F.P.L.G.B.A.

Fédération de la Province de Liège de Golf Billard Amateur. (A.S.B.L.)

Conseil d'administration

Siège administratif:
Café de la Petite Bacnure, 62, R. Charlemagne, 4040 Herstal

		GSM:	COURRIEL:
Président	**Renard Philippe**	**0496/826.678**	**philippe.renard@contactoffice.be**
Secrétaire	**Vanrutten Patrick**	**0495/115.547 - 0475/243.487**	**skidpat@teledisnet.be / skyshadow262@gmail.com**
Secrétaire adjoint	**Véronesi Armand**	**0474/432.839**	
Trésorier	**Raskin Robert**	**0477/292.989**	
Trésorier adjoint	**De Vecchi jean-Marie**	**0477/771.035**	
Responsable Tournois	**Vanbrabant Sophie**	**0471/892.645**	

Permanence: **Le mercredi de 15h à 19h (sur rendez-vous) prévenir avant le mardi 19h 30.**

Le samedi de 16h à 18h

F.P.L.G.B.A.

Fédération de la Province de Liège de Golf Billard Amateur. (A.S.B.L.)

RUBRIQUE	***PAGE***
Assemblée générale	**4**
Comité fédérale & Commissaires	**5 & 6**
Surface de jeu (Matériel)	**7**
Affiliations des équipes	**8 à 10**
Affiliations des joueurs	**11 & 12**
Arbitre (équipes & Fédéral)	**13 & 14**
Feuille de match	**15 à 17**
Championnat (Meilleur joueur & Buteur)	**18**
Coupes: federale-des vainqueurs-super coupe-autres	**19 & 20**
Match remis	**21 & 22**
Lois du jeu	**23 à 30**

RUBRIQUE	***PAGE***
Récapitulatifs des Point de pénalité (bille touchée)	**31 à 33**
Cartes joueurs & Autorisation de jouer	**34**
Transferts / Cartes rentrées	**35**
Les Forfaits	**36**
Réclamations	**37**
Litiges joueurs et equipes	**38**
Locations Billards	**39**
Sanctions	**40 à 42**
Tournois	**43 à 46**
Règlement D.H.	**47 & 48**

TABLE DES MATIERES

Le présent règlement peut-être modifié à tout moment

Tabagisme passif:

La fédération tient à rappeler qu'il est interdit de fumer dans un établissement public et qu'elle décline sa responsabilité quant aux dénonciations qui pourraient être effectuées à l'encontre de cette loi.

La fédération ne jouera pas le rôle de la santé publique mais tient à rappeler aux patrons qu'il serait convenables de faire appliquer la loi pour éviter les conflits.

Rappel:

Pour les résultats: **0495/115.547** **0475/243.487**

Courriel: **skidpat@teledisnet.be** **et / ou** **skyshadow262@gmail.com**

Les feuilles, championnats & coupes, envoyées par courriel fait aussi office du résultat communiqué.

ASSEMBLEE GENERALE

ART. 01 La fédération organisera, pendant la saison, une assemblée générale obligatoire de toutes les équipes pour analyser le bilan sportif et financier de la saison écoulée. Un formulaire de participation devra être rentré à la fédération au plus tard 15 jours avant la date de l'assemblée générale. Pour qu'une assemblée générale puisse statuer, la présence minimale de 2 tiers des équipes est nécessaire. Si ce n'est pas le cas, celle-ci sera annulée.

ART. 02 Chaque équipe devra se faire représenter par UN membre du comité de l'équipe et peut être accompagné de joueurs de l'équipe. Chaque équipe n'aura droit en cas de vote qu'à une seule voix.
Une équipe peut-être représentée par un membre ne faisant pas partie du comité de l'équipe à condition que ce membre fasse partie de l'équipe et soit muni d'une procuration signée par deux membres du comité.

ART. 03 L'assemblée générale est convoquée par le bulletin officiel.

ART. 04 Lors de l'assemblée générale, il ne pourra être discuté que des points repris à l'ordre du jour.

ART. 05 Les décisions de l'assemblée générale sont prises à la majorité simple des équipes présentes.

ART. 06 Si les deux tiers sont présents lors de l'assemblée, les équipes qui ne seront pas venues seront
sanctionnées de 75€ d'amende repris sur la caution de l'équipe.
75€ à payer par les membres du comité (le comité de la saison en cours).
Les membres du comité ne pourront pas jouer la saison suivante, tant que l'amende ne sera payée.

LES COMITES FEDERAUX

ART. 01 **Le conseil d'administration (C.A.)**, il se compose d'un président, d'un trésorier et d'un secrétaire et éventuellement de secrétaire, trésoriers adjoints et d'un vice-président.
Chaque nouveau membre du conseil d'administration est élu par le C.A. en place.
Le C.A. peut, en cas de besoin, s'adjoindre toute personne dont il estimera son aide utile.
Tout membre peut demander sa démission au C.A., mais il peut aussi être démis de ses fonctions par le C.A.
Ce membre démissionné ne pourra plus se représenter pour une fonction fédérale sauf accord du C.A.
Le C.A. est chargé de la gestion sportive, administrative et financière pendant la saison et doit en rendre compte à l'assemblée générale si elle l'a lieu.
Le C.A. examinera tout recours introduit par une équipe ou un joueur.
Les décisions du conseil d'administration sont sans appel.

Les membres de la fédération (C.A.) et les commissaires (C.F.) sont susceptibles de quitter le match en cours, pour contrôle, pour litiges dans un autre établissement à tout moment.

LES COMMISSAIRES

ART. 01 **Les commissaires fédéraux (C.F.)**, sont des personnes acceptées par le C.A., qui ont pour mission d'assumer certaines fonctions au sein de la fédération sous l'égide du C.A.
Comme pour les membres du C.A., tout commissaire fédérale peut demander sa démission, mais il peut être démis de ses fonctions par C.A. Leurs mandats sont renouvèles annuellement.
Toute équipe ou joueur, via son comité, peut introduire une réclamation auprès du C.A. vis-à-vis d'un commissaire si ce dernier outrepassait ses fonctions.

ART. 02 **Il y a deux types de commissaires:**
A) Les commissaires tournois : ont pour fonction d'assurer au bon déroulement du tournoi (l'ordre, le maintien, l'arbitrage éventuellement…), ils sont également habilités à donner un avertissement aux joueurs qui ne respecteraient pas le règlement.

B) Les commissaires fédéraux : ont pour fonction principale le contrôle des billards et l'arbitrage en cas de litige pour un match. Ils peuvent également être repris comme commissaire pour les tournois et d'autres tâches au sein de la fédération.

ART. 03 Les billards sont contrôlés minimum 2 fois par saison par les commissaires fédéraux et devront être en ordre vis-à-vis des points repris sur la feuille de contrôle.

ART. 04 La feuille de contrôle remise au local contrôlé devra être affichée à proximité du billard en question.

ART. 05 Un billard qui n'est pas conforme au premier passage du commissaire, vous aurez 15 jours à partir de la date du passage pour remettre le billard en état. Si au 2é passage le billard n'est toujours pas en ordre, Le commissaire fédéral se verra dans l'obligation de prévenir le C.A. pour faire interdire tous les matchs de championnats ou coupes sur le billard et ce jusqu'à ce que celui-ci soit remis en ordre. L'équipe visitée se verra perdre les matchs par forfait 00/18, 00/90 pour chaque rencontre à domicile.

ART. 06 Toutes réclamations concernant un billard inscrit à la F.P.L.G.B.A. devront être envoyer à l'adresse suivante: fplgba@gmail.com avec le problème rencontré.

Le C.A. fera suivre toutes réclamations, remarques et autres aux commissaires qui se chargera du suivi.

ART. 07 Afin d'éviter que le billard soit recalé, il est préférable de remettre le billard en état avant chaque saison. Tapis, bouchons et éventuellement les bandes.

ART. 08 Pour les équipes qui jouent dans un local où il y a plusieurs billards, celle-ci devront désigner le billard où elles joueront la saison en rentrant la feuille d'inscription.

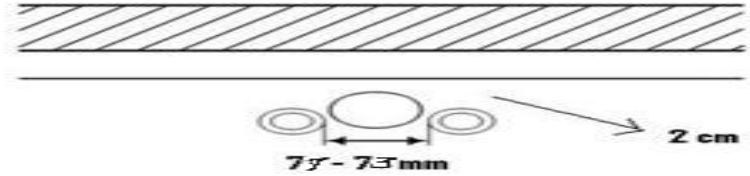
ART. 09 Les équipes ne pourront jouer sur un autre billard que celui désigner en début de saison, exceptée lors d'un problème et avec l'accord de la fédération.

SURFACE DE JEU (MATERIEL)

ART. 01 Le billard doit se composer d'un trou de chaque côté entouré de deux bouchons et de huit bouchons au centre du billard disposés en croix.
Tous les bouchons doivent être identiques et être serrés sur un socle d'un alliage en aluminium.
Il comportera cinq billes rouge et cinq billes blanches dites pleines.

ART. 02 Le tapis et les bandes seront en bon état. Le billard sera de niveau et dans un bon état de propreté.
Les billes devront également être propres; Toute équipe est tenue de vérifier que le matériel est conforme avant chaque match joué à domicile.
Les billards devront être en état pour le début du championnat en septembre.
Sauf avis contraire des commissaires ou remarques éventuels.

ART. 03 L'écartement des bouchons entourant les trous devra être compris entre 71mm minimum et 73mm maximum,
mais l'écartement devra être identique des deux côtés (Ex. 71mm côté rouge, 71mm côté blanc).
L'écartement des deux bouchons entourant le trou est à 2cm minimum de la bande et devra être identique.



ART. 04 Les billes seront jouées avec une queue de billard et ce du côté ou le procédé est collé.

ART. 05 On devra pouvoir facilement circuler autour du billard. Dans le cas extrême ou un obstacle (mur, cloison…) venait à empêcher un joueur de jouer avec sa queue de billard, le club visité doit mettre à la disposition du club visiteur une petite queue. Les enfants de joueurs ou les personnes regardant la rencontre ne devront en aucune manière gêner les joueurs occupés à jouer autour du billard.

ART. 06 Les délégués ainsi que le patron du café de l'équipe visitée, dans la mesure du possible, veillerons à ce que la température du billard reste constante du début à la fin des rencontres.

ART. 07 La fédération se réserve le droit d'envoyer un ou des membres du comité faire un ou des contrôles des billards et/ou des documents des équipes (feuilles de matchs, cartes d'affiliation…)

ART. 08 Tout marquage sur le tapis ainsi que les clapets au dessus des trous sera interdits.

AFFILIATIONS DES EQUIPES

ART. 01 L'affiliation ou la ré affiliation des équipes débute dés la fin du championnat et s'étendra jusqu'à une date fixée par le conseil d'administration (C.A.). Sauf dérogation par la fédération, seront seules qualifiés pour disputer le championnat, les équipes qui auront réglé les montants d'affiliation et autres documents pour la date fixée par le C.A. En ce qui concerne la caution, elle devra être acquittée pour la même date par une personne responsable de l'équipe (membre de l'équipe ou le patron de l'établissement). La fédération se réserve le droit d'accepter ou de refuser une équipe sans avoir à donner le motif.

ART. 02 Les membres de ce comité comprendront un **président**, un **secrétaire**, un **trésorier** et un **capitaine**. Eventuellement d'un **vice-président**, les membres du comité devront avoir **18 ans** minimum. Parmi ce comité, un responsable de l'équipe prendra en charge la gestion de l'équipe, rentrée la feuille dans le délai repris au règlement. (voir feuille de match). Attention que si aucune croix n'est reprise sur la feuille de comité, se sera alors **tout** les membres du comité qui seront responsables.

ART. 03 Un club ne pourra changer son comité qu'à une condition:
1) Un joueur du comité arrête de jouer. (Renseignement pris par la fédération).

Attention donc, plus de changements pour le tournoi du comité, composer votre comité en conséquence.

ART. 04 Si une équipe ne se ré affilie pas pour la saison suivante, la personne responsable de la caution de l'équipe doit venir la rechercher, **sur rendez-vous (0495/115.547), au plus tard pour la dernière permanence de septembre.** Il est **impératif** d'avoir la copie du papier de la caution pour la récupérer. Si personne n'est venu, celle-ci est perdue définitivement.

ART. 05 Un club déjà inscrit à la F.P.L.G.B.A. ne pourra plus changer de nom d'équipe. Sauf les équipes qui jouent sur le nom du café. En cas ou une équipe se diviserait en deux, seul le patron du café ou le président seraient prioritaires. Un nouveau club ne pourra s'inscrire sur un nom d'équipe déjà existant, sauf si repris sur un nom de café.

