

ENTENTE D'ATH DES CLUBS DE BILLARD E.A.C.B

REGLEMENT REGLES ADMINISTRATIVES & REGLES DU JEU

N° compte : BE73 1262 1176 9460



<https://eacbeth.com>

**« Tant que le jeu n'est pas terminé, ...
la partie n'est pas perdue ! »**

SOYEZ FAIR-PLAY !

Cette version annule les versions précédentes

REGLEMENT DE L'ENTENTE EACB

1.1 LEXIQUE : COMPOSITION, TITRES ET TERMES REGLEMENTAIRES

SOCIETE : Club affilié à l'E.A.C.B.

EQUIPE : Le groupe de 6 joueurs disputant une rencontre.

PRESIDENT: Joueur affilié élu par les membres de l'équipe, responsable de tous les documents utiles signés sans ratures ou surcharges.

CORRESPONDANT QUALIFIE (CQ) : Un affilié à l'équipe, responsable de la rentrée des documents, communication des résultats, courrier (en imprimé et clairement).

JOUEUR : Membre affilié (homme ou femme) auprès d'une équipe E.A.C.B. de minimum 10 ans révolu. Tout membre accepte par son affiliation, toutes les règles de l'E.A.C.B et décisions réglementaires du CEA et leurs conséquences.

JOUEUR A RISQUES : affilié sous réserves avec garantie et sous la responsabilité de l'équipe. La décision est prise par le CEA en fonction du passé du joueur, voire « récidive », appuyé éventuellement d'une commission neutre.

EXCLU: Interdit d'affiliation à l'E.A.C.B pour une durée déterminée par le CEA.

RADIE : Membre affilié, radié pour faits graves : insultes, menaces, déstabilisation, calomnie, diffamation etc.

Décision administrative pour faits suffisamment graves, avec éventuellement passage devant une commission spéciale.

SUSPENDU : Interdit de compétition pour une période déterminée par le CEA.

DATES ET HEURES : Des rencontres et des réunions à respecter avec précision.

COURRIER: Un courrier peut être adressé au CEA uniquement à l'adresse "résultats" et uniquement vers le correspondant agréé. Un courrier recommandé n'est pas admis. Tout envoi par recommandé implique une amende de 4 unités.

UNITE : Une unité représente un montant forfaitaire de 2.50 €.

AFFILIATION (Equipe - Transfert - Affiliation nouveau joueur) : Rentrer le formulaire clairement complété et une copie de la face avant de la carte d'identité. A rentrer uniquement du 23 mai au 13 juillet midi par courrier ou à déposer à l'adresse "résultats".

MERCATO : A la mi-saison (après 11 premières rencontres de championnat), un joueur n'ayant pas joué de match au sein de son équipe (championnat ou coupe) pourra faire une demande par écrit auprès du CEA pour être libéré et transféré dans une autre équipe. Les demandes écrites devront parvenir au CEA entre le 1/12 et le 15/12. L'acceptation de la demande sera décidée en réunion du CEA.

1.2 DIRECTION ADMINISTRATIVE

1.2.1 (ART A/01) COMITE DE L'ENTENTE E.A.C.B.

- a) Le comité E.A.C.B. se compose de l'ensemble des Présidents se réunissant une fois l'an lors de l'Assemblée Générale avec ordre du jour, la rentrée des réaffiliations, acomptes, élections prévues, divers.
- b) Une société, représentée par un des 3 responsables a droit à une voix aux différentes élections.
- c) La société doit être représentée par un des 3 membres désignés comme propriétaires aux réunions dites obligatoires. La non-inscription en réaffiliation lève cette obligation pour les remises de prix, ou tournois, et avantages prévus : ristourne, prix etc
- d) Une société non représentée à une réunion obligatoire ou après inscription en remise des prix, coupe ou challenge, sera pénalisée de 10 unités (valeur définie par voie officielle au début de chaque saison) et devra respecter les décisions prises réglementairement sans appel possible.

1.2.2 (ART A/02) COMITE ADMINISTRATIF

- a) Le C.E.A. est élu pour 4 ans après proposition par le C.E.A.C.B
Élections prévues en 2026,30, etc... un candidat doit être présenté et cautionné par le CEA.
- b) Si un membre du comité comptabilise 2 absences injustifiées durant la saison, il sera automatiquement exclu du CEA.

Composition: 7 membres maximum

- a) **PRESIDENT E.A.C.B** ; Il est élu pour 4 ans en 2027, 31 etc. Il a une voix prépondérante en cas d'égalité dans les votes. Responsable des travaux et fonctionnement administratifs.
- b) **VICE PRESIDENT** ; Il est désigné par ancienneté ou élection (grade honorifique).
- c) **SECRETAIRE**.
- d) **RESPONSABLE REGLEMENT** (calendrier, tableaux, etc.)
NOTE : les classements, tableaux de joueurs et rapports établis doivent être contrôlés par les responsables d'équipe.
- e) La **FONCTION DE TRESORIER** ; Il est placé sous la responsabilité des membres du CEA et appuyée par une commission éventuelle. Chaque président est tenu au courant ANNUELLEMENT et, sur demande, peut obtenir la situation à tout moment.
- f) **MEMBRE LE PLUS ANCIEN** ; En cas d'indisponibilité prolongée ou de démission, il est appelé à remplacer le président, le suivant assurant la fonction de vice-président.
- g) 3 membres élus par le C.E.A.C.B. chargés de fonctions diverses, organisations, assistances, siègent à part entière au sein du CEA. <MEMBRES ACTIFS>
- h) Le comité se réserve le droit de faire appel à un membre de l'E.A.C.B., pour aider le CEA.

- i) Le CEA se réunit en cas de nécessité ou sur demande du Président.

1.2.3 (ART A/03) CRITERES DE SELECTION pour les CANDIDATS au C.E.A.

1. Le candidat doit prouver une affiliation effective pour au moins les 10 dernières saisons consécutives et n'avoir subi aucune sanction disciplinaire personnelle au sein de l'EACB.
2. Le candidat doit prouver sa connaissance des règlements.
3. Le candidat devra conserver l'appréciation favorable du CEA et du C.EACB : compétence et assiduité.
4. Le candidat devra en tout temps conserver les qualités exigées par ces critères, le candidat devenu membre sera remercié si un manquement est constaté.

1.3 GENERALITES

1.3.1 (ART B/01) LA SOCIETE

Une société est un club affilié à l'E.A.C.B. avec un nom et un matricule.

Elle est composée obligatoirement de :

- Minimum 8 et maximum 12 joueurs affiliés à la société.
- Un Président (1^{er} responsable) et de 2 autres responsables.

Les 3 responsables sont les « propriétaires » de la société.

RÔLE DU PRESIDENT :

- a) Le PRESIDENT est **RESPONSABLE** du courrier et la seule liaison possible avec le CEA. Un changement de correspondant (courrier officiel CEA, SOCIETE) doit être signalé sur FORMULAIRE SPECIAL au plus tôt.
- b) Le PRESIDENT pourra être révoqué par le CEA pour service insuffisant. Le PRESIDENT et les DEUX RESPONSABLES PROPRIETAIRES DES DROITS ET ACQUIS à l'EACB, doivent être affiliés effectivement en tant que joueurs dans la société dont ils assurent la gestion et en assurent le bon fonctionnement. Il a l'OBLIGATION d'informer les affiliés des directives administratives.
- c) Le PRESIDENT doit être **effectif** : Il fait partie de droit du C.EACB et représente sa société. Il peut être appelé en réunion comme représentant officiel. En cas d'indisponibilité, même momentanée un remplaçant doit être nommé via le formulaire officiel.

Un seul courrier par équipe adressé au **PRESIDENT**. Une CONVOCATION doit être annoncée et au moins un weekend AVANT LA DATE PREVUE, sauf cas urgent et personnel, pour donner lieu à une amende. Le PRESIDENT (et son ADRESSE) doit être EFFECTIF, pour des raisons administratives : MEMBRE DE L'EACB et contact direct.

L'équipe appartient aux TROIS RESPONSABLES désignés par sa formule d'affiliation rentrée avant la date prévue, ou ses changements officiels et ce librement désignés par ses membres affiliés. Ces responsables peuvent être changés à tout moment.

