Règlement

|  |
| --- |
| **ROYALE FEDERATION DOTTIGNIENNE**  **De BILLARD-GOLF** |

**Quel est son but ?**

1. Organiser un championnat annuel de billard entre les équipes inscrites en son sein.
2. Etablir un calendrier permettant à toutes les équipes de se rencontrer.
3. Tenir à jour le classement des rencontres.
4. Organiser une remise des prix officielle en collaboration avec le collège communal Mouscronnois.
5. De travailler avec l’aide de sponsors afin d’améliorer la qualité des remises des prix.
6. Elle sera gardienne des biens qui lui sont confiés par ses membres.

**Le comité**

  1. Il est composé d’un président :                           , d’un président d’honneur: Oscar Schoore                   , d’un secrétaire :                      , d’un trésorier :                  , et de 5 membres                                 (voir le nombre d’équipe)

**Quelles sont ses fonctions ?**

1. Faire respecter le présent règlement afin d’assurer le bon déroulement de championnat et de ce fait la continuité de la Fédération.
2. Veiller à la bonne gestion de celle-ci
3. Organiser des réunions durant lesquelles seront abordées les questions de sponsoring, du calendrier, du match de gala, de la remise des coupes, des classements, etc… Feront partie durant celles-ci au minimum une personne de chaque club adhérent.
4. Les problèmes ou litiges éventuels inhérents au non-respect ou à la mauvaise interprétation du présent règlement seront débattus durant ces réunions.
5. A la fin de chaque réunion sera tiré au sort le local où se déroulera la réunion suivante.

**Adhésion à la Fédération :**

       Pour qu’un nouveau club puisse faire partie de la Fédération, certaines conditions sont à   remplir :

1. Envoyer sa candidature par écrit à la Fédération.
2. Posséder un billard avec dix bouchons centraux : six en largeur pour quatre en longueur.
3. Reconnaître les présents status et s’engager à les faire respecter par ses membres.
4. Accord du comité + un min. de 51% lors du vote des clubs déjà en Fédération qui aura lieu réunion de la rentrée
5. S’acquitter de la caution obligatoire de 25€.
6. Régler la somme de 7,5€ autant de fois qu’il y a de match à domicile (8x si 9 équipes)
7. Procéder au paiement de 4 x 25€ destinés à la publicité du calendrier des rencontres.
8. Régler une quote-part proportionnelle à la somme restante en caisse en fin du championnat et du nombre de participants ~25€.
9. La réunion dite d’information se déroulera début juin. Elle aura pour but d’inscrire ou de confirmer les équipes participantes.
10. Le non-paiement des cotisations avant le début du championnat sera sanctionné par la perte des points pris lors des rencontres jouées et ce temps que les dites cotisations n’auront pas été payées.

**Règlement pour les équipes participantes :**

1. Lors de la première réunion de la saison, chaque club devra présenter une liste de joueurs pouvant évoluer en équipe fanion. Cette liste sera contresignée par les responsables des autres clubs et ne pourras plus être changée !!!
2. Un joueur peut être inscrit sur plusieurs listes, mais à partir du moment où il aura disputé sa première rencontre, il ne pourra plus changer d’équipe durant la saison.
3. Il n’est pas toléré l’organisation d’un match amical le même jour qu’une rencontre officielle de championnat.
4. Le nombre maximum de clubs participant à la Fédération dottignienne est fixé au moment de la composition de l’agenda de l’année à venir.
5. Les clubs visités doivent obligatoirement permettre aux équipes visiteuses de s’entrainer sur leur billard la semaine qui précède la rencontre. Il est bien entendu que les conditions de jeu de la semaine devront être les mêmes que le jour de la rencontre et ceci pour le plus grand esprit sportif
6. Le calendrier a été établi en collaboration avec les équipes participantes. Une fois la saison commencée, il ne sera plus toléré de changement de date, à l’exception d’un cas de force majeure (Intempérie ou fermeture du local). Un ou plusieurs joueurs ne sachant participer à une rencontre pour une cause quelconque ne constitue aucunement un cas de force majeure, la liste des joueurs servant à combler ce déficit !!!
7. La rencontre doit impérativement être jouée durant le week-end prévu, c’est-à-dire, si un match prévu le samedi, on peut l’avancé au vendredi ou le reculé au dimanche, de même si elle est prévue le dimanche, elle peut être avancé au vendredi ou au samedi.
8. Si un joueur participe à un match officiel, alors qu’il n’est pas sur la liste que le club a transmit en début de saison, le résultat de celui-ci, ne rentrera pas en ligne de compte dans les classements de la Fédération !!!
9. Il serait souhaitable que les joueurs voulant s’entrainer en déplacement préviennent du jour et l’heure de leur entrainement. Un simple coup de fil au local où ils veulent se rendre éviterait bien des désagréments. *Et comme indiqué plus bas, « Tout entrainement se terminera 1h avant le début de la rencontre !!! ».*
10. *Les bouchons (boudins) devront être remplacés tout les ans !!!*

