

**Fédération Nationale des Jeux de Paume**

**N.K.-F.N.J.P.**

**REGLEMENT D'ORDRE INTERIEUR**

## Sommaire

<b>REGLEMENT D'ORDRE INTERIEUR .....</b>	<b>1</b>
<b>ABREVIATIONS .....</b>	<b>8</b>
<b>TITRE I .....</b>	<b>9</b>
<b>GENERALITES .....</b>	<b>9</b>
Art. 1.1 Fondation - dénomination .....	9
Art. 1.2 Composition .....	9
Art. 1.3 Evocation de Sujets étrangers à la NK-FNJP .....	9
Art. 1.4 Obligations des membres de la NK-FNJP .....	9
Art. 1.5 Perte de la qualité de membre de la NK-FNJP .....	9
Art. 1.6 Distinctions honorifiques .....	9
Art. 1.7 Patronage ou concours à d'autres groupements de balle pelote .....	10
Art. 1.8 Affiliation de la NK-FNJP au C.O.I.B. ....	10
Art. 1.9 Intégration de sociétés et équipes d'autre pays .....	10
Art. 1.10 .....	10
Art. 1.11 Langue .....	10
Art. 1.12 Publication .....	10
Art. 1.13 Modification au R.O.I .....	10
Art. 1.14 Entrée en vigueur des modifications au R.O.I .....	10
<b>TITRE II .....</b>	<b>11</b>
<b>DISPOSITIONS RELATIVES A TOUS LES COMITES FEDERAUX .....</b>	<b>11</b>
Art. 2.1 Définition .....	11
Art. 2.2 Fonctions dirigeantes et administratives - incompatibilités .....	11
Art. 2.3 Fonctionnement des comités fédéraux .....	11
Art. 2.4 Remplacement d'un membre effectif d'un comité par un suppléant .....	12
Art. 2.5 Membre de comité excusé .....	12
Art. 2.6 Membre absent et non excusé .....	12
Art. 2.7 Cas spécial (membre d'un comité non admis à la délibération) .....	12
Art. 2.8 Réunions (modalités) / Demande écrite pour convoquer une réunion .....	12
Art. 2.9 De la votation .....	12
Art. 2.10 Election au sein d'un comité fédéral .....	12
Art. 2.11 Validité des réunions .....	13
Art. 2.12 Réunion des comités et procès-verbaux .....	13
Art. 2.13 Fixation de la date de mise en application des décisions prises .....	13
Art. 2.14 Cartes d'identification .....	13
Art. 2.15 Possibilité d'inviter (à une réunion de comité ou groupe de travail) .....	13
Art. 2.16 Groupes de travail .....	13
Art. 2.17 Des candidatures et des élections .....	14
Art. 2.18 Nouveau mandat .....	14
Art. 2.19 Procédure à suivre pour un document reçu par erreur .....	14
Art. 2.20 Frais administratifs et débours résultant d'une réunion .....	14
Art. 2.21 Comités incomplets .....	14
Art. 2.22 De la présidence fédérale .....	14
<b>TITRE III .....</b>	<b>15</b>
<b>LE CONSEIL D'ADMINISTRATION .....</b>	<b>15</b>
Art. 3.1 Composition .....	15
Art. 3.2 Attributions .....	15
Art. 3.3 Groupes de travail .....	15