1.3.2 (ART B/02) LE LOCAL

- a) Le local est l'endroit où est placé le billard sur lequel joue une société de l'EACB.
- b) Le local est choisi librement par la société, mais peut être refusé par le CEA.
- c) Le local doit posséder un minimum de confort (e.a. un éclairage suffisant et une température ambiante de 18°C)
- d) Le changement de local, même temporaire, doit être signalé au CEA et l'équipe doit avertir les visiteurs. En principe, le changement ne peut perturber le calendrier. (Billard et/ou local occupé par exemple)
- e) Le local doit être suffisamment grand pour permettre un jeu aisé. Si tel n'est pas le cas à certains endroits du billard, l'équipe visitée doit mettre à disposition de tous une queue de longueur adaptée.
- f) Le local doit se tenir dans un rayon de 30 km maximum par rapport à la grand-place d'Ath.

Si le local, même temporaire, ne possède pas le minimum de confort requis (éclairage, température, etc, ...), l'équipe visiteuse pourrait refuser de jouer la rencontre. L'équipe visitée doit trouver une solution pour que la rencontre se déroule normalement (chauffage d'appoint, autre billard dans un autre local, ...)

Au cas où aucune autre solution n'est trouvée, un forfait 0-6 pour l'équipe visitée sera d'application.

LE(S) GERANT(S) DU LOCAL REpond(ENT) DES ACTES DE SES CLIENTS NON AFFILIES DEVANT LA SOCIETE Y SIEGEANT.

1.3.3 (ART B/03) LES BILLARDS

LES BILLARDS MIS A DISPOSITION DOIVENT ETRE RESPECTES SOUS PEINE D'INTERDICTION DE MATCH POUR LE JOUEUR.

- a) Les rencontres se jouent sur billard golf à deux trous, 12 bouchons de section ronde au point de contact de la bille, doté de 2 jeux de 5 billes de +- 60mm de même diamètre, de 2 couleurs différentes, (5 rouges et 5 blanches) et de même poids (entre 170 et 310 g).
- b) Le billard doit avoir une dimension minimum de 175 X 85 à 95 cm. Pour une première saison, le Comité pourrait, après vérification, accepter un billard non-conforme.
- c) Une vérification du billard sera effectuée pour tout nouveau local avant le début de la saison.
- d) Distance entre bouchons : de 69 à 75 mm.
- e) En cas de plainte, le billard pourra être vérifié avant terme et le CEA pourra faire régulariser les cas. Si le CEA l'estime nécessaire et à tout moment, le CEA pourra faire jouer une ou plusieurs rencontres sur billard neutre. Une commission de contrôle sera nommée par le CEA pour vérification.
- f) Il est interdit de modifier l'état du billard, sauf accord des responsables d'équipes, en dehors ou en cours de rencontre, sauf pour remise en état et entretien normal.
- g) En cas d'incident important, (par ex, blocage de monnayeur, tapis déchiré, billard indisponible, ...) le CEA doit être prévenu mais tout doit être mis en œuvre pour jouer les rencontres. Il faut tenter de continuer sur un autre billard, même d'un autre local, dans le but de voir la rencontre se disputer ou se terminer. La rencontre devra être continuée dans les plus brefs délais et non recommencée. Seule une partie interrompue doit être entièrement recommencée.
- h) Un billard peut être **chauffé** dans un local ayant une température minimum de 18°C au minimum 4 h avant le début de la rencontre. Le local doit posséder un éclairage suffisant au minimum au début des entraînements visiteurs. Dans le cas contraire le local pourra être refusé.
- i) Une **MARQUE** lisse doit être dessinée à une distance entre 6 & 8 cm du bord avant du trou, point de départ de la bille n°1, seule position de départ autorisée. La position de la première bille ne peut être déterminée par une autre système que la bille placée sur la marque.
- j) En cas de billard non réglementaire, voir point «a», la société, après mise en demeure, sera considérée FORFAIT, voire forfait général après décision du CEA.

1.3.4 (ART B/04) CALENDRIER & DATES LIMITES DES RENCONTRES

- a) Le calendrier est établi par le CEA avant le début de la saison.
- b) Le calendrier est établi sur le principe de rencontres aller-retour.
- c) Les rencontres doivent être jouées à la date prévue au calendrier ou AVANT (suivant accord) , sauf exceptions.
En cas d'accord, les présidents de chaque équipe doivent **prévenir le correspondant du CEA**, si tel n'est pas le cas, une sanction de 2 points sera appliquée aux 2 équipes (points retirés au classement général).
- d) Si les équipes n'arrivent pas à se mettre d'accord pour avancer une rencontre, la date officielle sera retenue. Il n'y a AUCUNE obligation de changer de date.
- e) Les rencontres entre les équipes d'un même local sont prévues au calendrier si possible lors de la première journée de chaque tour.
- f) En coupe, le calendrier est établi suivant le tirage au sort prévu pour cette organisation. L'équipe jouant sur le même billard qu'une autre sortie en 2° peut avoir une rencontre inversée. L'adaptation du calendrier "Coupe" est fonction des tirages au sort.
- g) Sauf exception, les rencontres ne peuvent pas être jouées après la date prévue.
- h) Les rencontres peuvent être inversées, après accord du CEA

Remises exceptionnelles :

- a) En cas de verglas, brouillard ou neige abondante, avec l'accord du CEA et pour autant que l'équipe adverse soit avertie AVANT 17h, les rencontres peuvent être reportées.
- b) Si le CEA le juge nécessaire, (sur plusieurs demandes par ex.) une REMISE GENERALE peut être décrétée par le CEA. La décision sera transmise avant 15h sur la page Facebook de l'EACB destinée aux résultats.
- c) En cas de décès d'un joueur ou d'un membre affilié résidant au local ou en cas d'un évènement spécial admis par le CEA, la rencontre peut être reportée. Une date doit être fixée dans les 24h.
- d) En cas de deuil touchant une partie de l'équipe de telle façon qu'il ne soit pas possible de réunir 6 joueurs affiliés, le CEA doit être averti pour les décisions à prendre.

1.3.5 (ART B/05) INSCRIPTION EQUIPE

Les sociétés doivent faire parvenir au CEA EN REUNION GENERALE PREVUE AVANT LA REMISE DES PRIX.:

- a) Leur (ré)affiliation, avant la date limite prévue.
- b) Leur contribution aux frais annuels pour la saison suivante sur le compte de l'EACB dont le numéro est disponible sur le site Internet EACB.
- c) La feuille de réinscription des joueurs, libérés ou libres d'affiliation (après signature du président).
- d) Un joueur libéré qui se réaffilie dans la même équipe la saison en cours doit régler une garantie de 5 unités.
- e) Le relevé des frais est arrêté au 30 avril.
- f) Le montant de l'acompte (50 unités) est établi en fonction du relevé de la saison écoulée.
- g) Une équipe non réaffiliée à la date définie et avec le formulaire prévu est dissoute et cela sans appel.

- h) Une affiliation d'équipe reste possible jusqu'au 15 juin. (Dérogation si une place est libre et le local disponible).
- i) Une équipe qui déclare forfait n'est jamais remboursée. Le matricule et les droits peuvent être conservés par un minimum de 3 joueurs après transferts éventuels de joueurs réaffiliés avant forfait. Elle peut se compléter avant le 13 juillet midi.
- j) L'inscription d'une équipe n'est valable qu'après inscription de 8 joueurs minimum et de 12 joueurs maximum.

NB : La participation à la coupe et au challenge doit être obligatoirement confirmée ou infirmée sur la feuille de réaffiliation équipe.

Si la participation à une compétition est confirmée, la non-participation est sanctionnée par :

- Plus de participation et de distinction pour une période déterminée par le CEA.
- Une pénalité de 10 unités.

Spécificités changement de local:

- En cas de changement de local, l'équipe (minimum 6 joueurs) conservera ses droits, s'il s'agit d'un changement signé de la majorité des 3 responsables de l'équipe. Seul le nom de la commune change. Le n° matricule et les droits ne peuvent être repris par une nouvelle équipe.
- Une nouvelle équipe peut fusionner avec une ancienne si au moins 3 joueurs RESTENT affiliés.
- Il est interdit de donner à l'équipe, le nom du café, d'un lieu-dit, un nom obscène, publicitaire, nominatif ou ayant déjà été utilisé.
- Si le local prend le nom de l'équipe, il faut modifier celui-ci, mais l'équipe conserve son sigle et son matricule.
- Il peut y avoir plusieurs sociétés dans un même local mais maximum 2 équipes par billard.
- Une équipe inscrite dans un local en début de saison, **ne peut pas changer de local** après le 15 juin sauf en cas de force majeure et après accord du CEA.
- Le formulaire de changement de local est disponible sur le site Internet de l'EACB.

