

REGLEMENTS

TRANSFERTS DES JOUEURS

- Art.01** - Un joueur ne pouvant représenté qu'un seul club dans le championnat de **C.S.I.F.I.P.** sera considéré comme affilié au club pour lequel il a joué en dernier lieu.
Afin de changer de club, tout joueur est tenu d'introduire une demande de transfert auprès du **Bureau de la C.S.I.F.I.P.**
- Art.02** - Le joueur ayant appartenu à un club démissionnaire de la **C.S.I.F.I.P.** doit :
- a) **entre deux saisons** : il est automatiquement libre de s'affilier à un autre club
 - b) **en cours de saison** : il est libre de s'affilier immédiatement à un autre club, à condition de n'avoir joué aucun match pour le club qu'il quitte.
- Art.03** - Toute demande de transfert d'un joueur appartenant à un club affilié à la **C.S.I.F.I.P.**, doit être introduite avant le 15 septembre, afin de permettre au Bureau de statuer sur chaque cas.
- Art.04** - Aucun transfert ne pourra être effectué en cours de saison, les équipes ne pouvant être modifiée après le 15 septembre.
De ce fait, tout transfert sera refusé par le Bureau après cette date.
- Art.05** - Le joueur qui désire être transféré vers un autre club, fera parvenir à l'adresse du Président **Bureau de la C.S.I.F.I.P.**, un formulaire prévu à cet effet, signé par lui-même et les Présidents des clubs concernés. En cas de refus de transfert, la raison devra être communiquée au verso du document, elle sera jugé recevable ou non par le **Bureau de la C.S.I.F.I.P.** Les transferts sont acceptés jusqu'au 15 novembre de la saison qui débute, pour autant que le joueur n'ait pas encore joué de match pour la club cédant.
- Art.06** - Pour pouvoir être transféré, le joueur devra être en règle de cotisation et avoir restitué tout matériel appartenant au club qu'il quitte, et ainsi obtenir sa démission honorable.
- Art.07** - Tout refus de transfert devra être justifié auprès du **Bureau de la C.S.I.F.I.P.** endéans les **10 jours** suivant la demande d'accord.
- Art.08** - Si l'accord entre clubs et joueurs ne peut se faire, le Bureau jugera en toute équité.

JEU ET ARBITRAGE

- Art.01** - La partie commence dès que l'arbitre a placé les 2 billes blanches (*ou la blanche et la jaune*) pour le tirage à la bande sur le prolongement et de part et d'autre de la ligne des 3 mouches de départ. La bille rouge doit se trouver sur sa mouche de départ.
Si l'un des joueurs touche la bille rouge, il y a faute et l'adversaire reçoit le choix de la montée.
- Art.028** - Choix de la montée : a) les joueurs jouent la petite bande du haut, en cherchant à revenir près de la petite bande du bas, celui dont la bille s'est arrêtée le plus près de cette bande a le choix de la montée.
- b) Le tirage sur la bande du haut se fait à la demande de l'arbitre, en essayant que les 2 joueurs démarre en même temps, si l'un d'eux tarde à jouer, que la bille de son adversaire touche la bande du haut avant qu'il n'ait amorcé, il perd d'office le choix de la montée.

- Art.03** - L'arbitre fait recommencer d'office le tirage à la bande :
- a) si les billes se sont rencontrées
 - b) si l'épreuve n'a pas donné de résultat, les deux billes s'étant arrêtées à la même distance de la petite bande.
- Art.04** - Le joueur débutant la partie doit obligatoirement jouer avec la bille jaune ou la pointée. De ce fait, il est nécessaire de tirer à la bande supérieure pour désigner qui a le choix de la bille, avant chaque partie.
- Art.05** - Le carambole de départ ou remise à mouche doit être joué par la bille rouge en direct ou en bricole, si on rate la bille rouge la partie continue, la main passe à l'adversaire.
- Art.06** - La partie est terminée lorsque les points à jouer sont atteints par un joueur. S'il s'agit du joueur montant, son adversaire a droit à une reprise d'égalisation, départ sur mouche.
- Art.07** - Le joueur qui, pour une cause d'absence ou d'inattention, ne sait pas avec quelle bille il doit jouer, cherchera celle qui est pointée ou jaune, si elle est sienne au départ, et vice-versa. Il peut se renseigner auprès de l'arbitre qui indiquera sa bille au joueur.
- Art.08** - Chacun des joueurs joue à son tour, jusqu'à ce qu'il manque un carambole ou qu'il fasse faute. A ce moment la main passe à l'adversaire, mais tous les points réalisés avant la contestation de la faute lui restent acquis
- Art.09** - Il y a faute :
- a) si le joueur fait sauter UNE ou PLUSIEURS billes hors du billard, le jeu reprend sur mouche de départ,
 - b) s'il joue avant que les billes soient immobilisées,
 - c) s'il touche 1 bille de quelque façon que ce soit (*main, queue, vêtement*),
 - d) s'il ne touche pas le sol, au moins d'un pied, au moment de jouer,
 - e) s'il touche deux fois sa bille en jouant,
 - f) s'il fait manque de touche, c'est-à-dire s'il ne touche aucune des billes vers lesquelles il joue,
 - g) s'il fait des points de repère par trait ou pose de craie sur les bandes,
 - h) s'il touche 1 bille pour la replacer sur mouche à la place de l'arbitre,
 - i) s'il queue
 - j) s'il se trompe de bille.
- Art.10** - Il ya **queuter** lorsque le procédé est encore en contact avec la bille du joueur au moment où celle-ci rencontre la deuxième bille ou la bande. Ceci doit être signalé immédiatement par l'arbitre.
- Art.11** - Toute faute provoquée par une tierce personne, **n'est pas imputable** au joueur. Si les billes sont déplacées de ce fait, elles seront replacées par l'arbitre, autant que possible dans la position où elles se trouvaient.