<b>TITRE IV.....</b>	<b>16</b>
<b>LE COMITE D'APPEL.....</b>	<b>16</b>
Art. 4.1 Composition.....	16
Art. 4.2 Attributions.....	16
Art. 4.3 Interdictions (assister à la délibération / siéger).....	16
<b>TITRE V.....</b>	<b>17</b>
<b>LE COMITE SPORTIF.....</b>	<b>17</b>
Art. 5.1 Composition.....	17
Art. 5.2 Attributions.....	17
<b>TITRE VI.....</b>	<b>18</b>
<b>LES ENTITES.....</b>	<b>18</b>
<b>TITRE VII.....</b>	<b>19</b>
<b>ARBITRAGE.....</b>	<b>19</b>
Art. 7.1 Des arbitres.....	19
Art. 7.2 Arbitres et joueurs.....	20
<b>TITRE VIII.....</b>	<b>21</b>
<b>REGLEMENT DES CONFLITS ET LITIGES.....</b>	<b>21</b>
GENERALITES.....	21
CHAPITRE 1.....	21
DES INSTANCES FEDERALES.....	21
Art. 8.1 Recevabilité.....	21
Art. 8.2 Débats.....	22
Art. 8.3 Procédure.....	22
Art. 8.4 Transaction.....	22
Art. 8.5 L'appel.....	23
Art. 8.6 Procédure d'introduction d'un appel.....	23
Art. 8.7 Caution.....	23
Art. 8.8 Appels suspensifs et non suspensifs.....	24
Art. 8.9 Luites à ne pas rejouer en cas de diminution de peine (appel, cassation).....	24
Art. 8.10 Nullité de l'appel.....	24
Art. 8.11 Retrait de l'appel.....	24
Art. 8.12 Membre de comité non admis à une délibération.....	24
Art. 8.13 Paiement des amendes.....	24
Art. 8.14 Destination du montant des amendes infligées.....	24
CHAPITRE 2.....	25
DES INSTANCES JUDICIAIRES.....	25
Art. 8.15 Compétence des tribunaux civils.....	25
<b>TITRE IX.....</b>	<b>26</b>
<b>CORRESPONDANCE.....</b>	<b>26</b>
Art. 9.1 Destination de la correspondance - signatures obligatoires.....	26
<b>TITRE X.....</b>	<b>27</b>
<b>TRESORERIE.....</b>	<b>27</b>
Art. 10.1 Recettes.....	27
Art. 10.2 Taxes.....	27
Art. 10.3 Tickets d'entrée et abonnements.....	27

Art. 10.4 Obligation de délivrance des tickets d'entrée.....	27
Art. 10.5 Versement à la trésorerie générale.....	27
Art. 10.6 Interdiction aux sociétés de délivrer (cartes et abonnements) .....	27
Art. 10.7 Gestion des fonds .....	27
Art. 10.8 Respect des prescriptions légales (comités et sociétés).....	27
Art. 10.9 Compte financier .....	27
<b>TITRE XI.....</b>	<b>28</b>
<b>CAUTIONNEMENTS.....</b>	<b>28</b>
<b>TITRE XII.....</b>	<b>28</b>
<b>SOCIETES.....</b>	<b>28</b>
Art. 12.1 Affiliation .....	28
Art. 12.2 Conditions d'affiliation et d'agrément d'un changement d'entité .....	28
Art. 12.3 Dénomination.....	28
Art. 12.4 Affectation d'une nouvelle société ou équipe dans une division .....	28
Art. 12.5 Obligations et responsabilités.....	28
Art. 12.6 Responsabilité pécuniaire des sociétés pour leurs équipes et joueurs .....	29
Art. 12.7 Cessation d'activité .....	29
Art. 12.8 Formulaire unique .....	29
Art. 12.9 Reclassement et déclassement des joueurs.....	29
Art. 12.10 Aligner plus d'une équipe dans une même division .....	29
Art. 12.11 Refus de monter ou de se maintenir.....	29
Art. 12.12 Forfait général .....	29
Art. 12.13 Obligation d'aligner une équipe en « cadets ».....	30
Art. 12.14 Mise en instance de radiation .....	30
Art. 12.15 Recrutement des arbitres.....	30
Art. 12.16 Indemnités de formation .....	31
<b>TITRE XIII.....</b>	<b>32</b>
<b>EQUIPES.....</b>	<b>32</b>
Art. 13.1 Catégories - divisions .....	32
Art. 13.2 Composition.....	32
Art. 13.3 Lutttes d'entraînement.....	33
Art. 13.4 Changements de composition.....	33
Art. 13.5 Changement de joueur(s) autorisé par lutte indépendante.....	33
Art. 13.6 Changement de joueur en cas de blessure.....	33
Art. 13.7 Remplacements .....	34
Art. 13.8 Composition irrégulière .....	34
Art. 13.9 Equipe en retard ou incomplète.....	34
Art. 13.10 Abandon de jeu.....	34
Art. 13.11 Equipement .....	34
<b>TITRE XIV .....</b>	<b>36</b>
<b>JOUEURS.....</b>	<b>36</b>
Art. 14.1 Affiliation .....	36
Art. 14.2 Double affiliation non autorisée .....	36
Art. 14.3 Participation à deux organisations différentes la même journée.....	36
Art. 14.4 Joueurs libres d'office.....	36
Art. 14.5 Joueurs libres après décision des comités compétents .....	36
Art. 14.6 Affiliation future des joueurs rendus libres .....	36
Art. 14.7 Joueurs pouvant être alignés .....	36
Art. 14.8 Joueur aligné par sa société : restrictions - interdictions.....	37
Art. 14.9 Remplacements .....	37
Art. 14.10 Remplacements autorisés à partir du 15 août .....	37
Art. 14.11 Sanction prononcée par une société.....	38

