

# Règlement

## National Snooker Tour

- Dès son arrivée dans la Salle, chaque Joueur passe à la Table de marque pour signaler sa présence, régler son inscription (si ce n'a pas été fait par internet) et signer le fichier règlement pour confirmer qu'il en a pris connaissance.
- Aucun Joueur ne pourra participer à une épreuve sans avoir préalablement réglé son inscription (en espèces).
- Les joueurs appelés à une table de jeu s'y rendent sans attendre, « montent » la table et débutent leur match sans période d'échauffement.
- Dès qu'un match est terminé et dans le cas où ce match s'est joué en auto-arbitrage, le vainqueur ramène la feuille de match à la table de marque et sans délai.  
Trop de joueurs restent dans l'espace de jeu pour « refaire le match », dérangeant à la fois le timing de la compétition et les matchs qui se déroulent sur les tables adjacentes.  
Dans le cas d'un match avec arbitre, celui-ci rapporte la feuille de match à la table de marque et les joueurs libèrent immédiatement l'espace de jeu.
- Il est interdit de s'approprier une table pour s'entraîner ou même juste « taper des billes » dès qu'un match est terminé. La table de marque ne peut pas se rendre compte, à distance, qu'une table est libre et tant qu'elle n'a pas récupéré la feuille de match, elle ne peut pas lancer le match suivant, pénalisant le timing ainsi que les joueurs qui attendent leur tour.
- Pause en cours de match :
  - Aucune pause pour les matchs en best of 3.  
En cas de non respect de cette consigne et à leur retour de pause non autorisée après 2 frames jouées, les compétiteurs joueraient la 3<sup>è</sup> frame uniquement sur les 6 couleurs afin de rattraper le retard répercuté sur le timing.
  - Pour les matchs en best of 5, pause autorisée (5 minutes maximum) après que 3 frames aient été jouées, en prévenant la table de marque.  
En cas de non respect de cette consigne, si la pause devait avoir lieu à l'issue de 2 frames jouées, les compétiteurs joueraient la 3<sup>è</sup> frame uniquement sur les 6 couleurs afin de rattraper le retard répercuté sur le timing.  
Si la table de marque devait ne pas être prévenue, un autre match pourrait être lancé sur la table concernée et les joueurs devraient attendre qu'un autre table soit disponible (à l'initiative de la table de marque : pas nécessairement la suivante) pour reprendre leur match.
- Chaque joueur doit rester « vigilant » à l'approche du lancement de son match, pour éviter aux responsables de le chercher et perdre du temps.  
Les joueurs seront appelés à la table mais personne n'ira les chercher.
- Aucun Joueur ne peut s'absenter de la Salle sans être auparavant passé à la table de marque, sans avoir complété la feuille d'autorisation d'absence et sans s'être informé (en son nom propre), auprès du Directeur du tournoi, de la durée autorisée pour cette absence.  
**Dans le cas contraire il s'expose à la perte d'une frame s'il n'est pas présent à sa table lors du lancement de son match et à la perte du match s'il n'est toujours pas présent 15mn après le lancement de celui-ci.**
- Pause déjeuner : les joueurs qui souhaitent se restaurer ne doivent pas attendre d'être appelés à la table pour découvrir qu'ils ont faim (ou qu'ils ont envie de fumer par exemple) surtout lorsqu'ils ont terminé leur match précédent depuis un certain temps.  
Rappelant qu'un joueur peut être appelé à tout moment, il peut s'inquiéter auprès de la table de marque de l'avancement du timing afin d'anticiper ses besoins. Tout joueur appelé à jouer doit se rendre à la table désignée au risque de perdre la 1<sup>è</sup> frame, voire le match (retard de 15mn).