

Wettspielreglement

Erstellungsdatum: 01. Januar 2006
Zuletzt überarbeitet: 28. Dezember 2024
Von: P. Nydegger, D. Holliger, E. Salzmann, Swiss Snooker

Abkürzungsverzeichnis

QT	Qualifikationsturnier (Ligen A, B, Jugend)
Open	Offenes Turnier
RL	Rangliste
SBV	Schweizerischer Billard Verband
SM	Schweizer Meisterschaft
SR	Schiedsrichter
TK	Technische Kommission
TL	Turnierleitung

Sprachliche Gleichbehandlung

Dieses Reglement verwendet Bezeichnungen, die sowohl von Frauen als auch von Männern als Träger wahrgenommen werden können.

Inhaltsverzeichnis

1	ORGANISATION	5
1.1	<i>Geltungsbereich</i>	5
1.2	<i>Unterstellung.....</i>	5
1.3	<i>Finanzielles Risiko</i>	5
2	ALLGEMEINES FÜR ALLE TURNIERE	5
2.1	<i>Spielbereich.....</i>	5
2.2	<i>Rauchverbot</i>	5
2.3	<i>Alkoholverbot.....</i>	5
2.4	<i>Mobiltelefone</i>	5
2.5	<i>Beglaubigung der Resultate und Rangliste.....</i>	6
2.6	<i>Resultatmeldung.....</i>	6
2.7	<i>Turniere.....</i>	6
2.8	<i>Regionen.....</i>	6
3	HALLEN.....	7
3.1	<i>Anforderungen für Sektionsturniere.....</i>	7
3.2	<i>Kommunikation</i>	7
3.3	<i>Tische</i>	7
3.4	<i>Zubehör</i>	7
3.5	<i>Bälle</i>	7
3.6	<i>Licht</i>	7
3.7	<i>Ruhe</i>	7
4	MEISTERSCHAFTSBETRIEB	8
4.1	<i>Alterslimiten.....</i>	8
4.2	<i>Kategorien.....</i>	8
4.3	<i>Mindestanzahl Teilnehmer.....</i>	8
4.4	<i>Spieler mit Wohnort in angrenzenden Ländern</i>	8
4.5	<i>Preise</i>	8
4.6	<i>Turnierleitung</i>	8
4.7	<i>Bekleidung.....</i>	9
4.8	<i>Generelle Vorschriften.....</i>	9
4.8.1	<i>Dress-Code 1.....</i>	9
4.8.2	<i>Dress-Code 2.....</i>	9
4.8.3	<i>Dress-Code 3.....</i>	9
4.9	<i>Verhalten.....</i>	10
5	QT.....	10
5.1	<i>QT-Runden</i>	10
5.2	<i>Anmeldung</i>	10
5.3	<i>Turnierbeginn.....</i>	10
5.4	<i>Pünktlichkeit und höhere Gewalt.....</i>	10
5.5	<i>Einspielzeit.....</i>	11
5.6	<i>Setzung</i>	11
5.6.1	<i>Setzliste QT Liga A.....</i>	11
5.6.2	<i>Setzliste QT Liga B.....</i>	11
5.7	<i>Modus.....</i>	12
5.7.1	<i>Liga A.....</i>	12
5.7.2	<i>Liga B.....</i>	12
5.8	<i>Spieldistanzen.....</i>	12
5.8.1	<i>Liga A.....</i>	12
5.8.2	<i>Liga B.....</i>	12
5.9	<i>Setzung Round Robin</i>	13
5.10	<i>Qualifikationskriterien für Halbfinal/Final</i>	13
5.11	<i>Zeitlimiten</i>	13
5.12	<i>Shoot Out.....</i>	14

5.13	Mid-Session Intervall (Pausen).....	14
5.14	Ranglisten.....	14
5.15	Aufstieg/Abstieg	14
5.16	Spielerrückzug vor der Saison	15
6	JUNIOREN	15
6.1	Zulassungskriterien Kategorie Jugend	15
6.2	Modus.....	15
6.3	Dress-Code.....	15
6.4	Schweizermeisterschaft Finalsple	15
7	SCHWEIZER MEISTERSCHAFT	16
7.1	Teilnahmeberechtigung/Teilnahmeverpflichtung	16
7.1.1	Liga A.....	16
7.1.2	Liga B.....	16
7.2	Startgeld/Entschädigung.....	16
7.3	Turnierorte und Daten	16
7.4	Schweizer Meister	16
7.5	Pflichten des Durchführers	17
7.6	Pflichten von Swiss Snooker	17
8	6-REDS SNOOKER SCHWEIZERMEISTERSCHAFT	18
8.1.	Regelungen.....	18
8.2	Modus.....	18
9	TEAM SCHWEIZERMEISTERSCHAFT	18
10	OPENTURNIERE	19
10.1	Regelungen.....	19
10.2	Finalturnier.....	19
10.3	Titelschutz.....	19
10.4	Rechte.....	19
10.5	Setzung an Openturniere.....	20
10.6	Turnierplakat	20
10.7	Preise	20
10.8	6-Reds-Open.....	20
11	CODE TABELLEN.....	21
11.1	Codes für Ligen, Open-Turniere und SSC-Turniere.....	21
12	SCHIEDSRICHTER	22
12.1	Schiedsrichterobmann.....	22
12.2	Aufgaben/Pflichten.....	22
12.3	Kontingente	22
12.3.1	A-Liga, SSC-Final, Open-Final	22
12.3.2	Schweizer Meisterschaft.....	22
12.4	Koordination.....	22
12.5	Bekanntgabe.....	22
13	KOMPETENZEN BEI EINEM VERBANDSTURNIER, KONTROLLORGANE, DISZIPLINARMASSNAHMEN, PROTESTE, FORFAIT	23
13.1	Kontrollorgane.....	23
13.2	Disziplinarmassnahmen.....	23
13.3	Proteste	23
13.4	Unentschuldigter Nichtantritt.....	23
13.5	Frühzeitiges Verlassen des Sektions-Turniers (Forfait)	24
14	SCHLUSSBESTIMMUNGEN	24

1 Organisation

1.1 Geltungsbereich

Die Bestimmungen dieses Reglements gelten für alle Lizenzspieler, Center und Clubs von Swiss Snooker sowie alle durch Swiss Snooker bewilligten Turniere.