Art. 14.12 Transmission des documents d'affiliation.....	38
Art. 14.13 « Double affiliation » en jeunes.....	38
Art. 14.13 bis « Double affiliation » en adultes - vétérans .....	38
Art. 14.14 Nouveau document d'affiliation en cas de liberté obtenue.....	38
Art. 14.15 Nouveau document d'affiliation en cas de transfert .....	38
Art. 14.16 Affiliation temporaire d'un joueur libre à une entité (fronton).....	38
Art. 14.17 Correspondance destinée à un joueur.....	38
Art. 14.18 Chef d'équipe.....	38
Art. 14.19 Dissimulation de matières ou objets dans des bracelets .....	38
Art. 14.20 Abandon de jeu.....	39
Art. 14.21 Comportement sur le ballodrome .....	39
Art. 14.22 Interdiction de prise de stimulants.....	39
Art. 14.23 Notion de prestation effective d'un joueur .....	39
Art. 14.24 Coach.....	39
Art. 14.25 Incompatibilité joueur et arbitre .....	39
<b>TITRE XV .....</b>	<b>40</b>
<b>Les cartes de sanctions.....</b>	<b>40</b>
Art. 15.1 La carte jaune.....	40
Art. 15.2 La carte rouge.....	41
<b>TITRE XVI .....</b>	<b>42</b>
<b>TRANSFERTS.....</b>	<b>42</b>
<b>TITRE XVII .....</b>	<b>42</b>
<b>FUSIONS .....</b>	<b>42</b>
<b>TITRE XVIII .....</b>	<b>42</b>
<b>ORGANISATION MATERIELLE.....</b>	<b>42</b>
<b>TITRE XIX .....</b>	<b>42</b>
<b>LE GANT.....</b>	<b>42</b>
<b>TITRE XX .....</b>	<b>43</b>
<b>LES ORGANISATIONS .....</b>	<b>43</b>
<b>CHAPITRE 1 - LES CHAMPIONNATS.....</b>	<b>43</b>
<b>EXPOSE INTRODUCTIF .....</b>	<b>43</b>
Art. 20.1 Organisations régionales.....	43
Art. 20.2 Organisation nationales.....	43
Art. 20.3 Championnat de Belgique pour les équipes de régionale et de jeunes .....	43
Art. 20.4 Championnats : conditions pour être aligné.....	43
Art. 20.5 Modalités d'une organisation .....	43
Art. 20.6 Fixation des lieux, dates et heures des rencontres .....	44
Art. 20.7 Modification au programme.....	44
Art. 20.8 Programmes non respectés.....	44
Art. 20.9 .....	44
Art. 20.10 Championnats nationaux : fixation des dates .....	44
Art. 20.11 Modification au calendrier .....	44
Art. 20.12 Luites de championnat remises ou à continuer .....	44
Art. 20.13 Luites de championnat disputées en aller-retour entre trois équipes.....	45
Art. 20.14 Luites « aller » avant « retour » / dernière journée de championnat .....	45

