

Championnat de Moselle de Snooker Saison 2026-2027

Dispositions Particulières

1. Championnat en Moselle

Le championnat de Snooker de Moselle est organisé selon les règlements fédéraux et est qualificatif aux différentes finales de ligue et de France selon les modalités définies par le code sportif en vigueur édité par la Commission Nationale de Snooker.

Selon la population des joueurs inscrits, toutes les catégories inscrites aux championnats seront créées. Un calendrier des compétitions est édité en début de saison, mais il peut être soumis à modifications si besoin.

2. Modalités de participation

2.1 Conditions

Un joueur doit posséder une licence au sein de la Fédération Française de Billard et appartenir à un club affilié en Moselle, pour la saison en cours.

A titre exceptionnel et avec la validation du Responsable de la discipline au Comité Départemental de Moselle et du Comité Départemental lui-même, un joueur d'un département limitrophe n'ayant pas de championnat départemental et en ayant fait le demande pourra intégrer le championnat de Moselle de Snooker.

2.2 Modalités

Un joueur devra confirmer sa participation 3 jours avant le déroulement de celle-ci au plus tard. En cas d'empêchement, suite à son inscription, il devra prévenir le responsable au plus tard 24h avant la compétition, sous peine de sanctions.

3. Déroulement des compétitions

3.1. Sites des compétitions

Les différentes compétitions se dérouleront au Club de Thionville **et dans tout autre club disposant d'au moins deux tables de Snooker.**

3.2. Direction de jeu

Deux directeurs de jeu seront désignés (sur base du volontariat) pour chaque compétition. Ils seront notifiés comme tels sur CueScore. De préférence, les directeurs de jeu ne sont pas des participants à la compétition et appartiennent à deux clubs différents.

3.3. Modalités de jeux

Les joueurs seront répartis dans 2 Divisions de niveaux selon leurs résultats respectifs à chaque tour de jeux.

La Division 1 sera composée de 8 joueurs extensible à 12 joueurs selon le nombre de joueurs inscrits sur le Ranking concerné.

La Division 2 sera composée de 12 joueurs maximum selon le nombre restant non inscrit dans la Division 1 de la discipline.

3.4. Mode de Compétitions

Les modes de jeu retenus pour les Divisions sont :

- Une poule unique jusqu'à 6 joueurs, puis demi-finales, match pour la 3ème place et finale
- Deux poules de 4 joueurs entre 7 et 8 joueurs, puis demi-finales, match pour la 3ème place et finale
- Double Knock-Out (DKO) si 8 à 12 joueurs, puis demi-finales, match pour la 3ème place et finale

Le mode de jeu en une poule unique se déroule avec des matchs au meilleur des 2 frames lors des phases de poule (possibilité laissée au directeur de jeu d'allonger le format de match à 2 frames gagnantes avant le début de la phase de poule si le niveau des joueurs et le temps le permettent)..

Demi Finales (élimination directe) en 2 frames gagnantes.

Finale et match pour la 3ème place en 2 frames gagnantes (possibilité laissée au directeur de jeu d'allonger le format de match à 3 frames gagnantes voire plus si les joueurs sont d'accord et que le temps le permet).

Les tableaux de jeu seront enregistrés et visibles via CueScore.

Chaque joueur devra créer son compte CueScore afin de s'inscrire aux compétitions et d'y référencer les résultats sportifs.

Le mode de jeu en deux poules de 4 joueurs se déroule avec des matchs en 2 frames gagnantes lors des phases de poules.

Demi Finales (élimination directe) en 2 frames gagnantes.

Finale et match pour la 3ème place en 2 frames gagnantes (possibilité laissée au directeur de jeu d'allonger le format de match à 3 frames gagnantes voire plus si les joueurs sont d'accord et que le temps le permet).

Les tableaux de jeu seront enregistrés et visibles via CueScore.

Chaque joueur devra créer son compte CueScore afin de s'inscrire aux compétitions et d'y référencer les résultats sportifs.

Le mode de jeu Double Knock-Out suit le tableau DKO.

Le côté gagnant joue les matchs en 2 frames gagnantes.

Le côté perdant joue les matchs en 1 frame sèche.

Demi Finales (élimination directe) en 2 frames gagnantes.

Finale et match pour la 3ème place en 2 frames gagnantes (possibilité laissée au directeur de jeu d'allonger le format de match à 3 frames gagnantes voire plus si les joueurs sont d'accord et que le temps le permet).

