

Règlement de directeur de tournoi

Date de création: 11 mai 2015
Dernière modification: 14 février 2020
Par: D. Holliger, Secrétariat Swiss Snooker

Abréviations

TL	Tournoi libre
TQ	Tournoi qualificatif (seulement joueurs licenciés)
TQO	Tournoi qualificatif obligatoire
Open	Open (joueurs licenciés)
Cl	Classement
FSB	Fédération suisse de billard
CS	Championnat suisse
Ar	Arbitre
CT	Commission technique
DT	Direction du tournoi
TG	Tête de groupe
GO	Grand Open
Qual	Qualifiés
Pa	Participants
Tbl	Tableaux

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.

Sommaires

1	ORGANISATION.....	4
1.1	Domaine de validité.....	4
2	GÉNÉRALITÉS.....	4
2.1	Autorisation de jouer pour les joueurs étant domiciliés dans des pays limitrophes.....	4
3	HALLES.....	4
3.1	Exigences pour les TQ et OPEN.....	4
3.1.1	Infrastructure.....	4
3.1.2	Tables.....	4
3.1.3	Accessoires.....	4
3.1.4	Billes.....	4
3.1.5	Lumière.....	5
3.1.6	Silence.....	5s
4	DÉROULEMENT DU TOURNOI.....	5
4.1	Direction du tournoi.....	5
4.2	Arbitres.....	6
4.3	Compétences lors d'un tournoi de la section.....	6
4.4	Tenue vestimentaire.....	6
4.4.1	Prescriptions générales.....	7
4.4.1.1	Tenue code 1.....	7
4.4.1.2	Tenue code 2.....	7
4.4.1.3	Tenue code 3.....	7
4.5	Comportement.....	8
5	TQ.....	8
5.1	Début du tournoi.....	8
5.2	Ponctualité et cas de force majeure.....	8
5.3	Temps d'échauffement.....	8
5.4	Limites de temps.....	8
5.5	Mid-Session interval (Pauses).....	9
5.6	Annonce du résultat.....	9
5.7	Zone de jeu.....	9
5.8	Interdiction de fumer.....	9
5.9	Interdiction de consommer de l'alcool.....	9
5.10	Téléphone mobile.....	10
6	OPEN/CS DE 6 REDS / CS.....	10
6.1	Dispositions.....	10
7	ARBITRE.....	10
7.1	Contingents.....	10
7.1.1	TQ.....	10
7.2	Notification.....	10
8	PÉNALITÉS, PROTÊTS.....	11
8.1	Mesures disciplinaires.....	11
8.2	Protêts.....	11
9	DISPOSITIONS FINALES.....	11

1 Organisation

1.1 Domaine de validité

Les dispositions de ce règlement sont valables pour tous les directeurs de tournois de Swiss Snooker.

2 Généralités

2.1 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.

3 Halles

3.1 Exigences pour les TQ et OPEN

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

3.1.1 Infrastructure

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

3.1.2 Tables

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

3.1.3 Accessoires

Pour chaque table, le matériel suivant doit être à disposition: 2 râdeaux (un à chaque extrémité de la table), 1 araignée (reposoir plus haut que le râteau), 1 col de cygne, 1 queue longue ou extension de queue, 1 râteau long, 1 tableau d'affichage.

3.1.4 Billes

A Mesures selon les règles de jeu.

3.1.5 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.

3.1.6 Silence

Les visiteurs et les spectateurs doivent être informés au moyen d'un panneau, par exemple à l'entrée du centre, 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.

4 Déroulement du tournoi

4.1 Direction du tournoi

Le directeur du tournoi a les obligations suivantes:

- La gestion des questions d'organisation qui peuvent survenir pendant un TQ ou un Open
- 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
- 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, 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
- Si aucun directeur de tournoi ne peut être présent à un moment donné du tournoi, il est du devoir de l'organisateur de trouver un remplaçant adéquat

4.2 Arbitres

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

4.3 Compétences lors d'un tournoi de la section

Une décision de la direction du tournoi / de l'arbitre ne peut pas être abrogée pendant le tournoi. La décision de la direction du tournoi / de l'arbitre est contraignante durant le tournoi. Une décision de la direction du tournoi / de l'arbitre ainsi qu'un éventuel protêt du joueur doivent être notés sur le rapport. La note doit être signée par le joueur et par la direction du tournoi / l'arbitre. Un protêt doit être déposé par écrit dans les 3 jours ouvrables auprès de la CT.