I. COLLAGES

- Art.12** - Il est interdit de jouer directement par une bande en contact avec sa bille sans la détacher par masser ou en bricole.
- Art.13** - Le joueur dont la bille touche une ou plusieurs billes, a le droit de faire mettre les 3 billes sur mouches de départ. Il peut également jouer par la bande d'abord ou par massé détaché, mais de façon que la ou les billes qui touchent la sienne ne bougent absolument pas au moment du coup de queue, sinon il y a faute.
- Art.14** - Lorsque deux billes se touchent, il n'y a pas faute. Si la bille en contact bouge du fait qu'elle perd le point d'appui que la bille joueuse pouvait lui donner.
- Art.15** - Les billes sont toujours remises à mouche par l'arbitre.

II. ERREURS DE BILLES

- Art.16** - Les billes ne peuvent jamais changer de main en cours de partie.
- Art.17** - Toutes fautes ou erreur de bille ne peut être signalée que par l'arbitre, le marqueur à la feuille ou l'un des deux joueurs. De telles remarques doivent être faites aussitôt que l'erreur est constatée. Si une tierce personne (*arbitre, joueur ou toute autre personne*) signale l'erreur au joueur au moment où ce dernier est en position de pousser la bille, ce joueur sera prié de quitter le table de jeu et la main passe à son adversaire.
- Art.18** - Si le joueur se trompe de bille, les caramboles faits, à l'exception de celui ou la faute est constatée, restent acquis et le joueur passe la main.
- Art.19** - Si l'arbitre ne peut déterminer quel joueur s'est trompé de bille, la série en cours doit être arrêtée, les caramboles réalisés comptent.

III. SORTIES DE BILLES

- Art.20** - Une billes touchant l'encadrement en bois du billard, est considérée comme étant sortie de celui-ci, il y a lieu d'appliquer l'**Art.09 a**).
- Art.21** - Une bille roulant sur la partie supérieure de la bande, sans toucher le bois, est considérée comme étant resté sur le tapis. Le point éventuellement réussi le joueur continue sa série, sauf s'il y a contact avec un corps étranger (*voir P.06 Art.9c*).

IV. DECISIONS ARBITRALES

- Art.22** - La décision de l'arbitre est sans appel et les joueurs doivent toujours s'y soumettre.
- Art.23** - Dans un cas douteux, l'arbitre peut consulter le marqueur et/ou les joueurs de la partie en cours, avant de prendre une décision.
- Art.24** - L'arbitre ne peut en aucun cas, attirer l'attention du joueur sur une faute qu'il va commettre.
Deux clubs qui se mettent d'accord pour signaler l'erreur de bille sont en opposition avec le règlement, l'erreur de bille étant une faute tout comme le touché bille (*voir P.6 Art.9j*).
- Art.25** - Le point de carambole n'est accordé que lorsque les trois billes sont arrêtées et qu'aucune faute n'a été constatée.
- Art.26** - Lorsque l'arbitre annonce qu'il y a faute, le joueur doit immédiatement s'arrêter. S'il ne le fait pas et qu'il donne un coup de queue supplémentaire, l'arbitre doit replacer les billes sur leur position initiale.

V. MODES DE JEU

- Art.27** - La partie se joue sur un billard ayant 5 mouches, avec 3 billes : 1 rouge, 1 blanche et 1 jaune ou 2 blanches dont l'une est pointée.
- Art.28** - Les mouches sont placées comme suit :
- a) une au centre du billard,
 - b) celle du départ ou du bas, qui se trouve au milieu de la largeur, à distance égale au quart de la longueur séparant les petites bandes,
 - c) à droite et à gauche de celle-ci, à une distance de 16 cm, toujours au quart de la longueur, sont placées les deux autres mouches où se place la bille joueuse
 - d) celles de la bille rouge, ou du haut, au quart de la longueur à partir de la petite bande du haut et au milieu de la largeur du billard.