**Déroulement de la rencontre :**

1. Les adversaires respectifs seront désignés au sort avant chaque match. Chaque équipe présentera six papiers portant le nom des joueurs. Les capitaines effectueront le tirage au sort.
2. Chaque match comportera six rencontres entre deux personnes et chaque rencontre trois manches. Il sera attribué un point par manche gagnée, les billes restantes seront comptabilisées en prévision d’un partage éventuel.
3. Un club qui se présente avec une équipe incomplète sera sanctionné d’une amende de 12,50 € par joueur manquant. Un délai de trente minutes sera accordé à un joueur manquant après la cinquième partie.
4. Si un club se présente deux fois avec son effectif incomplet, lors de la saison en cours, il risque l’exclusion de la compétition !!!
5. Un joueur manquant doit être remplacé par un joueur figurant sur la liste du club concerné.
6. Si il manque un joueur dans une équipe et qu’un joueur réserve de cette équipe est présent et dans la possibilité de jouer, ce sera cette personne et cette personne seulement qui sera habilitée à jouer la partie.
7. Si aucun réservent est apte à remplacer le joueur manquant de l’équipe, et dans ce cas seulement, il sera tiré au sort parmi un des cinq équipiers ayant déjà joué. Celui-ci disputera sa partie en tout dernier lieu. Les billes et les points qui en résulteront n’entreront pas en ligne de compte pour le club intéressé.
8. Les rencontres débuteront le samedi à 18 heures et le dimanche à 16 heures, sauf arrangement entre clubs. *Tout entrainement se terminera 1h avant le début de la rencontre !!!*
9. La feuille de match doit être complétée (noms et prénoms) en caractère d’imprimerie.
10. Le résultat de la rencontre doit être communiqué dès la fin de la rencontre par sms ou par e-mail. Aurélien 0499232538 / [aureliencnockaert@hotmail.be](mailto:aureliencnockaert@hotmail.be). Jean-Marc 0475501182  [jmsurmon@gmail.com](mailto:jmsurmon@gmail.com)
11. Les résultats doivent être communiqués au plus tard le dimanche matin 11h, pour ce qui est des matchs qui se sont déroulés le samedi soir et le lundi 18h, pour le(s) match(s) qui se sont déroulé(s) le dimanche !!!
12. Il est demandé et même conseillé aux joueurs de contrôler leurs points afin de détecter d’éventuelles erreurs de comptabilisation.
13. La feuille de match doit être rentrée pour le dimanche suivant la rencontre !!! Toutes les feuilles de match seront déposées, au domicile de Jean-Marc Surmon, 71, Rue du plavitout. 7700 Luingne
14. Les classements par équipe et individuel seront officialisés après réception de la feuille de match.