La fédération est la seule décisionnaire des équipes pour les compositions des divisions, que ce soit pour faire descendre où monter des équipes afin d'équilibrer les divisions, dans l'ordre du classement de la saison précédente.

ART. 06 Un club ou une équipe qui ne termine pas le championnat, même s'il ne reste qu'une journée de compétition, perd **tous** ses droits (**caution, récompense et autres)**.

ART. 07

Si une équipe ne vient pas rechercher ses coupes, trophées ou souvenirs lors de la soirée de clôture de la saison, ceux-ci seront perdus pour cette équipe.
Par contre pour le joueur, individuel, ils seront conservés jusque le 31 août pour venir les rechercher au siège de la fédération, passée cette date ils seront perdus.
Un membre de son équipe pourrait reprendre les coupes ou autres souvenirs.

ART. 08

Si il y a plusieurs billards dans un établissement et plusieurs équipes, le billard dévolu à une équipe en début de championnat doit rester le même pendant toute la saison, sauf dérogation spéciale de la fédération.
Toutefois il est possible, avec l'accord des équipes et du patron de l'établissement, de jouer les dernières matchs sur plusieurs billards, du local, si la durée des matchs se feraient trop longue.

ART. 09

Pour la composition des divisions, seule la fédération à le droit de décision.
Les 2 dernières équipes de la D1 doivent descendre et les 2 premières de la D2 doivent monter.
Ceci de même pour les autres divisions éventuellement.
Les matchs de barrages sont annoncés en début de championnat via le journal de la fédération.

Vendredi

La division d'honneur (DH) sera composée de 6 équipes, les divisions 1, 2 et éventuellement 3 sera composées de 6 à 12 équipes par divisions. Le dernier de la "DH" redescend en D1 en le premier de D1 monte en "DH".
Les deux derniers de la D1 descendent en D2 et les deux premiers montes en D1, pareil pour les autres divisions.

Samedi

Même principe que pour le vendredi, mais les divisions seront composées de moins d'équipes.
Pas de division d'honneur le samedi.
La fédération précise que dans la mesure du possible, les divisions seront composées de grille, en fonction des équipes, de 6, 8, 10, 12, 14 et 16 pour le vendredi et le samedi.

Pas d'entraînement sur terrain neutre.
***** Pour un bon déroulement des matchs, les joueurs en pause ne seront pas autorisés *****

ART. 10

Une équipe devra se limiter à 11 joueurs maximum, pour inscrire un ou plusieurs joueurs, le responsable de l'équipe devra rentrer des cartes pour se limiter à un maximum de 11 joueurs.

ART. 13

A partir du 1er octobre
Aucune équipe ne pourra plus s'inscrire au championnat en cours.

Avant cette date, une équipe pourra s'inscrire pour compléter un "BYE" éventuel, mais uniquement dans la divisions la plus basse.

ART. 14

Les équipes ne pourras plus changer de nom d'équipe.
Sauf les équipes qui jouent sur le nom d'un café.

ART. 15 Le dépôt des affiliations peut se faire tous les mercredis 15h à 19h sur rendez-vous et les samedis 16h à 18h
L'horaire des permanences est affiché sur www.fplgba.be.
Sauf les jours fériés et fermé du 23 décembre au 1 janvier de chaque saison.

ART. 16 Toute(s) équipe(s) déclarant forfait après son inscription et avant le 1er Août, peu récupérer la totalité du montant.
Après le 1er Août, ils perdent la totalité du montant.

MATRICULE

ART. 17 Une équipe ne pourra changer de nom pour crée une nouvelle équipe que si elle ne se compose de moins de 3 joueurs de l'année précédente. (Comité, joueurs & réserves inclus).

ART. 18

Equipe qui joue sur le nom différent du café

Le numéro du matricule appartient au président de l'équipe.
Le président peut céder son matricule à un autre membre du comité de la même équipe.
à condition qu'il signe un papier de cession.
Cependant, aucune modification de division ne sera possible.
Ex. si l'équipe doit monter de division.
Le président peut changer le nom d'équipe, sans aucun changement de division possible, seul le nom change.
L'ancien nom pourrait être repris par un ancien membre du comité de cette équipe.
Un président ne peut avoir qu'un seul nom d'équipe avec un matricule.

Equipe qui joue sur le nom du café (qui porte le nom de l'établissement)

Le patron du café sera d'office le président de toutes les équipes du local, mais ne pourra jouer que pour une seule équipe par jour. L'équipe pour laquelle le patron ne joue pas, cette équipe pourra mettre dans leur comité un vice-président.
Une équipe qui joue sur le nom du café peut changer de nom même si elle reste dans le même établissement.
L'équipe qui quitte le café devra obligatoirement changer de nom pour la saison suivante.

Equipe qui doit monter

Les deux premières des divisions sont obligées de monter et les deux dernières sont obligés de descendre.

AFFILIATIONS DES JOUEURS

ART. 01 En aucun cas un joueur ne pourra utiliser un autre document (carte d'identité, permis de conduire,…) sauf autorisation spéciale décernée par la fédération pour jouer.

ART. 02 Un joueur n'ayant pas signé pour la saison suivante est libre.
Une signature sur le document officiel de la F.P.L.G.B.A. est considérée comme une signature officielle.

ART. 03 Un joueur âgé de moins de 12 ans peut-être affilié à condition d'être accompagné le jour des rencontres par une personne habitant sous le même toit, ou un membre de la famille. Dans le cas contraire un responsable direct devra désigner une personne pour en prendre la responsabilité.
ces personnes responsables devront en outre signer une décharge envers la fédération et à l'équipe les déchargeant de toutes responsabilités.

ART. 04 Les joueurs d'une autre fédération, ne pourront pas venir compléter les équipes de la F.P.L.G.B.A. à partir du 1er avril de la saison en cours. A noter que pour le 1er avril, également, que les journées de championnat, coupe et autres plus aucun nouveau joueur ne pourra être inscrit pour n'importe qu'elle équipe. (sauf ART. 05).

ART. 05 Un club restituant une carte de joueur à la fédération, ce joueur devra se réinscrire pour la saison suivante.
Sauf si repris par une équipe dans le cas ci-dessous:
Une équipe qui a jouée 5 matchs d'affiliés de toutes compétitions,
pourra inscrire un joueur dans les seules cas repris au point A, B ou C:
Equipe composée de 6 à 11 joueurs mais qui joue à 4 ou 5 joueurs:

A. Inscrire un nouveau joueur.
B. Par un joueur que la carte est rentrée à la fédération. (Voir ART. 09).
C. Par un joueur inscrit dans un autre club.

* Pour la proposition B et C le joueur ne peut en aucun cas avoir joué plus de 5 parties avec son ancien club.
Les autres cartes devront être rentrées à la fédération.
Cette équipe ne pourra plus inscrire de joueur pour le restant de la saison en cours.
Sauf "nouveau joueur" du moment qu'il reste de la place sur la feuille plastifiée. (Max. 11)

ART. 06 Un joueur ne peut être affilié qu'à une seule équipe du vendredi et/ou du samedi.
dans le cas où un joueur aurait signé le même jour dans deux équipes différentes ou plus, le joueur et les comités des équipes seront convoquées à la fédération pour un arrangement entre eux.
Si aucun accord n'est conclu, le joueur sera suspendu jusqu'à la 1ère permanence de Novembre de la saison en cours et pourra s'inscrire dans un club de son choix, sauf les clubs concernés en début de saison.

ART. 07 **Un joueur ne peut jouer le même jour que dans une seule fédération sportive ou manifestations.**

ART. 08 Le dépôt des affiliations peut se faire tous les mercredi 15h à 19h (uniquement sur rendez-vous) et le samedi de 16h à 18h au local fédéral. L'horaire des permanences est affichée sur www.fplgba.be. Sauf les jours fériés et fermé du 23 décembre au 1 janvier de chaque saison.

ART. 09 Pour rentrer une carte d'un joueur à la fédération, la signature des membres du comité de l'équipe sera obligatoire. Il va de soit que le président de l'équipe ne peut être éjecté de l'équipe du faite que l'équipe lui appartient avec le matricule.

ART. 10 **A la fin de championnat toutes les cartes doivent être rentrées à la fédération. (La dernière permanence de juin ou à la première permanence de juillet) Le responsable de l'équipe qui ne rentre pas les cartes sera suspendu de trois journées de championnat dans la nouvelle saison et les cartes à refaire seront compter comme nouvelle carte à 2.50€ par les responsables du comité.**

ARBITRAGE

ART. 01 Chaque partie doit obligatoirement être arbitrée par un joueur de l'équipe visitée lorsqu'il s'agit d'une rencontre officielle (Championnat ou coupe).

ART. 02 L'arbitre devra **obligatoirement** être attentif autour du billard lorsqu'il dirige un match.
Il pourra se déplacer à tout moment afin de visualiser au mieux un coup ou une position
(vêtement touchant une bille, deux billes collées, double touche d'une bille avec la queue de billard, bille non arrêtée,…)
Mais il devra aussi rester discret, c'est-à-dire ne pas se mettre dans une position extravagante lors d'un coup qui pourrait gêner la vision d'un joueur.

ART. 03 Les membres du comité d'une équipe sont priés de lire attentivement le présent règlement fédéral et de le porter à la connaissance de leurs joueurs afin de permettre à ceux-ci un arbitrage plus juste des parties.

ART. 04 Si l'arbitre doit quitter le match en cours (toilette, Gsm,…) cet arbitre devra alors demander à l'un des partenaires de son équipe de le remplacer.

ART. 05 Afin d'éviter des discussions sans fin pour un différent lors d'une rencontre, il sera obligatoire de posséder un exemplaire du règlement fédéral dans chaque local.
(Veuillez d'abord à regarder dans votre règlement avant de contacter un membre fédéral).

ART. 06 En cas de contestation sur les décisions d'arbitrage qui auraient réellement influencer le résultat, le club lésé peut déposer réclamation comme prévu **et de ne pas signer la feuille de match.**

ART. 07 Toute équipe a le droit de demander à la fédération la présence d'un arbitre fédéral.
Cette équipe devra envoyer une demande d'arbitre à la fédération **15 jours** avant la date de la rencontre.
Lors d'une rencontre officielle, une somme de 40€ sera réclamée par l'arbitre à cette équipe.
Si les 2 équipes demandent de commun accord la présence d'un arbitre fédéral,
cette somme sera partagée par les deux équipes.
Cette somme sera remise à l'arbitre fédéral avant le début de la rencontre.
A défaut de quoi, cet arbitre n'officiera pas.

ARBITRE FEDERAL

ART. 01 La demande d'un arbitre fédéral sera de 40€. Le billard sera contrôlé une heure avant la rencontre, c'est-à-dire a vers 19h 15 (15 minutes de contrôle) par l'arbitre fédéral pour permettre aux deux équipes de s'entraîner 30 minutes chacune.

ART. 02 Il est demandé au deux équipes d'avoir au moins un joueur présent à 19h 15 pour assister au contrôle du billard. Les joueurs ne peuvent pas contrôler le billard eux même quand une demande d'arbitre fédéral est faite. En cas d'absence d'un représentant à l'heure prévue, l'arbitre fédéral ne sera pas tenu de revérifier le billard par après.

ART. 03 Si le billard n'est pas aux normes du règlement, l'équipe visitée devra le remettre en état immédiatement, l'arbitre fédéral ne sera pas amené de corriger le billard mais devra assister à la mise en conformité. Si le billard n'est pas corrigeable le soir même, l'arbitre pourra remettre le match sans aucune pénalité pour les deux équipes.

ART. 04 Lorsqu'un arbitre est demandé par un club ou désigné par la fédération, aucune de ses décisions concernant le contrôle du billard ou des faits de jeux ne pourront être contestées sous peine de sanctions. Le ou les joueurs concernés se verront infligé au minimum un avertissement selon le degré de gravité ou un à quatre matchs de suspensions.

ART. 05 L'arbitre fédéral remplira lui-même une seule et unique feuille de match après avoir reçu les cartes des joueurs et des clubs, après contrôle, il remplira les scores au fil des matchs.

ART. 06 La décision de l'arbitre fédéral est irrévocable sauf s'il s'oppose à un article du règlement.

ART. 07 Etant donné la durée importante de 18 matchs, l'arbitre fédéral sera autorisé de s'asseoir sur un tabouret haut placé près du billard, sauf si ils sont deux arbitres. L'arbitre sera neutre, juste et impartial.

ART. 08 L'arbitre a le droit d'être ferme et décisif dans ses décisions mais sera là pour instaurer un climat de confiance et non comme "colonel des armées".

ART. 09 Si un arbitre fédéral ne respecte pas les règles de ses fonctions, il pourrait prendre un avertissement ou au pire des cas être démis de la fonction d'arbitre fédéral. Un arbitre fédéral ne peut prendre la suspension d'un match vu que l'arbitre n'est pas nécessairement un joueur qui joue dans un club.