- Art.29** - Au début de la partie, la bille rouge est placée exactement sur la mouche du haut. La bille du joueur qui commence sur une des deux mouches extérieures du bas, à gauche ou à droite, à la demande du joueur. Enfin, la bille de l'adversaire sur la mouche centrale du bas.
- Art.30** - Le joueur qui commence joue par la rouge, en direct ou en bricole. Si le premier coup est manqué, la main passe à l'adversaire.
- Art.31** - Seul le procédé de la queue peut entrer en contact avec la bille pour la mettre en mouvement.
- Art.32** - La **fausse queue** n'est pas considérée comme une faute, même si elle fait sauter la bille du joueur et que le carambolage se fait après régulièrement.

VI. PARTIE LIBRE

- Art.33** - Les zones d'interdictions ou coins coupés, sont des triangles isocèles de 21 cm de côtés, si mesuré sur les bord extérieures des bandes (*base de la bande contre le tapis du billard*), ou 17 cm, si mesuré sur les bords extérieurs (*arête de la bande ou viennent heurter les billes*).
- Art.34** - Il est interdit de faire plus de deux carambole dans ces zones sans en faire sortie une des deux billes sur lesquelles on joue.
- Art.35** - La bille située exactement à cheval sur la ligne de zone est jugée au **désavantage du joueur** (*entré*).

RECOMMANDATIONS

VII. A L'ARBITRE

- Art.36** - L'arbitre doit :
- a) suivre le jeu attentivement,
 - b) être découvert et avoir une tenue correcte,
 - c) connaître à fond le règlement d'arbitrage afin de prendre les bonnes décisions en connaissance de cause,
 - d) en cas d'intervention nécessaire auprès du marqueur ou des joueurs, le faire dans le sens d'une prière plutôt que d'un ordre, elle n'en sera que mieux venue,
 - e) diriger la partie avec tact, mesure, réflexes rapides et sens parfait de l'autorité
 - f) faire observer le silence, aussi bien parmi les joueurs que les spectateurs,
 - g) être attentif à son langage, exemple ne pas dire BROSSE mais bien ZERO,
 - h) annoncer les points faits suivis des noms du club ou des joueurs en individuelle exemple : 8 points DELVA ou 11 points PETRE Nadia.
 - i) compter et annoncer les points à haute et intelligible voix et au rythme imposé par le joueur,
 - j) ne pas rester en place, de façon à ne pas gêner le joueur,
 - k) ne pas se placer dans le champ visuel du joueur,
 - l) ne compter le point que lorsqu'il est réalisé,

- m) ne pas se laisser influencer par l'assistance, ni par les joueurs, prendre des décisions impartiales, sans tenir compte de réactions qu'elles peuvent engendrer,
- n) en cas de différent, réfléchir calmement et décider ensuite sans recours,
- o) lorsque les billes **collent**, ne le remettre sur mouches qu'avec l'approbation du joueur,
- p) quand un joueur joue **pour 5**, prier le marqueur de vérifier la feuille de marque et le faire lui-même en fin de partie,
- q) la partie terminée, ne signer la feuille de marque que lorsque les 2 adversaires l'ont fait avant lui,
- r) laissez les billes en place lorsque les joueurs ont terminés, afin qu'ils puissent continuer le jeu si une erreur a été commise à la marque,
- s) ne jamais passer la main au cours d'une série,
- t) faire particulièrement attention lorsqu'on arbitre le jeu de cadre,
- u) se convaincre qu'il est une aide pour les joueurs et responsable du bon déroulement de la partie.

VIII. AUX SPECTATEURS

Art.37 - Les spectateurs sont priés :

- a) de s'abstenir d'émettre des critiques ou des réflexions à l'égard des joueurs ou de l'arbitre,
- b) d'applaudir discrètement,
- c) de ne jamais intervenir dans le jeu et ne pas conseiller les joueurs,
- d) de faire confiance aux décisions de l'arbitre,
- e) de ne pas déranger les joueurs, de quelque manière que se soit,
- f) d'observer le silence demandé par l'arbitre.

IX. AUX JOUEURS

Art.38 - Les joueurs doivent :

- a) toujours suivre le jeu,
- b) ne pas faire de réflexions désobligeantes, ni critiquer son adversaire, tant en cours qu'en fin de partie,
- c) S'il a une remarque à faire à l'arbitre au sujet de sa décision, la faire poliment et sans y mêler les spectateurs,
- d) si l'adversaire se trompe de bille, en faire poliment la remarque à l'arbitre au moment où ce dernier compte le point litigieux, l'arbitre annule le point et le joueur passe la main,
- e) ne jamais discuter un point accordé à l'adversaire par l'arbitre, même s'il n'a pas été fait, à moins d'être consulté,
- f) le joueur passif doit s'écarter du billard, ou même s'asseoir, afin de laisser le champ libre à l'arbitre et à son adversaire,
- g) ne fumer qu'entre les reprises et ne pas garder la cigarette aux lèvres, même «éteinte»,
- h) se présenter au jeu dans une tenue correcte,
- i), féliciter son vainqueur et ne pas vouloir diminuer sa victoire par des remarques inutiles et désobligeantes,
- j) remercier l'arbitre et le marqueur qui l'ont aidé,