1.2 Unterstellung

Das Reglement ist den Statuten des Schweizerischen Billard Verbands (SBV) und dem Geschäftsreglement von Swiss Snooker unterstellt.

1.3 Finanzielles Risiko

Ein Club/Spieler nimmt auf eigenes finanzielles Risiko an Sektions-turnieren, Open und SM teil und ist verantwortlich für seine Unkosten. Swiss Snooker übernimmt keine Haftung für Spieler, die an Turnieren teilnehmen. Versicherungen sind Sache der einzelnen Spieler und deren Clubs.

2 Allgemeines für alle Turniere

2.1 Spielbereich

Der Spielbereich (Turniertische plus genügend Raum darum herum) ist von der TL vor dem Turnier abzugrenzen. Im Spielbereich dürfen sich nur Spieler und SR sowie andere von der TL zugelassene Personen aufhalten.

2.2 Rauchverbot

Wenn das Lokal über kein Fumoir verfügt, ist im ganzen Lokal während des Turnierbetriebes ein Rauchverbot zu verhängen.

2.3 Alkoholverbot

Im Bereich um den Snookertisch darf nichts Alkoholisches stehen. Sämtliche alkoholischen Getränke sind für die Spieler während einer Partie verboten.

2.4 Mobiltelefone

Mobiltelefone sind während den Spielen auszuschalten. Die Benutzung eines Mobiltelefons während einem laufenden Spiel ist verboten.

2.5 Beglaubigung der Resultate und Rangliste

Der Spieler ist für die Beglaubigung der erzielten Resultate und der aufgestellten, egalisierten oder verbesserten Rekorde zuständig. Der Spieler kontrolliert auch seine Ranglistenpositionen und die dazugehörigen Angaben. Der Spieler muss innert 14 Tagen ab Veröffentlichung der Resultate und der Rangliste auf www.snooker.ch bei der TK Einspruch einlegen, wenn aus seiner Sicht etwas nicht korrekt ist. Der Einspruch kann per Mail oder auf dem Postweg erfolgen.

2.6 Resultatmeldung

Die Ranglisten, Spielpläne und der Rapport müssen von der TL direkt im Spielsystem eingetragen werden. Die Matchblätter in Papierform werden von der TL am Spielort abgelegt und zwei Wochen aufbewahrt, für den Fall von Reklamationen.

2.7 Turniere

QTs, und andere, von Swiss Snooker bewilligte Sektionsturniere, werden durch die TK koordiniert. Die TK legt den Spielplan und die Spielorte fest, veröffentlicht die Infos auf der Homepage und informiert die Veranstalter. Die Veranstalter verpflichten sich, die Turniere gemäss Vorgaben der TK abzuhalten.

2.8 Regionen

Bei Bedarf kann die TK/der Vorstand für einzelne Turnierserien Regionen festlegen.

3 Hallen

3.1 Anforderungen für Sektionsturniere

Die Billardcenter, welche sich um die Durchführung von Turnieren bewerben, müssen bestimmte Mindestanforderungen erfüllen. Eine Kommission, welche durch die TK bestimmt wird, kann die Center gemäss den nachstehenden Kriterien inspizieren und über deren Zulassung entscheiden.

3.2 Kommunikation

Um die Kommunikation zu gewährleisten, muss eine kompetente Person, insbesondere am Vorabend eines Turniers, erreichbar sein.

3.3 Tische

Die Anzahl der Tische muss der Grösse des Tableaus entsprechen. Die Tische müssen nivelliert sein und es soll genügend Platz vorhanden sein. Das Tuch muss vor Turnieren gereinigt, gebürstet und gebügelt werden.

3.4 Zubehör

Pro Tisch sollte folgendes Material vorhanden sein: 1 Zählrahmen, 2 Brücken, jeweils eine an jedem Tische. Ideal ist pro Tisch zusätzlich 1 hohe Brücke (Spider), 1 Schwanenhalsbrücke, 1 langes Queue oder Queue-Verlängerung, 1 lange Brücke. Alternativ können Spezialbrücken und Verlängerungen auch gut erreichbar zwischen zwei Tischen platziert werden.

3.5 Bälle

Masse gemäss Regelheft. Für die Sektionsturniere müssen gereinigte Turniersätze (Bevorzugt: Tournament Champion, Super Aramith) vorhanden sein. Es soll mit Clubeigenen Bällen gespielt werden. (Turnierleitung und Gegner müssen mit einem Wechsel des Ballsatzes einverstanden sein.)

3.6 Licht

Der Tisch muss gleichmässig ausgeleuchtet sein. Ein Lichteinfall auf die Spielfläche wie z.B. durch Sonnenlicht ist durch eine geeignete Abdeckung zu vermeiden.

