui auraient dû suivre son abandon.

*Note : un abandon en cours de compétition est passible d'une suspension de licence sportive pouvant aller jusqu'à une durée de 3 ans (code de discipline FFB).*

#### **4.6 Feuilles de match**

Pour chaque match joué, une feuille de match doit être remplie. Tous les champs doivent être renseignés : noms, scores (points de frame et score final), breaks, remarques. Ce sont ces feuilles qui feront foi en cas de litige ultérieur. Le responsable snooker départemental conserve ces feuilles jusqu'à la fin de la saison.

### **Article 5 : Format de jeu**

En fonction du nombre de joueurs inscrits et du nombre de tables et salles disponibles, le responsable sportif départemental propose un format de jeu adapté, avec éventuellement plusieurs divisions, possiblement organisées une semaine en avance.

Têtes de série : dans la mesure du possible, il y a deux têtes de série lors d'un tournoi. Il s'agit des deux premiers joueurs du classement général de la saison précédente pour le premier tournoi départemental, et des deux finalistes du tournoi précédent pour les tournois 2, 3, 4 et 5.

S'il y a des égalités dans les phases de poules, les joueurs concernés seront départagés par un respot black en best of 3 (le premier à 2).

### **Article 6 : Classement régional**

#### **6.1 Points de compétition**

A la fin de chaque compétition, chaque participant se voit attribuer un nombre de points en fonction de son classement, selon le barème suivant :

Place	Points	Place	Points
1er	100	9e	40
2e	84	10e	38
3e	70	11e	36
4e	63	12e	35
5e	58	13e	34
6e	52	14e	33
7e	48	15e	32
8e	43	16e	31
		17e et +	30

Si plusieurs divisions sont nécessaires, le responsable sportif départemental créera un barème de points adapté, tout comme si le nombre de participants dépasse largement 17.

## 6.2 Égalité

Le directeur de jeu doit permettre l'organisation des matches de classement. Il peut, puisque l'enjeu est faible, les effectuer en frame sèche. Cas particulier, la petite finale (places 3 et 4) doit obligatoirement être jouée, au meilleur des 3 frames (au minimum).

En cas d'égalité parce qu'il n'a pas pu être fait de matches de classement, les joueurs concernés marquent tous le même nombre de points, à savoir celui correspondant au rang le plus élevé impliqué dans l'égalité.

*(Exemple : Quatre joueurs échouent lors des 1/4 de finale. Aucun match de classement n'a été fait. Ils marquent chacun les points attribués à la 5ème place (et non pas les points de la 6ème, 7ème ou 8ème place))*

## 6.3 Bonus break

Lorsqu'un joueur réalise un break supérieur ou égal à 25 points, il obtient un bonus de points qui apparaîtra dans le classement général.

Le joueur ne reçoit qu'une seule fois le bonus break par ranking, pour le meilleur break qu'il a réalisé dans la journée, selon le barème suivant :

- 1 point supplémentaire pour un break supérieur ou égal à 23
- 2 points supplémentaires pour un break supérieur ou égal à 32
- 4 points supplémentaires pour un break supérieur ou égal à 41
- x2 le joueur qui réalise le meilleur break de la journée voit son bonus multiplié par 2
- 1 point supplémentaire par dizaine au-delà de 50 (inclus)

*(ex : pour un break 74, le joueur marque 7 points (4 pour un break > à 41, et 3 par dizaine supérieure : 50, 60, 70)*

*(ex : si 74 est le meilleur break, le joueur marque 4 x 2(bonus), et 3 par dizaine supérieure : 50, 60, 70 = 11 points)*

## 6.4 Classement général

Lorsque les 5 journées de compétition sont terminées, on additionne les points des 4 meilleures performances réalisées et tous les bonus break (également les bonus break réalisés lors de la moins bonne performance et dont les points de classement ne sont pas pris en compte).

Les joueurs ayant participé aux 5 journées de compétition se voient attribuer un bonus de 10 points pour récompenser leur assiduité.

Le joueur qui obtient le plus grand score est sacré champion des Vosges, et la suite du classement constitue le classement départemental de la saison.

## Article 7 : Arbitrage

Etant donné qu'il n'y a pas d'arbitres officiels, l'auto-arbitrage est la règle générale : les deux joueurs s'arbitrent entre eux. En cas de problème lors d'un match, restez calme : demandez l'avis du directeur de jeu, qui a autorité pour trancher.

Bien sûr, chaque joueur est invité à arbitrer durant la journée, notamment pour les phases finales : c'est beaucoup plus confortable pour les joueurs encore en lice.

### ***Les "miss"***

Lors des phases qualificatives (poules, double KO) et jusqu'aux quarts de finale inclus, les fautes "miss" sont limitées au nombre de 2 (l'arbitre peut annoncer le "miss" deux fois, le joueur a donc trois tentatives pour se desnooker, l'adversaire ne peut marquer que trois pénalités au maximum).

Les fautes "miss" sont illimitées lors des demi-finales, finale et petite finale, suivant les règles du code sportif et dans le respect du fair-play approuvé par le directeur de jeu ([article 7.3.14 du code sportif](#)).

### **Article 8 : Cas non traités**

Tous les cas non prévus dans ce règlement seront examinés et tranchés par le responsable snooker de Ligue, en accord avec la commission sportive de la Ligue Lorraine de Billard.