



## Championnat par Equipes

Il s'agit d'un Championnat par Equipes de Snooker organisé par la C.S.N.S et déroulant en 3 phases et à l'issue duquel l'équipe qui remporte la compétition est déclarée Championne de France par Equipes.

**Le Championnat se déroule en 3 phases :**

**- Une phase « académie Nord-Pas-de-Calais » du 01 octobre 2016 jusqu'au 14 avril 2017 :**

**Des phases « académies » qui qualifient X Equipes pour les différentes finales de « Zones » qui auront lieu les 22 et 23 avril,**

**- Une phase « Zones » les 22 et 23 avril 2017 :**

**Des finales « Zones » qui qualifient 8 Equipes pour la Finale France des 20 et 21 mai 2017, et ce au prorata du nombre d'Equipes engagées dans chaque Zone,**

**- Une phase « Finale France » les 20 et 21 mai 2017.**

### **Article 3.10.1 – Engagement des Equipes**

L'engagement des Equipes se fait auprès du responsable format du Championnat par Equipes, Géraud TOUSSAINT.

La date limite pour engager une équipe est fixée au **23 septembre 2016**.

Chaque équipe peut choisir son nom, pourvu qu'elle y associe le nom de son Club et/ou de sa ville (pas d'obligation pour la ville mais au moins le Club).

Un droit d'engagement de **30 euros par équipe** est à envoyer par chaque équipe ou Club (si ce dernier le prend en charge) au secrétariat de la F.F.B. L'argent récolté doit permettre de financer le déplacement et le séjour des Equipes qualifiées pour la « Finale France ».

Le responsable vérifie la conformité des Equipes au présent règlement.

### **Article 3.10.2 – Composition d'une Equipe**

Les Equipes se créent au sein des Clubs affiliés F.F.B.

Une équipe est constituée de 2 joueurs titulaires. Dès lors qu'un titulaire s'engage dans une équipe, son engagement dans cette équipe est considéré comme définitif. Il ne peut donc changer d'équipe en cours de saison. Un capitaine est nommé pour chaque équipe.

Un vivier de remplaçants se constitue au sein des Clubs ; une équipe peut faire appel à un ou deux remplaçants du vivier pour effectuer des remplacements quand cela s'avère nécessaire. A compter de 3 Equipes dans un Championnat de Ligue, on émettra une règle stipulant que si un remplaçant a effectué 50% des matchs ou plus au sein d'une équipe, il prend alors la place du titulaire qu'il a le plus remplacé. Cette règle est destinée à avoir un maximum de souplesse dans la tenue des matchs tout en limitant les abus au niveau des remplacements.

Tout Club peut inclure dans chacune de ses Equipes un joueur d'un autre Club à condition que ce Club n'engage pas d'équipe dans le Championnat.

Toute équipe peut inclure des joueurs licenciés indépendants à condition qu'ils jouent au sein de la Ligue de leur adresse personnelle. Si ces joueurs ont le statut de remplaçants, ils s'engagent à être remplaçant pour le ou les Equipes d'un seul Club.

### **Article 3.10.3 – Déroulement des rencontres**

#### **Article 3.10.3.1 - Phase qualificative – Académie →ZONE**

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.

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

La phase qualificative se déroule en matchs aller et retour. Un fichier excel est prévu pour établir un calendrier en fonction du nombre d'Equipes, saisir les résultats et effectuer le Classement. Les cas de figures envisagés vont de 2 à 10 équipes maximum par académie. S'il n'y a qu'une seule équipe d'engagée dans

une académie, cette équipe est alors directement qualifiée pour la finale de sa Zone.

Les matchs se déroulent comme suit (A1= joueur 1 local ; B1= joueur 1 visiteur) :

A1 B1 (1 frame) (B1 ouvre)  
A2 B2 (1 frame) (B2 ouvre)  
A1-A2 / B1-B2 (1 frame en coups alternés<sup>1</sup>) (B1 ou B2 ouvre)  
A1 B2 (1 frame) (A1 ouvre)  
A2 B1 (1 frame) (A2 ouvre)  
A1-A2 / B1-B2 (1 frame en coups alternés) (A1 ou A2 ouvre)  
Ax/Bx (1 frame joueurs nommés par les capitaines) (Tirage au sort pour l'ouverture)

Le capitaine de l'équipe qui reçoit a la charge de remplir la feuille de match en inscrivant les noms des joueurs avant l'entame des matchs. Il veille au respect du règlement présent.

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 alors être jouée ultérieurement en accord avec les capitaines et le référent Equipes des différentes Ligues.

En cas de forfait, 4 frames sont attribuées à l'équipe adverse.

La phase Ligue démarre avec tous les matchs aller et se poursuit avec les matchs retour. Une « période » de 10 à 12 jours est prévu pour organiser une rencontre.

Les joueurs s'arbitrent eux-mêmes ou par des arbitres volontaires du Club hôte.