- k) se présenter spontanément au marqueur, pour signer la feuille de marque, avant qu'il ne doive appeler,
- l) tout joueur est censé de savoir, à tout moment, où se trouve sa bille, il peut néanmoins le demander à l'arbitre, qui pourra lui désigner sa bille,
- m) avant la partie, présenter au marqueur sa carte de joueurs dûment remplie, modifiée et signée,
- n) lorsqu'un joueur s'estime lésé par une erreur flagrante d'arbitrage ou autre, il peut renoncer à signer la feuille de matche, ce en accord avec son Directeur Sportif qui déposera une réclamation justifiée dans les délais prévus,
- o) le joueur peut récuser un arbitre pour motifs justifiables,

X. AU MARQUEUR A LA FEUILLE

Art.39 - Le marqueur à la feuille doit :

- a) suivre le jeu attentivement, l'avis du marqueur pouvant, à tout instant être sollicité par l'arbitre,
- b) être attentif aux annonces de l'arbitre et marquer les reprises une à une, quel que soit le mode de jeu pratiqué,
- c) signaler à l'arbitre lorsque le joueur joue **POUR 5** et vérifier l'exactitude des additions à plusieurs reprises durant la partie,
- d) s'assurer de l'identité des joueurs et tenir la feuille de marque suivant la réglementation prévue
- e) se placer le plus près possible du tableau de marque, afin d'assurer une parfaite concordance avec celui-ci et permettre au marqueur au tableau de contrôler.

XI. AU MARQUEUR AU TABLEAU

Art.39 - Le marqueur au tableau doit :

- a) être attentif aux annonces de l'arbitre et marquer les reprises 1 à 1 quelque soit le mode de jeu pratiqué,
- b) indiquer sur son tableau le pointage de chaque joueur,
- c) marquer la reprise au moment ou le premier joueur a terminé sa série,
- d) s'assurer de l'identité des joueurs et tenir la feuille de marque suivant la réglementation prévue

XII. AU DIRECTEUR SPORTIF

Art.41 - Le Directeur Sportif doit :

- a) organiser le déroulement normal des matches à disputer au cours de la soirée, au local de l'intéressé,
- b) maintenir l'ordre et la discipline dans l'assemblée,
- c) Désigner les arbitres et préposés au marquoir,
- d) suivre attentivement le jeu, afin d'éviter tout incident pouvant donner lieu à une réclamation,
- e) tenir à jour les tableaux de pointage et les cartes des joueurs de son club,
- f) connaître à fond la réglementation en vigueur et veuille à ce que toutes les clauses en soient scrupuleusement appliquées,
- g) en cas de réclamation, ne pas faire signer la feuille de marque, en saisir le **Bureau de la C.S.I.F.I.P.** dans les condition et délais prévus.

CHAMPIONNAT

INTER-EQUIPES

I. ORGANISATION ET FORMULE

- Art.01** - le **Bureau de la C.S.I.F.I.P.** organise une compétition de billard d'envergure à disputer au cours de chaque saison et suivant un calendrier établi.
A partir de la saison 2017/2018, l'épreuve se déroulera en quatre tours, afin d'avoir plus de matches avec peu d'équipes.
- Art.02** - Elle est dotée de QUATRE COUPES attribuées aux QUATRE PREMIERS du classement du classement général de fin de saison.
- Art.03** - La compétition se déroule selon une formule semblable à celle des matches de football.
C'est-à-dire : par matches aller/retour, avec attribution de points à chaque rencontre (voir pg 15 – Art.43 et 44).

II. ENGAGEMENTS

- Art.04** - Chaque club a le droit d'engager DEUX équipes, ce **avant le 30 juin** précédent le championnat.
La liste mentionnant les noms, prénoms, dates de naissance, adresse et N° de dossier des joueurs doit être transmis au Bureau avant le 15 août sur un formulaire conçu à cet effet, fourni par le Bureau.
- Art.05** - Le montant de l'engagement est fixé à 60€ par équipe .
- Art.06** - Une équipe inscrite au 30 juin et se retirant avant le début du championnat, se verra dans l'obligation de payer l'inscription pour la saison.
- Art.07** - Le **Bureau de la C.S.I.F.I.P.** se réserve le droit de contrôler les moyennes annoncées par les joueurs.
Les délégués de club sont tenus de signaler les joueurs qui fournissent ou ont fournis des prestations au sein d'autres organismes, ainsi que des moyennes et pointages qu'ils y jouent ou ont joués.
Tout joueur contrevenant à cet article perdra tout les points qu'il aurait gagné depuis le début de la saison en cours.
D'autre part, les points de victoire retirés à ce club seront redistribués aux clubs dont un joueur aurait rencontré le joueur pénalisé, les forfaits restant acquis.
- Art.08** - Pour le **Bureau de la C.S.I.F.I.P.**, le droit de contrôler les pointages et moyennes annoncées, lui permet de refuser les pointages irréalistes ou fantaisistes pour la composition d'équipes fantômes.
De plus tout joueur pénalisé en cours de saison, n'aura droit, en fin de saison, à la qualification supérieure.
Tout joueur ayant officié en **C.S.I.F.I.P.** pendant CINQ saisons consécutive comme GC ne sera plus aligné sur une promotion obtenue dans une autre fédération.
- Art. -09** L'âge minimum requis est de 15 ans au 1^{er} octobre de l'année en cours, sauf autorisation écrite des parents.