1.3.6 (ART B/06) AFFILIATION JOUEURS

Le formulaire d'affiliation ou de transfert d'un joueur est disponible sur le site Internet de l'EACB.

B/06.1 Sur formulaire réaffiliation :

Le formulaire réaffiliation des joueurs est complété en 2 catégories:

- 1. Catégorie A :** Tous les joueurs sont automatiquement réaffiliés. Seul un transfert est possible à la limite du 13 juillet à midi.
- 2. Catégorie B :** joueurs de catégorie A libérés par l'équipe : Les joueurs repris dans cette catégorie sont libérés par la signature du président.

B/06.2 : Via le bon d'affiliation (nouvelle affiliation joueur) :

- a. Une affiliation nouveau joueur (ou ancien joueur libéré) doit rentrer AVANT LE 13 JUILLET MIDI pour être repris au T1 et pouvoir débiter le championnat.
- b. Le bon d'affiliation doit être utilisé (lisible et complet) accompagné d'une copie de la carte d'identité.

- c. L'affiliation après le 13 juillet midi est acceptée mais le joueur ne figurera que sur le tableau suivant.

B/06.3 : Transfert d'un joueur (bon affiliation) :

Les transferts sont libres entre le 23 mai et le 13 juillet à midi de chaque année, le BON d'affiliation doit parvenir avant la limite à l'adresse prévue (sans exception, pas question de cachet postal). Soit par courrier, aux risques et périls du club ou déposé au local EACB.

- a) Le joueur dont le bon d'affiliation n'est pas rentré dans les délais reste affilié à sa société d'origine si celle-ci est réaffiliée. SAUF si le joueur a demandé par écrit sa demande de liberté. (Le formulaire de demande de liberté est disponible sur le site Internet de l'EACB)
- b) Il n'est plus possible de passer, après le 13.07, d'une équipe à une autre. (Sauf mercato)
- c) Le joueur étant libre et seul responsable de son affiliation doit veiller à la rentrée de son transfert à la bonne adresse EACB. Par un tiers, il risque la rentrée tardive qui est sans appel.
- d) Après la réaffiliation des joueurs, il n'est plus autorisé de retirer un joueur de l'équipe, il reste inscrit sur le tableau T.

NB : Le bon doit être correctement complété et aucune rature ou surcharge ne sera admise. Pour éviter les erreurs, les informations (nom, prénom, date de naissance, ...) doivent être inscrites en lettres capitales.

Dans le cas de non-conformité, la rentrée du bon de transfert est nulle.

1.3.7 (ART B/07) QUALITE DE L'INSCRIPTION JOUEURS

- a) Si une équipe aligne un joueur **non affilié ou suspendu**, l'enjeu sera perdu avec amende : 4 unités.
- b) Dans le cas du point a : les points disputés dans ce cas sont perdus par son équipe. <enjeu est perte par 6-0> et toujours avec effet rétroactif dans la saison.
- c) Les joueurs affiliés sont âgés de minimum 10 ans révolus.
- d) Les joueurs, suspendus pour une période déterminée ou non, exclus ou radiés, ont été avertis verbalement en réunion ou par écrit de la décision suite au non-respect des règles en application. Un autre membre n'est pas autorisé à demander au CEA la situation du joueur par exemple en vue d'une demande de réaffiliation. Les joueurs concernés sont seuls à connaître leur situation.

1.3.8 (ART B/08) AFFILIATION

Lors d'un match, sur simple demande d'une équipe, le joueur présentera un justificatif de son identité.

1.3.9 (ART B/10) SUSPENSIONS ET RADIATION

- a) Un joueur qui cause préjudice moral, financier ou matériel à un joueur, à un local ou une société dans le cadre de l'entente pourra être suspendu par le C.E.A. La durée de la suspension est laissée à l'appréciation du CEA en fonction de la gravité des faits prouvés.
- b) Le fait de changer d'équipe ne lève JAMAIS une suspension.
- c) Le joueur (responsable de son affiliation annuelle) qui signe pour 2 équipes différentes, (inscription, transfert) est suspendu jusqu'au 23 mai suivant.
- d) Tout membre affilié à l'EACB, reconnu coupable de voie de fait pendant une rencontre (ou en autre temps avec l'EACB comme prétexte) sera exclu, voire radié.
- e) Tout membre ayant manqué de correction avec comme objet l'entente (insultes, menaces, provocations, etc....prouvés) vis-à-vis d'un autre membre, **même hors rencontre**, recevra une suspension ferme pour 2 rencontres minimum ou une période calendrier suivant la décision du CEA. Le joueur sera convoqué par la voie de son PRESIDENT. En cas d'absence et sans excuse valable, il sera suspendu jusqu'à comparution volontaire par demande écrite mais **MINIMUM jusqu'au 23 mai suivant**.
- f) Dans tous les cas de récidive : Suspension pour une période déterminée par le CEA et la radiation pour ceux qui n'acceptent pas la sanction et qui quittent l'EACB.
- g) Pour fait pouvant nuire gravement à l'EACB, les acteurs seront radiés.
- h) Un joueur interdit de local, pour une raison extérieure à l'EACB, doit être autorisé de jouer sa rencontre selon le tirage au sort normal (sous la responsabilité de son président). En cas de refus, le joueur gagne son point d'office après avoir prévenu le CEA.
- i) Un joueur suspendu pour une période déterminée ou suspendu avec sursis, est suspendu de toutes les fonctions officielles 1 an calendrier.
- j) Un joueur suspendu reste affilié EACB. Un joueur radié n'est plus affilié à l'EACB.

1.3.10 (ART B/11) REMISE DES PRIX

Chaque année une remise des prix fait l'objet d'une organisation CEA.

Celle-ci est organisée chaque année pour clôturer la saison et remettre les différents prix.

Le CEA se réserve le droit d'entrée à cet évènement.

- a) Toutes les organisations (coupe) sont soumises à inscription via la réaffiliation équipe.
- b) Un trophée souvenir est remis aux sociétés représentées et qui ont terminé le championnat (uniquement à un membre affilié à la société concernée, **les sociétés absentes ne peuvent être remplacées**.).
- c) Tous les prix, souvenirs ou autres diplômes sont remis en mains propres uniquement.
- d) Deux repas par équipe seront obligatoires et facturés en début de saison. Il n'y aura plus de pénalité pour non présence des équipes.

1.3.11 (ART B/12) DIVERS - (ADMINISTRATION)

- a) Un **seul règlement** est remis par **NOUVELLE** équipe. (Disponible pour les anciennes sur commande). Il est présent sur le site internet.

- b) Le règlement (papier ou numérique) doit être à disposition dans le local pendant la rencontre.
- c) Les tournois par équipe EACB sont soumis aux règles de l'EACB.
- d) Toute proposition de changement des règles, (après incident, par ex.) peut être présentée devant le CEA uniquement via le site internet.

1.4 PRINCIPE DES RENCONTRES

1.4.1 (ART C/01) COMPOSITION DES EQUIPES EN MATCH

- a) Chaque équipe désigne 6 joueurs soit autant de parties se jouant en 2 manches gagnantes qui comptent pour le classement. Le visiteur choisit son camp et la couleur de billes pour toute la partie.
- b) Tous les joueurs devront être en tenue décente et correcte, et ce durant toute la rencontre. Tout manquement sera suivi par une convocation au CEA.

1.4.2 (ART C/02) DISPOSITION POUR DEBUTER LES RENCONTRES

Les rencontres se jouent le samedi (sauf accord entre équipe **ET AVEC ACCORD DU CEA**, mais uniquement avancé) entre 2 fois 6 joueurs en 6 rencontres individuelles.

Les joueurs sont alignés dans l'ordre de la **fiche de désignation** (Tableau T1, T2, T3 ou T4). Ces tableaux reprennent tous les joueurs affiliés à une société et sont établis en fonction des matchs joués et gagnés de chaque joueur affilié à cette société.

En cas d'égalité de points entre 2 joueurs, le classement ne change pas. (Il faut un match gagné de plus que les autres joueurs pour passer devant ses coéquipiers.