Art. 20.15 Lutte arrêtée définitivement à la suite d'incidents graves .....	45
Art. 20.16 Composition des équipes en cas de remise ou de reprise d'une lutte.....	45
Art. 20.17 Lutte non disputée .....	46
Art. 20.18 Priorité .....	46
Art. 20.19 Deux luttes de championnat le même jour (même division) .....	46
<b>CHAPITRE 2 - LES AUTRES ORGANISATIONS .....</b>	<b>46</b>
Art. 20.20 Tournois – Coupe de Belgique .....	46
Art. 20.21 Dénominations diverses .....	47
Art. 20.22 Sélections.....	47
Art. 20.23 Calendrier.....	48
Art. 20.24 .....	48
Art. 20.25 Organisations avec plus de deux équipes.....	48
Art. 20.26 Equipe locale dans une organisation à plusieurs éliminatoires.....	48
Art. 20.27 Finales.....	48
Art. 20.28 Incompatibilités.....	49
Art. 20.29 Priorité à donner si 2 rencontres le même jour dont une lutte amicale.....	49
Art. 20.30 Interdiction de (se faire) remplacer.....	49
Art. 20.31 Lutte remise : autorisation préalable du comité compétent .....	49
Art. 20.32 Lutte ne figurant pas au programme officiel .....	49
Art. 20.33 Tableau des luttes .....	49
Art. 20.34 Organisations protégées .....	50
Art. 20.35 Accord d'engagement .....	50
<b>CHAPITRE 3.....</b>	<b>52</b>
<b>CHAMPIONNATS ET AUTRES ORGANISATIONS.....</b>	<b>52</b>
Art. 20.36 Programmes et affiches.....	52
Art. 20.37 Jouer sur un ballodrome autre que le(s) sien(s) .....	52
Art. 20.38 Deux luttes le même jour sur un même ballodrome.....	52
Art. 20.39 Haut-parleurs : emploi interdit .....	52
Art. 20.40 Corruption.....	52
 <b>TITRE XXI .....</b>	 <b>53</b>
 <b>REDEVANCES - DEBOURS - FRAIS DE DEPLACEMENT .....</b>	 <b>53</b>
Art. 21.1 Débours.....	53
Art. 21.2 Frais de déplacement .....	53
Art. 21.3 Arbitre .....	53
Art. 21.4 Luttes de championnat.....	53
Art. 21.5 Autres organisations .....	53
Art. 21.6 Recette .....	53
Art. 21.7 Journée non débutée avec équipes sur place ou recette non acquise.....	53
Art. 21.8 Journée entre trois équipes avec recette acquise.....	54
Art. 21.9 Journée entre quatre équipes avec recette acquise .....	54
Art. 21.10 Lutte prévue entre deux équipes : l'une est absente.....	54
Art. 21.11 Absence d'une ou plusieurs équipes .....	54
Art. 21.12 Intempéries : débours dus aux arbitres.....	55
Art. 21.13 .....	55
Art. 21.14 Luttes continuées.....	55
Art. 21.15 Rencontre ou journée impossible à entamer suite à l'absence d'équipe(s), qu'en est-il du débours à l'arbitre ? .....	55
Art. 21.16 Débours dû à l'arbitre : modalités – constat de non paiement.....	55
Art. 21.17 Acte de mauvais gré .....	55
 <b>TITRE XXII .....</b>	 <b>56</b>
 <b>COTATION ET CLASSEMENT .....</b>	 <b>56</b>
Art. 22.1 Classement.....	56
Art. 22.2 Attribution des points .....	56
Art. 22.3 Forfait général.....	57
Art. 22.4 Equipes qualifiées.....	57
Art. 22.5 Elimatoire non terminée : désignation de l'équipe finaliste .....	57

<b>TITRE XXIII .....</b>	<b>59</b>
<b>FORFAITS.....</b>	<b>59</b>
<b>TITRE XXIV .....</b>	<b>59</b>
<b>REGLEMENT DU JEU DE BALLE PELOTE.....</b>	<b>59</b>
<b>TITRE XXV .....</b>	<b>60</b>
<b>LA BALLE AU FRONTON « Belge ».....</b>	<b>60</b>
Art. 25.1 Le fronton .....	60
Art. 25.2 Règlement sportif .....	60
Art. 25.3 Agrément du fronton .....	63
Art. 25.4 Participants.....	63
Art. 25.5 Comités compétents.....	63
<b>TITRE XXVI.....</b>	<b>65</b>
<b>BAREME DES SANCTIONS.....</b>	<b>65</b>

## ABREVIATIONS

NK-FNJP	Fédération Nationale de Balle Pelote
C.A.	Conseil d'Administration
C.A.P.	Comité d'Appel
C.S.	Comité Sportif
A.G.	Assemblée Générale
N/A	Pas d'application
P.V.	Procès-Verbal



# TITRE I

## GENERALITES

### **Art. 1.1 Fondation - dénomination**

Voir statuts en annexe

### **Art. 1.2 Composition**

Voir statuts en annexe

### **Art. 1.3 Evocation de Sujets étrangers à la NK-FNJP**

La fédération s'interdit toute discussion sur des sujets étrangers aux buts qu'elle poursuit.