ART. 10 Que la fédération envoie un ou deux arbitres fédéraux, la somme demandée est toujours de 40€. Le score final sera communiqué par l'arbitre fédéral et la feuille de match sera repris par lui-même qui se chargera de la rentrée à la fédération.

FEUILLE DE MATCH

ART. 01 La feuille de match devra être remplie correctement, à la fin de la rencontre, seul un membre du comité de l'équipe, devra apposer sa signature ainsi que son nom et prénom en entier et en caractères d'imprimerie sur les deux feuilles de match.

ART. 02 Chaque équipe emploiera ses feuilles. A chaque rencontre, l'équipe visitée et l'équipe visiteuse compléteront et renverront à la fédération une feuille de match qui sera considérée comme "feuille officielle".

ART. 03 Chaque délégué inscrira sur sa feuille, pour le vendredi comme pour le samedi, 6 joueurs + 3 réserves éventuellement. Les cases non remplies devront être parafées par les 2 délégués. Il transmettra sa feuille d'affiliation et ses cartes de joueurs pour déterminer dans l'ordre de son équipe.

ART. 04 Les rencontres se dérouleront comme prévu sur la feuille de match de championnat.
Les délégués suivront la feuille placée au dos de leur feuille plastifiée pour le bon positionnement du(des)
22/06 joueur(s) en pause. Les heures de pauses seront inscrites en face des joueurs concernés.
23/07 Un joueur effectuant la pause de nuit est prioritaire.
Tout joueur ayant demandé à jouer plus tôt, doit avoir quitté l'établissement au plus tard pour 22h,
Pour la pause 23/07, le joueur devra être parti pour 23h au plus tard.
Tout joueur, qui serait encore présent après 22h ou 23h perdra ses points, sauf si une réserve le remplace.
Si le joueur en pause n'a pas le temps de finir son match, il pourra être remplacé par une réserve afin de continuer le match en cours. (A condition que l'équipe à une réserve sur la feuille de match).

Si la réserve remplace le joueur qui doit partir en pause, il faudra barrée les cases du match et remettre en-dessous le bon match comme quand une réserve monte à la place d'un joueur.
Le joueur qui fini le match sera repris pour le classement joueur et buteur.

14/22 Si les matches sont finis avant 23h les équipes attendront jusque 23h l'arrivée du joueur.
Le joueur pourra alors jouer ses 3 matchs avec un quart d'heure entre chaque partie.
Si le joueur arrive après 23h il perdra ses 3 matchs (sauf accord entre les 2 équipes).
Si les matchs sont toujours en cours après 23h le joueur pourra jouer à condition que la dernière partie jouable ne soit commencée. (le 15éme match).

15/23 Si les matches sont finis avant 24h les équipes attendront jusque 24h l'arrivée du joueur.
Le joueur pourra alors jouer ses 3 matchs avec un quart d'heure entre chaque partie.
Si le joueur arrive après 24h il perdra ses 3 matchs (sauf accord entre les 2 équipes).
Si les matchs sont toujours en cours après 24h le joueur pourra jouer à condition que la dernière partie jouable ne soit commencée. (le 15éme match).

Tout les joueurs demandant de se mettre en pause, pourra fournir une attestation de son employeur.
Sans cette attestation, il ne pourra être mis en pause.
Pour la saison suivante, une nouvelle attestation lui sera demandée.
Les joueurs autorisés à être en pause, auront sur la feuille A4 plastifié l'heure des pauses autorisées.

Les patrons de café jouant dans la fédération auront le droit de se mettre en pause.

Les joueurs qui ne seraient pas présent pour débuter la rencontre et ne seraient pas en pause, chaque match ou le joueur ne sera pas présent perdra sur le score de 1 / 5 / A / A ou A / A / 1 / 5.

ART. 05 Il est à noter qu'une réserve remplaçant un joueur peut, après avoir joué au moins un match et de ce fait être devenu lui-même joueur, être remplacé par une autre réserve.
Un joueur absent sera renseigné par la "A" dans les cases réservées à ses points et ses billes.

ART. 06 Une équipe qui aligne un joueur non repris sur la feuille, les points et les billes de ce joueur ne seront pas comptabilisés et le score du match sera modifié en conséquence.

ART. 07 Après chaque rencontre de championnat ou autres, le club visité doit communiquer le résultat (les points et les billes) avant le dimanche 18h. Même si l'équipe visiteuse ne se présente pas.
Par souci de clarté, il est souhaitable de mentionner deux fois les points et les billes par communication téléphonique.
Cas particulier: si une équipe visiteuse se rend au local d'une équipe visitée qui est absente, c'est un responsable de cette équipe qui doit communiquer le résultat du forfait.
Le résultat peut être communiqué au secrétaire par:

GSM / SMS	**Orange**	0495/115.547		**Proximus**	0475/243.487
Courriel		skidpat@teledisnet.be	ou / et		skyshadow262@gmail.com

Vous trouverez tout les renseignements sur les feuilles de matches et de coupes.

La fédération rappelle à ses membres que le groupe FPLGBA sur le site Facebook a été instauré dans le but de communiquer les résultats, les matchs du soir, ou du lendemain, les dates de vos futurs tournois et tous renseignements utiles.

Toutefois, la fédération rappelle que le canal officiel pour communiquer vos résultats est toujours l'article ci-dessus. Elle ne tiendra pas compte des résultats communiqués sur le site Facebook.

ART. 08 Les feuilles de matches doivent parvenir au local fédéral pour le samedi de la semaine suivante.
Vous pouvez aussi l'envoyée par courriel à skidpat@teledisnet.be et philippe.renard@contactoffice.be.
A partir du samedi 18h **les points du meilleur joueur et meilleur buteur**
ne seront plus repris en compte pour le restant de la saison pour le(s) responsable(s) de l'équipe.
Chaque équipe est responsable de sa feuille officielle.

ART. 09

Pour toutes les journées de championnat, chaque équipe pourra attribuer une note de fair-play.
La note sera de 0 à 10 et sera comptabilisée de la première à la dernière journée de championnat.
Si aucune note n'a été attribuée, la note sera de **10** par défaut.

ART. 10

Les feuilles de coupes, de consolations et éventuellement mini-coupe + la trio-cup devront parvenir au local fédéral pour le samedi de la semaine suivante ou par courriel à skidpat@teledisnet.be
A partir du samedi 18h un retrait de **2 points** sera retiré du résultat pour l'équipe qui n'aurait pas rentré sa feuille.

CHAMPIONNAT - MEILLEUR JOUEUR ET MEILLEUR BUTEUR

ART. 01 Il est strictement interdit aux clubs d'organiser des rencontres ou toutes autres manifestations aux dates prévues par la fédération.

ART. 02 Pendant la saison, le classement des équipes se fera comme suit:

1. Nombres de points gagnés	Victoire =	3 points
2. Match nul	Nul =	1 point
3. Défaite	Perdu =	0 point

S'il y a égalité de points, dans l'ordre on prendra les **victoires (V)**, puis les **parties gagnées (PG)**, puis les **billes marquées (BM)** et enfin les **billes reçues (BR)**.

Pour le **meilleur buteur** du championnat, sont prises en compte d'abord les billes marquées et puis les billes reçues.
Pour le **meilleur joueur** du championnat, sont prises en compte d'abord les points gagnés et puis les points perdus.

En-cas d'égalité pour le **meilleur joueur et le meilleur buteur,** les joueurs seront considérés comme ex aequo et le titre de meilleur joueur et buteur leurs seront attribués à chacun.

Un classement en parallèle sera mise en place pour les femmes, lors du résultat final, il sera calculé comme suit:

* Si le classement général comprend 3 hommes dans les trois premières places, les deux premières femmes seront également récompensées dans le classement des femmes.

* Si le classement général comprend 2 hommes et 1 femme dans les premières places, 1 femme sera récompensées dans le classement des femmes.

ART. 03 Selon le nombre d'équipes dont on dispose le vendredi où le samedi, il pourrait être ajouté toutes autres compétitions suivant le calendrier.

ART. 04 Le classement du meilleur joueur / buteur paraîtra 3 fois pendant la saison. La dernière pour la remise des coupes.

COUPE FEDERALE - COUPE DES VAINQUEURS - SUPER COUPE - AUTRES

ART. 01 Trio-cup

Pour la trio-cup l'équipe visitée aura le billard jusque 19h 30, l'équipe placée au milieu aura le billard de 19h 30 à 20h et la troisième équipe de 20h à 20h 30.

ART. 02 Coupe fédérale, Consolation, Mini-coupe, Trio-cup

Les matchs de double sont en application suivant le règlement du tournoi de double.
Une fois son partenaire placé pour jouer une bille son coéquipier ne peu plus lui parler.
S'il est permis de donner des conseils à son partenaire pour connaître la bille à jouer, il est néamoins formellement interdit d'indiquer la manière de jouer cette bille sous peine de passer son tour ou si la bille a déjà été jouée, l'arbitre placera la bille au point de pénalité. Il va de soit que seul son partenaire peu lui parler.

ART. 03 Coupe fédérale, Consolation, Mini-coupe, Trio-cup

Pour des raisons de facilité, il sera autorisé 1 joueur en pause par équipes.
Seuls les joueurs qui font la même pause sont autorisées
Soit un joueur dans chaque équipe en 22/06, 23/07 ou soit 14/22, 15/23.
Dans le cas où un joueur est en 22/06 ou 23/07 et que l'autre équipe a un joueur en 14/22 ou 15/23,
La priorité sera donnée au joueur en 14/22 ou 15/23.
Pour le joueur qui partirait plus tôt, l'équipe devra le remplacer par une réserve s'il a.
(Voir joueur en pause rubrique feuille de match).

ART. 04 Coupe fédérale, Consolation, Mini-coupe

Pour la coupe fédérale, toutes les équipes inscrites pour le vendredi ou le samedi,
(toutes divisions confondues) se rencontreront à la suite d'un tirage au sort.
Il sera possible qu'un tour préliminaire sera prévue en fonction du nombres d'équipes participantes, les équipes perdantes joueront alors la mini-coupe.
La qualification pour le tour suivant s'effectuera en aller-retour et se calcule comme en championnat.
Les équipes éliminées iront en coupe de consolation et les vainqueurs continueront leurs chemin en coupe fédérale.
La qualification pour le tour suivant s'effectuera en aller-retour et se calcule comme en championnat.
En cas d'égalité de points, on tient d'abord compte des parties gagnées. Et si l'égalité persiste, on calculera le total des billes marquées et les billes reçues.
En cas d'égalité parfaite, l'équipe ayant marqué le plus de billes à l'extérieur sera qualifiée pour le tour suivant. Si l'on n'arrive toujours pas à départager les deux équipes, il y aura test match sur un des billards de la fédération. La première équipe qui obtiendra 10 points sera déclarée vainqueur.

ART. 05

Les feuilles de coupes, de consolations et éventuellement mini-coupe + la trio-cup devront parvenir au local fédéral pour le samedi de la semaine suivante ou par courriel à skidpat@teledisnet.be
A partir du samedi 18h un retrait de **2 points** sera retiré du résultat pour l'équipe qui n'aurait pas rentré sa feuille.

ART. 06 COUPE DES CHAMPIONS

Une coupe des champions pour le vendredi et une le samedi (sous-réserve).
Les champions de chaque divisions sur terrain neutre.

Pas d'entraînement sur terrain neutre.

***** Pour un bon déroulement des matchs, les joueurs en pause ne seront pas autorisés *****

ART. 07 SUPER-COUPE

Le vainqueur de la coupe des champions avec le vainqueur de la coupe fédérale sur terrain neutre.

Le vainqueur de la coupe de consolation et de la mini-coupe ne sont pas repris pour la super-coupe.

Si c'est la même équipe qui gagne la coupe des champions et la coupe fédérale,
l'équipe qui fini 2éme en coupe des champions sera repris pour la super-coupe.

Pas d'entraînement sur terrain neutre.

***** Pour un bon déroulement des matchs, les joueurs en pause ne seront pas autorisés *****

MATCH REMIS

ART. 01 Seul les conditions ci-dessous seront acceptées

Décès D'un joueur, de l'épouse ou du conjoint, frère, sœur, enfants, père, mère, belle-mère, beau-père, petits enfants, grands parents de celui-ci, patron de l'établissement.

Accident En se rendant au billard.

Mariage d'un des joueurs de l'équipe ou du patron(ne) de l'établissement.

Fermeture de l'établissement Fermeture exceptionnelle, temporaire ou définitive.

