

Règlement de compétition

Date de création : 1^{er} janvier 2006

Dernière modification : 28 décembre 2024

Par : P. Nydegger, D. Holliger, E. Salzmann, Swiss Snooker

Abréviations

| | |
|------|---|
| TQ | Tournoi qualificatif (ligues A, B, Juniors) |
| Open | Tournoi ouvert |
| CL | Classement |
| FSB | Fédération suisse de billard |
| CS | Championnat suisse |
| AR | Arbitre |
| CT | Commission technique |
| DT | Direction du tournoi |

Egalité linguistique

Les termes utilisés dans le présent règlement sont de nature générique et concernent indifféremment les genres féminins et masculins.

Note : la version originale allemande du présent règlement fait foi si des problèmes ou des divergences apparaissent.

Sommaire

| | | |
|----------|--|-----------|
| 1 | Organisation | 5 |
| 1.1 | Domaine de validité..... | 5 |
| 1.2 | Subordination | 5 |
| 1.3 | Risque financier..... | 5 |
| 2 | Généralités pour tous les tournois | 5 |
| 2.1 | Zone de jeu..... | 5 |
| 2.2 | Interdiction de fumer..... | 5 |
| 2.3 | Interdiction de consommer de l'alcool | 5 |
| 2.4 | Téléphone mobile | 5 |
| 2.5 | Vérification des résultats et des classements..... | 6 |
| 2.6 | Annonce du résultat | 6 |
| 2.7 | Tournois..... | 6 |
| 2.8 | Régions..... | 6 |
| 3 | Halles | 7 |
| 3.1 | Exigences pour les tournois de section | 7 |
| 3.2 | Communication | 7 |
| 3.3 | Tables..... | 7 |
| 3.4 | Accessoires..... | 7 |
| 3.5 | Billes..... | 7 |
| 3.6 | Lumière..... | 7 |
| 3.7 | Silence..... | 7 |
| 4 | Fonctionnement des Championnats | 8 |
| 4.1 | Limites d'âge..... | 8 |
| 4.2 | Catégories | 8 |
| 4.3 | Nombre minimum de participants..... | 8 |
| 4.4 | Autorisation de jouer pour les joueurs étant domiciliés dans des pays limitrophes..... | 8 |
| 4.5 | Prix..... | 8 |
| 4.6 | Directeur de tournoi..... | 8 |
| 4.7 | Tenue vestimentaire..... | 9 |
| 4.8 | Prescriptions générales..... | 9 |
| 4.8.1 | Dress-code 1..... | 9 |
| 4.8.2 | Dress-code 2..... | 9 |
| 4.8.3 | Dress-code 3..... | 9 |
| 4.9 | Comportement..... | 10 |
| 5 | TQ..... | 10 |
| 5.1 | Tours de TQ..... | 10 |
| 5.2 | Inscription..... | 10 |
| 5.3 | Début du tournoi..... | 10 |
| 5.4 | Ponctualité et cas de force majeure | 10 |
| 5.5 | Temps d'échauffement | 11 |
| 5.6 | Désignation des têtes de série | 11 |
| 5.6.1 | Désignation des têtes de série pour les TQ de la ligue A..... | 11 |
| 5.6.2 | Désignation des têtes de série pour les TQ de la ligue B..... | 11 |
| 5.7 | Mode..... | 12 |
| 5.7.1 | Ligue A..... | 12 |
| 5.7.2 | Ligue B..... | 12 |
| 5.8 | Distances | 12 |
| 5.8.1 | Ligue A..... | 12 |
| 5.8.2 | Ligue B..... | 12 |
| 5.9 | Désignation des têtes de série pour le Round Robin | 13 |
| 5.10 | Critères de qualification pour les demi-finales et la finale..... | 13 |
| 5.11 | Limites de temps | 13 |