- Art.10** - Il est admis d'inscrire des équipes de **5 à 13 joueurs** avec un minimum de **2 catégories**. Le minimum requis étant de 4 joueurs pour une absence de courte durée (*4 semaines au maximum*), cette mesure pourrait être reportée en cas d'abus.
Ce minima de joueurs doit obligatoirement être aligné en cours de saison.
- Art.11** - Les équipes inscrites avec un effectif incomplet (*moins de 13 joueurs*) pourront être complétées jusque fin du 1^{er} tour de la saison qui débute, une dérogation peut être obtenue pour les cas suivants :
- a) pour engager de nouveaux joueurs, donc INC, l'incorporation est possible pendant la 1^{re} moitié du championnat,
 - b) lorsqu'un cercle est dissous en cours de saison, sous quelque prétexte que se soit, ses joueurs sont libres de transfert et peuvent être remis immédiatement en activité par un autre club en gardant toutefois la moyenne des matches joués dans le club dissous, ceci en vue des promotions.
- Art.12** - Le club ayant au départ du championnat, aligné une ou plusieurs équipes complètes (*13 joueurs*) peut jusqu'au 15 novembre de la saison en cours, remplacer **UN joueur** par équipe, pour autant qu'il n'a pas encore joué au cours de ce championnat.
- Art.13** - Les équipes alignées de prime abord, doivent répondre aux exigences du règlement quant à leur composition. Il en est de même pour les compléments d'équipes ou remplacement de joueurs, à l'exception de cas graves ou de maladie, l'indisposition d'un joueur ne sera pas prise en considération.
A ce sujet, une latitude sera octroyée dans le cas ou les délégués des 2 clubs concernés, sont d'un commun accord, et pour autant qu'ils soumettent celui-ci en temps utile au **Président de la C.S.I.F.I.P.** (*au plus tard le mardi à 21 heures*).
- Art.14** - Sont à prendre en considération les joueurs qui ne peuvent être libre de par sa profession (*pompier, policier, ambulancier, etc.*). Il devra rentrer une liste des jeudi en service.
- Art.15** - La **RADIATION** d'un joueur par son club est libre pendant les 1^{er} tours du championnat. Lors du dernier tour, elle sera soumise au Bureau, par écrit, et approuvé ou non par celui-ci. Tout joueur décédé peut être remplacé à tout moment du championnat.
- Art.16** - Une indisponibilité ne peut être interrompue sans que le Bureau ne soit prévenu au moins 1 semaine avant la remise en activité, en vue de la parution à l'**A.O.** (*en cas contraire 1 amende égale au forfait sera d'application*) et le match serait annulé pour les deux équipes.

III. COMPOSITION DES EQUIPES

- Art.17** - Les équipes devront comporter les joueurs suivants : **2 C** et au maximum 50% d'**INC**. Cependant, toutes les équipes doivent avoir durant toute la saison (sauf modification de pointages) :
- a) TROIS catégories de joueurs (*DEUX pour les équipes de CINQ joueurs*),
 - b) UNE catégorie comportant au moins deux joueurs,
 - c) QUATRE joueurs maximum par catégorie, UN 5^e joueur autorisé dans une catégorie au choix du club,
 - d) UN joueur de 3^e catégorie au minimum,
 - e) L'équipe championne devra maintenir, au cours de la saison suivante, au moins 50% de l'effectif qui la composait antérieurement.

P.S. : Afin de pouvoir la continuité du championnat, il sera prévu des dérogations pour les nouveaux clubs après examen par le **Bureau de la C.S.I.F.I.P.**, mais les clubs concernés ne pourront en aucun cas être reconnu comme champion.

Art.18 - Chaque participant DOIT être en possession d'une carte indiquant ses nom, prénoms, qualification, pointage et catégorie à laquelle il appartient et signée par le joueur. Cette carte est à présenter lors de toute demande, d'office avant chaque match, le joueur n'étant pas en règle peut présenter sa carte d'identité.

S'il n'a aucun de ces documents, il peut être récusé, toutefois la partie peut se jouer afin de donner à l'adversaire les points bonus qu'il pourrait récolter.

Art.19 - Le joueur fautif sera signalé à la feuille de marque et sera puni d'une amende de 5€. Le joueur dont la carte n'a pas été retirée, perd d'office les points des matches joués dans ces conditions.

Art.20 - Pour toute carte perdue en cours de saison, un duplicata sera délivré au prix de 2,5€.