Saison hivernal

La fédération acceptera des remises de rencontres du vendredi et / ou du samedi.
Du moment que les prévisions météorologiques sont prévues en zone rouge ou orange.
(D'importante chutes de neiges, verglas…).
Les équipes seront prévenues vers 18h le jour même, via le groupe FPLGBA (le vrai…) de Facebook ou par mail ou par sms à un responsable de l'équipe qui se chargera de contacter son équipe.
Ce n'est pas une remise générale des rencontres.
Si une équipe demande la remise de match à l'adversaire (Elle sera acceptée par l'équipe adverse).
Il n'aura pas de forfait, les équipes qui décideraient de jouer quand même leur match pourront le jouer, les joueurs pendraient leurs responsabilités. Ils ne pourront en aucun cas remettent la responsabilité sur la fédération en cas d'accident vu l'état des routes "saison hivernal".

Une remise de match pourra être autorisée pour une manifestation organisé dans le quartier du café.

ART. 02 La demande de remise de match devra être signée par un membre de comité de chaque équipe.
Soit par feuille, sms ou courriel à skidpat@teledisnet.be ou / et skyshadow262@gmail.com

ART. 03 Si une remise de match un jour de match officiel, le vendredi ou le samedi.
Les deux équipes *devront prévenir par* ***sms au 0495/115.547 ou 0475/243.487 ou par mail au skidpat@teledisnet.be ou skyshadow262@gmail.com uniquement et avant le dimanche 18h.***

ART. 05 *Chaque équipe pourra remettre autant de match, en dehors des points cités ci-dessus,* ***avec l'accord de l'équipe adverse*** *, sans cette accord le match ne pourra être remis.*
Chaque équipe devra rentrée une feuille de remise de match 8 jours avant la date.
Sur cette feuille l'équipe demandeur doit être indiquée.
Si l'une des 2 équipes ne rentre pas la feuille, le match ne sera pas remis.

ART. 06 **NOUVEAU**

Tous les établissements et clubs de la FPLGBA auront droit d'organiser une manifestation. (tournois de billard, belote, karaoké etc.) lors des dates de matchs remis à ces conditions:

1. Libérer le billard à 19h s'il y a un match remis et prévoir des places assises à l'équipe visiteuse.
2. Un joueur étant concerné par le match remis devra donner **priorité** au match remis plutôt qu'à la manifestation
   (Pas de "saut" de match possible sauf accord de l'équipe visiteuse si pas d'accord le joueur perd son match par forfait°
3. L'équipe qui ne respecte pas ces règles se verra perdre 00/18.
4. Prévenir l'équipe visiteuse de la manifestation à la date de demande de remise de match.

ART. 07

Libre choix aux équipes de remettre leurs matchs pendant la saison à leurs meilleures convenances.
Le match remis devra être joués avant le match retour des 2 équipes concernées.
Les matchs remis devront être joués avant les 2 dernières journées de championnat.
Sans cela l'équipe demandeuse perdra par le score de forfait.
Ils peuvent également, si les deux équipes sont éliminées de la coupe (Fédérale, Consolation ou autres), utiliser ses dates pour la remise de match.
Si possible des dates vous seront indiquées via le calendrier.

Procédure obligatoire

Procédure lors d'une remise de match — **Pour les deux équipes**

1) **Demander à l'équipe adverse leur accord pour la remise de match.**
2) **En accord avec l'autre équipe définir une date. (Date à communiquer dans les 8 jours).**
3) **Transmettre la remise de match soit:**
   - A. **Par Mail:** **skidpat@teledisnet.be** ou **skyshadow262@gmail.com**
   - B. **Par courrier:** **FPLGBA, 62 R. Charlemagne, 4040 Herstal**

La remise de match sera alors officielle dans le journal.

***** La date de la remise de match est fixée par l'équipe qui accepte et non celle qui demande *****

Remise de match en dernière minute (Ex. vendredi 19h 50) — **Pour les deux équipes**

1) **Demander à l'équipe adverse leur accord pour la remise de match.**
2) **En accord avec l'autre équipe définir une date. (Communiquer la date avant le dimanche 18h).**
3) **Transmettre la remise de match:**
   - A. **Par Mail:** **skidpat@teledisnet.be** ou **skyshadow262@gmail.com**
   - B. **Par sms:** **0495/115.547** ou **0475/243.487**

Avant le dimanche 18h.

Le résultat sera alors remplacé par la remise de match.

***** SAUF CAS OBLIGATOIRE, UNE REMISE DE MATCH NE PEUT ÊTRE REPORTEE *** LA REMISE DE MATCH NE PEUT PAS ÊTRE JOUEE APRES LES 2 DERNIERES JOURNEES DE CHAMPIONNAT *****

Si 2 équipes du samedi qui remet un match le vendredi il sera accepté, sauf si 2 équipes du vendredi prennent également la même date (même après ceux du samedi) sera prioritaire. (Et vice-versa).

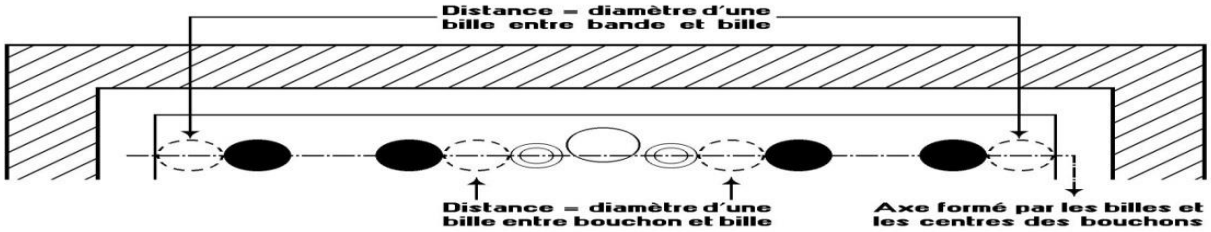
LOIS DU JEU

ART. 01 Le début des rencontres est fixé à 20h 30 sauf accord entre les deux équipes.
L'équipe visitée doit laisser la possibilité à l'équipe visiteuse de s'entraîner entre 20h et 20h 30.
L'équipe visitée doit être présente pour 20h 30 avec un minimum de 4 joueurs (Championnat ou coupe).
Un ou des joueur(s) en pause (14/22) ne compte pas.
L'équipe visiteuse peut exceptionnellement arriver au plus tard pour 21h. (minimum de 4 joueurs également).
Mais après 20h 30, sauf accord de l'équipe visitée, chaque joueur n'aura droit qu'à l'essai de cinq billes.

ART. 02 Les feuilles de matches seront complétées avant de débuter la rencontre et la feuille A4 plastifiée et les cartes des joueurs seront en possession de l'équipe adverse jusqu'à la fin de la rencontre.

ART. 03 L'arbitrage sera assuré par l'équipe visitée, mais chaque joueur doit faire preuve de fair-play, y compris vis-à-vis de son adversaire (Ex. se mettre de côté lorsque l'adversaire joue).

ART. 04 Seul l'arbitre doit placer les billes avant chaque match (Voir ci-dessous).



Après avoir pris chaque couleur en main et les avoir cachées, il fera tirer au sort par un joueur visiteur commençant la rencontre avec la couleur de la bille avec laquelle ce joueur commencera à jouer. Cette couleur de bille sera indiquée par les responsables sur la feuille de match de chaque équipe selon la figure ci-dessous.

R	NOM - PRENOM	N°LIC.	B	NOM - PRENOM	N°LIC.
A			A		

Ex.: R = billes rouges / B = billes blanches

Ex.: R = billes rouges / B = billes blanches

Puis, les joueurs, mettront leur bille de départ réglementairement comme indiqué au schéma d'ART. 06 devant le trou ou à une bille d'intervalle maximum.

A partir de ce moment, les deux joueurs ne pourront plus toucher les billes avec leurs mains ou leur queue de billard (sauf pour jouer, quand c'est à leur tour) pour quelque raison que ce soit, il également interdit de rester appuyé sur le billard après avoir jouer son coup.

Dans les deux cas le joueur passera son tour.

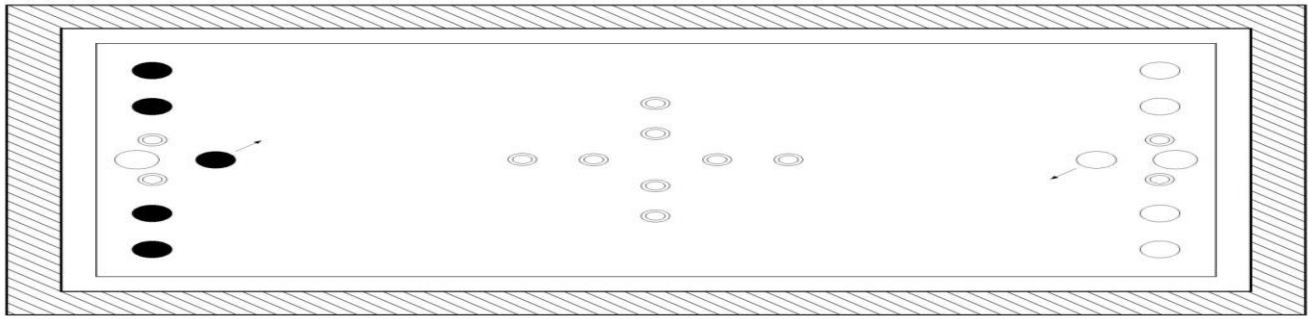
L'arbitre quand à lui, ne pourra le faire que lors des infractions:

* quand une bille doit être mise au point de pénalité.
* quand une bille doit être remise au point de pénalité.

Les visiteurs joueront avec la couleur de la bille tirée au sort les neuf premières parties aussi bien le vendredi que pour le samedi.

ART. 05 A chaque partie, lorsque les deux joueurs sont prêts à débuter, l'arbitre donnera le départ du jeu en disant:

***** joueurs prêts ? - sans flash - jouez! *****



juste après le mot "jouer", les joueurs devront mettre en mouvement leur bille placée devant le trou par la bande la bande de gauche, si la bille d'un joueur vient toucher celle de l'adversaire qui n'aurait pas encore mit la sienne en mouvement le joueur verra sa bille marquée automatiquement, celle de l'adversaire sera mise au point de pénalité.

La même sanction sera prise si la bille du joueur vient toucher la queue de billard de l'adversaire.

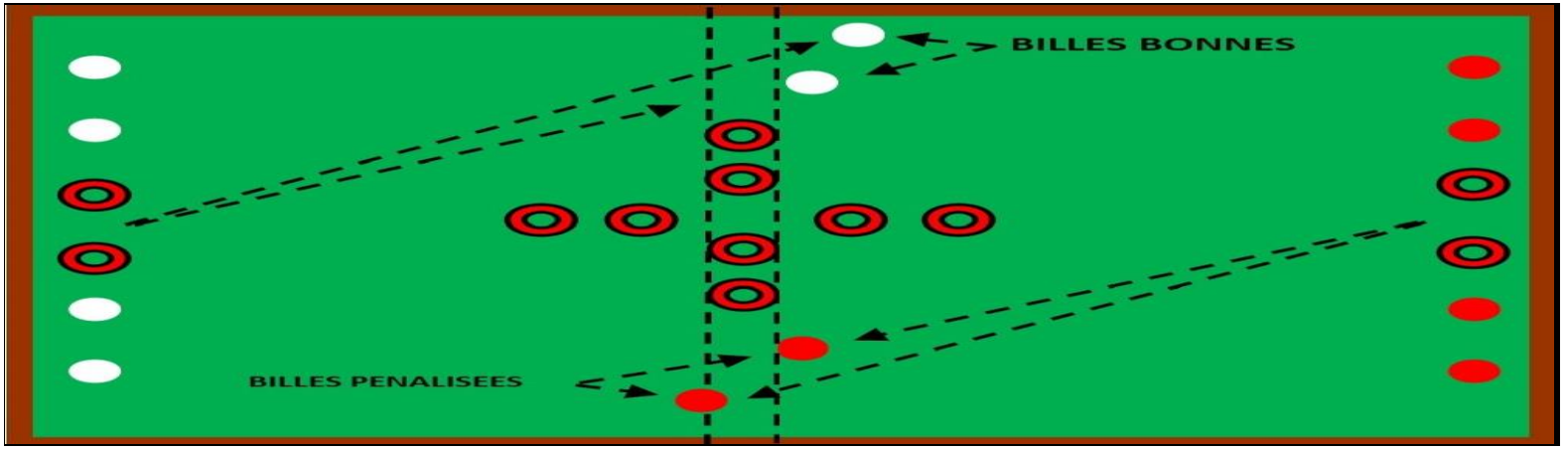
Par souci de neutralité vis-à-vis des deux joueurs, il interdit de jouer sa bille en force.