| | | |
|-----------|--|-----------|
| 5.12 | Shoot Out..... | 14 |
| 5.13 | Mid-Session interval (Pauses)..... | 14 |
| 5.14 | Classements..... | 14 |
| 5.15 | Promotion / relégation..... | 14 |
| 5.16 | Retrait de joueurs avant la saison..... | 15 |
| 6 | Juniors..... | 15 |
| 6.1 | Critères pour l'autorisation de participer dans la catégorie Juniors..... | 15 |
| 6.2 | Mode..... | 15 |
| 6.3 | Dress-Code..... | 15 |
| 6.4 | Championnat suisse : finales..... | 15 |
| 7 | Championnat suisse..... | 16 |
| 7.1 | Autorisation de participer/Obligation de participer..... | 16 |
| 7.1.1 | Ligue A..... | 16 |
| 7.1.2 | Ligue B..... | 16 |
| 7.2 | Finance d'inscription / Indemnités..... | 16 |
| 7.3 | Lieux de tournois et dates..... | 16 |
| 7.4 | Champion suisse..... | 16 |
| 7.5 | Devoirs de l'organisateur..... | 17 |
| 7.6 | Devoirs de Swiss Snooker..... | 17 |
| 8 | Championnat suisse de 6 Reds..... | 18 |
| 8.1. | Dispositions règlementaires..... | 18 |
| 8.2 | Mode..... | 18 |
| 9 | Championnat suisse par équipes..... | 18 |
| 10 | Open 19 | |
| 10.1 | Dispositions règlementaires..... | 19 |
| 10.2 | Tournoi final..... | 19 |
| 10.3 | Protection du titre du tournoi..... | 19 |
| 10.4 | Droits..... | 19 |
| 10.5 | Désignation des têtes de série aux Open..... | 20 |
| 10.6 | Affiche du tournoi..... | 20 |
| 10.7 | Prix..... | 20 |
| 10.8 | Open de 6 Reds..... | 20 |
| 11 | Tablette des codes..... | 21 |
| 11.1 | Codes pour les ligues, les Open et les tournois SSC..... | 21 |
| 12 | Arbitre..... | 22 |
| 12.1 | Arbitre en chef..... | 22 |
| 12.2 | Tâches / Devoirs..... | 22 |
| 12.3 | Contingents..... | 22 |
| 12.3.1 | Ligue A, finale SSC, tournoi final Open..... | 22 |
| 12.3.2 | Championnat suisse..... | 22 |
| 12.4 | Coordination..... | 22 |
| 12.5 | Notification..... | 22 |
| 13 | Compétences lors d'un tournoi de la fédération, organes de contrôle, mesures disciplinaires, protêts, forfaits..... | 23 |
| 13.1 | Organes de contrôle..... | 23 |
| 13.2 | Mesures disciplinaires..... | 23 |
| 13.3 | Protêts..... | 23 |
| 13.4 | Absence inexcusée..... | 24 |
| 13.5 | Départ précoce d'un tournoi de section (forfait)..... | 24 |
| 14 | Dispositions finales..... | 24 |

1 Organisation

1.1 *Domaine de validité*

Les dispositions de ce règlement sont valables pour tous les joueurs licenciés, les centres et les clubs de Swiss Snooker ainsi que tous les tournois autorisés par Swiss Snooker.

1.2 *Subordination*

Le règlement est soumis aux statuts de la Fédération suisse de billard (FSB) et au règlement de gestion de Swiss Snooker.

1.3 *Risque financier*

Un joueur / club prend part aux tournois de section, Open et Championnat suisse à ses propres risques financiers et est responsable de ses frais. Swiss Snooker n'assume aucune responsabilité pour les joueurs qui prennent part à des tournois. Les assurances sont l'affaire des joueurs individuels et de leurs clubs.

2 Généralités pour tous les tournois

2.1 *Zone de jeu*

La zone de jeu (tables de tournoi et suffisamment d'espace tout autour) doit être délimitée par la direction du tournoi, avant le tournoi. Seuls les joueurs et les arbitres ainsi que d'autres personnes autorisées par la direction du tournoi ont accès à la zone de jeu.

2.2 *Interdiction de fumer*

Si le local ne dispose pas d'un fumoir, il s'agit d'imposer une interdiction de fumer dans tout le local durant le déroulement du tournoi.

2.3 *Interdiction de consommer de l'alcool*

Dans la zone autour de la table de Snooker, aucune boisson alcoolisée n'est autorisée. De plus, toutes les boissons alcoolisées sont interdites aux joueurs pendant les matchs.

2.4 *Téléphone mobile*

Pendant les matchs, les téléphones mobiles doivent être éteints. L'utilisation d'un téléphone mobile pendant un match en cours est interdite.

2.5 Vérification des résultats et des classements

Le joueur est responsable de la vérification des résultats obtenus et des records établis, égalisés ou améliorés. Le joueur vérifie également ses positions dans les classements ainsi que les informations qui s'y rapportent. Le joueur doit réclamer auprès de la CT dans les 14 jours suivant la publication des résultats et du classement sur www.snooker.ch si quelque chose n'est pas correct à son avis. Le recours peut être fait par e-mail ou par courrier postal.

2.6 Annonce du résultat

Les classements, les plans de jeu et les rapports doivent être saisis par la direction du tournoi directement dans le système de jeu. Les feuilles de match sur papier seront conservées par la direction du tournoi sur les lieux de tournoi pendant 2 semaines, pour le cas où il y aurait des réclamations.

2.7 Tournois

Tous les TQ et autres tournois de section approuvés par Swiss Snooker sont coordonnés par la CT. La CT définit le plan de jeu et les lieux des tournois, les publie sur la homepage et informent les organisateurs. L'organisateur s'engage à organiser les tournois selon les directives de la CT.

2.8 Régions

En cas de besoin, la CT/le comité peut définir des régions pour certaines séries de tournois.

3 Halles

3.1 Exigences pour les tournois de section

Les centres de billard qui postulent pour réaliser des tournois doivent remplir certaines exigences minimales. Une commission, déterminée par la CT, peut faire inspecter les centres selon les critères suivants et décider de leur autorisation.

3.2 Communication

Afin de garantir la communication, une personne compétente doit être atteignable, en particulier la veille au soir.

