

Annexe 1: Contrôle de la durée des matchs

Conditions :

Lorsque le nombre d'inscrits à un Tournoi Régional dépassera le seuil de 128 joueurs en catégories Mixte (80 TS et 48 joueurs en 16 poules de 3 en 3 manches gagnantes), alors le tournoi passera en élimination directe 4 manches gagnantes avec 96 TS (plus facile à convoquer à un horaire précis) et le reste en tableau éliminatoire.

De plus les matchs auront une durée limitée pour continuer de garder le contrôle sur la fin du tournoi, et cela dans toutes les catégories (à exception de la catégorie Benjamin). Tous les matchs se jouant en 4 manches gagnantes, la durée impartie sera de 1h15 par match. (Durée de 1h45 pour la Catégorie Suprême)

Mise en Application:

- 1- La table de marque appelle les 2 joueurs d'un match et règle le chronomètre à 82 minutes (1h15 + 7 minutes).
Pour les joueurs Tête de Série disposant d'un rack de chauffe, le chrono sera porté à 85 minutes (Le match débutera lorsque le chrono affiche 75 minutes restantes). Les joueurs TS feront en sorte d'être prêts rapidement.
NB : pour les NTS, l'échauffement est prévu de 7h30 à 7h50.
- 2- Le premier joueur arrive et reçoit la bille blanche et le chrono est déclenché.
 - a. Le second joueur se présente à la table de marque et reçoit la feuille de match, il rejoint sa table, le match peut commencer.
 - b. Le second joueur est en retard, le chrono affiche 75 minutes restantes, la table annonce "Dernier appel avant manche perdue". Et toutes les 7 minutes après 75 (68, 61, 54, 47), une manche sera déclarée perdue par le joueur qui n'a pas rejoint la table.
- 3- Le match se déroule pendant les 1h15, puis le chrono sonne la fin du temps.
 - a. Le match est interrompu et le joueur qui mène à ce moment là gagne le match.
 - b. Le match est interrompu et peut reprendre jusqu'à son terme si les 2 joueurs sont à égalité.

A tout moment, si vous sentez que votre adversaire joue trop le temps, (plus de 45 secondes entre 2 coups), vous pouvez demander à la table de marque que quelqu'un vienne contrôler.