**Règlement du jeu :**

1. Pour choisir le côté de l’entame de la partie, l’arbitre demandera au joueur de l’équipe visiteuse de choisir pile ou face.
2. Les billes rouges seront placées côté trou rouge et les blanches côté trou blanc par l’arbitre. La bille de dégagement sera placé par le joueur, elle ne pourra pas être à plus 1 centimètre du trou !
3. La première bille jouée sera celle placée face au trou, elle sera dégagée sur la bande de gauche. Le dégagement des billes devra se faire simultanément pour les deux équipes au signal de l’arbitre qui le signalera de façon suivante : - **PRET – JOUER** ou alors **– ATTENTION – VOUS ETES PRET - JOUER**
4. Le dégagement latéral des billes de l’intérieur vers l’extérieur est obligatoire. L’arbitre doit  vérifier si la bille est bien dans le coin avant le dégagement latéral. Toute bille de coin ratée lors du dégagement sera replacée par l’arbitre à son point de départ, laissant ainsi perdre un tour au concurrent. Si lors du raté, certaines billes on été bougées ou rentrées, elles seront replacées le plus près possible de sa position initiale. Si un ou plusieurs billes (rouge ou blanche) sont sur la trajectoire du dégagement et rendent impossible le dégagement sur la bille extérieur, la ou les billes gênantes seront enlevées par l’arbitre, puis reposées au même endroit après l’arrêt complet de toutes les billes. Si ce placement est impossible suite à la présence d’une ou plusieurs billes, les billes seront placées à gauche des billes gênantes ou à défaut devant les billes gênantes. Elles seront placées le plus près possible sans toutefois être en contact avec ses billes.
5. L’avantage de continuer la partie sera donné au joueur dont la première bille de dégagement sera marquée ou arrêtée le plus près du trou adverse. La mesure sera prise extérieur bille et extérieur trou et avant l’entame du dégagement de la deuxième bille. En cas d’égalité, la mesure sera prise après le deuxième dégagement, voir au troisième !
6. Toute bille projetée hors du billard doit obligatoirement être replacée au centre de celui-ci par les soins de l’arbitre.
7. Dans le cas où la bille projetée hors du billard n’appartient pas au concurrent qui a joué, la bille sera replacé le plus près possible de sa position initiale par l’arbitre. Dans le cas où plusieurs billes auraient été projetées hors du billard, il convient de s’en référer au jugement de l’arbitre.
8. Il est interdit de faire sauter sa bille au dessus d’une autre bille ou d’un bouchon !
9. Tout joueur rentrant une bille directement, c’est-à-dire sans l’appui d’une bille adverse, d’une bande ou un bouchon, **les bouchons des trous ne comptent pas !** est pénalisé de deux billes que son adversaire pourra mettre à son choix dans le billard. Dans le cas où la bille à été entrée volontairement en direct, ou quelle se trouve être la dernière du joueur, le fautif sera sanctionné par la perte de la manche sur le score de 5 à 0 en faveur de son adversaire.
10. Si un joueur joue sur sa propre bille, il sera pénalisé de deux coups ou pénalisé de deux billes si il entre sa bille.
11. Toute bille ayant été touchée, de quelque manière que ce soit, est considérée comme jouée. Toute bille ayant été touchée deux fois consécutivement sera pénalisé par la perte de deux coups de la part du fautif, sauf si celui-ci rentre sa bille, l'arbitre remettra la bille du fautif dans le sarma. Si une ou plusieurs billes ont été déplacées, ceux-ci seront remis à leurs places initiales et son adversaire reprendra la partie. Si c'est la dernière bille il perd la manche 5 à 0.
12. Quand deux billes se touchent, il est interdit de jouer dans la direction de la bille collée. Il est d’ailleurs du devoir de l’arbitre de signaler si les billes sont jouables. Au cas où malgré l’intervention de l’arbitre, le concurrent tente de jouer dans la direction de la bille collée, il sera pénalisé de deux coups ou de la perte de la manche par 5 à 0 si il entre sa bille.
13. Il est défendu de placer sa bille sans l’intermédiaire d’un bouchon, d’une bande ou d’une bille adverse sous peine d’être pénalisé de deux coups. Si celle-ci sans toucher a fait plus d’un tour, le joueur fautif sera pénalisé de 2 coups.
14. Tout joueur rentrant simultanément une bille adverse ainsi qu’une des siennes conserve l’avantage du jeu et ce quel que soit l’ordre de d’entrée des billes. Si la bille adverse est la dernière, l’avantage reste malgré tout au joueur qui a effectué la phase de jeu et ce jusqu’à ce qu’il rate. Si celui-ci termine la manche en entrant ses billes en séries, il sera déclaré gagnant de la manche bien que le score affiché soit de cinq billes partout.
15. Aucun conseil ou signe se rapportant au jeu ne sera toléré. Il sera laissé à l’appréciation de l’arbitre la sanction à prendre.
16. Le joueur qui joue deux fois en suivant sera pénalisé de deux coups.
17. Le joueur qui joue avec la bille de son adversaire sera pénalisé de deux coups sauf si il rentre celle-ci.
18. Il est permis de masser. En cas de dégradation de la toile du billard, le joueur ou son club s’engage au dédommagement intégral des dégâts.
19. Toutes circonstances de jeu ou litige non repris ci-dessus seront laissés à l’appréciation de l’arbitre.

**Sanctions et amendes :**

1. En cas de forfait d’un joueur, il sera sanctionné de 12,50€ d’amende au club par joueur manquant.
2. En cas de récidive d’équipe incomplète, le club risque l’exclusion de la Fédération.
3. Toute rencontre qui a été remise sans l’accord de la Fédération sera sanctionnée d’une amende de 50€ !!!
4. En cas d’absence ou de retard trop important lors de la réunion, il sera sanctionné de 12,50€ d’amende au club concerné.
5. La remise des prix pour les vingt premiers au classement individuel se fait au local du club champion. Le président remettra une enveloppe aux lauréats de la compétition et cela en main propre seulement. Le prix des personnes absentes sans motif valable à ce moment là sera versé sur le compte de la Fédération. Plus aucune dérogation pour la réception à la place d’une tierce personne ne sera accordé.
6. Si les résultats ne sont pas communiqués comme demandé, il sera sanctionné de 5,00€ d’amende au club concerné.
7. Si la feuille n’est pas rentrée comme demandé, il sera sanctionné de 5,00€ d’amende au club concerné.

Le présent règlement a été rédigé à Dottignies et entériné à la réunion du jeudi 29-06-2017, par le comité ainsi que par les représentants responsables de chaque club participant.

                         Le Président – Le Secrétaire – Le Trésorier

Pour accord,

Schoore :

Les Diables Rouges :

Les Diables Verts :

Les pas perdus :

Les Amis de la place de Luingne :

Les Farceurs :

Le Canonnier :

Les Espoirs :

Les Cleugnottes

**Les traditions de la Fédération Dottignienne**

1. Remise des prix à la commune de Dottignies

2. Chaque club offre une plante au champion individuel et au club champion !

3. Chaque club paye une tournée au local du champion individuel ou au local du club champion !

**Ceux-ci n’est pas une obligation, mais …**

**Le perdant payera un verre à son adversaire et à l’arbitre, pour une question de**

**FAIR-PLAY**