- a) Une **fiche de désignation**, validée par le CEA, est utilisée obligatoirement pour établir la feuille de match. La rencontre est perdue par forfait si le tableau officiel et original n'est pas présenté endéans les 60 minutes depuis l'heure de départ prévue. Les numéros d'affiliation des joueurs sélectionnés doivent être inscrits dans l'ordre du tableau. Le principe de ces tableaux : les joueurs ayant obtenu le plus de points dans leur club à une date arrêtée par le CEA, doivent se rencontrer. Les joueurs qui changent de club sont classés dans leur nouveau club suivant leur résultat obtenu à l'issue de la saison. En cas d'égalité, priorité est donnée au plus ancien numéro de matricule. T1 arrêté au 13 juillet à midi : date limite des transferts et affiliations pour débiter la saison. Le classement se fait sur base des points gagnés et perdus.

Les nouveaux joueurs inscrits en cours de saison seront repris sur le classement T suivant.

Cette **fiche de désignation** est fournie par le CEA. Les dates de changements de tableaux sont fixées par le CEA et sont variables. Seuls les joueurs inscrits sur cette fiche sont admis.

- b) L'**ordre des rencontres** est tiré au sort. Il est noté sur la feuille de match et sera respecté. Sauf accords pris entre les 2 responsables d'équipes AVANT le tirage au sort.

1.4.3 (ART C/03) VALIDITE ET DEROULEMENT D'UNE RENCONTRE

Déroulement normal : Début des rencontres à 19 h 00. Toutes les infractions amènent des pénalités en frais, certaines en points. (Toutes sans appel)

- a) 1 h 15 avant le début prévu de la rencontre, le billard doit être libre et mis à disposition des visiteurs. (même si 1 seul joueur présent). Il n'y a pas obligation de réserver le billard en d'autres temps, y compris pour le local.

- b) Pendant l'entraînement toute bille collante à répétition (bille placée à la main) est interdite. En cas de réclamation une suspension peut-être envisagée.
- c) Les frais d'organisation et de matchs sont à charge de l'équipe visitée. Le jour de la rencontre à partir d'une heure quart avant le début prévu de la rencontre, l'entraînement de l'équipe visiteuse est pris en charge par l'équipe visitée. L'entraînement en semaine n'est pas réglementé, ni obligatoire. Il peut être admis suivant accord du responsable local et de la disponibilité de ce dernier.
- d) 15 minutes avant le début prévu de la rencontre, la feuille de match doit être remplie en utilisant l'ordre du T1,T2 ,T3 ou T4 et clôturé (6 joueurs sur la feuille) avec le tirage au sort (obligatoire, sans désignation d'office).
- e) 15 minutes avant le début prévu de la rencontre, le joueur de l'équipe visiteuse qui doit jouer le 1^{er} match ne peut plus s'entraîner, cela vaut de même pour les autres joueurs si la feuille de match n'est pas complétée par l'équipe visiteuse et que le tirage n'est pas fait.
Si l'équipe visitée est responsable du retard, l'entraînement des visiteurs reste autorisé. Le tirage au sort peut être corrigé sur demande d'un des 2 clubs. (Sans obligation d'acceptation).
- f) A l'heure prévue du début de la rencontre, **au moins 2 joueurs doivent être présents.**
NB :
Si aucun autre joueur n'est présent 1 h après l'heure prévue du début de la rencontre, la rencontre se termine car aucun point n'est jouable. (FORFAIT)
Le rapport est signé sans possibilité de refus. Aucun remplaçant ne peut être désigné et noté sur la feuille de match après le tirage.
Aucune interruption n'est tolérée 1 h après l'heure prévue du début de la rencontre.
- g) Les 6 joueurs notés sur la feuille de match jouent chacun à leur tour contre leur adversaire dans l'ordre du tirage au sort (ou l'ordre convenu si le tirage a été modifié).
NB :
Un minimum de 4 joueurs (ou 3 joueurs une seule fois par saison) autorise le déroulement normal de la rencontre à condition d'avoir 6 noms sur la feuille de match. **(une case blanche est interdite)**. La case du joueur absent doit être biffée et le joueur présent marque sa présence par une signature dans sa case pour bénéficier du point.

Une arrivée tardive n'est pas punissable **avant le délai d'une heure après l'heure prévue de début de rencontre**. Si le 4e point n'est pas commencé ou si son ordre de tirage n'est pas dépassé, le point doit se disputer dans l'ordre du tirage initial non corrigé et dans l'ordre des présences.
- h) Lorsque les 6 rencontres se sont déroulées, la feuille de match doit être contrôlée et signée par les 2 responsables équipes.
- i) Communication du résultat final :
Le résultat doit être communiqué par l'équipe **VISITEUSE** dès la fin de la rencontre en envoyant une photo LISIBLE et ENTIERE de la feuille de match sur la **page Facebook « EACB FEUILLES DE MATCH »**. Si, le résultat final n'est pas communiqué en fin de

rencontre, pénalité de 5 points et de 4 unités à l'équipe visiteuse et ce sans appel possible.

Si la rencontre n'est pas terminée avant 23H, un résultat provisoire doit être communiqué par l'équipe **VISITEE** par les mêmes moyens. Si, le résultat provisoire n'est pas communiqué avant 23h, une pénalité de 2 points sera d'application à l'équipe visitée. (Un avertissement à la première infraction)

1.4.4 (ART C/04) LA FEUILLE DE MATCH (ou rapport d'arbitrage)

- a) La feuille de match sera présente complétée 15 minutes avant le début de la rencontre et sera signée par chaque responsable d'équipe en fin de rencontre.
- b) Les responsables indiqués et qui signent la feuille de match doivent être affiliés à l'équipe et alignés. Une amende de 4 unités sera partagée si la feuille de match n'est pas signée (sauf si le refus de signature peut être prouvé).
- c) L'original établi en début de saison est le seul document valable. Un exemple de feuille de match pour les rencontres de championnat et pour les rencontres de coupes est téléchargeable sur le site Internet de l'EACB.
- d) La feuille de match doit être complétée proprement, en noir ou en bleu, sans correcteur. Une erreur peut être biffée proprement et renotée.
- e) En cas de faux-rapport avéré, les responsables seront suspendus 11 rencontres de championnat consécutives. La suspension peut s'étendre sur 2 saisons.
- f) Les indications doivent être notées **en lettres majuscules** horizontalement. 3 chiffres pour le matricule équipe & 1,2, ou 3 chiffres pour le matricule joueur.
- g) Les responsables indiqués sur la feuille de match doivent veiller à ce que les joueurs soient ceux repris sur celle-ci et doivent avertir leurs joueurs du tirage et de leur adversaire dans le but d'éviter les inversions. Si tel est malgré tout le cas, cela est sanctionné par le retrait de l'enjeu. Retrait des points aux joueurs n'ayant pas joué contre l'adversaire prévu. (Ordre du T).
- h) JOUEUR ABSENT : Si un joueur n'est pas déclaré sur la feuille de match, celle-ci est déclarée fausse. Dans ce cas la rencontre est annulée (0 points pour chaque équipe) et les 2 responsables de feuilles d'arbitrages convoqués au CEA.
- i) Il est interdit de modifier une feuille de match signée. Il est interdit de noter sur la feuille de match d'autres indications que celles demandées.
- j) Une sanction peut être donnée pour « mauvaise tenue de feuille de match » :
 - Au premier manquement, l'équipe ou les équipes recevront un avertissement.
 - A partir du deuxième manquement, l'équipe ou les équipes auront un retrait de 2 points au classement général à chaque manquement constaté.
 - Les 2 équipes sont responsables de la bonne tenue des feuilles de match.
- k) L'ordre des T **DOIT** être respecté.

L'absence de fiche dans les 60 minutes qui suivent le début prévu du match est pénalisé par un forfait simple. (IDEM en coupe).

Toute inversion est pénalisée par le retrait du point du match par joueur n'ayant pas rencontré l'adversaire prévu par la sélection.
- l) L'ordre du déroulement des rencontres :

Désigner un premier joueur d'office est **INTERDIT**. Les accords restent possibles entre les responsables d'équipes mais AVANT le tirage au sort. L'ordre du déroulement des rencontres ne peut pas être demandé après le tirage au sort général. Après, plus aucune discussion n'est possible. Les priorités doivent avoir un accord préalable. Le joueur qui refuse de jouer A SON TOUR, perd l'enjeu.

NB : Les responsables doivent veiller au respect du rapport ;
Les POINTS DE PENALITE POUR INVERSION sont retirés aux deux équipes.