### **Art. 1.4 Obligations des membres de la NK-FNJP**

Les membres de la fédération s'engagent :

- a) à respecter les statuts et le règlement d'ordre intérieur qu'ils sont censés connaître;
- b) à faire tout ce qui est en leur pouvoir pour développer la balle pelote;
- c) à ne pas organiser ou assister à des réunions ayant essentiellement pour buts :
  - de déroger aux statuts et au règlement d'ordre intérieur;
  - de porter préjudice à la NK-FNJP.;
  - de nuire à la réputation de ses membres dirigeants;
- d) à ne pas poser des actes, publier, faire ou laisser publier des écrits pouvant nuire au bon fonctionnement de la NK-FNJP. ou de nature à porter préjudice à ses membres dirigeants.

### **Art. 1.5 Perte de la qualité de membre de la NK-FNJP**

Perdent leur qualité de membre de la NK-FNJP. :

- a) les membres démissionnaires;
- b) les membres radiés.

### **Art. 1.6 Distinctions honorifiques**

N/A

## **Art. 1.7 Patronage ou concours à d'autres groupements de balle pelote**

N/A

## **Art. 1.8 Affiliation de la NK-FNJP au C.O.I.B.**

La F.R.N.P. est affiliée au Comité Olympique et Interfédéral Belge (C.O.I.B.).

## **Art. 1.9 Intégration de sociétés et équipes d'autre pays**

Des sociétés ou des équipes d'autres pays pourront être admises à faire partie de la NK-FNJP pour autant qu'un accord officiel soit établi entre les fédérations concernées.

## **Art. 1.10**

Réservé.

## **Art. 1.11 Langue**

La NK-FNJP comprend des membres et administre des comités fédéraux et des sociétés appartenant aux différentes régions du pays.

Le C.A., le C.A.P. et le C.S. seront composés de membres appartenant aux rôles linguistiques français et néerlandais. Leurs débats se feront en français ou en néerlandais avec traduction subséquente. Leurs communications et publications seront faites simultanément en français et en néerlandais. Ils instruiront les affaires leur soumises dans la langue choisie par la ou les partie(s) concernée(s).

## **Art. 1.12 Publication**

*Diffusion des procès-verbaux*

Les P.V. des réunions des comités fédéraux seront publiés sur le site internet de la fédération dans les 30 jours suivant la date de la réunion. en français et en néerlandais;

## **Art. 1.13 Modification au R.O.I.**

Les propositions de modification au règlement d'ordre intérieur doivent être transmises au secrétaire de la NK-FNJP. Elles peuvent être introduites par tous les comités ou par tout membre de la fédération.

## **Art. 1.14 Entrée en vigueur des modifications au R.O.I.**

Les modifications au règlement d'ordre intérieur entreront en vigueur à la date fixée par le C.A.

## TITRE II

### DISPOSITIONS RELATIVES A TOUS LES COMITES FEDERAUX

#### Art. 2.1 Définition

*SONT CONSIDERES COMME COMITES FEDERAUX*

- Le conseil d'administration (C.A.)
- Le comité d'appel (C.A.P.)
- Le comité sportif (C.S.)

#### Art. 2.2 Fonctions dirigeantes et administratives - incompatibilités

*DEFINITIONS ET INCOMPATIBILITES*

- a) On appelle fonction dirigeante celle de président d'un comité fédéral.
- b) On appelle fonction administrative celle de secrétaire ou de trésorier d'un comité fédéral.
- c) Les fonctions dirigeantes et administratives ne peuvent jamais être cumulées dans un même comité.  
Les fonctions dirigeantes ne peuvent être exercées que dans un seul comité fédéral.
- d) Au sein des comités fédéraux, tous les membres ont le droit de vote ; il en est de même pour les titulaires d'une fonction administrative (sauf en matière disciplinaire).
- e) Un membre, effectif, des comités suivants: C.A., C.A.P., C.S., ne pourra jamais être membre effectif dans un autre de ces comités.
- f) Pour être élu membre d'un comité, il faut avoir atteint l'âge de 18 ans et jouir de ses droits civils et politiques.

#### Art. 2.3 Fonctionnement des comités fédéraux

- a) Le mandat de président du CA a une durée de deux ans. Une fonction administrative est attribuée pour une durée de quatre ans. En cas de révocation, celle-ci sera décidée par le CA.
- b) Tous les mandats prennent fin d'office dès que les titulaires ne réunissent plus les conditions requises pour faire partie des comités où ils exercent leurs fonctions.
- c) Le président fédéral est élu par les membres du CA. Chacun disposera d'une voix. Le président devra récolter la majorité des voix des représentants de chacune des ailes.
- e) Chaque comité désignera un vice-président en son sein. Il appartiendra à un autre rôle linguistique que celui du président.
- g) Les titulaires d'une fonction administrative au sein d'un comité national sont nommés par le conseil d'administration. .