IV. MOYENNES ET HANDICAPS

Art.21 - Dans un but de compensation, les nouveaux joueurs dont la moyenne a été réalisée sur billard demi-match, verront majorer celle-ci de 20% lors de la fixation du premier pointage.

Art.22 - Les joueurs sont répartis en QUATRE catégories :

catégorie	points à jouer	catégorie	points à jouer
1	20 – 25 – 30 – 35	3	50 – 55 – 60 – 65
2	40 – 45	4	70 - 80 – 90 – 100 – 120 – 140

N.B. : Un tableau des moyennes afférentes à ces pointages est donné à l'Art.21 en page 21 des Critères de la Commission des Pointages. Le minimum de points à jouer est basé sur la moyenne de 1,00. Les handicaps sont établis à l'Art.21 en page 21 des Critères de la Commission des Pointages, ainsi que les qualifications des joueurs.

Art.23 - Les **INC** devront débiter à la moyenne de 1,20, soit 30 points et pourront devenir 25 après une saison, pour autant qu'ils aient presté le nombre de matches requis pour la qualification C.

V. RENCONTRES ET FORFAITS

Art.24 - Les équipes sont composées de **TROIS joueurs** par soirée. Ils sont choisis parmi les joueurs désignés par le club au moment de l'engagement et sont tenu d'aligner des joueurs de même catégorie.

Si les deux clubs disposent d'un joueur de catégorie quatre ceux-ci doivent obligatoirement se rencontrer.

Un joueur de catégorie quatre (*même 120*) peut demander à jouer contre un joueur de catégorie trois, avec accord des deux parties.

Art.25 - Afin de supprimer le **BON DE DECALAGE**, un match mixte pourra être décidé entre club se rencontrant, le plus gros pointage d'une catégorie peut rencontrer le plus petit pointage de la catégorie supérieure, les catégories de même valeur primant sur cet arrangement.

Art.26 - Le délégué du club visiteur ou son suppléant, tenant compte des joueurs de l'équipe visitée, fait connaître, par téléphone, SMS ou MAIL, au local, au délégué ou son suppléant, le lundi entre 20H. et 21H.30' au plus tard, les pointages des joueurs qu'il compte d'aligner pour le prochain match.

Art.27 - En cas d'inexistence de communication téléphonique du club visiteur, le club visité aura le droit de fixer lui-même la composition de l'équipe et en avisera le Président du **Bureau de la C.S.I.F.I.P.**, le soir même.

Celui-ci transmettra après contrôle, au club fautif, passible d'une amende de **5€**.

Art.28 - Le club visité est tenu de répondre aux catégories imposées par le club visiteur, ce dernier obtient le forfait des parties pour lesquelles le club visité ne répond pas aux catégories prévues.

- Art.29** - Les joueurs visiteurs se présentent en premier lieu au billard et les parties se déroulent dans l'ordre ascendant des points.
Les parties entre joueurs de même catégorie, donnant lieu à inversion de pointages, sont considérées comme nulles, quel que soit le vainqueur ou le responsable.
Exemple : Chaque équipe présente un joueur 40 et un 45.
Les 40 ne peuvent en aucun cas jouer contre les 45.
- Art.30** - a) Le forfait sera appliqué aux joueurs absent le soir de la rencontre et ne pouvant être remplacés directement par un joueur de même catégorie. La feuille de forfait signée par le joueur présent et son délégué, mentionnera le nom du joueur absent. Le forfait d'un joueur dans toute compétition de la **C.S.I.F.I.P.** entraîne 1 amende de **5,00€**. Le forfait d'une équipe entière pour la soirée dans toute compétition de la **C.S.I.F.I.P.** entraîne une amende de **25,00€**.
- b) Des jours d'absence sont autorisés aux conditions suivantes :
- 1) DEUX soirées sans motif par saison (*prévenir le vendredi précédent*),
 - 2) congé annuel : TROIS semaines par saison (*prévenir 1 mois à l'avance*),
 - 3) une absence pour maladie doit être justifiée par un certificat médical, il sera de 4 semaines, mais pourra être prolongé de 4 semaines avec un 2^e certificat médical.
- Art.31** - Les matches se jouent en PARTIES LIBRES à coins coupés, avec des billes de composition.
- Art.32** - Les frais de billard sont à charge' du club visité, il assure aussi l'arbitrage de la soirée. Un des membres du club visité tient le tableau de marque en accord constant avec le préposé aux feuilles de marques tenue par le délégué visiteur, qui la signe en fin de partie en présence du délégué visité.
- Art.33** - Le **Bureau de la C.S.I.F.I.P.**, s'il le juge nécessaire, peut à tout moment désigner un marqueur neutre, il usera largement de cette prérogative pour les matches importants des QUATRE dernières journées ou de deux équipes d'un même club se rencontrant. A cet effet, les clubs désireux d'envoyer un marqueur le feront savoir au Bureau DEUX semaines avant le match, afin que cela paraisse à l'A.O. Les frais de consommations de ce marqueur sont à charge de l'équipe visitée où il officie.
- Art.34** - Le marqueur désigné par le Bureau et par son délégué de club, qui ne donnerait pas suite à sa désignation, peut se faire remplacer en dernière minute ou payer l'amende de **12,50€**.
- Art.35** - Les intercalaires vierges sont interdites, la marque des points doit toujours se faire sur les carnets édités par la **Bureau de la C.S.I.F.I.P.** prévus à cet effet.
- Art.36** - Le cercle visité fait prévenir le Directeur Sportif du **Bureau de la C.S.I.F.I.P.**, le VENDREDI avant **16 H.** par l'intermédiaire des boîtes de transit ou **18 H.** au bureau même, l'original des feuilles de marques et les CONFIRMATIFS, dûment complétés et signés par les joueurs, arbitre et marqueurs. Les envois au Directeur Sportif par mail, le vendredi avant 16 H. sont acceptés, les originaux devant nous parvenir dans les QUATRE semaines qui suivent le match. Tout contrevenant aux stipulations énoncées ci-avant entraîne :
- a) lors du 1^{er} rappel à l'A.O., application d'une amende de **12,50 €**.
 - b) lors du 2^e rappel à l'A.O., application d'une amende de **25,00 €**.
 - c) lors du 3^e rappel à l'A.O., **RADIATION** pure et simple du club.
- Art.37** - Les rencontres débutent, en principe, aux heures suivantes : 20H. 21H; et 22H., tout retard de plus de 15 min. sur l'heure précitée entraîne le forfait de l'absent.