3.3 Tables

Le nombre de tables doit correspondre à la taille du tableau. Les tables doivent être nivelés et il doit y avoir suffisamment de place. Le tapis doit avoir été nettoyé, brossé et passé au fer à repasser avant les tournois.

3.4 Accessoires

Pour chaque table, le matériel suivant doit être à disposition : 1 tableau d'affichage, 2 râteaux (un à chaque extrémité de la table). L'idéal est de disposer en plus par table des éléments suivants : 1 araignée (reposoir plus haut que le râteau), 1 col de cygne, 1 queue longue ou extension de queue, 1 râteau long. En alternative, les râteaux spéciaux et les rallonges peuvent être placés entre deux tables, de manière bien accessible.

3.5 Billes

Mesures selon les règles de jeu. Pour les tournois de section, des sets de tournoi dûment nettoyés (De préférence : Tournament Champion, Super Aramith) doivent être disponibles. Les billes utilisées doivent être celles du club. (La direction du tournoi et les adversaires doivent être d'accord avec le changement du set de billes.

3.6 Lumière

La table doit être éclairée de manière uniforme. Il s'agit d'éviter tout rai de lumière sur la surface de jeu ; les rayons de soleil doivent par exemple être évités au moyen d'un cache adapté.

3.7 Silence

Les visiteurs et les spectateurs doivent être informés de la tenue du tournoi et leur silence doit être exigé. Les machines de jeu provoquant du bruit et situées près des tables de tournoi doivent être éteintes pendant le tournoi. Il convient de rappeler aux joueurs et aux spectateurs que le téléphone portable doit être mis en mode « silencieux ».

4 Fonctionnement des Championnats

4.1 Limites d'âge

Répartition des joueurs licenciés en catégories d'âge :

- Juniors : Joueurs qui ont au plus 20 ans le 31 décembre avant le début de la saison
- Masters : Joueurs qui ont au minimum 40 ans le 31 décembre avant le début de la saison

4.2 Catégories

A la condition que le point 4.3 soit rempli, la Fédération réalise un championnat avec un tournoi final pour les catégories suivantes :

- Juniors
- Dames
- Messieurs

Si nécessaire, les catégories peuvent être divisées davantage, par exemple Ligue A et Ligue B, ou Juniors M21, M17, etc.

4.3 Nombre minimum de participants

La Fédération réalise un championnat avec un tournoi final pour les catégories avec au moins six participants.

Exception catégorie Juniors : s'il y a moins de 6 participants inscrits, le responsable de la jeunesse décide de la marche à suivre en concertation avec le comité.

Exception catégorie Dames : A partir de 2 dames, une championne suisse peut être sacrée dans une finale séparée.

4.4 Autorisation de jouer pour les joueurs étant domiciliés dans des pays limitrophes

Cette région est définie par une zone de 50 kilomètres à l'extérieur de la frontière suisse. Une adhésion à un club suisse est obligatoire.

4.5 Prix

Pour les TQ, les prix et les coupes ne sont pas impératifs. La section est responsable des prix et des coupes lors de tous les Championnats suisses et lors du tournoi final Open.

4.6 Directeur de tournoi

Le tournoi doit être dirigé par une personne qui a soit

- a) suivi le cours de directeur de tournoi de Swiss Snooker ou
- b) déjà dirigé des tournois.

En cas d'ambiguïtés, la CT se réserve le droit de trancher.

Voir aussi le règlement de directeur de tournoi sur <https://snooker.ch/>.

4.7 Tenue vestimentaire

L'habillement doit être propre et soigné. Un éventuel insigne doit être porté à la hauteur de la poche gauche sur la poitrine. Au lieu d'un insigne de club, l'impression sur le haut de la tenue est également autorisée. Une telle impression peut se situer soit à la hauteur de la poche gauche sur la poitrine ou dans le dos. L'insigne de la Fédération respectivement le drapeau du pays doit être porté à la hauteur de la poche gauche sur la poitrine (si le club est reconnaissable par une impression dans le dos) ou à la même hauteur sur le haut du bras gauche ou juste sous l'insigne du club (si celui-ci ne se trouve pas à l'avant). Les insignes du club et de la Fédération qui ne sont pas imprimés doivent être en tissu et fixés correctement en étant cousus, collés au fer à repasser, brodés ou encore collés avec un scotch double-face invisible. En présence de la télévision, Swiss Snooker peut édicter la tenue.

Les joueurs n'ont pas la possibilité de déposer protest pour tenue vestimentaire incorrecte de l'adversaire et doivent jouer les rencontres si la tenue a auparavant été acceptée par l'arbitre ou la direction du tournoi. Les couvre-chefs sont interdits, pour autant que cela ne contrevienne pas à la religion des joueurs.

4.8 Prescriptions générales

La CT et ses délégués et / ou les directeurs de tournoi se réservent le droit de ne pas laisser jouer des joueurs fautifs lorsque la situation est incontestable, respectivement de les disqualifier. Aucune exception ne sera accordée.