Si les deux billes ont étés mises en mouvement et que l'une des billes touche l'autre, la bille touchée sera marquée directement, l'autre sera mise au point de pénalité.

Pour chaque bille jouée en même temps, **la bille ne devra pas revenir dans sa moitié de terrain sous peine d'être mis au point de pénalité.**

Les bouchons centraux (sur la largeur du billard) détermineront la limite à ne pas dépasser.

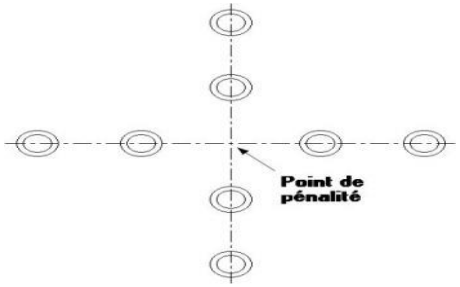
La bille ne peut se superposer à l'alignement des bouchons.



Dans le cas ou les deux billes reviennent dans leur moitié de terrain, la procédure de départ sera recommencée.

ART. 06

Par point de pénalité, on entend le milieu des bouchons centraux.
Toute bille placée par l'arbitre au point de pénalité le joueur peut la jouée quand il le veut. L'arbitre devra le signaler.

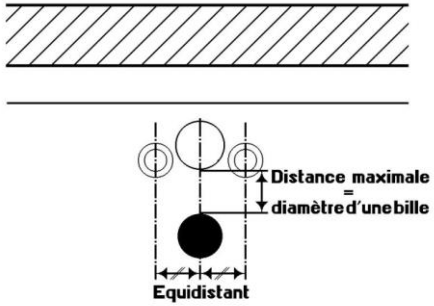


ART. 07

Si une ou plusieurs billes occupent une place au point de pénalité ou très près de celle-ci,
(Ne permet pas de placer la bille fautive), l'arbitre enlèvera cette ou ces bille(s) pour placer la bille fautive au point de pénalité. **Dés que la bille pénalisée aura été jouée**, l'arbitre remettra les ou la bille(s) enlevée(s) au point initial.

ART. 08

Pour débuter une rencontre, la première bille, placée entre les bouchons entourant le trou avec un maximum de distance d'une bille d'écart par rapport à l'extrémité du trou mais dans l'axe des deux bouchons, doit être jouée par la bande de gauche et passer la moitié de l'aire de jeu, faute de quoi, elle sera placée au point de pénalité.



ART. 09 Si aucun des joueurs n'inscrit la première bille, c'est le joueur dont **la bille est la plus proche du trou adverse** qui pourra poursuivre le jeu. S'il n'y pas possibilité de savoir celui qui continuera le jeu (Billes à même distance des trous adverses, même après mesurage avec une queue ou autres), l'arbitre fera recommencer la procédure de départ après que les joueurs aient remis leur bille de nouveau au point de départ.

Si un joueur inscrit sa première bille, il aura le droit de poursuivre le jeu.
Si les deux joueurs inscrivent chacun leur première bille, l'arbitre reprendra la procédure de départ avec la deuxième billes, **sans distinction de billes**, et pour autant qu'elles soient toutes marquées, les joueurs joueront les **trois premières par la bande de gauche et les deux dernières par la bande de droite.**

ART. 10 A chaque coup joué, il faut toucher la bande, un des bouchons centraux ou une bille de l'adversaire.
Les bouchons entourant les trous ne peuvent entrer en ligne de compte que pour aller dans le sens inverse.
A conditions que la bille jouée touche une bande, un bouchons (centraux) ou une bille adverse.
Si ce n'est pas le cas la bille concernée sera mise au point de pénalité et éventuellement les autres billes touchées seront remise à leur place initiale.

ART. 11 Une bille jouée qui n'aurait touché ni bande, ni bouchons, ni une bille adverse sera placée au point de pénalité.
Si la bille a été marquée directement sans rien toucher, le joueur mettra une pièce dans le monnayeur pour récupérer sa bille qui sera placée au point de pénalité. Si l'adversaire en jouant viendrait bouger la bille au point de pénalité, le joueur devra jouer la bille "punie" la ou elle c'est arrêtée.

ART. 12 On comptabilisera 1 point et 5 billes au joueur qui aura inscrit en premier ses 5 billes.
Son adversaire n'aura pas de point mais on inscrira le nombre de billes qu'il aura marqué.
Si en débutant la partie, les deux joueurs inscrivent ensemble leurs 5 billes d'affiliées,
On comptabilisera 1 point et 5 billes à chaque joueurs.

ART. 13 Tout joueur inscrit sur la feuille comme réserve peut monter au jeu en remplacement de n'importe quel joueur à condition d'avoir été inscrit sur la feuille avant le match et de prévenir l'équipe adverse du changement.
Si un joueur est obligé de quitter une partie en cours (ébriété, malaise, départ obligatoire pour une situation spéciale… joueur en pause qui doit partir…), il pourra être remplacé par une réserve, s'il y en a une, et la partie continuera.
S'il n'y a pas de réserve, l'adversaire gagnera la partie.

ART. 14 Si un joueur doit jouer son deuxième ou son troisième match en première manche, il pourra être remplacé quand son tour viendra de jouer ses (son) autre(s) match(es).

ART. 15 **Il est interdit de:**
1. Fumer au dessus du billard en jouant.
2. Poser des objets étrangers autres que les craies sur les bandes du billard.
3. Donner des conseils ou influencer de quelque manière que ce soit les joueurs.

ART. 16 Un joueur ne peut, alors qu'il pointe une bille, changer de bille suite à un conseil d'un partenaire, il devra jouer la bille qu'il avait pointée.

ART. 17 Si un joueur touche une bille, que ce soit une des siennes ou celle de l'adversaire **avant d'avoir joué, sa bille pointée sera mise au point de pénalité par l'arbitre.** (Le joueur passera son tour).

ART. 18 Si un joueur touche une bille, que ce soit une des siennes ou celle de l'adversaire **après avoir joué, la ou les bille(s) seront remise à leur place initiale par l'arbitre.**
Dans le cas rarissime où le joueur qui joue sa bille et qui touche une bille à lui où une bille de l'adverse après avoir jouée sa bille et que l'une des billes irait dans le trou par le faite de s'être percuter, l'arbitre replacera les deux billes à leur places initiales et le joueur passera son tour.

ART. 19 Si un joueur se trompe de bille et joue une bille de son adversaire:
A. S'il la marque, que se soit **directement ou indirectement**, cette bille sera comptabilisée à l'adversaire, qui poursuivra le jeu (l'arbitre devra prévenir le joueur directement après le coup joué).
B. Si la bille n'est pas marquée, elle sera remise à sa place initiale.
C. Si un joueur, en jouant une bille de l'adversaire, marque une des siennes, la bille marquée sera récupérée et remise au point de pénalité, la bille de l'adversaire sera remise à sa place initiale.

ART. 20 Si un joueur joue une bille et celle-ci sort du billard:
A. S'il s'agit d'une de ses billes, elle sera mise au point de pénalité.
B. S'il s'agit d'une bille adverse, elle sera remise à sa place initiale.
C. S'il touche deux billes à lui, la bille pointée sera placée au point de pénalité.
D. Si un joueur joue sa bille sur une bille de l'adversaire placée devant un trou et marque sa bille dans ce trou, mais que la bille de l'adversaire est éjectée hors du billard, la bille jouée ne sera pas validée.
Le joueur devra mettre une pièce pour récupérer la bille et l'arbitre mettra cette bille au point de pénalité, la bille éjectée sera remise à sa place initiale. Aucune des billes ne peut sortir du billard.
La bille jouée ne peut en aucun cas passer au dessus des bouchons centraux volontairement ou involontairement.
E. Si un joueur joue une bille sur la bille de l'adversaire et que sa propre bille sort du billard, la bille sortie ira au point de pénalité et toutes les autres billes garderont leur place là ou elle se sont arrêtées sur la surface de jeu.

ART. 21 Si un joueur a une bille arrêtée très près d'un trou et que cette bille tombe dans le trou accidentellement suite à un coup porté sur le billard, la bille sera remise à sa place initiale. Quelle que soit la bille d'un joueur ou l'autre.

ART. 22 Attention! La surface jouable consiste en la surface de marbre ou de schiste recouverte par le tapis.

ART. 23 Si un joueur joue sa bille directement sur une de ses billes, la bille jouée ira au point de pénalité.
L'autre bille retrouvera sa place initiale.

ART. 24 Si un joueur marque sa bille et la bille de l'adversaire en jouant régulièrement, il a le droit de poursuivre le jeu.

ART. 25 Si un joueur marque sa dernière bille et une bille de l'adversaire en jouant régulièrement, il aura le point du match et l'adversaire comptabilisera le nombre de billes marquées.
Si un joueur marque une de ses billes et la dernière bille de l'adversaire en jouant régulièrement, il aura le droit de jouer ses autres billes afin d'essayer de terminer la partie.
Si c'est le cas, il aura le point du match et l'adversaire comptabilisera les cinq billes marquées, sinon, c'est l'adversaire qui aura le point.

ART. 26 Lorsque deux billes adverses se touchent, il est interdit de jouer sa bille collée sur la bille collée de l'adversaire.
Si c'est le cas, cette bille jouée sera mise au point de pénalité, celle de l'adversaire sera remise ç sa place initiale.
De toute manière, l'arbitre devra **obligatoirement** le signaler **avant** aux deux joueurs.

ART. 27 Si un joueur commet la faute dite # faire charrette #, c'est-à-dire pousser sa bille ainsi que la bille de l'adversaire placée très près de la sienne en même temps, la bille sera mise au point de pénalité et la bille de l'adversaire remise a sa place initiale. Ce type de coup devra être suivi avec la plus grande attention par l'arbitre et la situation de # faire charrette # signalée au préalable.

ART. 28 Si un joueur joue avant l'arrêt complet d'une, on placera sa bille pointée au point de pénalité.

ART. 29 Le joueur, lorsque c'est à son tour de jouer, doit toujours avoir un contact avec le sol.

ART. 30 Le billard sera obligatoirement laissé à l'équipe visiteuse pendant la mi-temps.
Cette mi-temps, sera, sauf accord entre les deux équipes, d'un quart d'heure.
L'équipe visitée ne pourra pas s'entraîner pendant cette mi-temps.

ART. 31 Tout joueur visiteur prévu d'être plus tard (en pause), a le droit d'essayer cinq billes avant de jouer son premier match
(Sauf joueur(s) placés en réserve qui ne peu être mis en pause).

ART. 32 Lors d'une rencontre, chaque joueur joue son match avec une couleur et deux avec l'autre.
Si un joueur dispute ses trois parties avec la même couleur et qu'il n'y pas d'erreur d'adversaire,
le résultat restera acquis. Si l'on constate une erreur de couleur en cours de match et que les dix billes sont toujours sur la table, on devra remettre les billes en place et recommencer la partie avec la couleur attribuée initialement.

ART. 33 Les délégués d'une équipe ou à défaut le capitaine veilleront au bon déroulement et comportement
de leurs joueurs et de leurs arbitres.

ART. 34 Si une bille reste bloquée entre la bande dernière le trou et le bouchon (au-dessus du trou) l'arbitre mettra
la bille dans le trou, si elle reste bloquée de l'autre côté, l'arbitre placera la bille de façon qu'elle soit jouable.

ART. 35 Une bille quitte la surface de jeu (la bande du haut et le bois) et retombe sur le tapis et reste jouable.
(plus de notion de bois touché ou pas), la bille restera valable.
Si la bille reste sur la bande à côté du bois ou sur le bois, la bille sera placée au point de pénalité.
La bille que le joueur joue ***sort du billard*** *ou* ***passe au dessus des bouchons centraux*** *,*
l'arbitre mettra la bille jouée au point de pénalité.
Il est préférable de ne pas laisser de craie ou autre objet sur la bande ou le bois.

ART. 36 **Taper avec le poing, sa queue de billard ou son pied ou toutes autres objets sur le billard,**
le joueur sera pénalisé par le score de forfait 5/0 ou 0/5.

ART. 37

Si plusieurs billes doivent être placées au point de pénalité:

2 billes du même joueur:

l'arbitre placera une bille au point de pénalité et l'autre l'arbitre la gardera en main, lorsque la bille au point de pénalité est sortie soit par le joueur ou par un fait de jeu, une bille vient sortir la bille situé au point de pénalité, l'arbitre placera l'autre bille au point de pénalité.

1 bille de chaque joueurs:

L'arbitre devra changer la bille au point de pénalité en fonction du joueur qui joue.
Ex. Paul qui joue en blanc et Floriant en rouge, si l'arbitre a une bille de chaque joueur qui devrait aller au point de pénalité, l'arbitre devra changer la bille situé au point de pénalité, soit quand Paul joue devra mettre la bille blanche et quand c'est Floriant devra mettre la bille rouge.
L'arbitre devra effectuer le changement avant que le joueur se pose pour jouer.