1.4.5 (ART C/05) ABSENCES DE JOUEURS LORS DES RENCONTRES

- a) Lors d'une arrivée tardive, un joueur ne peut pas perdre son point avant que le 4^{ème} point n'ait commencé (1ère bille jouée) et ni avant le délai d'une heure après l'heure prévue de début de la rencontre, les 2 équipes doivent respecter l'ordre du tirage au sort. A partir de ce moment-là les absents perdent le point et uniquement les joueurs 5 & 6 suivant le tirage au sort peuvent disputer leur rencontre.
- b) En championnat le résultat du match est considéré sur les 6 rencontres. Si 2 joueurs sont absents pour le même point, le résultat 0 - 0 sera noté sur la feuille de match et cela signifie que le match n'a pas eu lieu. Le forfait est compté aux 2 équipes. Ce cas spécial doit être signalé lors de la communication du résultat sinon l'équipe visitée écoperait d'une amende.

1.4.6 (ART C/06) L'ARBITRE ET REGLES D'ARBITRAGE

- a) Le rôle d'arbitre est tenu alternativement par les deux équipes. Le premier match est arbitré par un joueur de l'équipe visiteuse. Il peut être remplacé à tout moment par un autre joueur figurant sur la feuille de match. Un minimum d'ancienneté est souhaité.
- b) Les décisions de l'arbitre sont sans appel si le règlement est respecté.
Une demande d'explication et/ou une intervention des **responsables d'équipe ou du Président** est possible et autorisée afin que celui-ci puisse s'assurer de la conformité de la décision vis-à-vis du règlement. Le règlement doit être à disposition des équipes dans le local et doit être consulté en cas de doute ou de litige. Dès lors la partie est arrêtée en vue de trancher sur place et immédiatement. En dernier recours, il est possible de se renseigner auprès du CEA.

Devoir et pouvoir de l'arbitre:

- a) **Constater** les fautes **sans jamais** intervenir avant la réalisation.
Ne pas intervenir **avant** une phase de jeu, uniquement après.
Un joueur qui se prépare à commettre une erreur ne peut jamais être arrêté par un autre ou par l'arbitre ou un événement extérieur. Dans ce cas, le joueur a terminé son "coup de jeu". Un joueur ne doit pas continuer s'il estime avoir droit à réparation.
L'arbitre arrête la partie afin que le règlement puisse être consulté.
- b) **Intervenir et sanctionner** les fautes en faisant réparer celles-ci **avant** de continuer la partie. (Sauf cas exceptionnel)
La réparation a priorité et on ne peut revenir sur une réparation non exécutée.
- c) Avec l'aide des responsables faire respecter un minimum de FAIR-PLAY.
- d) En résumé, l'arbitre doit :

1. Mettre les billes en place sur la table de billard. Le joueur visiteur choisira le côté du billard pour démarrer la 1ère manche et la couleur des billes pour toute la partie. Une partie se joue en 2 manches gagnantes et les joueurs changent de côté après chaque manche.

2. Lancer le début de la manche en énonçant « prêt ? » - « jouez » afin que les joueurs jouent la bille de montée en même temps. L'opération est répétée par l'arbitre tant qu'une priorité ne peut être donnée à l'un des 2 joueurs.

3. Juger de la priorité à donner à l'un des joueurs. (en cas de doute, mesurer la distance entre la bille et le bord du trou <vers le centre>. La bille la plus proche donne l'avantage à son joueur).

4. Retirer une ou des billes gênantes dans la zone de **7cm** à partir de la petite bande pour les dégagements de côté. Cette ou ces billes reprennent leur place en priorité sur toutes les autres. La bille retirée ne pourra reprendre sa place uniquement que lorsque celle-ci sera libre ou qu'elle devienne la dernière bille jouable. En aucun cas elle ne pourra être jouée après avoir retiré la bille qui se trouve à la même place.

5. L'arbitre n'est pas responsable du rapport, c'est le rôle des responsables d'équipe.

6. Intervenir si un acte, geste ou paroles contraires au bon déroulement du jeu se produit. Celui-ci doit donner un avertissement au joueur ou à l'équipe concerné, au deuxième acte antisportif ; perte de la manche en cours et ce même si le premier avertissement a été donné lors d'une manche précédente.
Ex : réflexions désobligeantes, bruits anormaux, frapper la table, claquer sa queue, ...etc.

7. Desserrer sa queue dans le but d'avouer sa défaite avant la fin de la manche, lancer une bille, ou autre acte violent entraîne la perte de la manche. Si c'est la belle, le point est perdu. Une demande, auprès de l'arbitre, peut être faite par un des joueurs pour pouvoir changer de flèche durant les manches.

8. Pour tout acte anti sportif, une sanction peut être envisagée par le CEA.

1.4.7 (ART C/07) RECLAMATIONS sur le déroulement d'une rencontre

Les réclamations sur le déroulement d'une rencontre doivent parvenir **par écrit** à l'adresse du secrétaire ou via le site Internet **AVANT LE MERCREDI MIDI suivant**.

Les réclamations relevant d'autres sujets peuvent parvenir **par écrit** à l'adresse du secrétaire ou via le site Internet **EN TOUT TEMPS**.

Les écartements des bouchons de trous seront vérifiés en cas de réclamation écrite ou de rencontre terminée tardivement.

1.5 CLASSEMENTS

1.5.1 (ART D/01) CLASSEMENT EQUIPES CHAMPIONNAT

Ce classement est établi sur base des résultats communiqués et officialisé après vérification des rapports. Cet ordre est déterminant pour les **TITRES**, les **DESCENTES**, ainsi que les **MONTEES**.

Le classement équipe est établi dans l'ordre comme suit :

- 1/ Par points VALABLES gagnés : 6 maximum par rencontre, augmenté au classement général de **3 points par victoire et 1 point par nul en BONUS**.
Ex : 0-6 = 0-9 points, 3-3 = 4-4
- 2/ Par le plus grand nombre de victoires.
- 3/ Par le plus grand nombre de résultats nuls.
- 4/ Par le plus grand nombre de points de match, hors bonus.
- 5/ Par le résultat entre les équipes à égalité.
- 6/ En cas d'égalité totale, un BARRAGE peut être organisé : Le barrage se jouera sur un billard neutre, choisi par le CEA. Cette rencontre se joue en 6 x 3 manches/points.

1.5.2 (ART D/02) FORFAIT

1. Sanctions :

au 1^{er} forfait: 16 unités et 6-0 ;

au 2^{ème} forfait : FORFAIT GENERAL et 40 unités.

En cas de feuille non remplie, les défaites sont attribuées aux 6 premiers joueurs du T en cours.

2. Raisons de forfaits :

- a) L'adversaire est absent 1 h 00 après le début prévu de la rencontre (averti ou non) : Forfait.
NB : Un cas de force majeure peut être considéré par décision du CEA.
- b) Si la rencontre n'a pas eu lieu (2 équipes absentes). Le forfait est appliqué aux 2 équipes.
- c) L'absence de « tableau-joueur » 1 heure après l'heure prévue de début de la rencontre signifie un forfait sans appel.
- d) S'il y a forfait dans une autre compétition (COUPE ou CHALLENGE) après inscription en début de saison, l'amende est de 16 unités et l'équipe est interdite de participation la saison suivante.
- e) Un forfait peut être contesté **par écrit** pour le mardi suivant par courrier au CEA ou via le site Internet.

1.5.3 (ART D/03) FORFAIT GENERAL

IL Y A FORFAIT GENERAL SI:

1. L'équipe le désire,
2. Il y a intervention du CEA envers la société pour défaut au règlement.
3. Des joueurs refusent de s'aligner et impossibilité de réunir 6 joueurs.

4. Au 2^{ème} forfait au cours de la même saison.

- a) Une équipe forfait général après la date de réaffiliation n'a droit à aucun prix et ne sera pas remboursée.
- b) Si le forfait général est déclaré ;
 - 1/ les points obtenus sont retirés et le classement est établi comme si l'équipe n'avait pas participé au championnat.
 - 2/ Il n'est pas fait appel à une équipe remplaçante.
- c) Une équipe forfait général peut se réinscrire la saison suivante en dernière division SI ELLE COMPTE AU MOINS 3 ANCIENS JOUEURS.