4.8.1 Dress-code 1

Pantalon : Pantalon de costume long (pas jeans ou de training)
Chemise : A manches longues
Gilet : Gilet de snooker
Chaussures : Chaussures basses fermées
Nœud papillon : Oui, alternative : cravate

4.8.2 Dress-code 2

Pantalon : Pantalon de costume long (pas jeans ou de training)
Chemise : A manches longues ou courtes
Gilet : Gilet de snooker
Chaussures : Chaussures basses fermées
Nœud papillon : N'est pas exigé

4.8.3 Dress-code 3

Pantalon : Pantalon long élégant (pas jeans ou de training)
Chemise : À manches longues ou courtes (alternative : polo)
Gilet : N'est pas exigé
Chaussures : Chaussures fermées
Nœud papillon : N'est pas exigé

Attention : en cas de températures élevées, la direction du tournoi / l'arbitre en chef / le comité peuvent accorder un allègement de la tenue.

4.9 Comportement

Le joueur doit se présenter en tant que sportif qui donne l'exemple et doit se comporter correctement et de manière fair-play vis-à-vis des autres joueurs, des officiels et des spectateurs. Cela vaut fondamentalement et en particulier pour la durée du tournoi. Avant le premier jeu de la rencontre, les joueurs se saluent mutuellement et saluent l'arbitre au moyen d'une poignée de main. Après la rencontre, ils prennent congé l'un de l'autre et de l'arbitre de la même façon.

5 TQ

5.1 Tours de TQ

Les QT sont organisées à plusieurs dates au cours de la saison (tours de TQ). La CT fixe le nombre de lieux de compétition par date de QT. Normalement, tous les TQ de toutes les catégories ont lieu les mêmes week-ends. Exception : les Juniors. Si la date d'un TQ coïncide avec celle de Championnats internationaux qui n'était encore connue au moment de faire le calendrier, la CT se réserve le droit de déplacer le TQ concerné. Jusqu'au début du premier tour de QT, la CT peut définir s'il y a des résultats invalidés.

5.2 Inscription

Celui qui souhaite participer à un TQ doit s'être inscrit au plus tard à 22h le jeudi précédant le tournoi, sur le site snooker.ch.

La liste des participants, la composition des groupes et les heures d'arrivée seront publiées dès le vendredi à 16h sur snooker.ch.

5.3 Début du tournoi

Le joueur doit s'annoncer à la direction du tournoi 15 minutes avant le début de son propre match, en personne sur place ou par téléphone. A défaut, le premier match est perdu.

Les désinscriptions auprès d'autres participants au tournoi ne sont pas acceptées.

5.4 Ponctualité et cas de force majeure

Si un joueur n'est pas à la table et prêt à jouer dans les 5 minutes après l'heure fixée par la direction du tournoi pour le début du match, il perd alors la première frame. Après 15 minutes, le match est considéré comme perdu. En outre, les mesures disciplinaires correspondantes doivent être initiées à son encontre. Seuls les cas de force majeure peuvent servir d'excuse pour ne pas arriver à temps à la table.

Les cas de force majeure ne peuvent être invoqués qu'avec des

attestations faites par des officiels ou des médecins. Si d'autres raisons sont invoquées, la direction du tournoi décide du bien-fondé, pour autant que cela soit encore possible pour des raisons temporelles. Sinon, c'est la CT qui tranche à ce sujet. Même de bonnes raisons pour un retard ou une non-présentation n'empêchent pas une sanction disciplinaire, si leur survenue n'a pas été annoncée dès que possible et exigible.

5.5 Temps d'échauffement

Si un joueur veut s'échauffer, il doit être à la table 15 minutes avant le début du match. Le temps d'échauffement est de 5 minutes par joueur. La direction du tournoi ou l'arbitre est responsable du respect de la période d'échauffement. La direction du tournoi ou l'arbitre peut ne pas autoriser l'échauffement en cas d'interférences avec des matchs en cours sur les tables voisines.

En principe, il n'y a un temps d'échauffement qu'avant le premier match. En cas d'heures de début fixes dans la suite du tournoi, en particulier après de longues pauses, des temps d'échauffement supplémentaires peuvent être accordés.

5.6 Désignation des têtes de série

5.6.1 Désignation des têtes de série pour les TQ de la ligue A

Pour la désignation des têtes de série du tour 1 des TQ de la ligue A, un tirage au sort aléatoire complet est effectué. Le champion suisse de l'année précédente est placé comme n° 1. Pour les autres tours des QT de la ligue A, les têtes de série seront établies comme suit, sur la base du classement général actuel de la ligue A :

- les n° 1 et 2 sont placés dans le tableau
- les n° 3 et 4 du classement sont tirés au sort aux positions 3 et 4 du tableau
- les n° 5 à 8 du classement sont tirés au sort aux positions 5 à 8 du tableau
- Les n° 9 à 16 du classement sont tirés au sort aux positions 9 à 16 du tableau

5.6.2 Désignation des têtes de série pour les TQ de la ligue B

Pour la désignation des têtes de série du tour 1 des TQ de la ligue B, un tirage au sort aléatoire complet est effectué. Pour les autres tours des QT de la ligue B, les têtes de série seront établies sur la base du classement général actuel de la ligue B.

