

**CODE SPORTIF REGIONAL
LIGUE NORD PAS DE CALAIS
CHAMPIONNAT DE SNOOKER
PAR EQUIPES
SAISON 2012 / 2013**



Fédération Française de Billard

Nord-Pas-de-Calais

Il s'agit d'un tournoi organisé par la Ligue de Billard Nord-Pas-de-Calais section Snooker et à l'issue duquel l'équipe qui remporte le championnat est déclarée championne de Ligue.

Le championnat se déroule en deux phases :

- Une phase qualificative où toutes les équipes se rencontrent lors de matchs aller et retour.
- Une phase finale avec les quatre premières équipes.

1 - ENGAGEMENT DES EQUIPES

L'engagement des équipes se fait auprès des représentants Snooker de votre club

Le portail pour engager une équipe est ouvert du **1^{er} septembre au 13 octobre** pour cette saison 2012-2013.

Chaque équipe peut choisir son nom, pourvu qu'elle y associe le nom de son club ou de sa ville.

Un chèque du droit d'engagement de 30 euros par équipe est à envoyer par chaque club à la Ligue pour le **13 octobre 2012**.

Le responsable snooker de la Ligue vérifie la conformité des équipes au présent règlement et valide la publication sur le site.

Un tirage au sort sera effectué pour déterminer le calendrier des rencontres qui sera ensuite mis en ligne.

2 – COMPOSITION D'UNE EQUIPE

Une équipe est constituée de 4 joueurs minimum et de 6 joueurs maximum. Un capitaine est nommé pour chaque équipe.

En cours de saison, un joueur licencié non inscrit peut être appelé dans une équipe et devient membre de cette équipe, à concurrence de 6 joueurs.

Tout club peut inclure dans chacune des ses équipes un joueur d'un autre club à condition que ce club n'engage pas d'équipe dans le championnat.

Toute équipe peut inclure un joueur licencié indépendant.

3 – DEROULEMENT DES RENCONTRES

Phase qualificative

Les joueurs présentés par une équipe pour disputer une rencontre doivent être en mesure de présenter leur licence valide.

Tous les joueurs désignés par le capitaine d'équipe doivent être présents au début de chaque rencontre.

Une équipe est constituée de 3 joueurs.

Les équipes se rencontrent en matchs aller-retour.

Les matchs se déroulent ainsi (A1= joueur 1 de l'équipe qui reçoit ; B1= joueur 1 de l'équipe qui se déplace) :

A1 B1
A2 B2
A3 B3
A1 B2
A2 B3
A3 B1
A1 B3
A2 B1
A3 B2
A1 B1
A2 B2
A3 B3

L'équipe qui reçoit inscrit les noms de ses 3 joueurs participant à la rencontre en remplissant les cases A1, A2 et A3 de la feuille de match. Elle organise ensuite un tirage au sort avec les noms des 3 joueurs de l'équipe qui se déplace dans l'ordre du tirage dans les cases B1, B2 et B3.

Les joueurs qui s'affrontent 2 fois lors de la rencontre sont ainsi déterminés de manière aléatoire.

Chaque match se joue en douze frames. Une frame gagnée donne 1 point, une frame perdue 0 point.

L'équipe qui se déplace entame. Les joueurs qui se rencontrent 2 fois inversent l'entame pour leur deuxième rencontre.

Le nombre de miss est limité à 3 par situation/position de « snooker ».

Le classement des équipes se fait au nombre de frames gagnées.

L'organisation des rencontres est gérée par les capitaines d'équipe qui se réfèrent au calendrier. Le capitaine qui reçoit est en charge de contacter le capitaine de l'équipe adverse pour la date et l'heure du match.

Les capitaines d'équipe informent le responsable format des dates et heures des rencontres.

Une équipe peut présenter deux joueurs pour une rencontre et dans ce cas a perdu 4 frames.

En cas d'incident exceptionnel (accident, intempérie, panne...) le capitaine de l'équipe concernée contacte le responsable format et le capitaine de l'équipe adverse.

La rencontre pourra être jouée ultérieurement en accord avec les capitaines, le responsable format et le responsable Ligue.