4.4 Tenue vestimentaire

L'habillement doit être propre et soigné. Un éventuel insigne de club 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.

4.4.1 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.

4.4.1.1 Tenue code 1

Pantalon: Pantalon long en tissu sans poches appliquées
Chemise: A manches longues
Gilet: Gilet de snooker
Chaussures: Chaussures fermées avec ou sans lacets
(pas de sandales, chaussures de gym, chaussures de marche, bottes ou similaire)
Nœud papillon: Oui, alternative: cravate

4.4.1.2 Tenue code 2

Pantalon: Pantalon long en tissu sans poches appliquées, pas de training ou similaire
Chemise: A manches longues ou courtes, avec un col de chemise; doit être portée dans le pantalon
Gilet: Gilet de snooker
Chaussures: Chaussures fermées avec ou sans lacets
(pas de sandales, chaussures de gym, chaussures de marche, bottes, chaussons de danse ou similaire)
Nœud papillon: N'est pas exigé

4.4.1.3 Tenue code 3

Pantalon: Pantalon long élégant, pas de training ou similaire
Chemise: Alternative: polo. À manches longues ou courtes, avec un col de chemise
Gilet: N'est pas exigé
Chaussures: Chaussures fermées avec ou sans lacets, baskets
(pas de sandales, chaussures de marche, bottes ou similaire)
Nœud papillon: N'est pas exigé

4.5 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 Début du tournoi

Pour les TQ les tournois ne débutent pas avant 9h, tant le samedi que le dimanche.

5.2 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.

Sont considérés comme cas de force majeure 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.

5.3 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.

5.4 Limites de temps

Aux QT et CS de 6 Reds

La direction du tournoi détermine au début d'un tour si une limite de temps est applicable. 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'une frame.

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

5.5 Mid-Session interval (Pauses)

Best of 3: Pas de pause.

Best of 5: Une pause de 5 minutes après la 2e frame

Best of 7: Une pause de 10 minutes après la 3e frame

Best of 9: Une pause de 15 minutes après la 4e 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.

5.6 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 jusqu'à la fin de la saison, pour le cas où il y aurait des réclamations. Si ce point n'est pas respecté, le club organisateur (l'organisateur) peut être sanctionné.

5.7 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.

5.8 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.

5.9 Interdiction de consommer de l'alcool

Toutes les boissons alcoolisées sont interdites aux joueurs pendant les matches.

5.10 Téléphone mobile

Pendant les matchs, les téléphones mobiles sont soit éteints, soit confiés à la direction du tournoi.

L'utilisation d'un téléphone mobile pendant un match en cours est interdite et peut être sanctionnée.

6 Open/CS de 6 Reds / CS

6.1 Dispositions

Les dispositions relatives aux TQ s'appliquent également aux Open / CS de 6 Reds / CS en ce qui concerne les points suivants:

- Annonce du résultat
- Interdiction de fumer
- Interdiction de consommer de l'alcool
- Téléphone mobile

7 Arbitre

7.1 Contingents

7.1.1 TQ

QT Messieurs	Finale 1 arbitre
QT Juniors	Finale 1 arbitre
QT Dames (seulement si une finale est jouée)	Finale 1 arbitre

Tous les matchs sont si possible dirigés par un arbitre.

Lors des TQ, TQO et lors du Championnat suisse, 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.

7.2 Notification

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

8 Pénalités, protêts

8.1 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.

8.2 Protêts

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. Le protêt dûment justifié doit être transmis à la CT dans les 3 jours ouvrables (le timbre postal faisant foi).

9 Dispositions finales

Ce règlement entre en vigueur avec effet immédiat avec son acceptation par le comité à sa séance du 25 septembre 2015.

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