5.7 Mode

5.7.1 Ligue A

- On joue avec un mode tableau avec un tour de double KO
- On joue avec une limite de temps.

Le dress-code 2 est applicable.

5.7.2 Ligue B

- Au moins 6 participants par lieu de tournoi doivent être inscrits. Ce point ne s'applique pas aux juniors.
- Jusqu'à 12 joueurs, on joue en groupes ; la demi-finale et la finale sont jouées en KO direct.
 - le premier du groupe 1 joue contre le deuxième du groupe 2.
 - le premier du groupe 2 joue contre le deuxième du groupe 1.
- Si moins de 6 joueurs sont présents, la CT décide du mode de jeu et des distances.
- Dès 13 joueurs par lieu de tournoi, on joue en mode tableau avec au max. 1 tour en double KO.
- La CT peut fixer un TQ par saison dans un lieu de tournoi unique (All in One) avec le code 1.
- Les autres TQ sont joués en code 64.

Le dress-code 3 est applicable.

5.8 Distances

5.8.1 Ligue A

Le premier tour et tous les tours des perdants sont joués en Best of 3/5 (décision de la CT). Tous les tours directs sont joués en Best of 5.

5.8.2 Ligue B

Tous les matchs de ligue B sont joués en Bo3.

(Exception : s'il y a moins de 6 joueurs présents, la CT décide de la procédure).

5.9 Désignation des têtes de série pour le Round Robin

Les têtes de série s'établissent sur le principe du serpent. Exemple : 22 participants (16 qualifiés).

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

5.10 Critères de qualification pour les demi-finales et la finale

- Victoire
- Rencontre directe
- Rapport des frames
- Breaks >19
- Blue-Ball-Game

Si 3 joueurs ont le même rang dans un groupe et qu'ils se sont battus l'un l'autre, l'ordre ci-dessus est décisif. Après la détermination du premier de groupe, on poursuit cet ordre sans recommencer depuis le début.

5.11 Limites de temps

Les TQ de ligue A et de ligue B sont joués AVEC une limite de temps. Pour des raisons particulières, la direction du tournoi peut renoncer à une limite de temps. Si une limite de temps est appliquée, les recommandations suivantes sont valables :

Best of 3 si la deuxième frame n'est pas terminée après : 70 minutes.

Best of 5 si la quatrième frame n'est pas terminée après : 130 minutes

Best of 7 si la sixième frame n'est pas terminée après : 190 minutes

Les ralentissements tactiques du jeu peuvent être sanctionnés par la direction du tournoi / par l'arbitre par la perte directe d'un frame.

Si la limite de temps est appliquée, les frames qui ont débuté se départagent au Shoot Out.

5.12 Shoot Out

1 bille rouge le long de la bande longitudinale, à la hauteur de la bille rose, 6 couleurs sur les mouches (spots). Le Shoot Out est joué sans la règle du miss.

5.13 Mid-Session interval (Pauses)

| | |
|-------------------------|---|
| Best of 3 : | Pas de pause. |
| Best of 5 : | Une pause de 15 minutes après la 2 ^{ème} frame |
| 6 frames ou Best of 7 : | Une pause de 10 minutes après la 3 ^{ème} frame |
| 8 frames ou Best of 9 : | Une pause de 15 minutes après la 4 ^{ème} frame |
| Best of 11 : | Une pause de 20 minutes après la 5 ^{ème} frame |
| Best of 13 : | Une pause de 25 minutes après la 6 ^{ème} frame |

En cas de plus grandes distances, la compétence des pauses est du ressort de l'organisateur.

Les urgences (besoins) doivent s'effectuer en un très court laps de temps et doivent être normalement accomplis seulement après une frame (exception procédé défectueux, 20 minutes). L'arbitre respectivement la direction du tournoi décide si un procédé défectueux peut être remplacé. L'arbitre respectivement la direction du tournoi est responsable du respect des pauses.

5.14 Classements

Les classements sont actualisés quotidiennement. Chaque résultat a une validité de 365 jours.

En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs joueurs, le classement de chaque joueur (en cours de saison pour les têtes de série, en fin de saison pour la répartition en vue du tour final) est déterminé comme suit :

Meilleur résultat de TQ, deuxième meilleur résultat, troisième meilleur résultat, etc. Si l'égalité persiste après tous les TQ, les deux meilleurs résultats d'Open sont également pris en compte. (Ensuite, le comité décide de la suite de la procédure).

5.15 Promotion / relégation

Les joueurs classés aux rangs 16, 15 et 14 de la ligue A sont directement relégués en ligue B. Les joueurs classés aux rangs 1 et 2 ainsi que le champion de la ligue B sont directement promus en ligue A.

Les joueurs classés aux 3^e et 4^e places de la ligue B disputent un barrage contre les joueurs classés aux 13^e et 12^e places de la ligue A.