SANCTIONS AUX JOUEURS: Tous les joueurs d'une société sont suspendus jusqu'au fin de saison pour une société qui est dans l'impossibilité de continuer par manque d'effectifs. (sauf Mercato si ils n'ont pas joué de match en championnat ni en coupe).

NOTE: Le FORFAIT GENERAL est entériné après décision du CEA. La décision est prise en une seule fois et est **IRREVERSIBLE ET SANS APPEL**. Toutes les parties sont convoquées et les décisions sont publiées.

En cas de **NON-REAFFILIATION dans les délais**, les droits ne peuvent être repris par une autre société. (Nouvelle par ex.). Les anciens responsables peuvent reprendre leurs droits, mais après le **10 juin**. Ils doivent se soumettre aux règles des affiliations tardives ou des réaffiliations.

1.5.4 (ART D/04) MONTEE ET DESCENTE (changement de division)

- a) A la fin du championnat, le 1^{er} de D1 est CHAMPION DE L'EACB. Les autres 1^{er} de chaque division sont champion de la division. S'il y a plusieurs séries, le champion de la division peut être désigné par barrage.
- b) A partir de la 2^{ème} division, les 2 premiers sont montants. Il peut y avoir des montants supplémentaires en fonction du nombre de places libres dans la division supérieure à date limite de réaffiliation prévue. Pour la dernière division, le nombre de séries et d'équipes est variable. (Fixé à 6 pour 2 tours et de 9 minimum à 12 maximum par série).
- c) Les 2 derniers de chaque division descendent d'office. Ils ne sont jamais repêchés. Un système de changement de niveau (montée - descente - titre) différent peut-être appliqué en accord avec le comité de l'EACB. Le nombre de divisions peut être aussi modifié dans le but d'animer la compétition.
Le dernier niveau sera le seul divisé en série s'il y a plus de 12 équipes.
Pas de nouvelles affiliations pour une série de 7 à 9 équipes.
- d) Dans toutes les divisions, le système de montée/descente est fixé avant le début de la saison. (Décision du CEA)
- e) Une équipe qui refuse la promotion est reléguée en DERNIERE DIVISION.
- f) Les équipes NON REAFFILIEES A LA DATE PREVUE sont considérées comme NOUVELLES en cas de réaffiliation et commencent la saison en dernière division. Les JOUEURS DOIVENT CONFIRMER leur réaffiliation pour REVALIDER celle-ci.

1.5.5 (ART D/05) CLASSEMENT INDIVIDUEL

Les joueurs sont classés par division suivant les points obtenus pendant la saison écoulée. Le 1^{er} de chaque division est vainqueur individuel de la division.

LES PRINCIPES DE CALCUL

- 1/ 1 Match remporté en 2 manches rapporte 3 points au vainqueur et 0 point au vaincu. (3-0)
- 2/ 1 Match remporté en 3 manches rapporte 2 points au vainqueur et 1 point au vaincu. (2-1)

LES PRINCIPES DU CLASSEMENT

- 1. Le nombre de matchs gagnés
- 2. Le moins de matchs perdus
- 3. Les points bonus obtenus
- 4. La moyenne des places tableau
- 5. La(les) confrontation(s) directe
- 6. En cas d'égalité parfaite pour la première place, un match sur billard neutre sera organisé par le CEA.

1.5.6 (ART D/06) COUPE EACB : TOUTES LES EQUIPES INSCRITES AU DEPART

Choix de **participation aux différentes organisations** suivant REAFFILIATION EQUIPE
Des épreuves parallèles organisées par le CEA, suivant différents critères fixés en début de saison, se déroulent en cours de saison : élimination directe, groupes, etc. ,
Le vainqueur reçoit la coupe et le finaliste un diminutif.
Le forfait est sanctionné par **une amende**.

- 1. **COUPE ROBERT PONCHAUT**, du nom d'un fondateur de l' EACB.
- 2. **CHALLENGE FRANCIS BRONIER**, (vice-président décédé en 2006) disputée entre les éliminés du 1^{er} tour de la coupe Robert Ponchaut.
- 3. **MASTERS GEORGES DUPRIX (ancien** président décédé en 2014) masters par équipes
- 4. **MASTERS** individuels.

En coupe si il y a égalité de points, un match de barrage sera joué entre le 2^{eme} visité tiré au sort contre le 2^{eme} visiteur tiré au sort.

Classement des coupes :

Une victoire = 3 points, un nul = 1 point.

En cas d'égalité de points, c'est le 7^o match qui compte.

En cas d'égalité de manches après le 7^o match, c'est le nombre total de manches qui compte.

1.6 REGLEMENT DU JEU

1.6.1 (ART J / 01) MISE EN JEU (appelé : DEMONTAGE ou DEGAGEMENT)

Une bille est « en jeu » :

N°1 après avoir touché la bande de gauche.

N°2 A 5 après avoir été touchées l'une par l'autre <2-3> & <4-5>.

Le coup de jeu ne peut débuter que quand toutes les billes sont complètement arrêtées.

Une bille « dégagée » et donc « en jeu » ne peut pas être jouée si la totalité de ses billes N'EST PAS "EN JEU".

Si elle est jouée :

- mais qu'elle n'a pas touché une autre bille, elle doit être remise en place sans pénalité.
- mais qu'elle a touché une autre bille, elle reste où elle est et 1 bille de pénalité.

- Les joueurs jouent leur bille placée sur la MARQUE sur la BANDE DE GAUCHE après les consignes de l'arbitre « prêt ? » - « jouez » afin que la mise en jeu se fasse en MEME TEMPS. En cas de mise en jeu différée, l'arbitre peut faire recommencer le dégagement.
- Les DEUX BILLES doivent toucher LA BANDE de gauche, sinon remettre les BILLES AU DEPART.
- Si une des billes est percutée par la bille adverse avant d'avoir touché la bande de gauche, on recommence le dégagement.
- Le joueur qui marque SEUL prend le TOUR DE MONTEE en premier et procède au DEGAGEMENT des autres billes. (Fig. 02 & 03).
- Si les DEUX JOUEURS marquent la première bille, ils procèdent au "dégagement" en même temps sur les consignes de l'arbitre « prêt ? -jouez » et ce, en jouant la 2ème bille, qui est celle placée dans le coin extérieur droit sur la 3ème à droite du trou vers l'AVANT OU L'ARRIERE au choix du joueur. (Fig. 02)
- Si aucun joueur ne marque la 1ère bille (bille dans le trou), celui qui placera la sienne le plus près du bord du trou adverse (VERS LE CENTRE), prendra le tour de "dégagement" par un premier coup de jeu.
- Si les deux premières billes de montage sont marquées, le joueur qui placera une de ses billes de dégagement le plus près du trou adverse (ou marquée) prendra le tour. Si les deux joueurs marquent la 2e ou 3e bille, la bille qui reste en jeu, le plus près du trou adverse donne l'avantage au joueur qui a joué cette bille. Si les 2 & 3 sont marquées, jouer les 4 & 5 en même temps sur les consignes de l'arbitre « prêt ? -jouez ». <MÊMES REGLES DE PRIORITE>.
- La 4e bille se trouvant à l'extérieur gauche, doit se jouer sur la 5e en cas de nouvelle égalité. Vers l'avant ou l'arrière, au choix. <Idem pour n°2 et 3>.
- Quand un joueur prend la priorité, le "dégagement" se fait à tour de rôle, dans n'importe quel sens ou ordre, intérieur vers extérieur ou l'inverse, au choix du joueur.
- Le choix n'est pas influencé par une bille GENANTE, zone 7 cm, qui devra être retirée et qui sera ensuite replacée EN PRIORITE SUR TOUTES AUTRES et qui ne pourra pas être jouée sur demande. Elle ne peut être jouée que si elle devient la dernière bille jouable.
- Si au "dégagement" de la 2e sur la 3e ou de la 4e sur la 5e, le joueur ne touche pas l'autre bille mais que sa bille ne touche pas une autre bille, la bille doit être remise en place et le joueur perd son tour. Si sa bille touche une autre bille, il y a PENALITE d'1 bille et LES 2 BILLES SONT EN JEU.

NB: Il y a la même PENALITE, si par réflexe le joueur ARRETE SA BILLE AVANT d'en toucher une autre.

La bille de pénalité doit être désignée par le joueur bénéficiaire à l'arbitre, pour que celui-ci, et uniquement lui, enlève, la bille de pénalité de la table.