3.7 Ruhe

Besucher und Zuschauer müssen auf das Turnier aufmerksam gemacht und zur Ruhe aufgefordert werden.

Lärm verursachende Spielautomaten in der Nähe der Turniertische müssen während des Turniers ausgeschaltet werden.

Sowohl Spieler wie auch Zuschauer sind daran zu erinnern, dass das Mobiltelefon auf „lautlos“ geschaltet werden muss.

4 Meisterschaftsbetrieb

4.1 Alterslimiten

Einteilung der Lizenzspieler in Alterskategorien:

- Jugend: Spieler, die am 31.12. vor Saisonbeginn, höchstens 20 Jahre alt sind
- Masters: Spieler, die am 31.12. vor Saisonbeginn, mindestens 40 Jahre alt sind

4.2 Kategorien

Unter der Bedingung, dass Punkt 4.3 erfüllt ist, führt der Verband für folgende Kategorien eine Meisterschaft mit Finalturnier durch:

- Jugend
- Damen
- Herren

Bei Bedarf können die Kategorien weiter aufgeteilt werden, z.B. Liga A und Liga B, oder Jugend U21, U17 etc.

4.3 Mindestanzahl Teilnehmer

Der Verband führt eine Meisterschaft mit Finalturnier für Kategorien mit sechs oder mehr Teilnehmern durch.

Ausnahme Kategorie Jugend: Wenn sich weniger als 6 Teilnehmer anmelden, entscheidet der Jugendverantwortliche in Absprache mit dem Vorstand über das Vorgehen.

Ausnahme Kategorie Damen: Ab 2 Damen kann eine Schweizermeisterin in einem separaten Finale erkoren werden.

4.4 Spieler mit Wohnort in angrenzenden Ländern

Dieses Gebiet ist bis maximal 50 Kilometer ausserhalb der Schweizer Landesgrenze definiert. Zwingend ist eine Mitgliedschaft in einem Schweizer Club.

4.5 Preise

An QTs sind Preise und Pokale nicht zwingend. An allen Schweizer-Meisterschaften und dem Open-Final ist die Sektion für die Preise und Pokale verantwortlich.

4.6 Turnierleitung

Das Turnier muss von einer Person geleitet werden, die

- a) entweder den Turnierleiterkurs von Swiss Snooker absolviert, oder
- b) bereits Turniere geleitet hat.

Bei unklaren Verhältnissen behält sich die TK die Entscheidung vor.

Siehe auch Turnierleiterreglement auf <https://snooker.ch/>

4.7 Bekleidung

Die Bekleidung muss sauber und gepflegt sein. Ein allfälliges Abzeichen sollte auf der Höhe der linken Brusttasche aufgetragen werden. Statt eines Clubabzeichens ist auch ein Aufdruck auf der Oberbekleidung zulässig. Ein solcher Aufdruck kann sich entweder auf der Höhe der linken Brusttasche oder auf dem Rücken befinden. Das Verbandsabzeichen bzw. die Landesfahne ist entweder auf der Höhe der linken Brusttasche (wenn der Club durch einen Aufdruck am Rücken kenntlich gemacht ist) oder auf der gleichen Höhe am linken Oberarm oder unmittelbar unter dem Club-abzeichen zu tragen (wenn dieses sich vorne befindet). Nicht auf-gedruckte Clubabzeichen und Verbandsabzeichen müssen aus Stoff sein und sind aufzunähen, aufzubügeln, aufzusticken oder mit unsichtbarem Doppelklebeband ordentlich zu befestigen. Bei Anwesenheit des Fern-sehens kann Swiss Snooker das Tenue vorschreiben.

Spieler haben keine Einsprache-Möglichkeit gegen Bekleidungsvergehen des Gegners und müssen die Begegnungen spielen, wenn das Tenue durch den SR oder die TL vorher akzeptiert wurde. Kopfbedeckungen sind verboten insofern es nicht gegen die Religion der Spieler spricht.

4.8 Generelle Vorschriften

Die TK und ihre Delegierten und/oder die TL behalten sich das Recht vor, fehlbare Spieler bei eindeutigen Situationen nicht starten zu lassen bzw. zu disqualifizieren. Es werden keine Ausnahmen genehmigt.

4.8.1 Dress-Code 1

Hose: Lange Anzugshose (keine Jeans, keine Trainerhose)
Hemd: Langärmelig
Gilet: Snookergilet
Schuhe: Geschlossene Halbschuhe
Fliege Ja, Alternative: Krawatte

4.8.2 Dress-Code 2

Hose: Lange Anzugshose (keine Jeans, keine Trainerhose)
Hemd: Langärmelig oder kurzärmelig
Gilet: Snookergilet
Schuhe: Geschlossene Halbschuhe
Fliege Nicht erforderlich

4.8.3 Dress-Code 3

Hose: Lange gepflegte Hose (keine Jeans, keine Trainerhose)
Hemd: Langärmelig oder kurzärmelig (alternative Polo-Shirt)
Gilet: Nicht erforderlich
Schuhe: Geschlossene Schuhe
Fliege: Nicht erforderlich

Achtung: Turnierleitung/Schiedsrichter/Vorstand können bei hohen Temperaturen Tenue-Erleichterung aussprechen.

4.9 Verhalten

Der Spieler hat als vorbildlicher Sportler aufzutreten und sich gegenüber anderen Spielern, Funktionären und Zuschauern korrekt und fair zu verhalten. Dies gilt grundsätzlich, insbesondere aber für die Dauer des Turniers. Vor dem ersten Spiel einer Begegnung begrüßen die Spieler einander und den SR per Handschlag. Nach der Begegnung verabschieden sie sich voneinander und vom SR auf die gleiche Weise.