Exception :

Si un joueur classé au rang 1 ou 2 devient champion, le joueur classé au rang 3 est également directement promu. Dans ce cas, les rangs 4 et 5 disputent le barrage.

Repêchage avant les matchs de barrage :

Si un joueur de ligue B qualifié ne veut pas monter en ligue A la saison suivante, on procède à un repêchage des joueurs suivants, tant pour la promotion directe que pour le barrage, au maximum jusqu'au 6^e rang de la ligue B. (Ensuite, le comité décide de la suite de la procédure).

Le vainqueur de chaque match de barrage est promu en ligue A. Le dress-code 1 est applicable pour les matchs de barrage.

Les matchs de barrage ont lieu dans les 2 semaines suivant les Championnats suisses de ligue B.

En cas de passage dans une autre ligue ou une autre catégorie, les points des TQ obtenus sont effacés.

5.16 Retrait de joueurs avant la saison

Si un joueur qualifié en ligue A pour la saison à venir ne débute pas la compétition, on procède à un repêchage des joueurs dans l'ordre suivant :

- 1 les perdants des matchs de barrage
- 2 les relégués directs de la ligue A
- 3 décision par le comité

6 Juniors

6.1 Critères pour l'autorisation de participer dans la catégorie Juniors

Le championnat de la catégorie Juniors se déroule dans la classe d'âge M21. (Sous réserve de modifications en raison d'un nombre élevé de participants).

Sont autorisés à participer tous les jeunes qui n'ont pas encore 21 ans au 31.12, juste avant le début de la saison.

Les jeunes sont également autorisés à participer en ligue B. En cas de promotion en ligue A, la participation au championnat Juniors n'est plus autorisée.

6.2 Mode

Le mode du Championnat Juniors est fixé en début de saison par le responsable de la jeunesse en accord avec le chef de la CT et le coach national, en fonction du nombre de participants.

6.3 Dress-Code

Aucun dress-code lors des TQ.

6.4 Championnat suisse : finales

Les meilleurs joueurs du classement officiel Juniors se qualifient pour participer aux finales du CS. Le nombre de qualifiés, le mode et le dress code sont fixés par la CT.

7 Championnat suisse

7.1 Autorisation de participer/Obligation de participer

Les joueurs qualifiés des deux ligues sont tenus de participer au tour final. En cas d'empêchement, la désinscription est obligatoire. Le non-respect de cette obligation de désinscription aura pour conséquence une amende (voir aussi règlement des finances). Si un joueur ne se présente pas au tournoi, son adversaire a gagné le match par forfait. Si les deux joueurs ne se présentent pas au tournoi, le comité décide de la suite de la procédure.

7.1.1 Ligue A

Les 8 meilleurs joueurs du classement se qualifient pour le tour final du Championnat suisse. La CT décide de la distance de jeu. Le dress-code 1 est applicable pour le week-end de finales.

7.1.2 Ligue B

Après le tour qualificatif, un tournoi séparé pour le tour final est organisé, auquel les 16 premiers joueurs du classement sont qualifiés. La CT décide de la distance de jeu. Le dress-code 2 est applicable.

Les demi-finalistes de ce tournoi se qualifient pour le week-end de finales du Championnat suisse.

Le dress-code 1 est applicable pour le week-end de finales.

7.2 Finance d'inscription / Indemnités

Il n'y a aucune finance d'inscription à payer.

L'organisateur reçoit une indemnité selon le règlement des finances. Il est de sa responsabilité de couvrir un éventuel déficit par des recettes de sponsoring.

7.3 Lieux de tournois et dates

Seront publiés à temps par la CT.

7.4 Champion suisse

Les champions suisses portent le titre durant une année, jusqu'au prochain Championnat suisse.

7.5 Devoirs de l'organisateur

Les devoirs suivants incombent à l'organisateur du Championnat suisse, en plus des devoirs usuels pour un tournoi de section :

- Promotion locale de la manifestation (y c. information aux médias locaux)
- Organisation de la remise des prix
- Clarification d'autres questions d'organisation avant et pendant la manifestation
- Organisation des chambres d'hôtel pour le directeur de tournoi, les arbitres, le coach national
- Apéro (La Fédération rembourse les coûts sur présentation des justificatifs, le plafond des coûts est défini dans le règlement des finances).

7.6 Devoirs de Swiss Snooker

Il incombe à Swiss Snooker, respectivement à la commission compétente, les devoirs suivants :

- Création des horaires et clarification d'autres questions d'organisation
- Création de l'affiche du tournoi
- Information des médias nationaux
- Rédaction d'articles et prises de photographies
- Préparation/organisation des médailles et des coupes
- Organisation des arbitres (si nécessaire également de l'étranger)
- Prix en nature pour chaque arbitre
- Transmission d'informations au public.
Les matchs doivent notamment être annoncés avant le début (y c. présentation des joueurs et des arbitres, annonce de la distance, etc.).
- Création des tableaux et mise à disposition d'un directeur de tournoi
- Indemnités pour l'organisateur (selon règlement des finances)

8 Championnat suisse de 6 Reds

8.1. Dispositions réglementaires

Le tournoi se déroule sur un week-end. Le samedi, des qualifications seront jouées dans différentes régions.