RECAPITULATIF DES POINTS DE PENALITE (repris dans la loi du jeu)

Le joueur touche une bille de l'adversaire, l'arbitre mettra la bille pointée au point de pénalité.

ART. 05 Pour chaque bille jouée en même temps, **la bille ne devra pas revenir dans sa moitié de terrain sous peine d'être mis au point de pénalité.**
Les bouchons centraux (sur la largeur du billard) détermineront la limite à ne pas dépasser.
La bille ne peut se superposer à l'alignement des bouchons.

ART. 10 A chaque coup joué, il faut toucher la bande, un des bouchons centraux ou une bille de l'adversaire.
Les bouchons entourant les trous ne peuvent entrer en ligne de compte que pour aller dans le sens inverse.
A conditions que la bille jouée touche une bande, un bouchons (centraux) ou une bille adverse.
Si ce n'est pas le cas la bille concernée sera mise au point de pénalité et éventuellement les autres billes touchées seront remise à leur place initiale.

ART. 11 Une bille jouée qui n'aurait touché ni bande, ni bouchons, ni une bille adverse sera placée au point de pénalité.
Si la bille a été marquée directement sans rien toucher, le joueur mettra une pièce dans le monnayeur pour récupérer sa bille qui sera placée au point de pénalité. Si l'adversaire en jouant viendrait bouger la bille au point de pénalité, le joueur devra jouer la bille "punie" la ou elle c'est arrêtée.

ART. 17 Si un joueur touche une bille, que ce soit une des siennes ou celle de l'adversaire
avant d'avoir joué, sa bille pointée sera mise au point de pénalité par l'arbitre.
(Le joueur passera son tour).

ART. 18 Si un joueur touche une bille, que ce soit une des siennes ou celle de l'adversaire
après avoir joué, la ou les bille(s) seront remise à leur place initiale par l'arbitre.
Dans le cas rarissime où le joueur qui joue sa bille et qui touche une bille à lui où une bille de l'adverse après avoir jouée sa bille et que l'une des billes irait dans le trou par le faite de s'être percuter, l'arbitre replacera les deux billes à leur places initiales et le joueur passera son tour.

ART. 19 Si un joueur se trompe de bille et joue une bille de son adversaire:
A. S'il la marque, que se soit **directement ou indirectement**, cette bille sera comptabilisée à l'adversaire, qui poursuivra le jeu (l'arbitre devra prévenir le joueur directement après le coup joué).
B. Si la bille n'est pas marquée, elle sera remise à sa place initiale.
C. Si un joueur, en jouant une bille de l'adversaire, marque une des siennes, la bille marquée sera récupérée et remise au point de pénalité, la bille de l'adversaire sera remise à sa place initiale.

ART. 20 Si un joueur joue une bille et celle-ci sort du billard:
A. S'il s'agit d'une de ses billes, elle sera mise au point de pénalité.
B. S'il s'agit d'une bille adverse, elle sera remise à sa place initiale.
C. S'il touche deux billes à lui, la bille pointée sera placée au point de pénalité.
D. Si un joueur joue sa bille sur une bille de l'adversaire placée devant un trou et marque sa bille dans ce trou, mais que la bille de l'adversaire est éjectée hors du billard, la bille jouée ne sera pas validée.
Le joueur devra mettre une pièce pour récupérer la bille et l'arbitre mettra cette bille au point de pénalité, la bille éjectée sera remise à sa place initiale. Aucune des billes ne peut sortir du billard.
La bille jouée ne peut en aucun cas passer au dessus des bouchons centraux volontairement ou involontairement.
E. Si un joueur joue une bille sur la bille de l'adversaire et que sa propre bille sort du billard, la bille sortie ira au point de pénalité et toutes les autres billes garderont leur place là ou elle se sont arrêtées sur la surface de jeu.

ART. 23 Si un joueur joue sa bille directement sur une de ses billes, la bille jouée ira au point de pénalité.
L'autre bille retrouvera sa place initiale.

ART. 26 Lorsque deux billes adverses se touchent, il est interdit de jouer sa bille collée sur la bille collée de l'adversaire.
Si c'est le cas, cette bille jouée sera mise au point de pénalité, celle de l'adversaire sera remise ç sa place initiale.
De toute manière, l'arbitre devra **obligatoirement** le signaler **avant** aux deux joueurs.

ART. 27 Si un joueur commet la faute dite # faire charrette #, c'est-à-dire pousser sa bille ainsi que la bille de l'adversaire placée très près de la sienne en même temps, la bille sera mise au point de pénalité et la bille de l'adversaire remise a sa place initiale. Ce type de coup devra être suivi avec la plus grande attention par l'arbitre et la situation de # faire charrette # signalée au préalable.

ART. 28 Si un joueur joue avant l'arrêt complet d'une, on placera la bille pointée au point de pénalité.

ART. 34 Si une bille reste bloquée entre la bande dernière le trou et le bouchon (au-dessus du trou) l'arbitre mettra la bille dans le trou, si elle reste bloquée de l'autre côté, l'arbitre placera la bille de façon qu'elle soit jouable.

ART. 35 Une bille quitte la surface de jeu (la bande du haut et le bois) et retombe sur le tapis et reste jouable.
(plus de notion de bois touché ou pas), la bille restera valable.
Si la bille reste sur la bande à côté du bois ou sur le bois, la bille sera placée au point de pénalité.
La bille que le joueur joue ***sort du billard*** *ou* ***passe au dessus des bouchons centraux****,*
l'arbitre mettra la bille jouée au point de pénalité.
Il est préférable de ne pas laisser de craie ou autre objet sur la bande ou le bois.

ART. 37

Si plusieurs billes doivent être placées au point de pénalité:

2 billes du même joueur:

l'arbitre placera une bille au point de pénalité et l'autre l'arbitre la gardera en main, lorsque la bille au point de pénalité est sortie soit par le joueur ou par un fait de jeu, une bille vient sortir la bille situé au point de pénalité, l'arbitre placera l'autre bille au point de pénalité.

1 bille de chaque joueurs:

L'arbitre devra changer la bille au point de pénalité en fonction du joueur qui joue.
Ex. Paul qui joue en blanc et Floriant en rouge, si l'arbitre a une bille de chaque joueur qui devrait aller au point de pénalité, l'arbitre devra changer la bille situé au point de pénalité, soit quand Paul joue devra mettre la bille blanche et quand c'est Floriant devra mettre la bille rouge.
L'arbitre devra effectuer le changement avant que le joueur se pose pour jouer.

CARTES DE JOUEURS - AUTORISATION DE JOUER

ART. 01

Toutes équipes qui ont reçu une autorisation de jouer pour un joueur avec la date du match , doit renvoyer celle-ci avec la feuille de match de la même date (Poste à l'émail).

Rappel: **une autorisation ne sert que pour la date inscrite, sans quoi, les points et les billes de ses joueurs seront retirés d'office.**

Attention une deuxième autorisation pour le même joueur ne sera pas autorisé.

Vous pouvez avoir une autorisation de jouer, en dehors des heures de la permanence, auprès du C.A.

Si nouveau joueur:

Ne pas oublier les coordonnées du joueur + photo pour faire sa carte.

Si joueur déjà inscrit:

Venir chercher sa carte et la feuille A4 à la permanence pour que le joueur puisse jouer la semaine suivante.

ART. 02

Les autorisations de jouer sont délivrées gratuitement, toutefois le joueur devra être inscrit officiellement avec sa carte et sur la feuille plastifiée, sinon les points et les billes du joueur seront retirées.

ART. 03

Plus aucune carte ne sera portée auprès des clubs, les membres de la fédération pourront reprendre les nouvelles inscriptions, mais chaque équipe devra venir les rechercher à la fédération.
(Cartes joueurs ainsi que la feuille A4 plastifiée).

A la demande de l'équipe, les documents demandés peuvent être déposés au comptoir du local de la fédération, du moment qu'il n'a rien à payer pour la fédération.

TRANSFERTS - CARTES RENTREES

ART. 01 **Plus aucun transfert pendant les mois de septembre à juin de chaque saison.**
Sauf conditions de l'article 3.

ART. 02 Pour rentrer une carte d'un joueur à la fédération, la signature des membres du comité de l'équipe sera obligatoire.
Il va de soit que le président de l'équipe ne peut être éjecté de l'équipe du faite que l'équipe lui appartient avec le matricule. (Voir formulaire dans votre farde).

ART. 03 Un club restituant une carte de joueur à la fédération, ce joueur devra se réinscrire pour la saison suivante.
Sauf si repris par une équipe dans le cas ci-dessous:
Une équipe qui a joué 5 matchs d'affiliés de toutes compétitions,
pourra inscrire un joueur dans les seules cas repris au point A, B ou C:
Equipe composée de 6 à 11 joueurs mais qui joue à 4 ou 5 joueurs:

A. Inscrire un nouveau joueur.
B. Par un joueur que la carte est rentrée à la fédération. (Voir ART. 02).
C. Par un joueur inscrit dans un autre club.

* Pour la proposition B et C le joueur ne peut en aucun cas avoir joué plus de 5 parties avec son ancien club.
Les autres cartes devront être rentrées à la fédération.
Cette équipe ne pourra plus inscrire de joueur pour le restant de la saison en cours.
Sauf "nouveau joueur" du moment qu'il reste de la place sur la feuille plastifiée. (Max. 11)

FORFAIT

ART. 01 La fédération se réserve le droit de rembourser le patron du café si une équipe n'a pas commencé le championnat dans son établissement. La somme pourrait être réclamée au nouveau patron dont l'équipe irait jouer.

ART. 02 Si une équipe est absente, ou si elle ne possède pas le minimum de joueurs requis, 4 joueurs, l'équipe qui gagne par forfait doit rentrer une feuille de match avec le nom des joueurs et devra communiquer le résultat. Un ou des joueur(s) en pause (14/22), (15/23) ne compte pas pour débuter la rencontre et sera déclaré forfait.

ART. 03 Toute équipe ne se présentant pas en déplacement devra **payer un forfait de 75€.** (Sauf si le patron de l'équipe lésée ne le veut pas).

ART. 04 **Tant que le forfait ne sera pas acquitté, l'équipe sera déclarée forfait 00/18, 00/90 pour chaque match se jouant à domicile.** Sans frais supplémentaires, la fédération préviendra l'équipe visiteuse de ne pas se déplacer. Cette équipe sera déclarée **Forfait général au prochain match se jouant à l'extérieur.** Une équipe en déplacement se présentant au local dont l'équipe visitée n'est pas en mesure de jouer le match repartira avec le score de 00/18, 00/90 **mais ne pourra prétendre à aucun forfait.**

ART. 05 Le forfait restera valide pendant 4 permanences après la réception de celui-ci. Ensuite, le forfait sera restitué à l'équipe, un patron peut éventuellement ne pas prendre le forfait aussi.

ART. 06 Attention - Une équipe jouant trop souvent incomplète ou se retrouve avec plus de deux forfaits, l'équipe ou le café pourrait être refusée la saison suivante. Si forfait général, le classement général, le meilleur joueur / buteur seront rectifiés en conséquence. L'équipe déclarée forfait général sera remplacée par "BYE".

FORFAIT GENERAL

ART. 01 **Pour déclarer forfait général en cours de saison ou pour dissoudre l'équipe, une lettre doit être envoyée à la fédération, signé par les membres du comité officiel de l'équipe et par la moitié des joueurs affiliés.**

A noter que le comité sera responsable pour un forfait de leur équipe, seul l'équipe ou le patron de l'établissement avec lequel il est inscrit que la caution sera prise en compte. Pour les autres équipes de l'établissement le comité sera interdit de jouer dans la fédération tant que le(s) montant(s) ne seront pas acquitté(s).

ART. 02 L'équipe déclarée forfait générale, le classement général, le meilleur joueur et meilleur buteur sera remis à zéro pour cette équipe depuis le début du championnat.

RECLAMATIONS

ART. 01 Toute réclamation concernant une rencontre doit être adressée à la fédération par lettre **signée par deux membres du comité du club** (sous peine de non acceptation de la réclamation) et la faire parvenir au plus tard le 1er jeudi qui suit la rencontre à la permanence de la fédération, sinon celle-ci ne sera pas prise en considération.

ART. 02 Tous les renseignements utiles devront être renseignés dans cette lettre:
Rencontre, date, nom de la(es) personne(s) à convoquer, explications du motif de la réclamation.

ART. 03 Les réclamations recevables, seront étudiées par le conseil d'administration qui convoquera un membre de comité de chaque équipe, écoutera chaque membre de comité séparément, puis confrontera les deux parties.