5 QT

5.1 QT-Runden

QTs werden an mehreren Daten der Saison (QT-Runden) durchgeführt. Die TK legt die Anzahl Austragungsorte pro QT-Runde fest. Normalerweise finden alle QTs für alle Kategorien an den gleichen Wochenenden statt. Ausnahme: Jugend. Die TK behält sich vor, bei Terminkollisionen mit internationalen Meisterschaften, die zum Zeitpunkt der Festlegung des Kalenders noch nicht bekannt waren, das betreffende QT zu verschieben. Die TK kann bis zum Start der ersten QT-Runde Streichresultate festlegen.

5.2 Anmeldung

Wer an einem QT teilnehmen möchte, muss sich bis spätestens am Donnerstag vor dem Turnier 22 Uhr via snooker.ch angemeldet haben. Die Teilnehmerliste, Gruppeneinteilungen und Einfindungszeiten werden spätestens ab Freitag, 16 Uhr, auf snooker.ch publiziert.

5.3 Turnierbeginn

15 Minuten vor Spielbeginn des eigenen Matches muss man sich persönlich oder telefonisch bei der Turnierleitung melden.

Ansonsten wird das erste Spiel als verloren gewertet.

Abmeldungen bei anderen Turnierteilnehmern werden nicht akzeptiert.

5.4 Pünktlichkeit und höhere Gewalt

Ist ein Spieler 5 Minuten nach dem von der TL festgelegten Spielbeginn nicht spielbereit am Tisch, so verliert er den ersten Frame. Nach 15 Minuten ist der Match für ihn als verloren zu werten. Überdies sind die entsprechenden Disziplinar-Massnahmen gegen ihn einzuleiten. Als Entschuldigung für das nicht rechtzeitige Erscheinen am Tisch gilt nur höhere Gewalt.

Höhere Gewalt kann nur mit Bestätigungen von Amtspersonen oder Ärzten geltend gemacht werden. Werden weitere Gründe geltend gemacht, so entscheidet über deren Triftigkeit die Turnierleitung, sofern ihr dies zeitlich noch möglich ist. Ansonsten entscheidet darüber die TK. Selbst triftige Gründe für eine Verspätung oder für ein Nichterscheinen verhindern nicht

eine Disziplinarstrafe, wenn deren Eintreten nicht so bald als möglich und zumutbar gemeldet wurde.

5.5 Einspielzeit

Wenn sich ein Spieler einspielen will, so muss er 15 Minuten vor Spielbeginn am Tisch sein. Die Einspielzeit beträgt pro Spieler 5 Minuten. Die TL oder der Schiedsrichter ist für die Einhaltung der Einspielzeit verantwortlich. Es liegt im Ermessen der TL oder des Schiedsrichters die Einspielzeit wegen Störung von laufenden Partien an den Nebentischen nicht zu gestatten.

Grundsätzlich gibt es nur vor dem ersten Match eine Einspielzeit. Bei fixen Startzeiten im weiteren Verlauf des Turniers, insbesondere nach längeren Spielpausen, können weitere Einspielzeiten gewährt werden.

5.6 Setzung

5.6.1 Setzliste QT Liga A

Für die Setzung der QT-Runde 1 der Liga A, gilt eine vollständige Zufallsauslosung. Der Schweizermeister vom Vorjahr wird an Nummer 1 gesetzt. Für die restlichen QT-Runden der Liga A, gilt folgende Setzung, auf der Grundlage der aktuellen Liga A-Gesamtrangliste:

- Nr. 1 und 2 sind gesetzt im Tableau
- Nr. 3 und 4 der Rangliste werden gelost auf Position 3 und 4 im Tableau
- Nr. 5 bis 8 der Rangliste werden gelost auf Position 5 bis 8 im Tableau
- Nr. 9 bis 16 der Rangliste werden gelost auf Position 9 bis 16 im Tableau

5.6.2 Setzliste QT Liga B

Für die Setzung der QT-Runde 1 der Liga B gilt eine vollständige Zufallsauslosung. Für die restlichen QT-Runden der Liga B gilt eine Setzung auf der Grundlage der aktuellen Liga B-Gesamtrangliste.

5.7 Modus

5.7.1 Liga A

- Es wird ein Tableau-Modus gespielt mit einer Runde Doppel-KO.
- Es wird mit Zeitlimit gespielt

Es gilt Dresscode 2.

5.7.2 Liga B

- Mindestens 6 Teilnehmer müssen pro Turnierort gemeldet sein.
- Bei bis zu 12 Spielern wird im Gruppenmodus gespielt, plus Halbfinal und Final im KO-Modus
 - Der Erste der Gruppe 1 spielt gegen den Zweiten der Gruppe 2.
 - Der Erste der Gruppe 2 spielt gegen den Zweiten der Gruppe 1.
- Wenn weniger als 6 Spieler anwesend sind, entscheidet die TK über den Spielmodus und die Spieldistanzen.
- Ab 13 Spielern pro Turnierort wird ein Spielfeld im Tableau-Modus mit max. 1 Runde Doppel-KO gespielt.
- Es kann durch die TK ein QT pro Saison an einem Turnierort (All in One) mit Code 1 angesetzt werden.
- Die restlichen QT's werden mit Code 64 gespielt.

Es gilt Dresscode 3.

5.8 Spieldistanzen

5.8.1 Liga A

Start-Runde und alle Hoffnungsrunden: Best of 3/5 (Entscheid TK)
Alle Direktlauf-Runden: Best of 5.