Le nombre minimum de joueurs par région doit être de 4.

Tous les joueurs doivent être en possession d'une licence journalière ou d'une licence.

Des frais d'inscription sont perçus.

Le dress-code 3 est applicable pour les qualifications régionales du samedi et le dress-code 2 pour la journée finale du dimanche.

Le champion suisse de 6 Reds a le droit de participer aux compétitions internationales de 6 Reds et est soutenu par la Fédération, à l'appréciation du coach national.

8.2 Mode

Pour le samedi, la CT décide du mode en fonction du nombre de participants. La journée de la finale, on joue avec un tableau en double KO.

Les distances sont fixées par la CT.

9 Championnat suisse par équipes

Toutes les dispositions au sujet du championnat par équipe actuel sont à consulter dans le règlement du Championnat suisse par équipe séparé.

10 Open

10.1 Dispositions réglementaires

Tous les joueurs doivent être en possession d'une licence journalière, d'une licence Open ou d'une licence normale / VIP.

Un classement Open distinct est réalisé, lequel est utilisé pour la désignation des têtes de série Open ainsi que pour le tournoi final. Chaque résultat a une validité de 365 jours.

Dans le classement du Championnat suisse de ligue A et de ligue B, les 2 meilleurs résultats Open sont pris en compte.

Pour que l'inscription soit activée sur www.snooker.ch, l'affiche du tournoi doit être envoyée à tk@snooker.ch.

10.2 Tournoi final

Les 32 meilleurs joueurs du classement Open qui ont joué au moins 2 Open peuvent prendre part au tournoi final. Si les 32 joueurs les mieux classés ne s'inscrivent pas tous, les joueurs suivants au classement qui ont joué au moins 2 Open prennent la place.

Une finance d'inscription peut être perçue. L'organisateur reçoit la rétribution habituelle pour les TQ. Il est de sa responsabilité de couvrir un éventuel déficit par des recettes de sponsoring.

Le dress-code 2 est applicable.

10.3 Protection du titre du tournoi

Pour les Open, le titre du tournoi peut être protégé par Swiss Snooker, sur demande. En cas de protection agréée, une redevance annuelle est due.

Le montant de cette redevance est défini dans le règlement des finances. Tous les titres décernés par Swiss Snooker ainsi que leurs combinaisons et variations sont automatiquement protégés.

10.4 Droits

A un Open, la direction du tournoi est libre dans la conception du plan de jeu, du mode de jeu et du début du tournoi. Les données correspondantes doivent être portées à la connaissance des joueurs lors de l'inscription. De même, les joueurs doivent être informés des prix et des directives d'habillement.

Des conditions particulières, comme par exemple les compétitions handicap ou par équipes, doivent être clairement indiquées dans l'annonce. De telles conditions peuvent conduire à ce que le tournoi ne puisse en aucun cas revendiquer une notation dans le classement Open. La commission technique (CT) se prononce sur l'acceptation de ce tournoi dans la notation. Les tournois handicap ne peuvent être notés que si la distribution du handicap a été convenue avec la CT avant le tournoi. Les compétitions par équipes ne sont en aucun cas notées. Lors des Open Shoot-Out, il n'y a AUCUN point pour les classements Open et de ligue.

10.5 Désignation des têtes de série aux Open

Pour les têtes de série des Open, Swiss Snooker recommande (mais c'est à libre choix):

1. Tenant du titre
2. Finaliste de l'année dernière (facultatif)
3. Champion suisse
4. Wildcards
5. Professionnels jusqu'au 100^e rang
6. Champions nationaux selon l'ordre alphabétique du nom des pays en anglais
7. Têtes de série nationales pour les Open

10.6 Affiche du tournoi

Swiss Snooker recommande que l'affiche du tournoi, respectivement l'annonce du tournoi, contienne les points suivants:

- Début du tournoi, taille du tableau et mode
- Inscription (où et jusqu'à quand)
- Adresse et numéro de téléphone du centre participant
- Finance d'inscription (y c. note pour les taxes des licences journalières) et prix en espèces
- Remarque qu'à partir d'un certain tour, des arbitres seront engagés
- Dress-code

Remarque qu'il s'agit d'un tournoi de Snooker ouvert, auquel chacun a le droit de participer.

10.7 Prix

Lors des tournois Open, les clubs sont responsables des prix et des coupes. La section est responsable de la finale Open.

10.8 Open de 6 Reds

Toutes les dispositions concernant les Open normaux sont applicables aux Open de 6 Reds.

Exception: les Open de 6 Reds ne comptent pas pour les classements Open et de ligue.

11 Tabelle des codes

11.1 Codes pour les ligues, les Open et les tournois SSC

| 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 Arbitre

12.1 Arbitre en chef

L'arbitre en chef est déterminé de manière commune par le comité de Swiss Snooker.

L'arbitre en chef coordonne les engagements des arbitres dans les tournois nationaux.