Après avoir entendu les deux parties, la fédération prendra sa décision et celle-ci **sera sans appel** et si le cas est litigieux la fédération ne prendra pas de décision et fera appel à un comité sportif dans toutes les divisions confondues et sans avoir un nombre de présence obligatoire, un membre de la fédération lira la réclamation devant le comité sportif et les deux parties auront le droit à la parole également chacun à leur tour.
Lors de la délibération du comité sportif, les deux parties devront quitter la pièce et attendront la décision du comité sportif. (Vote à la majorité 50% +1).

NB - Chaque équipe(s) présente(nt) aura droit à un seul vote par le responsable de son clubs.

Attention - Toutes équipes faisant parties du même local ne peuvent pas participer à ce comité sportif.

ART. 04 Si un désaccord survient entre deux équipes pour quelque motif que se soit, l'équipe lésée ne devra pas signer les feuilles de matches, mais doit introduire une réclamation écrite sur une
feuille séparée signée par deux membres du comité du club.
Cette réclamation doit être jointe à la feuille de matche de cette équipe et être rentrée pour le 1er jeudi qui suit le match

Il est à noter que toute signature sur les feuilles de matches équivaut à une acceptation sans réserve du déroulement du match et de son résultat.

ART. 05 Toutes équipes ou joueurs engagés dans une saison de la F.P.L.G.B.A. (A.S.B.L.) sont tenus de respecter, sans aucune réserve, le présent règlement fédéral et acceptent de ne pas poursuivre la fédération ainsi que ses membres constitutifs pour quelque motif que se soit.

LITIGE AVEC UN JOUEUR

En cas de refus d'un patron de laisser rentrer un joueur pour jouer ses matchs avec son équipe:

ART. 01

A La fédération propose que le joueur en question soit mis en pause 22/06 avec un arbitre envoyé par la fédération qui sera présent pendant la durée des trois matchs du joueur.

B En cas de refus de la proposition A, la fédération propose au responsable de l'équipe de jouer sur un terrain neutre de leur choix.

C En cas de refus de la proposition A & B, l'équipe visiteur pourra mettre le joueur sur sa feuille de match et se joueur gagnera ses trois points par forfait.

LITIGE ENTRE EQUIPE

Arrêt d'un match

ART. 01

Chaque équipe peut arrêter un match, mais sur la base de la réclamation qui sera envoyée à la fédération, le C.A. envisagera plusieurs solutions:

A Le match sera continué la ou il a été arrêté sur le billard et le local de départ, pour cela les mêmes joueurs seront repris pour continuer le match, éventuellement, si il en a, les joueurs réserves pourront remplacer les titulaires sur la feuille de match pour autant que ceux-ci leur reste un ou plus de match à jouer.

B Dans un autre cas, le C.A. regardera pour le mieux.

LOCATION & ENTRETIENS DES BILLARDS

ART. 01 Les billards ne peuvent quitter l'endroit où ils sont entreposés.

ART. 02 Les billards sont à dispositions des clubs pour organiser des tournois et ce gratuitement dans le local ou sont entreposés les billards.

ART. 03 Tout dégât occasionné sur les billards sera facturé à charge du comité de l'équipe.
La facture devra être acquittée à la 1er permanence après réception de celle-ci.
Le comité de l'équipe ne pourra participer à aucune manisfestation comme le championnat, coupe, tournois ou autres, organisé par la F.P.L.G.B.A. tant que la facture ne sera pas acquitté.

SANCTIONS

ART. 01

Le conseil d'administration de la F.P.L.G.B.A. ne peut plus tolérer le manque de respect, de sportivité envers ces membres de ce comité.
Les joueurs et joueuses doivent savoir que les membres de ce comité offrent leur temps et leur passion pour le bon déroulement de toutes les manifestations. Et ce Bénévolement.
Ce comité pourra sévir si certains joueurs et joueuses émettent des critiques que ce soit en réunion, sur les réseaux sociaux et même dans un établissement qui possède des équipes affiliées à la F.P.L.G.B.A.
Le dialogue est, et reste, bien entendu de rigueur mais avec respect.
Toute perturbation entraînera une sanction, selon la gravité de celle-ci.
Le conseil d'administration de la F.P.L.G.B.A. se réserve le droit de suspendre l'accès à la compétition pour un certain temps déterminé selon le cas. Jusqu'à l'exclusion définitive.
Dans certains cas, le conseil d'administration pourrait faire appel à la police si nécessaire.

ART. 02

Tous les membres du comité, ainsi que les personnes aidants pour la fédération lors des manifestations tournois et autres… auront droit au respect de tous!
Si ce n'est pas le cas ils risquent d'écoper de matchs de suspensions voir plus.
Seul le comité fédéral sera amené de juger au cas par cas, bien entendu, aucun excès de zèle ne sera toléré de la part des membres de la F.P.L.G.B.A..

ART. 03

Tout geste anti fair-play, nervosité, bagarre ou autres…
(Ex. jeter sa queue de billard, taper sur le billard ou autres, prendre une bille à la main et la laisser retomber sur le sol ou la table de billard, etc., etc., etc.…).
Suivant le cas de gravité juger par le conseil d'administration.
Le joueur ou si c'est une équipe complète qui est sanctionnée, ils écoperont aussi d'une amende de 25€.
Les 25€ sont à payer avant la fin de la sanction.

A) Dans les compétitions officielles dans les établissements où se déroulent les rencontres:
S'il y a une réclamation les sanctions seront prisent après avoir entendu les deux parties, le conseil d'administration jugera de la sanction à prendre selon la gravité.

B) Dans les tournois:
Les joueurs inscrits à la F.P.L.G.B.A. ou non-inscrits (c'est-à-dire aux 4 tournois ou ils peuvent participer, doubles-mixte, doubles, juniors, femmes et l'open, idem pour une équipe complète (tournoi par équipe) seront sanctionnés suivant le cas de gravité juger par le C.A.

C) Sanctions (éventuelles)

1. Suspension d'un à plusieurs match (Championnats, Coupes, ect…)
2. Exclusion d'un ou plusieurs tournois, voire d'une saison complète aux tournois.
3. Ou cas extrême exclusion définitive à tous les tournois de la F.P.L.G.B.A.
4. Exclusion complète d'un joueur à la F.P.L.G.B.A.
5. Exclusion complète d'une équipe à la F.P.L.G.B.A.
6. Exclusion d'un établissement à la F.P.L.G.B.A.

ART. 04 Tout dégâts de biens, ne sera pas pris en compte par la fédération, le patron de l'établissement devra faire appel aux services compétents (police…).

RAPPEL:

Résultats non communiqué (NC):

Conseillé de communiquer le résultat après le match, mais au plus tard pour le dimanche 18h.
avertissement pour le premier résultat non communiqué, le 2e le score de forfait 00/18 sera appliqué.

Feuille non rentrée à temps: (championnat)

Pour le samedi de la semaine suivante, passée cette date les billes du meilleur buteur, meilleur joueur ne seront pas pris en compte. Uniquement pour le correspondant officiel du comité de l'équipe.
Vous pouvez scanner les feuilles et les envoyées par mail à skidpat@teledisnet.be, skyshadow262@gmail.com et philippe.renard@contactoffice.be

Feuille non rentrée à temps: (coupe fédérale, coupe de consolation, mini-coupe & trio-cup).

Pour le 2e jeudi qui suit la rencontre, passée cette date un retrait de 2 points sera retirés du résultat final.
Vous pouvez scanner les feuilles et les envoyées par mail à skidpat@teledisnet.be, skyshadow262@gmail.com et philippe.renard@contactoffice.be

Assemblée générale (AG):

75€ d'amende repris sur la caution de l'équipe.

Arrangement d'un match:

En cas de tricherie ou litige pendant la saison, la fédération se donne le droit de prendre les sanctions adéquates qui suivront les joueurs ou l'équipe la saison suivante.
Dans ces cas précis, la fédération se réserve le droit d'imposer une sanction au cas par cas et ce, en assemblée fédérale sans l'accord d'un comité sportif.

Cartes de joueurs et feuille A4:

Toutes équipes inscrivant des joueurs sur leur feuille d'inscription ou faire une carte non validée par la fédération. Ce ou ses joueur(s) auront leurs points et billes retirées de la feuille de match / coupe ainsi que la suspension du , des joueur(s) et ou un forfait de 00/18 ou 18/00 pourrait être appliqué.

Tournois:

Si un joueur qui a été éliminé lors d'un tournoi et qui continue à jouer alors qu'il était à 0 vie aura un avertissement et en-cas de récidive de sa part sera sanctionné en championnat de 2 matchs le vendredi et le samedi.

TOURNOIS

TOURNOI DES FEMMES / JUNIORS

Ouvert à tous

ART. 01 Les trois premières seront récompensées de chaque tournois.
Seul les participants inscrits à la F.P.L.G.B.A. sont récompensées.

ART. 02 *Juniors* L'âge limite de ce tournoi est fixé de 06 à 16 ans, 16 ans étant l'âge qu'un joueur a au 1er septembre de la saison qui commence.

ART. 03 *Juniors* De 06 à 11 ans, les parents devront être en ordre vis-à-vis de la loi.

TOURNOIS DU COMITE - SIMPLE - SENIORS - VETERANS

Réservé aux affiliés

ART. 01 Tous Les trois premières seront récompensées de chaque tournois.

ART. 02 *Comité* Uniquement pour les joueurs repris pour leur comité d'équipe.
Président si le joueur pour l'équipe, secrétaire, trésorier, capitaine.
Le vice-président si le président est le patron du café mais non repris comme joueur de l'équipe.

ART. 03 *Séniors* L'âge limite de ce tournoi est fixé de 16 à 50 ans, 50 ans étant l'âge qu'un joueur a au 1er septembre de la saison qui commence.

ART. 04 *Vétérans* L'âge limite de ce tournoi est fixé à partir de 50 ans, 50 ans étant l'âge qu'un joueur a au 1er septembre de la saison qui commence.

TOURNOIS DOUBLES-MIXTE ET LE DOUBLES

ART. 01 Les trois premières seront récompensées de chaque tournois.
Seul les participants inscrits à la F.P.L.G.B.A. sont récompensées.

ART. 02 Si un joueur est présent mais que l'autre est absent, la paire ne pourra pas participer au tournoi.
Le joueur absent sera pénalisé ou non en fonction d'un justificatif, l'autre ne le pas du fait de sa présence le jour du tournoi.

ART. 03 Lors de ce tournoi, une paire peut-être formée par deux joueurs d'équipes différentes.

ART. 04 Lors du tournoi, s'il est permis de donner des conseils à son partenaire pour connaître la bille à jouer, une fois son partenaire placé pour jouer une bille son coéquipier ne peut plus lui parler, il est néanmoins formellement interdit d'indique la manière de jouer cette bille sous peine de passer son tour ou si la bille a déjà été jouée, l'arbitre placera la bille au point de pénalité.
Il va de soit, que seul son partenaire peut lui parler.

ART. 05 **Doubles et le Doubles-mixte, les affiliées à la F.P.L.G.B.A. ou une paire avec un affilié et un non affilié.**

PRESIDENT - TRIO

Réservé aux affiliés

ART. 01 Les trois premières seront récompensées.

ART. 02 Attention la limite d'inscription est de 24 ou 32 équipes de trois joueurs divisées en 3 ou 4 groupes de 8 équipes.

ART. 03 Les trois joueurs devront s'inscrire sur une feuille avec les lettres A, B, C, tout les joueurs inscrits sur la lettre A seront regroupés dans un championnat ou ils rencontreront tout les autres joueurs du groupe.
(idem pour les joueurs du groupe B & C).

ART. 04 Les points seront totalisés pour participer au tour suivant.

TOP D'OR

Réservé aux affiliés

ART. 01 Les trois premières seront récompensées.

ART. 02 64 joueurs seront repris de la façon suivante:

Les trois vainqueurs des tournois suivants: **juniors (uniquement le premier)**
du SIMPLE, COMITES, FEMMES, SENIORS, VETERANS
et les 6 joueurs du DOUBLES, DOUBLES-MIXTE.
sauf les joueurs non repris à la F.P.L.G.B.A. en tant que joueurs affiliés.
Le restant des joueurs seront reprise via le classement du meilleur joueur dans chaque division du vendredi & samedi.
Joueur ayant au moins joué les 2/3 de ses matchs et calculé au coefficient.
La répartition des joueurs qualifiés sera repris équitablement entre toutes les divisions du vendredi et du samedi.

Les gagnants des tournois repris plusieurs fois seront répartis en fonction du club pour lequel il représente
et en fonction de leur meilleur classement du vendredi et du samedi.