- Art.38** - Aucune rencontre ne peut être jouée après la date fixée au **Calendrier des matches**. Toutefois, dans les cas d'exceptions, le **Bureau de la C.S.I.F.I.P.**, pourra prendre des dispositions spéciales.
- Art.39** - Les rencontres débutent à 20 H. **par les plus petits pointages**, mais les clubs peuvent, d'un commun accord, intervertir l'ordre des matches.
Afin de permettre le contrôle et la régularité des équipes alignées, les cartes de tous les joueurs officiant au cours de la soirée, seront déposées sur la table du marqueur jusqu'au début de la dernière partie.
- Art.40** - Le règlement de la **C.S.I.F.I.P.** est seul valable. L'arbitre est seul juge de la partie mais en cas de contestation il peut consulter les marqueurs et joueur de la partie en cours.
- Art.41** - La composition des équipes est régie par les Art.09 en page 11 – Art.10, 11, 12, 13, 14, 15 en page 12 – Art.21, 22, 23 en page 13.
- Art.42** - En principe, les modifications de pointage prennent cours la semaine qui suit la modification à l'A.O. du samedi.
- Art.43** - Les rencontres se disputent sur l'ensemble des trois matches, avec attribution des points suivants :

			BONUS SUIVANT REPRISES				
			de 21 à 25	de 16 à 20	de 11 à 15	de 6 à 10	de 1 à 5
Vainqueur	: 2 points	+	1 point	2 points	3 points	4 points	5 points
Match nul	: 1 point	+	1 point	2 points	3 points	4 points	5 points
Perdant	: 0 point	+	BONUS selon moyenne effectuée				
Forfait	: 3 points	+	0 point de BONUS				

- Art.44** - Le perdant obtient des points BONUS selon les moyennes suivantes :

Pointages	BONUS : moyennes à partir desquelles les points sont accordés				
	1	2	3	4	5
25	1,00	1,25	1,66	2,50	5,00
30	1,20	1,50	2,00	3,00	6,00
35	1,40	1,75	2,33	3,50	7,00
40	1,60	2,00	2,66	4,00	8,00
45	1,80	2,25	3,00	4,50	9,00
50	2,00	2,50	3,33	5,00	10,00
55	2,20	2,75	3,66	5,50	11,00
60	2,40	3,00	4,00	6,00	12,00
65	2,60	3,25	4,33	6,50	13,00
70	2,80	3,50	4,66	7,00	14,00
80	3,20	4,00	5,33	8,00	16,00
90	3,60	4,50	6,00	9,00	18,00
100	4,00	5,00	6,66	10,00	20,00
120	4,80	6,00	8,00	12,00	24,00
140	5,60	7,00	9,33	14,00	28,00
160	6,40	8,00	10,60	16,00	32,00