Les tableaux de jeu seront enregistrés et visibles via CueScore.

Chaque joueur devra créer son compte CueScore afin de s'inscrire aux compétitions et d'y référencer les résultats sportifs.

Le directeur de jeu peut, si les besoins d'organisation le nécessitent, imposer une limite de temps à chaque match qui pourra varier entre 1 heure 15 minutes et 1 heure 45 minutes.

3.5. Compositions des Divisons

3.5.1. Pour le début de saison, seront pris en compte le Classement National de la FFB (de la saison N-1) et le classement du Championnat de Moselle (de la saison N-1) pour désigner les têtes de séries et participants de la Division 1 (Les joueurs classés étant prioritaires).

Le reste des joueurs seront répartis suite à un tirage au sort réalisé via le logiciel CueScore.

3.5.2. Afin de désigner les joueurs évoluant en Division 1 pour le début de saison et suivant le nombre de places restantes des non classés, chaque club désignera, au responsable, le ou les joueurs pouvant évoluer en Division 1.

3.5.3. Si la Division 1 est composée de 8 joueurs, on désignera 2 têtes de séries, si la Division 1 est composée de 12 joueurs, on désignera alors 4 têtes de séries.

La Division 2 n'aura pas de têtes de série. Tirage au sort intégral entre les 8 à 12 joueurs selon l'effectif.

3.5.4. Lors de chaque tour de jeu, les 2 joueurs terminant derniers de la Division 1 descendent en Division 2 au tour suivant.

3.5.5. Lors de chaque tour de jeu, les 2 joueurs terminant premiers de la Division 2 montent en Division 1 au tour suivant.

3.5.6. Les 8 joueurs prioritaires pour prendre part à la Division 1 pour le tour de jeu suivant seront indiqués dans le descriptif du ranking concerné sur Cuescore. Si ces 8 joueurs ne s'inscrivent pas, les places laissées vacantes seront attribuées selon le Classement Général du Championnat de Moselle.

3.6. Classements régionaux

3.6.1. Les joueurs se verront attribuer des points selon leur performances dans la Division dans laquelle ils ont joué. (Voir tableaux des points). Chaque joueurs ayant participé à un Ranking que ce soit en Division 1 ou en Division 2 sera classé dans le même et unique Classement Général du Championnat de Moselle.

3.6.2. Le Classement Général du Championnat de Moselle de fin saison sera établi avec les 5 meilleurs résultats de chaque joueur. Le moins bon résultat de chaque joueur ne sera pas pris en compte dans le classement.

3.6.3. Le Classement Général du Championnat de Moselle désignera les joueurs se qualifiant pour les Finales de Ligue du Grand-Est, selon les modalités des codes sportifs en vigueur.

3.7. Répartition des points

3.7.1. Tableau Division 1

1 ^{er}	100 Pts	2 ^{ème}	90 Pts
3 ^{ème}	80 Pts	4 ^{ème}	70 Pts
5 ^{ème}	60 Pts	6 ^{ème}	60 Pts
7 ^{ème}	50 Pts	8 ^{ème}	50 Pts
9 ^{ème}	40 Pts	10 ^{ème}	40 Pts
11 ^{ème}	40 Pts	12 ^{ème}	40 Pts

Bonus : 2 points pour le meilleur Break (par tour de jeu)

1 point pour le second meilleur Break (Par tour de jeu)

3.7.2. Tableau Division 2

1 ^{er}	60 Pts	2 ^{ème}	50 Pts
3 ^{ème}	40 Pts	4 ^{ème}	30 Pts
5 ^{ème}	25 Pts	6 ^{ème}	25 Pts
7 ^{ème}	20 Pts	8 ^{ème}	20 Pts
9 ^{ème}	10 Pts	10 ^{ème}	10 Pts
11 ^{ème}	10 Pts	12 ^{ème}	10 Pts

Bonus : 2 points pour le meilleur Break (par tour de jeu)

1 point pour le second meilleur Break (Par tour de jeu)

4. Adaptation des règles officielles

Dans la mesure où la grande majorité des parties sont jouées en auto-arbitrage par les joueurs, afin d'éviter toute interprétation de la situation de jeu et tout litige, la règle du Miss est adaptée. Sur une position donnée, une limite de deux Miss appelés par le joueur non fautif est instaurée. Ainsi, le joueur fautif ne jouera le coup lié à cette position que trois fois consécutives au maximum.