5.8.2 Liga B

Alle Partien der Liga B werden Best of 3 gespielt.
(Ausnahme: bei weniger als 6 Spielern entscheidet die TK).

5.9 **Setzung Round Robin**

Gesetzt wird immer nach dem Schlangenprinzip, Beispiel bei 22 Teilnehmer (16 Qualifikanten).

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

5.10 **Qualifikationskriterien für Halbfinal/Final**

- Siege
- Direktbegegnung
- Frameverhältnis
- Breaks >19
- Blue-Ball-Game

Wenn in einer Gruppe 3 Spieler denselben Rang belegen und sich im Kreis geschlagen haben, dann wird nach obiger Reihenfolge entschieden. Diese wird nach Festlegung des Führenden weitergeführt und nicht von vorne begonnen.

5.11 **Zeitlimiten**

Bei den QTs in den Ligen A und B wird MIT Zeitlimit gespielt. Die TL kann aus besonderen Gründen entscheiden, dass auf ein Zeitlimit verzichtet wird. Kommt ein Zeitlimit zur Anwendung, gilt folgende Empfehlung:

Best of 3 wenn zweites Frame nicht beendet nach: 70 Min.

Best of 5 wenn viertes Frame nicht beendet nach: 130 Min.

Best of 7 wenn sechstes Frame nicht beendet nach: 190 Min.

Taktische Verzögerungen des Spiels können durch die TL / SR mit einem direkten Frameverlust geahndet werden.

Wenn das Zeitlimit zur Anwendung kommt, werden die offenen Frames mit Shoot Out entschieden.

5.12 Shoot Out

1 rote Kugel an der Längsbande, auf der Höhe von Pink, 6 Farben auf dem Spot. Normale Anspielreihenfolge. Das Shoot Out wird ohne Miss gespielt.

5.13 Mid-Session Intervall (Pausen)

Best of 3:	Keine Pause.
Best of 5:	Eine Pause von 5 Minuten nach Frame 2
Bei 6 Frames oder Bo7	Eine Pause von 10 Minuten nach Frame 3
Bei 8 Frames oder Bo9	Eine Pause von 15 Minuten nach Frame 4
Best of 11:	Eine Pause von 20 Minuten nach Frame 5
Best of 13:	Eine Pause von 25 Minuten nach Frame 6

Bei grösseren Distanzen liegt die Kompetenz der Intervalle beim Veranstalter. Dringlichkeiten (Bedürfnisse) müssen innert kürzester Frist und im Normalfall nur nach Beendigung eines Frames erledigt werden (ausgenommen defektes Leder, 20 Minuten). Der SR resp. die TL entscheidet, ob ein defektes Leder ersetzt werden darf. Der SR resp. die TL ist verantwortlich für die Einhaltung der Intervalle.

5.14 Ranglisten

Die Rangliste wird täglich aktualisiert. Jedes Resultat hat eine Gültigkeit von 365 Tagen.

Bei Punktegleichstand zwischen 2 oder mehreren Spielern, wird der Rang jedes Spielers (unter Saison zwecks Setzliste, Ende Saison zwecks Einteilung für die Endrunde) wie folgt festgestellt:

Höchstes QT-Resultat, zweithöchstes, dritthöchstes, usw. Sollte nach allen QT's immer noch Gleichstand herrschen, werden auch noch die zwei besten Open-Resultate beigezogen. Danach entscheidet der Vorstand.

5.15 Aufstieg/Abstieg

Die Ränge 16, 15, 14 der Liga A steigen direkt in die Liga B ab.

Die Ränge 1 und 2, sowie der Meister der Liga B steigen direkt in die Liga A auf.

Platz 3 und 4 der Liga B spielen eine Barrage gegen Platz 13 und 12 der Liga A.

Ausnahme:

Sollte der Spieler auf Rang 1 oder 2 Meister werden, steigt auch Rang 3 direkt auf. In dem Fall bestreiten Rang 4 und 5 die Barrage.

Nachrücken vor den Barrage-Spielen:

Will einer der qualifizierten Liga-B-Spieler in der nächsten Saison nicht aufsteigen, so können die nachfolgenden Spieler nachrücken, sowohl für den Direktaufstieg wie auch für die Barrage. Es wird jedoch maximal bis zum Rang 6 der Liga B nachgezogen. (Danach entscheidet der Vorstand über das weitere Vorgehen.)

Der Sieger der jeweiligen Barrage-Partie steigt in die Liga A auf.

Für die Barrage gilt Dresscode 1.

Die Barrage-Spiele finden innerhalb von 2 Wochen nach der B-Schweizer-Meisterschaft statt.

Beim Übertritt in eine andere Liga oder andere Kategorie werden die erzielten QT-Punkte gelöscht.

5.16 Spielerrückzug vor der Saison

Wenn ein qualifizierter A-Liga-Spieler für die nächste Saison nicht antritt, können Spieler in folgender Reihenfolge nachrücken:

- 1 Verlierer der Barrage-Spiele
- 2 Die direkten Absteiger der Liga A
- 3 Entscheid durch den Vorstand

6 Junioren

6.1 Zulassungskriterien Kategorie Jugend

Die Meisterschaft der Kategorie Jugend wird in der Altersklasse U21 durchgeführt. (Änderungen aufgrund hoher Teilnehmerzahlen vorbehalten) Zugelassen sind alle Jugendlichen, die am 31.12., vor Beginn der Saison, noch nicht 21 Jahre alt sind.

