



Ligue Lorraine de Billard

Règlement sportif snooker Championnat de Ligue

Edition du 11 août 2014

Article 1 : Journées de compétition

Le calendrier de la Commission sportive nationale snooker (CSNS) prévoit 5 journées de compétition appelées « rankings de Ligue ». Elles forment le championnat de Ligue.

Article 2 : Inscription

Les inscriptions se font pour chaque ranking. Elles sont ouvertes dès la fin du ranking précédent (ou 10 jours avant le premier ranking de la saison) et se terminent le jeudi précédent 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.

Note : le traitement des licences étant désormais informatisé, un joueur qui n'apparaît pas sur la base de données fédérale 72 heures avant la compétition ne pourra prétendre à participer.

Article 3 : Convocation et tirage au sort

Les convocations seront adressées aux joueurs au plus tard le vendredi précédent la compétition. Ils connaîtront leur lieu de convocation et l'heure de leur premier match. Les joueurs doivent arriver 15 minutes avant l'heure de convocation, pour permettre l'échauffement et de pallier à de l'avance dans le timing.

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

Article 4 : Encadrement / discipline

4.1 Directeur de jeu

Le responsable sportif de Ligue nomme un directeur de jeu pour chaque compétition. Il est chargé

de lancer les matchs, assurer le bon déroulement de la compétition, décider en cas de litige, rédiger un rapport à transmettre au responsable de Ligue à la fin de la compétition. En cas de problème, le directeur de jeu et le responsable snooker de Ligue 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...).

NB : 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 de Ligue de son absence à une journée de compétition, et si la raison est motivée et jugée recevable par le responsable de Ligue (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 de Ligue 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 de Ligue, 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.

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.

Article 5 : Format de jeu

En fonction du nombre de joueurs inscrits et du nombre de tables et salles disponibles, le responsable sportif de Ligue propose un format de jeu adapté.

Article 6 : Classement régional

6.1 Points de compétition

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

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

6.2 Égalité

Le directeur de jeu de la finale de Ligue doit permettre l'organisation des matches de classement. Il peut, puisque l'enjeu est faible, les effectuer en frame sèche ou en 3 blackball gagnantes.

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 ¼ 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 22 points, il obtient un bonus de points qui apparaîtront 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 22
- 2 points supplémentaires pour un break supérieur ou égal à 27
- 3 points supplémentaires pour un break supérieur ou égal à 32
- x2 le joueur qui réalise le meilleur break de la journée voit son bonus multiplié par 2
- 2 points supplémentaires pour le meilleur break de la journée, supérieur ou égal à 50

6.4 Classement général

Lorsque les 5 journées de compétition sont terminées, on additionne les points des quatre meilleures performances réalisées et tous les bonus break (également les bonus break réalisés lors de la cinquième et 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 de Lorraine, et la suite du classement constitue le classement régional de la saison.

Article 7 : Arbitrage

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 2.3.14 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.