- Art.45** - En cas d'égalité de points en fin de championnat, les équipes seront départagées comme suit :
- a) d'après le nombre total de points de matches remportés lors des rencontres ALLER/RETOUR entre les deux équipes,
 - b) s'il subsiste toujours une égalité, un test match à 3 joueurs se fera comme suit :
 - 1) La plus forte catégorie alignable,
 - 2) UN joueur choisi par chacune des 2 équipes en présence, sauf décalage décidé par le **Bureau de la C.S.I.F.I.P.** en cas de non concordance des équipes.
- Le nombre de victoires, non le nombre de point détermine le vainqueur de cette soirée
Ce match se jouera sur terrain neutre, désigné par le **Bureau de la C.S.I.F.I.P.**
- Art.46** - Les moyennes sont vérifiées de façon permanente.
Si ce contrôle révèle une augmentation, les points à jouer sont modifiés en conséquence, cette majoration est déterminée par la **Commission des Pointages**
- Art.47** - Les Directeurs Sportifs de club sont censés connaître les augmentations consécutives aux performances de leurs joueurs.
Ils sont tenus d'en aviser le Bureau de la C.S.I.F.I.P. en cas d'omission à l'A.O. ainsi que le club adverse lors de la communication de l'équipe.
- Art.48** - S'il y a manquement, le club perdra la partie litigieuse de la façon suivante :
 - a) en cas de match nul ou de victoire du joueur fautif, l'adversaire en règle gagne la partie comme s'il s'agissait d'un forfait,
 - b) en cas de victoire du joueur en règle, le score reste acquis, le joueur fautif ne pouvant, en aucun cas bénéficier de point de moyenne.

De toute façon le club du joueur fautif payera l'amende du forfait, soit **5,00 €.**
- Art.49** - Tous les clubs sont avisés de toutes modifications de catégories et de pointages, ils sont tenus de rectifier :
 - a) la liste des joueurs qui doit être affichée dans le local du club, elle comporte les noms, pointages, catégories des joueurs,
 - b) les cartes de joueurs de leur équipe.

La sanction du forfait, 5,00 €, sera appliquée au cas où il ne serait pas tenu compte des modifications pour les parties postérieures à la modification de celle-ci.
- Art.50** - En cas de forfait général d'une équipe, tous les matches ALLER ou RETOUR seront annulés, suivant le moment du forfait général, le classement sera modifié en conséquence. Un club suspendant, en cours de saison, sa participation au Championnat Inter-équipes, peut se réinscrire lors de la saison suivante, pour autant que les amendes de la dernière participation soient réglées.

**Il est néanmoins considéré
comme nouvel adhérent
et doit reprendre la compétition
dans la dernière division,
quel que soit son dernier classement.**

- Art.51** - Toute réclamation, pour être prise en considération, doit parvenir par écrit et endéans les 48 H. au Président ou au Secrétaire du **Bureau de la C.S.I.F.I.P.**
Ces réclamations, remarques ou toutes autres correspondances ne pourront être rédigées et expédiées que et uniquement par le délégué du club.
Le courrier envoyé par d'autres personnes ne sera pas pris en considération, s'il y a récurrence des sanctions pourront être prises.
- Art.52** - Toute transgression au présent règlement sera punie de sanctions diverses pouvant aller de l'amende minimale à l'exclusion pure et simple du club fautif, ce dernier étant tenu pour responsable des actes de ses membres.
L'importance de la sanction sera basée sur la jurisprudence du **Bureau de la C.S.I.F.I.P.**
- Art.53** - Tout joueur de la **C.S.I.F.I.P.** ayant contrevenu de manière grave aux dispositions des règlements ou aux lois de l'honneur ou de la bienséance, sera passible de sanctions pouvant aller jusqu'à l'exclusion de la **C.S.I.F.I.P.**
A fortiori tous clubs de la **C.S.I.F.I.P.** nuisant au renom et aux intérêts de celle-ci, seront passibles des mêmes sanctions.
- Art.54** - L'adhésion à la **C.S.I.F.I.P.** implique pour les clubs et leurs joueurs, l'engagement de ne participer, ni au déroulement, ni à la mise sur pied de compétitions joués sous les auspices ou organiser par un groupement ou un de ses clubs, non agréés par le **Bureau de la C.S.I.F.I.P.** qui ne reconnaît que la seule **Fédération Belge de Billard Amateur.**
Les sanctions prévues à l'article précédent, puniront les contrevenants.
- Art.55** - Tout joueur abandonnant en cours de partie, perd d'office les points du match en faveur du joueur adverse.
En outre ce dernier peut bénéficier des points de bonus, si son jeu, au moment de l'arrêt en témoigne.
De plus une amende de **5,00 €** sera appliquée au joueur fautif,
(sauf cas de force majeure, maladie, accident, décès, etc).
- Art.56** - Les feuilles de marques incomplètes en fin de partie, c'est-à-dire, ne mentionnant pas la totalité des points à jouer par le vainqueur, seront considérées comme valables, mais l'équipe du marqueur à la feuille recevra une amende de **5,00 €.**
- Art.57** - Le club VISITEUR remplira un avis CONFIRMATIF des résultats de la soirée, dès la fin de la dernière partie.
Les CONFIRMATIFS doivent être joints aux feuilles de marque se rapportant aux mêmes rencontres.
Toutes feuilles de marque et confirmatifs incomplets ou mal renseignés seront sanctionnés d'un blâme *(un par soirée).*
Deux blâmes pour un même motif seront sanctionnés d'une amende de **5,00 €.**
- Art.58** - Tous les points spéciaux ou non prévus au présent règlement, ainsi que les contestations pouvant surgir de l'interprétation de celui-ci, seront tranchés par le **Bureau de la C.S.I.F.I.P.**