Jugendliche sind auch für die Liga B zugelassen. Bei einem Aufstieg in die Liga A ist eine Teilnahme an der Jugend-Meisterschaft nicht mehr erlaubt.

6.2 Modus

Der Modus der Jugend-Meisterschaft wird abhängig von der Anzahl Teilnehmer jeweils anfangs Saison vom Jugendverantwortlichen in Absprache mit der TK und dem Nati-Coach festgelegt.

6.3 Dress-Code

Kein Dresscode an den QTs.

6.4 Schweizermeisterschaft Finalspiele

Für die Teilnahme an den SM-Finalspielen qualifizieren sich die besten Spieler der offiziellen Jugend-Rangliste. Anzahl Qualifikanten, Modus und Dresscode werden von der TK festgelegt.

7 Schweizer Meisterschaft

7.1 Teilnahmeberechtigung/Teilnahmeverpflichtung

Die qualifizierten Spieler beider Ligen sind zur Teilnahme an der Endrunde verpflichtet. Im Verhinderungsfall ist die Abmeldung zwingend. Nichteinhalten dieser Abmeldepflicht hat eine Busse zur Folge (siehe auch Finanzreglement). Wenn ein Spieler nicht antritt, so hat der Gegner das Spiel Forfait gewonnen. Wenn beide Spieler nicht antreten, entscheidet der Vorstand über das weitere Vorgehen.

7.1.1 Liga A

Die ersten 8 Spieler der Rangliste sind für die Endrunde der Schweizer Meisterschaft qualifiziert. Die Spieldistanz entscheidet die TK. Es gilt Dresscode 1 für das Finalwochenende.

7.1.2 Liga B

Nach Abschluss der Vorrunde wird ein separates Endrunden-Turnier durchgeführt, für welches die ersten 16 Spieler der Rangliste qualifiziert sind. Die Spieldistanz entscheidet die TK. Dresscode 2. Die Halbfinalisten dieses Turniers qualifizieren sich für das Finalwochenende der Schweizermeisterschaft. Es gilt Dresscode 1 für das Finalwochenende.

7.2 Startgeld/Entschädigung

Es ist kein Startgeld zu entrichten. Der Veranstalter erhält eine Entschädigung laut Finanzreglement. Es liegt in seiner Verantwortung, ein allfälliges Defizit durch Sponsoring-Einnahmen zu decken.

7.3 Turnierorte und Daten

Werden von der TK frühzeitig publiziert.

7.4 Schweizer Meister

Die Schweizer Meister trägt den Titel für ein Jahr bis zur nächsten SM.

7.5 Pflichten des Durchführers

Neben den üblichen Pflichten für ein Sektions-Turnier ist der Veranstalter der SM auch für folgendes verantwortlich:

- Lokale Vermarktung (inkl. Information an die lokalen Medien)
- Organisation der Siegerehrung
- Klärung weiterer organisatorischer Fragen vor und während dem Anlass
- Organisation Hotelzimmer für Turnierleiter, Schiedsrichter, Nati-Coach
- Apéro (Der Verband entschädigt die Kosten nach Einreichung der Belege, das Kostendach ist im Finanzreglement definiert.)

7.6 Pflichten von Swiss Snooker

Swiss Snooker bzw. seinen zuständigen Gremien obliegen zusätzlich folgende Pflichten:

- Erstellen des Zeitplans und Klärung organisatorischer Fragen
- Erstellung des Turnierplakats
- Information der nationalen Medien
- Berichte erstellen und fotografieren
- Bereitstellung/Organisation von Medaillen und Pokalen
- Organisation von Schiedsrichtern (wenn nötig auch vom Ausland)
- Naturalpreis pro Schiedsrichter
- Vermittlung von Informationen an das Publikum.
Insbesondere sollen die Partien vor Beginn angekündigt werden (inkl. Vorstellung der Spieler und SR, Bekanntgabe der Distanz, etc.).
- Erstellen der Tableaus und das Bereitstellen eines Turnierleiters
- Entschädigung an den Veranstalter (laut Finanzreglement)

8 6-Reds Snooker Schweizermeisterschaft

8.1. Regelungen

Das Turnier wird an einem Wochenende durchgeführt. Am Samstag werden in verschiedenen Regionen Qualifikationen gespielt.

Die Mindestanzahl pro Region müssen 4 Spieler sein.

Alle Spieler müssen im Besitz einer Tageslizenz oder einer Lizenz sein.

Es wird ein Startgeld erhoben.

Es gilt Dresscode 3 für die regionalen Qualifikationen am Samstag und Dresscode 2 für den Finaltag am Sonntag.

Der 6-Reds Schweizermeister ist berechtigt an internationalen 6-Reds Wettbewerben teilzunehmen und wird vom Verband im Ermessen des Nati-Coaches unterstützt.

8.2 Modus

Die TK entscheidet je nach Anzahl Teilnehmer den Modus für den Samstag.

Am Finaltag wird ein Tableau-Modus mit einer Rund DKO gespielt.

Ausspielziele werden durch die TK bestimmt.

9 Team Schweizermeisterschaft

Alle Bestimmungen zur Teammeisterschaft sind dem separaten Team-Schweizermeisterschafts-Reglement zu entnehmen.

10 Openturniere

10.1 Regelungen

Alle Spieler müssen in Besitz einer Tages-Lizenz, Open-Lizenz oder einer Normal-/VIP-Lizenz sein.

Es wird eine separate Open-Rangliste geführt, welche als Open-Setzliste sowie für das Finalturnier verwendet wird. Jedes Resultat hat eine Gültigkeit von 365 Tagen.