Concerne tout les tournois

ART. 01

Un joueur inscrit pour un tournoi:

Qui ne se présente pas (sans prévenir): sera suspendu pour 2 matchs de championnat.

Qui ne présente en retard: sera éliminé du tournoi.

Qui veulent quitter le tournoi avant leur élimination: (pour une courte durée).

S'il prévient: chaque match lancé sera perdu.

S'il ne prévient pas: élimination du tournoi et aura une suspension de 2 matchs de championnat.

Le vainqueur de chaque match devra arbitrer le suivant sous peine de perdre 1 vie.
Sauf s'il trouve une autre personne pour arbitrer à sa place.

L'arbitre est en possession d'un coupon (avec les 2 numéros des joueurs et le n° du billard devra le donner au vainqueur qui le remettra au préposé du tournoi et attendra de recevoir son coupon pour arbitrer le prochain match.

Le tournoi se déroulera avec **3 ou 4 vies ou par un autre système** selon le nombre de participant.

Avec des vies, les 3 ou 4 premiers tours seront tirés à l'avance (gain de temps) et pour les tours suivants, le tirage sera effectué par l'ordinateur.

Les joueurs devront respecter l'encadrement effectué lors des manifestations, pour le bon déroulement du tournoi sous peine d'être sanctionné lors du tournoi.

Le joker ne sera attribué qu'une seule fois à chaque joueur.
S'ils ne sont plus que 3, 4, 5… à la fin du tournoi, joker chacun à leur tour.

Il faut être inscrit dans une équipe de la F.P.L.G.B.A. pour pouvoir participer aux tournois.
Sauf tournois juniors, femmes, pour les deux tournois de doubles,
seul l'un des deux joueurs doit être affilié.

Si un joueur remarque un penchant sur le billard (qui pourrait déranger le match).
celui-ci pourra arrêter le match le temps qu'un commissaire vérifie le dit billard.
Si le penchant est avéré par les commissaires, le match sera rejoué après la remise en état du billard, ou sur un autre billard libre.

Nous rappelons qu'il est interdit de jouer sur le billard de façon agressive,
Une vie sera enlevé au joueur qui ne respectera pas le règlement!!!

ART. 02 **Tout geste anti fair-play, nervosité, bagarre ou autres…**

(Ex. jeter sa queue de billard, taper sur le billard ou autres, prendre une bille à la main et la laisser retomber sur le sol ou la table de billard, etc., etc., etc.…).

Suivant le cas de gravité juger par le conseil d'administration.

Le joueur ou si c'est une équipe complète qui est sanctionnée, ils écoperont aussi d'une amende de 25€.

Les 25€ sont à payer avant la fin de la sanction.

A) Dans les compétitions officielles dans les établissements où se déroulent les rencontres:

S'il y a une réclamation les sanctions seront prisent après avoir entendu les deux parties, le conseil d'administration jugera de la sanction à prendre selon la gravité.

B) Dans les tournois:

Les joueurs inscrits à la F.P.L.G.B.A. ou non inscrits (c'est-à-dire aux 4 tournois ou ils peuvent participer, doubles-mixte, doubles, juniors, femmes et l'open, idem pour une équipe complète (tournoi par équipe) seront sanctionnés suivant le cas de gravité juger par le C.A. avant de rejouer à la F.P.LG.B.A.

Tout dégâts de biens, ne sera pas pris en compte par la fédération, le patron de l'établissement devra faire appel aux services compétents (police…).

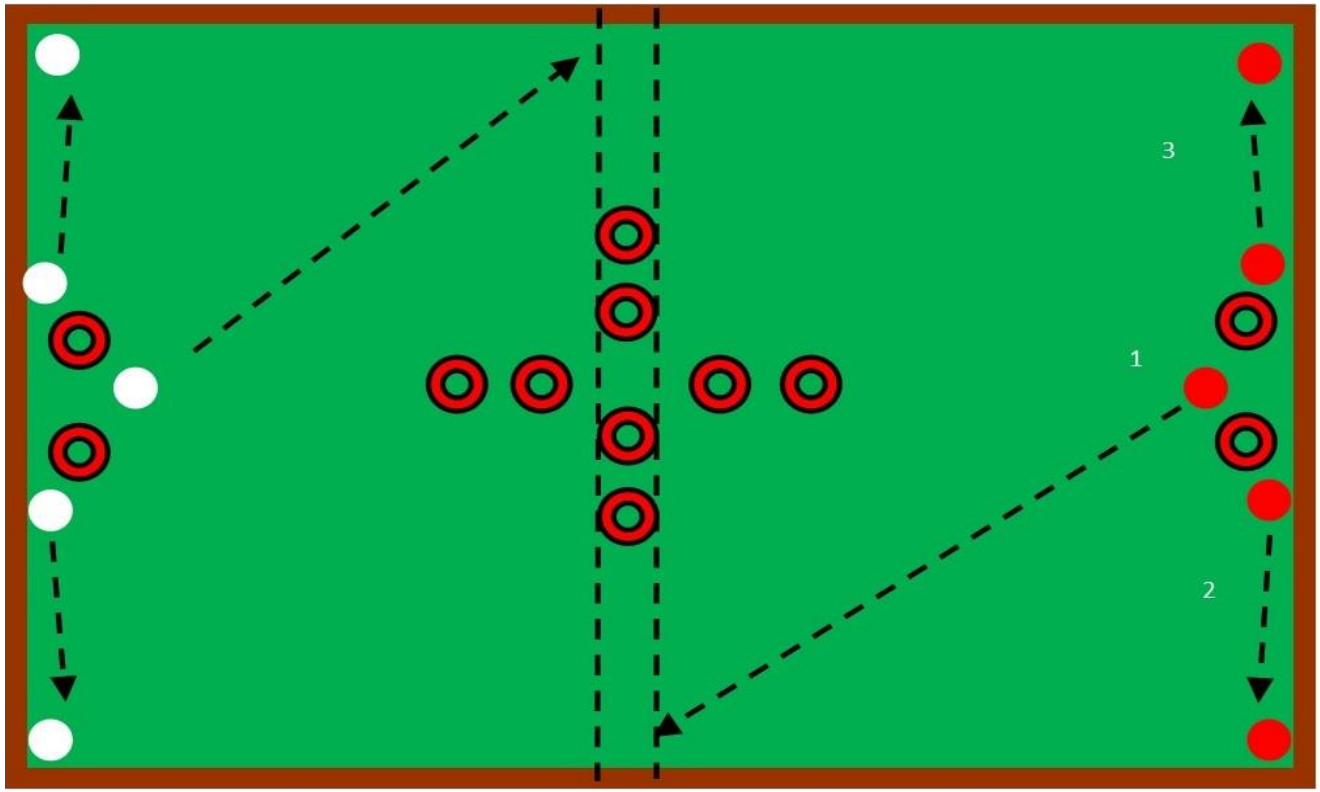
ART. 03 Si un joueur qui a été éliminé lors d'un tournoi et qui continue à jouer alors qu'il était à 0 vie aura un avertissement et en-cas de récidive de sa part sera sanctionné en championnat de 2 matchs le vendredi et le samedi.

DIVISION D'HONNEUR

Règlement uniquement entre deux équipes de division d'honneur

ART. 01 Libre choix de l'équipe jouant à domicile de choisir le règlement ci-dessous ou le cassage normal. L'équipe à domicile devra signaler à l'équipe visiteuse avant la composition de la feuille comment sera procédé pour le cassage de départ. Indiqué aussi sur la feuille le style du cassage utilisé.

ART. 02 Explications pour le démarrage

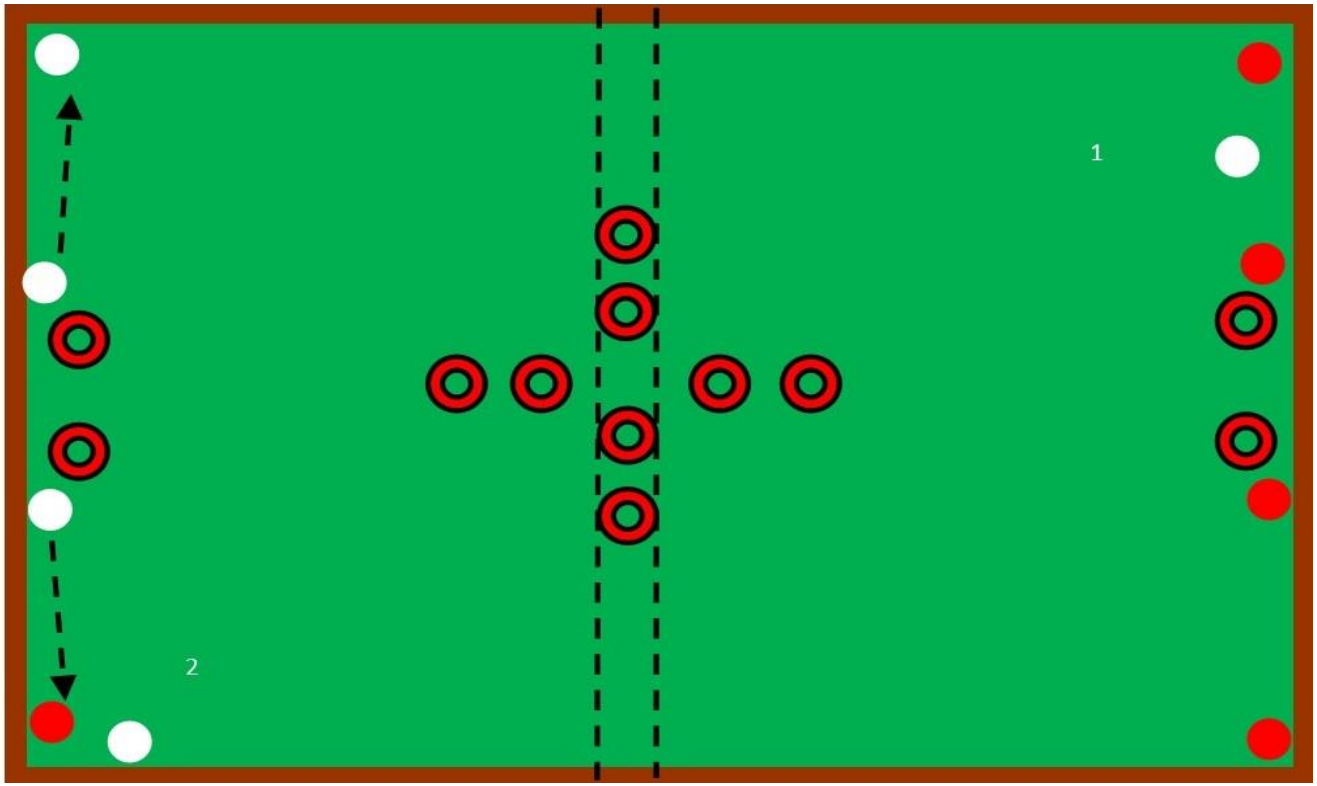


Lors du cassage (2) il est autorisé de toucher la bille à côté du bouchon pour une meilleur position de la queue.
Si lors du cassage (1 ou 2) que le joueur ne touche pas la bille située dans le coin, la bille jouée ira au point de pénalité

Une fois le cassage effectué, le règlement de la loi du jeu est le seule valable.

Placées les billes contre les bandes dans le coin et les autres billes contre le bouchon et la bande.
Chaque joueur joue la bille placée devant le trou (1) par la bande et comme maintenant détermine quel joueur va commencer la partie après le point 2 et 3.
L'arbitre devra toujours regarder que la bille (1) ne revient pas dans sa moitié de terrain.
Ensuite les joueurs en même temps vont, en commençant par leur gauche, tirer la bille situé près du bouchon (2) sur l'autre placée dans le coin afin de dégager les 2 billes, mais sans être obligé de passer leur moitié de terrain, ils feront de même avec la bille situé à leur droite (3).
Lorsque toutes les billes ont étés dégagées, qu'une ou plusieurs billes soient tombées dans un trou lors du dégagement au point (2 & 3) c'est le joueur qui aura mis la 1er bille (1) soit dans le trou ou le plus près du trou qui joue en premier. Si les 2 joueurs ont mis la 1er c'est la 2éme qui détermine le joueur qui commence. L'arbitre devra bien retenir lequel des deux joueurs qui aura le droit de commencer en premier.

ART. 03



L'arbitre devra regarder, que si le cassage n'est plus possible à faire, une bille soit sur la trajectoire (1) ou que une bille vient déplacer la bille contre le bouchon ou situé dans le coin (2), l'arbitre devra enlever la bille et la remettra à sa place après le cassage (1) ou l'arbitre replacera la bille déplacée par une autre à sa place pour que le joueur puisse effectuer son cassage de départ (2).

Attention * DH vs D1, D2 ou D3 * cassage normal, idem pour la coupe et les tournois.