

# Règlement de directeur de tournoi

Date de création: 11 mai 2015  
Dernière modification: 28 décembre 2024  
Par: D. Holliger, E. Salzmann, Swiss Snooker

## **Abréviations**

TQ	Tournoi qualificatif (seulement joueurs licenciés)
Open	Open (joueurs licenciés)
Cl	Classement
FSB	Fédération suisse de billard
CS	Championnat suisse
Ar	Arbitre
CT	Commission technique
DT	Direction du tournoi
RC	Règlement de compétition

## **Egalité linguistique**

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

## **Numérotage**

La numérotation dans ce règlement correspond à la numérotation dans le règlement de compétition. Ceci vise à assurer la mise à jour synchrone de la réglementation.

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

## Sommaires

<b>1</b>	<b>ORGANISATION .....</b>	<b>4</b>
1.1	<i>Domaine de validité.....</i>	4
<b>2</b>	<b>GÉNÉRALITÉS POUR TOUS LES TOURNOIS .....</b>	<b>4</b>
2.1	<i>Zone de jeu.....</i>	4
2.2	<i>Interdiction de fumer.....</i>	4
2.3	<i>Interdiction de consommer de l'alcool .....</i>	4
2.4	<i>Téléphone mobile .....</i>	4
2.6	<i>Annonce du résultat .....</i>	4
<b>3</b>	<b>HALLES .....</b>	<b>4</b>
3.1	<i>Tables.....</i>	4
3.2	<i>Accessoires.....</i>	5
3.3	<i>Billes.....</i>	5
3.4	<i>Lumière.....</i>	5
3.5	<i>Silence.....</i>	5
<b>4</b>	<b>DÉROULEMENT DU TOURNOI .....</b>	<b>6</b>
4.6	<i>Direction du tournoi.....</i>	6
4.7	<i>Tenue vestimentaire.....</i>	7
4.8	<i>Prescriptions générales.....</i>	7
4.8.1	<i>Dress code 1 .....</i>	7
4.8.2	<i>Dress code 2 .....</i>	7
4.8.3	<i>Dress code 3 .....</i>	7
4.9	<i>Comportement.....</i>	8
<b>5</b>	<b>TQ ET AUTRES TOURNOIS DE LA SECTION .....</b>	<b>8</b>
5.3	<i>Début du tournoi.....</i>	8
5.4	<i>Ponctualité et cas de force majeure .....</i>	8
5.5	<i>Temps d'échauffement .....</i>	8
5.11	<i>Limites de temps .....</i>	9
5.13	<i>Mid-Session interval (Pauses).....</i>	9
<b>12</b>	<b>ARBITRE .....</b>	<b>10</b>
12.2	<i>Tâches / Devoirs .....</i>	10
12.3	<i>Contingents .....</i>	10
12.3.1	<i>Ligue A, finale SSC et tournoi final Open.....</i>	10
12.3.2	<i>Championnat suisse.....</i>	10
12.4	<i>Coordination.....</i>	10
12.5	<i>Notification .....</i>	10
<b>13</b>	<b>COMPÉTENCES LORS D'UN TOURNOI DE LA FÉDÉRATION, ORGANES DE CONTRÔLE, MESURES DISCIPLINAIRES, PROTÊTS, FORFAITS.....</b>	<b>11</b>
13.2	<i>Mesures disciplinaires .....</i>	11
13.3	<i>Protêts .....</i>	11
13.5	<i>Départ précoce d'un tournoi de la section (forfait).....</i>	11
<b>14</b>	<b>DISPOSITIONS FINALES .....</b>	<b>12</b>

## **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.

## **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 consommation contenant de l'alcool n'est autorisée. De plus, toutes les boissons alcoolisées sont interdites aux joueurs pendant les matches.

### **2.4 *Téléphone mobile***

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

### **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 informatique. 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.

## **3 Halles**

### **3.1 *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.

### **3.2 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.

### **3.3 Billes**

Mesures selon les règles de jeu. Pour les tournois de la section, des jeux de billes de tournoi nettoyées (de préférence: Tournament Champion, Super Aramith) doivent être mis à disposition. Les billes utilisées doivent être celles du club. (La direction du tournoi et l'adversaire doivent être d'accord avec un changement de jeu de billes).

### **3.4 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.

### **3.5 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 Déroulement du tournoi**

### **4.6 Direction du tournoi**

**Le directeur du tournoi a les obligations suivantes:**

- **La gestion des questions d'organisation qui peuvent survenir pendant un tournoi**
- **Accueil de tous les joueurs, arbitres, spectateurs et représentants de la presse**
- **Information de l'ensemble des joueurs et des arbitres, avant le début du tournoi (présentation du directeur du tournoi et de l'arbitre du tournoi, remarque au sujet des règles importantes à respecter, annonce respectivement mise en application de la règle du Shoot Out, etc.)**
- **Annonce du temps d'intervention des arbitres**
- **Engagement des arbitres**
- **Régler les conflits entre joueurs**
- **Contrôle des tenues vestimentaires et des licences (Open)**
- **Mettre à disposition 1 exemplaire des règles de jeu actuel**
- **Transmission des éventuelles nouvelles demandes de licence à Swiss Snooker.**
- **Attribution et occupation des tables pendant le tournoi**
- **Délimitation de la zone de jeu et contrôle du respect des règles (interdiction de fumer, interdiction de consommer d'alcool, téléphone mobile, spectateurs) à l'intérieur de celle-ci**
- **Surveillance et applications des règles de jeu et celles du règlement de compétition**
- **Prise de sanctions à l'encontre des personnes fautives (joueurs ou spectateurs)**
- **Préparation des protocoles de match**
- **Contrôle des classements des tournois en ligne et des rapports en ligne**
- **Création d'un rapport de tournoi avec photo**

#### **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 protêt pour tenue vestimentaire incorrecte 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 et autres tournois de la section**

#### **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 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 matches 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.

### **5.11 Limites de temps**

Lors des TQ, TQO et Championnats suisses de 6 Reds en ligue A, on joue AVEC une limite de temps.

Lors des TQ en ligue B, on joue AVEC une limite de temps.

La direction du tournoi peut décider, pour des raisons particulières, de renoncer à la limite de temps au début d'un tour. Si une limite de temps est appliquée, les limites de temps suivantes s'appliquent à titre de recommandation:

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'une frame.

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

### **5.13 Mid-Session interval (Pauses)**

Best of 3: Pas de pause.  
Best of 5: Une pause de 5 minutes après la 2e frame  
6 Frames ou Best of 7: Une pause de 10 minutes après la 3e frame  
8 Frames ou Best of 9: Une pause de 15 minutes après la 4e frame  
Best of 11: Une pause de 20 minutes après la 5e frame  
Best of 13: Une pause de 25 minutes après la 6e 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.

## **12 Arbitre**

### **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 et 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 au moins devraient être dirigées par un arbitre.

#### **12.3.2 Championnat suisse**

Les matches 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**

### **13.2 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.

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

Les joueurs qui, lors d'un tournoi de la 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 de groupe, le joueur suivant du groupe concerné peut progresser.

## **14 Dispositions finales**

Ce règlement entre en vigueur au 1.1.2025.

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