In der Rangliste zur A- und B-Schweizer Meisterschaft werden die 2 besten Open-Ergebnisse gewertet.

Damit die Anmeldung auf www.snooker.ch freigeschaltet wird, muss ein Turnierplakat an tk@snooker.ch gesendet werden.

10.2 Finalturnier

Die besten 32 Spieler der Open Rangliste, welche mindestens 2 Open gespielt haben, sind berechtigt am Finalturnier teilzunehmen. Melden sich nicht alle der 32 bestklassierten Spieler an, können die nächsten Spieler der Rangliste, welche mindestens 2 Opens gespielt haben, nachrücken.

Es kann ein Startgeld erhoben werden. Der Veranstalter erhält die normale QT-Entschädigung. Es liegt in seiner Verantwortung, ein allfälliges Defizit durch Sponsoring-Einnahmen zu decken.

Es gilt Dresscode 2.

10.3 Titelschutz

Die Turniertitel für Open können von Swiss Snooker auf Antrag geschützt werden. Bei einem bewilligten Schutz ist eine jährliche Schutzgebühr zu entrichten. Im Finanzreglement ist diese Gebühr definiert. Sämtliche durch Swiss Snooker vergebenen Titel sowie deren Kombinationen und Variationen derselben sind automatisch geschützt.

10.4 Rechte

Die Turnierleitung ist frei in der Gestaltung von Spielplan, Spielmodus und Turnierbeginn. Die entsprechenden Angaben müssen den Spielern bei der Anmeldung bekannt gemacht werden. Ebenso müssen Spieler über Preise und Bekleidungsrichtlinien informiert werden.

Spezielle Bedingungen, wie z.B. Handicap- oder Teamwettbewerbe, müssen klar in der Ausschreibung ersichtlich sein. Solche Bedingungen können dazu führen, dass das Turnier keinen Anspruch auf Wertung in der Open Rangliste hat. Die TK entscheidet über Aufnahme eines solchen Turniers in die Wertung. Handicap Turniere können nur gewertet werden, wenn die Handicap-Verteilung vor dem Turnier mit der TK abgesprochen wurde.

Teamwettbewerbe werden auf keinen Fall gewertet. Bei Shoot-Out-Opens gibt es KEINE Punkte für Open- und Liga-Ranglisten.

10.5 Setzung an Openturniere

Für die Reihenfolge der Setzung empfiehlt Swiss Snooker (ist aber frei wählbar):

1. Titelverteidiger (TV)
2. Finalist letztes Jahr
3. Schweizer Meister
4. Wildcards
5. Profis bis Rang 100
6. Landesmeister in alphabetischer Reihenfolge des Landnamens in Englisch
7. Nationale Setzliste Open

10.6 Turnierplakat

Swiss Snooker empfiehlt, dass das Turnierplakat, resp. die Turnierausschreibung die folgenden Punkte beinhaltet:

- Turnierbeginn, Tableaugrösse und Modus
- Anmeldung (wo und bis wann)
- Adresse und Telefonnummer beteiligter Center
- Startgeld (inkl. Notiz für Tageslizenz-Gebühren) und Preisgeld
- Hinweis, dass ab einer gewissen Runde SR eingesetzt werden
- Dress-Code

Hinweis, dass es sich um ein offenes Snookerturnier handelt, an welchem jedermann teilnahmeberechtigt ist.

10.7 Preise

Die Clubs sind für die Preise und Pokale an den Open-Turnieren selbst verantwortlich. Für das Open-Finale ist die Sektion zuständig.

10.8 6-Reds-Open

Sämtliche Bestimmung für normale Open-Turniere werden auch für 6-Reds-Opens angewendet.

Ausnahme: 6-Reds-Open zählen nicht für Open- und Liga-Ranglisten.

11 Code Tabellen

11.1 Codes für Ligen, Open-Turniere und SSC-Turniere

Rang	Code 1 (QT)	Code 4 (Open / SSC)	Code 8 (Open / SSC)	Code 16 (Open / SSC)	Code 24 (Open / SSC)	Code 32 (Open / SSC)	Code 48 (Open / SSC)	Code 64 (Open / SSC)	Code 80 (Open / SSC)
1	600	25	50	100	150	200	300	400	500
2	480	20	40	80	120	160	240	320	400
3	384	16	32	64	96	128	192	256	320
4	345	13	26	51	82	102	154	205	256
5	280		23	46	69	92	138	184	230
7	239		19	37	56	75	112	149	187
9	195			32	48	64	96	128	160
13	163			26	39	52	78	104	130
17	128				33	43	65	86	108
25	100					34	51	68	85
33	78						40	53	66
41	61						31	42	52
49	48							33	41
57	38							26	32
65	23								25
81	13								15
97									9
113									6

12 Schiedsrichter

12.1 Schiedsrichterobmann

Der Schiedsrichterobmann wird gemeinsam durch den Vorstand von Swiss Snooker bestimmt.

Der Schiedsrichterobmann koordiniert die nationalen Turniereinsätze der Schiedsrichter.