La bille de pénalité se prend AVANT le coup suivant et elle doit toujours être en jeu.

ATTENTION, EXCEPTION au dégagement : La bille désignée pour être retirée DOIT ETRE UNE BILLE EN JEU : l'adversaire doit donc DEGAGER DEUX BILLES si aucune bille en jeu n'est retirable. (SEUL cas rare de pénalité à réaliser APRES avoir joué)

1.6.2 (ART J /03) CAS SPECIAL AU DEGAGEMENT

- a) Les billes 2 & 4 ne peuvent être MARQUEES DANS LE TROU-BUT TOUCHANT les 3 & 5, en passant AU-DESSUS DU BOUCHON.
- b) Une bille DOIT ETRE EN JEU POUR ETRE VALABLE.
- c) Si la bille touche directement une autre : voir PENALITE. L'autre bille pas touchée est considérée en jeu.
- d) Si une bille NON EN JEU est marquée, elle DOIT ETRE REMISE EN PLACE. Cas d'une bille "dérangée" au démontage et POUSSEE PAR UNE AUTRE qui, elle reste dans le jeu.

1.6.3 (ART J/04) Bille non valable

- a) LA SEULE BILLE VALABLE, doit être jouée, par LA BANDE, BOUCHON OU BILLE ADVERSE, ou marquée par l'ADVERSAIRE; les bouchons de trou ne sont pas considérés.
- b) Les bouchons de trou PEUVENT ETRE considérés valables, si la bille TOUCHE ENSUITE UN POINT VALABLE : bille adverse, bande ou autre bouchon. Si après un bouchon de trou on touche une de ses propres billes, il y a pénalité d'une bille.
- c) Jouer sur SA BILLE, toucher sa bille en premier lieu, JOUER DIRECTEMENT, même accidentellement est PENALISE. Voir Pénalités.

1.6.4 (ART J / 05) INTERDICTION

Il est INTERDIT DE MARQUER VALABLEMENT, une de SES billes après avoir joué UNE AUTRE par la bande, bouchon ou bille adverse : LA BILLE EST CONSIDEREE POUSSEE.

1.6.5 (ART J / 06) FAUTE TECHNIQUE : (toucher une bille)

1- LA BILLE DU JOUEUR :

- a) Est marquée VALABLEMENT après avoir été touchée par le BOUT DE LA QUEUE GARNIE D'UN PROCEDE, seul point VALABLE.
- b) Ne sera JAMAIS REMISE EN PLACE, elle restera où elle est, SAUF si elle TOMBE EN DEHORS de la surface, elle sera alors remise AU CENTRE ou dans le bac en attendant que cette place soit libre.
- c) Lors du dégagement, si une de ses billes tombe en dehors de la surface, elle sera alors remise au centre ou dans le bac en attendant que cette place soit libre. (Pas de bille de pénalité).
- d) Si dans ce même cas la deuxième bille serait marquée, elle reste valable et le joueur ne perd pas son tour.
- e) TOUCHEE DEUX FOIS reste où elle est ; si elle est MARQUEE, il y a PENALITE d'une bille et la bille marquée est replacée au centre. Si elle n'est pas marquée, il y a PENALITE d'une bille.

2- LA BILLE ADVERSE :

- a) Pousser la bille adverse hors du jeu est considérée comme marquée valablement (forme de pénalité). Le joueur qui a poussé la bille adverse garde son tour s'il a marqué sa bille.
- b) Toucher la bille adverse ou la jouer amène une pénalité d'une bille. Le joueur cède son tour.
- c) Marquée avec autre chose que la queue ou avec sa queue par erreur, est VALABLE.
- d) Si elle est touchée, il y a PENALITE d'une bille.
- e) Une bille qui tombe SEULE, est VALABLE, le joueur continue son "coup de jeu". Seul l'arbitre peut juger la bille valable sans appel, si la bille est marquée SANS INTERVENTION ANORMALE DE L'EXTERIEUR. Le joueur qui joue gagne la manche s'il marque VALABLEMENT sa dernière bille, même en tombant la dernière. Si un joueur voit sa dernière bille marquée dans ce cas : il gagne si son adversaire a terminé son coup de jeu.
- f) JOUER LA BILLE ADVERSE : PENALITE d'une bille. Si elle est marquée, elle reste marquée.

Quand un joueur a fini son coup de jeu, celui-ci ne peut pas déranger son adversaire (laisser sa craie sur le billard, se mettre dans sa ligne de vision, etc...). Soyez fair play !

1.6.6 (ART J / 07) COUP DE JEU

- a) Toute bille touchée avec autre chose que le procédé est considérée comme fautive (pénalité d'une bille), que ce soit AVANT ou APRES le coup.
- b) Un COUP DE JEU commence au premier touché de bille et se termine dès la sortie de la table.
- c) Si un joueur marque VALABLEMENT et en MEME TEMPS la bille adverse, il CONTINUE de jouer SAUF si la bille ADVERSE EST POUSSEE par autre chose que l'une ou l'autre des billes restant en jeu. (DEGAGER UN TROU PAR EX, et si c'est volontaire avec la main pour marquer sa dernière, il y a pénalité et la bille marquée est remise au centre.
- d) En cas de BILLE A BILLE(1 à 1), le joueur QUI JOUE GAGNE LA MANCHE, même si, après avoir joué sur une autre sa bille tombe la dernière.
- e) Si un joueur reste avec UNE OU PLUSIEURS BILLES, il continue son coup de jeu, et peut GAGNER LA MANCHE s'il marque toutes les billes restant en jeu, bien qu'ayant marqué la dernière de l'adversaire.
- f) Il n'y a pas d'obligation de dégager un trou bouché par une de ses billes. Il s'agit d'une décision stratégique et d'une tactique possible pour permettre le placement de son jeu. L'adversaire peut toujours dégager un des trous.

RAPPEL : Un joueur ne peut JAMAIS ETRE PENALISE pendant un coup VALABLE.

1.6.7 (ART J / 08) BILLE VALABLE MARQUEE INVOLONTAIREMENT

Si un joueur en marquant valablement une de ses billes, en marque une ou plusieurs autres, ces billes sont VALABLES, même au "dégagement" et ce dans N'IMPORTE QUEL ORDRE (ou TROU) il peut continuer son "COUP DE JEU" et gagner la manche.

NOTE: Une bille qui n'est pas encore en jeu, touchée n'est pas FAUTIVE : remettre en place cette bille après l'arrêt complet.

1.6.8 (ART J / 09) PENALITES

- La bille de pénalité ne peut être qu'une bille en jeu.
- La bille doit être retirée directement après la faute, (sauf exception au dégagement)
- Il N'EST PAS possible de prendre en pénalité une bille NON EN JEU, et AVANT UN COUP DE JEU COMPLET.
- Une bille, MARQUEE DIRECTEMENT.
- Une bille touchée 2x et marquée.
- Une bille poussée par une autre SAUF SI CETTE AUTRE EST VALABLE.
- Une bille touchée et marquée avec autre chose que le procédé, amène une PENALITE

- Une bille collée ne peut être jouée directement (pénalité une bille, si marquée on la replace au centre)

RESUME DES PRINCIPALES FAUTES PENALISEES :

Toute faute amène une PENALITE d'une bille (exemples)

- Arrêter sa bille jouée
- Toucher directement une bille en jeu au dégagement.
- Jouer une bille adverse. (Si elle est marquée, elle reste marquée et l'adversaire a droit à une bille de pénalité supplémentaire).
- Toucher deux fois sa bille SANS MARQUER.
- Jouer directement sur une de ses billes.
- Une bille jouée avant l'arrêt complet de toutes les billes (sans marquer)
- Une bille qui passe directement ou indirectement au-dessus des bouchons.
- Après avoir poussé une bille adverse hors de la surface de jeux (bille de pénalité : celle poussée en dehors de la surface de jeu)
- Toucher une bille avec autre chose que le procédé.

PENALITE d'une bille et remise de la bille fautive au centre. (exemples)

- Bille marquée par poussée.
- Marquer sa bille en direct.
- Bille qui passe directement ou indirectement au-dessus des bouchons et marquée.
- Bille touchée deux fois et MARQUEE
- Toute bille marquée par un autre moyen que le touché par le procédé.
- Une bille marquée mais jouée avant l'arrêt complet de toutes les billes.

Il est interdit de quitter la partie pour aller aux toilettes, ou pour un appel GSM sans en avertir l'arbitre et recevoir son consentement.