12.2 Tâches / Devoirs

L'arbitre d'un match a les devoirs suivants:

- Contrôle des tenues avant le match. En cas de constatation d'une transgression, annonce immédiate à la direction du tournoi.
- Contrôle du respect des règles dans la zone de jeu. En cas de transgression des règles (interdiction de fumer, téléphone mobile, etc.), remarque à la personne fautive (joueur ou spectateur) et annonce à la direction du tournoi (immédiatement ou au moyen d'une note sur le protocole de match)
- Consignation des autres événements à signaler qui se sont produits durant le match
- Remplir le protocole de match et le donner à la direction du tournoi

12.3 Contingents

12.3.1 Ligue A, finale SSC, tournoi final Open

En ligue A, un arbitre de salle doit si possible être présent durant tous les matchs. La finale SSC et le tournoi final Open devraient être dirigés par un arbitre.

12.3.2 Championnat suisse

Les matchs de finale sont si possible dirigés par un arbitre. Des arbitres étrangers peuvent également être engagés (budget CS).

12.4 Coordination

Lors des tournois de section, l'arbitre en chef est responsable, en accord avec la commission technique, de la coordination à temps des engagements et du respect des contingents minimaux prescrits.

12.5 Notification

Les arbitres présents au tournoi doivent être indiqués par l'arbitre en chef à la CT lors du délai d'inscription.

13 Compétences lors d'un tournoi de la fédération, organes de contrôle, mesures disciplinaires, protêts, forfaits

13.1 Organes de contrôle

Tous les membres de la commission technique, du comité de section et le cas échéant les personnes expressément autorisées par Swiss Snooker sont reconnues en tant qu'organes de contrôle agréés lors des tournois. Les organes de contrôle agréés doivent pouvoir accéder à toutes les zones du site du tournoi et consulter l'ensemble des documents qui pourraient donner des éclaircissements pour savoir si les règlements sont ou ont été respectés. Les décisions de cet organe de contrôle sont à respecter sans délai. L'organe de contrôle doit décliner son identité au moyen d'une carte d'identité.

13.2 Mesures disciplinaires

En cas de nécessité, l'arbitre ou la direction du tournoi peut donner, comme mesure disciplinaire, un avertissement sans suites directes, respectivement dans les cas graves ou de récidive, prononcer des sanctions allant jusqu'à déclarer le match perdu ou l'exclusion du tournoi. Tous les manquements aux règlements et infractions aux règlements en vigueur sont à annoncer à la CT. Toute personne qui a eu connaissance d'une infraction et qui a omis de le signaler est également punissable (complice passif), comme la personne qui a commis l'infraction.

13.3 Protêts

Une décision prise par la direction du tournoi / l'arbitre est contraignante pendant le tournoi et ne peut pas être abrogée. Un protêt doit être inscrit et signé dans le protocole de jeu immédiatement après la constatation d'un litige. La direction du tournoi et l'éventuel arbitre doivent également signer le protocole. Le motif du protêt doit être signalé. La demande de protêt dûment justifié du joueur qui a déposé le protêt doit être envoyée à la CT par la poste ou par e-mail dans les 3 jours ouvrables. Les protêts non-justifiés ou qui arrivent en retard à la CT ne sont pas traités. D'autres moyens légaux ne sont pas autorisés.

Les protêts, les recours et autres moyens légaux ne sont possibles que si la personne concernée (respectivement le club) a rempli ses obligations.

Les protêts officiels, déposés en respectant les dispositions du présent règlement et tombant sous le statut du dopage, sont envoyés par Swiss Snooker dans les 14 jours ouvrables aux responsables du contrôle anti-dopage, pour traitement.

13.4 Absence inexcusée

Si un joueur ne se présente pas à un tournoi de la section et N'EST PAS DESINSCRIT, une amende sera infligée conformément au règlement des finances (point 4.12). En cas de force majeure, de maladie ou d'événements imprévisibles, le joueur peut envoyer un certificat médical, un rapport de police ou autres à la CT dans les trois jours après le tournoi. En cas d'événements imprévisibles et de litiges, la décision finale revient au comité.

13.5 Départ précoce d'un tournoi de section (forfait)

Les joueurs qui, lors d'un tournoi de section, déclarent forfait de manière précoce et sans raison valable, agissent de manière antisportive et des mesures disciplinaires et des amendes pourront être engagées à leur encontre. La direction du tournoi est obligée de saisir les joueurs fautifs dans le système (programme de tournoi) et de les annoncer à la CT. Le joueur fautif n'obtiendra aucun point pour le tournoi en question. Une éventuelle finance d'inscription payée ne peut être remboursée. Un éventuel prix en espèces ne sera pas versé. Le joueur qui a perdu contre le joueur fautif au tour précédent peut être placé à la place du joueur fautif au classement et continuer à jouer. Dans les jeux par groupes, le joueur suivant du groupe concerné peut prendre la place.

14 Dispositions finales

Ce règlement entre en vigueur au 1.1.2025.

Les modifications de ce règlement nécessitent l'acceptation du comité.