12.2 Aufgaben/Pflichten

Dem SR einer Partie obliegen folgende Pflichten:

- Kontrolle der Tenues vor der Partie. Bei Feststellung von Überschreitungen, sofortige Meldung an die TL
- Kontrolle der Einhaltung der Regeln im Spielbereich. Bei Regelverstößen (Rauchverbot, Mobiltelefon, etc.) Hinweis an die fehlbare Person (Spieler oder Zuschauer) und Meldung bei der TL (sofort oder mittels Vermerk auf dem Matchprotokoll)
- Protokollierung weiterer nennenswerter Vorkommnisse während der Partie
- Ausfüllen des Matchprotokolls und Abgabe dessen bei der TL

12.3 Kontingente

12.3.1 A-Liga, SSC-Final, Open-Final

In der A Liga soll nach Möglichkeit ein Saal-Schiedsrichter während allen Partien anwesend sein. Mindestens der SSC-Final und der Open-Final sollte von einem Schiedsrichter geleitet werden.

12.3.2 Schweizer Meisterschaft

Die Finals Spiele werden, wenn möglich, durch Schiedsrichter geleitet. Es können auch ausländische Schiedsrichter eingesetzt werden (Budget SM).

12.4 Koordination

An den Sektionsturnieren und an der SM ist der Schiedsrichterobmann in Absprache mit der TK für die rechtzeitige Koordination der Einsätze und die Einhaltung der vorgeschriebenen Mindestkontingente verantwortlich.

12.5 Bekanntgabe

Die am Turnier anwesenden SR müssen vom Schiedsrichterobmann der TK bei Anmeldeschluss bekannt gegeben werden.

13 Kompetenzen bei einem Verbandsturnier, Kontrollorgane, Disziplinarmaßnahmen, Proteste, Forfait

13.1 Kontrollorgane

Alle Mitglieder der TK, des Sektionsvorstandes und gegebenenfalls von Swiss Snooker ausdrücklich ermächtigte Personen sind als befugte Kontrollorgane bei den Turnieren anzuerkennen. Den befugten Kontrollorganen ist der Zutritt zu allen Bereichen der Turnierstätte und Einsicht in alle jene Unterlagen zu gewähren, die Aufschluss darüber geben könnten, dass die Reglemente eingehalten werden oder wurden. Den Anordnungen dieser Kontrollorgane ist unverzüglich Folge zu leisten. Die Kontrollorgane müssen sich mit einem Personalausweis ausweisen.

13.2 Disziplinarmaßnahmen

Der Schiedsrichter oder die Turnierleitung kann in notwendigen Fällen als Disziplinarmaßnahme einen Verweis ohne direkte Folgen erteilen, bzw. in schweren oder Wiederholungsfällen Strafen vom Matchverlust bis hin zum Ausschluss vom Turnier verhängen. Ansonsten sind alle Verfehlungen und Verstöße gegen geltende Ordnungen der TK zu melden. Wer in Kenntnis eines solchen Sachverhaltes dessen Meldung unterlässt, macht sich in der gleichen Weise strafbar wie der eigentliche Verursacher (passiver Verursacher).

13.3 Proteste

Ein von der TL / SR getroffener Beschluss ist während des Turniers verbindlich und kann nicht aufgehoben werden. Ein Protest ist sofort nach Eintreten bzw. Feststellung des angefochtenen Umstandes im Spielprotokoll festzuhalten und zu unterschreiben. Auch die Turnierleitung und allenfalls Schiedsrichter haben zu unterschreiben. Der Protestgrund muss vermerkt werden. Binnen 3 Werktagen ist der begründete Protestantrag des Spielers, der den Protest eingereicht hat, der TK per Post oder Mail zu übermitteln. Proteste ohne begründeten Antrag und solche, die verspätet eintreffen, werden nicht behandelt. Damit ist kein weiteres Rechtsmittel mehr zulässig. Proteste, Einsprachen und andere Rechtsmittel sind nur möglich, wenn der Betreffende (bzw. der Club) seinen Verpflichtungen nachgekommen ist. Offizielle Proteste, die unter Einhaltung der Bestimmungen des vorliegenden Reglements eingereicht werden und unter das Doping Statut fallen, werden durch Swiss Snooker innert 14 Werktagen an die Dopingverantwortlichen zur Behandlung weitergeleitet.

13.4 Unentschuldigter Nichtantritt

Wenn ein angemeldeter Spieler bei einem Sektionsturnier UNABGEMELDET nicht antritt, wird laut dem Finanzreglement, Punkt 4.12, eine Busse ausgesprochen. In Fällen von höherer Gewalt oder Krankheit oder nicht

planbaren Ereignissen, kann der Spieler innert 3 Tagen nach dem Turnier ein Arzt-Zeugnis, Polizeibericht o. ä. an die TK senden. Bei nicht planbaren Ereignissen und in Streitfällen entscheidet der Vorstand endgültig.

13.5 Frühzeitiges Verlassen des Sektions-Turniers (Forfait)

Spieler, die während einem Sektions-Turnier vorzeitig und ohne plausiblen Grund Forfait geben, handeln grob unsportlich und es können Disziplinar-Massnahmen und Bussen eingeleitet werden. Die Turnierleitung ist verpflichtet, fehlbare Spieler im Spielsystem (Turnierprogramm) zu erfassen und der TK zu melden. Das Turnier wird für den fehlbaren Spieler nicht gewertet. Ein allfälliges bezahltes Startgeld kann nicht zurückgefordert werden. Ein allfälliges Preisgeld wird nicht ausbezahlt.

Der Spieler, der in der vorhergehenden Runde gegen den fehlbaren Spieler verloren hat, kann auf dessen Ranglistenplatz gesetzt werden und weiterspielen. In Gruppenspielen wird der nächste Spieler in der betroffenen Gruppe nachgezogen.

14 Schlussbestimmungen

Dieses Reglement tritt per 1. Januar 2025 in Kraft. Änderungen dieses Reglements bedürfen der Genehmigung des Vorstands.