TOUS LES REGLEMENTS SONT ETABLIS POUR ARBITRER LES LITIGES.

En cas d'imprévu les REGLES SONT ADAPTEES et UN COMITE EST CHARGE DE FAIRE RESPECTER L'ENSEMBLE DE CES REGLES

Fig 01

LA NUMEROTATION FICTIVE DES BILLES EST, 1 AU DEPART, 2 ET 3 DU COIN DROIT VERS BOUCHON, 4 ET 5 DE GAUCHE VERS BOUCHON <VOIR DESSIN>

E J/01 a LES DEUX BILLES N°1 DOIVENT TOUCHER LA BANDE DE GAUCHE POUR ETRE EN JEU, SINON IL FAUT RECOMMENCER LES 2 DEPARTS.

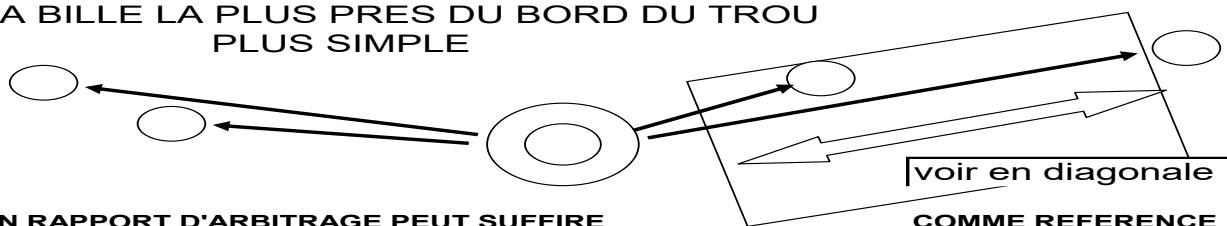
une seule bille marquée doit être remise en place SI LA 2e N'EST PAS EN JEU



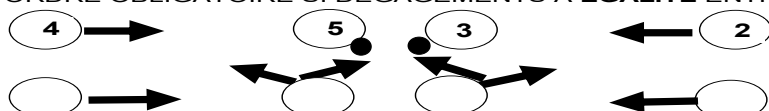
IL EST INTERDIT DE PLACER LA BILLE N°1 D'UNE AUTRE FACON



EJ/01 d L'AVANTAGE EST TOUJOURS DETERMINE PAR LA BILLE LA PLUS PRES DU BORD DU TROU PLUS SIMPLE

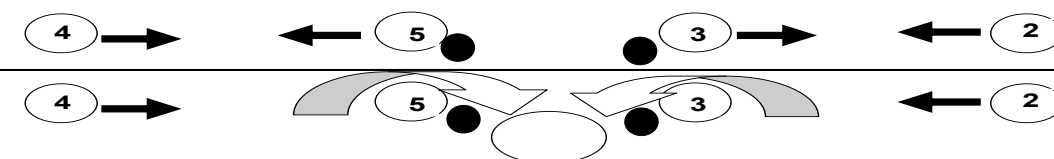


ORDRE OBLIGATOIRE SI DEGAGEMENTS A EGALITE ENTRE JOUEURS



LES BILLES 2 ou 4 PEUVENT PASSER EN AVANT OU EN ARRIERE MEME NE CAS DE DEGAGEMENT SIMULTANE

ORDRE DE DEGAGEMENT LIBRE SI DEGAGEMENT ALTERNATIF



LES BILLES 2 OU 4 NE PEUVENT PAS PASSER AU DESSUS DES BOUCHONS DE TROUS ADJACENT, MAIS SONT VALABLES DANS LE BUT OPPOSE, MEME EN PASSANT AU DESSUS DES BOUCHONS DU CENTRE;

UNE BILLE DU JOUEUR SORTIE DU JEU DOIT ETRE REPLACEE AU CENTRE, LE JOUEUR CONTINUE SI L'AUTRE BILLE EST MARQUEE.

UNE ZONE DE 7 CM EST DESIGNEE POUR PERMETTRE
LE PASSAGE DES BILLES DE DEGAGEMENT
UNE BILLE DANS LE PASSAGE DOIT ETRE RETIREE
CETTE DERNIERE REPLACEE EN PRIORITE SUR TOUTES
AUTRES QUI PRENDRAIENT SA PLACE.
SERA REMISE QUAND CETTE PLACE SERA LIBRE,
JAMAIS A LA DEMANDE.

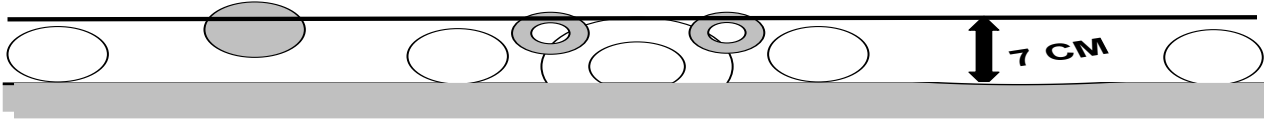


TABLE DES MATIERES

REGLEMENT DE L'ENTENTE EACB.....	2
1.1 LEXIQUE : COMPOSITION, TITRES ET TERMES REGLEMENTAIRES	2
1.2 DIRECTION ADMINISTRATIVE.....	3
1.2.1 (ART A/01) COMITE DE L'ENTENTE E.A.C.B.....	3
1.2.2 (ART A/02) COMITE ADMINISTRATIF	3
1.2.3 (ART A/03) CRITERES DE SELECTION pour les CANDIDATS au C.E.A.	4
1.3 GENERALITES	5
1.3.1 (ART B/01) LA SOCIETE.....	5
1.3.2 (ART B/02) LE LOCAL.....	5
1.3.3 (ART B/03) LES BILLARDS.....	6
1.3.4 (ART B/04) CALENDRIER & DATES LIMITEES DES RENCONTRES	7
1.3.5 (ART B/05) INSCRIPTION EQUIPE	7
1.3.6 (ART B/06) AFFILIATION JOUEURS	8
1.3.7 (ART B/07) QUALITE DE L'INSCRIPTION JOUEURS.....	9
1.3.8 (ART B/08) AFFILIATION	9
1.3.9 (ART B/10) SUSPENSIONS ET RADIATION	10
1.3.10 (ART B/11) REMISE DES PRIX	10
1.3.11 (ART B/12) DIVERS - (ADMINISTRATION)	10
1.4 PRINCIPE DES RENCONTRES	12
1.4.1 (ART C/01) COMPOSITION DES EQUIPES EN MATCH	12
1.4.2 (ART C/02) DISPOSITION POUR DEBUTER LES RENCONTRES	12
1.4.3 (ART C/03) VALIDITE ET DEROULEMENT D'UNE RENCONTRE.....	12
1.4.4 (ART C/04) LA FEUILLE DE MATCH (ou rapport d'arbitrage).....	14
1.4.5 (ART C/05) ABSENCES DE JOUEURS LORS DES RENCONTRES	15
1.4.6 (ART C/06) L'ARBITRE ET REGLES D'ARBITRAGE	15
1.4.7 (ART C/07) RECLAMATIONS sur le déroulement d'une rencontre	16
1.5 CLASSEMENTS	17
1.5.1 (ART D/01) CLASSEMENT EQUIPES CHAMPIONNAT	17
1.5.2 (ART D/02) FORFAIT	17
1.5.3 (ART D/03) FORFAIT GENERAL	17
1.5.4 (ART D/04) MONTEE ET DESCENTE (changement de division)	18
1.5.5 (ART D/05) CLASSEMENT INDIVIDUEL	18

1.5.6	(ART D/06) COUPE EACB : TOUTES LES EQUIPES INSCRITES AU DEPART	19
1.6	REGLEMENT DU JEU	20
1.6.1	(ART J / 01) MISE EN JEU (appelé : DEMONTAGE ou DEGAGEMENT).....	20
1.6.2	(ART J /03) CAS SPECIAL AU DEGAGEMENT	21
1.6.3	(ART J/04) Bille non valable	21
1.6.4	(ART J / 05) INTERDICTION	21
1.6.5	(ART J / 06) FAUTE TECHNIQUE : (toucher une bille)	21
1.6.6	(ART J / 07) COUP DE JEU	22
1.6.7	(ART J / 08) BILLE VALABLE MARQUEE INVOLONTAIREMENT	22
1.6.8	(ART J / 09) PENALITES.....	22