Une rencontre ne peut pas se jouer ni avant ni après les périodes prévues au calendrier. Si à la date butoir le match n'est pas joué, l'équipe qui se déplace est forfait.

Un référent « Equipes » doit être nommé pour chaque académie engageant des Equipes. Ils ont la responsabilité de recevoir et compiler sur le fichier Excel

---

<sup>1</sup> manche de double en jeu alterné, l'un empoche une rouge, le coéquipier empoche une couleur... Appellation « Scotch Double »

transmis en début de saison l'ensemble des résultats transmis par les Equipes durant la phase « académie » de la compétition. A la fin de celle-ci (au plus tard le 14 avril), les référents Equipes communiquent les résultats compilés au Responsable « Equipes » de la compétition.

En phase de « académie », l'équipe qui reçoit est chargée de communiquer les résultats de la rencontre dans les 48 heures au responsable désigné dans chacune des académies. Si cela n'est pas fait, l'équipe qui reçoit est forfait.

### **Article 3.10.3.2 - Phase qualificative ZONE → Finale FRANCE**

Au terme de la phase qualificative « académie » (14 avril au plus tard), on qualifie un nombre d'Equipes par Ligue calculé au prorata du nombre d'Equipes engagées dans les différentes académies de la Zone. Les critères pris en compte en cas d'égalité dans les Ligues sont dans l'ordre :

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

Si les deux Equipes 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.

En phase Zone, 8 Equipes sont retenues pour disputer une compétition qui qualifiera X Equipes par Zone pour la Finale France. De la même manière que la phase qualificative académie → ZONE, on qualifie pour la Finale France un nombre d'Equipes par Zone calculé au prorata du nombre d'Equipes engagées dans les 5 Zones du territoire.

Les matchs se déroulent comme suit (A1= joueur 1 local ; B1= joueur 1 visiteur) :

- A1 B1 (1 frame) (B1 ouvre)
- A2 B2 (1 frame) (B2 ouvre)
- A1-A2 / B1-B2 (1 frame en coups alternés) (B1 ou B2 ouvre)
- A1 B2 (1 frame) (A1 ouvre)
- A2 B1 (1 frame) (A2 ouvre)
- A1-A2 / B1-B2 (1 frame en coups alternés) (A1 ou A2 ouvre)
- Ax/Bx (1 frame joueurs nommés par les capitaines) (Tirage au sort pour l'ouverture)

### **Format de la phase qualificative ZONE → FINALE FRANCE**

2 poules de 4 Equipes : 1 poule A et 1 poule B. Etablissement des poules par tirage au sort en veillant à ce que l'on excède pas plus de 2 Equipes d'une même académie au sein d'une poule, sauf si on ne peut pas faire autrement.

Les 2 Equipes premières de poule vont en demi-finales où le 1er de la poule A rencontre le 2ème de la POULE B et le 1er de la poule B rencontre le 2ème de la poule A. Puis finale et petite finale.

Un directeur de jeu est obligatoire pour les finales Zones. Un minimum de 4 arbitres est à prévoir, à défaut auto arbitrage, en cas de litige se référer au directeur de jeu. Les référents Equipe de Zone envoient les résultats au responsable de la compétition dans les 48 heures.

### **Article 3.10.3.3 - Phase Finale France**

En phase Finale France, 8 Equipes sont donc retenues pour disputer une compétition qui désignera à son terme l'équipe Championne de France.

2 poules de 4 Equipes : 1 poule A 1 poule B. Etablissement des poules par tirage au sort en veillant à ce que l'on excède pas plus de 2 Equipes d'une même Ligue au sein d'une poule, sauf si on ne peut pas faire autrement.

Les 2 Equipes premières de poule passent en demi-finales où le 1er de la poule A rencontre le 2ème de la POULE B et le 1er de la poule B rencontre le 2ème de la poule A. Puis finale et petite finale.

Un directeur de jeu est obligatoire pour la Finale France. Un minimum de 4 arbitres est à prévoir, à défaut auto arbitrage, en cas de litige se référer au directeur de jeu.

### **Article 3.10.4 – 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 est forfait pour cette rencontre.

L'équipe perdante n'obtiendra aucun point pour cette rencontre et l'équipe adverse sera créditée de 4 frames (1 frame par joueur (A1, A2, AX) + 1 frame de double).

### **Article 3.10.5 - Litiges**

Au cas où un différend intervient entre 2 joueurs sur un point de règlement de jeu lors d'un match en phase « académie », les deux capitaines prennent la décision la plus impartiale. En finales Zone et France ils se réfèrent soit à l'arbitre ou au directeur de jeu.

### **Article 3.10.6 – Contact**

Responsable Equipes académie Nord-Pas-de-Calais et Zone Nord :  
Géraud TOUSSAINT  
06 82 69 62 68  
(t.geraud@yahoo.fr).