La saison démarre avec tous les matchs aller et se poursuit avec les matchs retour.

Les joueurs s'arbitrent eux-mêmes ou par les joueurs en attente d'une table pour jouer leur frame.

Un délai de 2 semaines est prévu pour organiser une rencontre. Une rencontre ne peut pas se jouer ni avant ni après la date butoir prévue au calendrier. Si à la date butoir le match n'est pas joué, l'équipe qui se déplace est forfait.

L'équipe qui reçoit est chargée de communiquer les résultats de la rencontre dans les 48 heures au responsable format. Si cela n'est pas fait l'équipe qui reçoit est forfait.

Phase finale

Au terme de la phase qualificative les 4 équipes ayant totalisé le plus de frames gagnées sont qualifiées pour la phase finale.

Les critères pris en compte en cas d'égalité sont dans l'ordre :

- le nombre de forfaits (l'équipe ayant le moins de forfaits dans la saison est qualifiée).
- le frame average particulier entre les deux équipes à égalité.

Si les deux équipes sont toujours à égalité, un match de barrage aura lieu ceci dans les mêmes conditions que la phase finale, après tirage au sort du lieu de la rencontre.

La date de la finale est déterminée en début de saison et apparait dans le calendrier.

L'organisation de la finale est attribuée au club vainqueur de la saison précédente, s'il est qualifié et s'il dispose des infrastructures suffisantes. Sinon elle est proposée aux clubs qualifiés dans l'ordre du classement après la phase qualificative.

Déroulement de la finale :

L'équipe première entame et joue contre la quatrième.

Pour la finale et la petite finale un tirage au sort est effectué pour déterminer l'entame et l'ordre de passage des joueurs.

Un arbitre est obligatoire pour les finales phases finales.

Les coupes et médailles d'or, d'argent et de bronze sont remises par le responsable de ligue aux trois premières places à l'issue du classement final.

Le club qui accueille la finale peut à son libre choix décider de remettre des trophées selon différents critères (meilleur jeune, meilleur senior, meilleure féminine, prix de la combativité.....).

4 – INCIDENTS LORS D'UNE RENCONTRE

Une équipe perd la rencontre :

si elle se présente avec un seul joueur.

.si elle fait jouer un joueur non licencié.

.si elle fait intervenir un septième joueur en cours de saison.

.si elle est forfait pour cette rencontre.

L'équipe perdante n'obtiendra aucun point pour cette rencontre et l'équipe adverse sera créditée de 6 frames (2 frames par joueurs présents).

Pour le cas où il y aurait plus de 10 équipes inscrites pour le championnat, les points pour match perdu seront revus par le comité directeur.

5 – TENUE

Les tenues homologuées pour le championnat de Ligue par équipe sont les tenues de Ligue Régionale :

Tenue Officielle :

Pour les hommes et les femmes :

- Chemise à manches longues portées fermées,
- Nœud papillon, cravate ou foulard,
- Pantalon de ville (jeans et survêtements interdits),
- Gilet de costume (sans manche),
- Chaussures de ville (tennis, baskets, dock-sides, sandales, nu-pieds interdits).

Tenue du club :

- Polo avec logo du club,
- Pantalon et chaussures de ville,

Pour les inscriptions et marques publicitaires, les joueurs se réfèrent au Code Sportif National.

6 – LITIGES

Au cas où un différend intervient entre 2 joueurs sur un point de règlement de jeu lors d'un match, les deux capitaines prennent la décision la plus impartiale.

En cas de litiges intervenant dans des cas de figures non prévus, le collège des représentants des clubs règle le différend avec validation du Responsable Sportif Snooker de la Ligue Nord- Pas- de- Calais.

7 – COORDONNEES UTILES

1- Responsable Ligue :

DUTOIT Etienne

0660952425 etiennedutoit@aol.com

2 – Responsable format

TOUSSAINT Géraud

0682696268 t.geraud@yahoo.fr

3 - Responsable info snooker site de la Ligue :

DUTOIT Etienne

0660952425 etiennedutoit@aol.com