## **Art. 2.4 Remplacement d'un membre effectif d'un comité par un suppléant**

N/A

## **Art. 2.5 Membre de comité excusé**

Un membre de comité "empêché" doit, avant le début de la réunion, avertir le secrétaire du comité qui l'a convoqué et son suppléant. De plus, il devra faire parvenir dans le meilleur délai au secrétaire concerné un document probant justifiant son absence faute de quoi il sera considéré comme absent non excusé. Le comité compétent appréciera si l'excuse est réputée valable ou non.

## **Art. 2.6 Membre absent et non excusé**

Tout membre de comité absent et non excusé, à trois réunions durant la même année civile, sera considéré d'office comme démissionnaire dans ce comité.

## **Art. 2.7 Cas spécial (membre d'un comité non admis à la délibération)**

Aucun membre de comité ne peut assister à la délibération, ni être conseil, lorsque le comité dont il est membre examine une ou des affaires intéressant la société dont il fait partie. Il devra également se retirer en cas d'intérêt direct, soit pour lui-même, soit pour ses parents, ses enfants ou alliés jusqu'au second degré. S'il est le représentant légal d'un mineur d'âge, il pourra cependant le représenter.

## **Art. 2.8 Réunions (modalités) / Demande écrite pour convoquer une réunion**

Les comités tiennent leurs réunions à l'initiative de leur président; un ordre du jour précis devra figurer sur la convocation. Sur demande écrite accompagnée d'un ordre du jour précis émanant de membres représentant au moins le tiers de l'effectif du comité, le secrétaire devra convoquer une réunion extraordinaire; elle aura lieu dans les 21 jours, et plus tôt s'il y a "urgence" démontrée.

Tant en réunion ordinaire qu'extraordinaire, seuls seront discutés les points figurant à l'ordre du jour, sauf accord pris en début de séance par une majorité égale ou supérieure aux trois quarts des voix représentées.

## **Art. 2.9 De la votation**

Un comité ne peut décider valablement que lorsque au moins la moitié des mandats attribués participent au vote. Si le même problème se présentait au sein d'un comité national, le conseil d'administration désignera le comité appelé à statuer.

Dans les réunions du CS et du CAP, les décisions seront prises à la majorité simple des voix émises; en cas d'égalité de voix, celle du président de la séance sera prépondérante (sauf en cas de vote secret).

Dans les réunions du CA, les décisions seront prises à la majorité simple des votes de chaque aile.

## **Art. 2.10 Election au sein d'un comité fédéral**

N/A

## **Art. 2.11 Validité des réunions**

Dans tous les cas, les convocations par courrier postal ou courriel sont permises. Le délai de convocation des membres ne pourra être inférieur à 5 jours calendrier pour les réunions ordinaires. Ce délai débute le premier jour où l'intéressé a pu prendre connaissance de cette notification. Pour les réunions en cas d'urgence, ce délai est fixé à 3 jours calendrier et les convocations par téléphone sont autorisées.

## **Art. 2.12 Réunion des comités et procès-verbaux**

Les réunions des comités de la NK-FNJP ne sont pas publiques.

Seules sont publiques les assemblées générales de l'A.S.B.L. et les débats contradictoires pouvant déboucher sur une prise de sanction, sauf dans le cas où une des parties demande le huis clos.

Les réunions des comités font l'objet de procès-verbaux. Ces P.V. sont envoyés aux membres du comité concerné. .

L'exemplaire original des procès-verbaux sera signé par le président et le secrétaire de la séance.

Les membres présents qui, conformément aux dispositions du règlement d'ordre intérieur en la matière, ne participent pas à la délibération relative à un dossier spécifique, seront cités nominativement au procès-verbal dans tous les cas où ce fait se produit.

## **Art. 2.13 Fixation de la date de mise en application des décisions prises**

Les comités devront fixer la date de mise en application de leurs décisions, tout en tenant compte du droit d'appel. La durée du sursis sera toujours précisée. Les décisions seront communiquées de façon motivée à la (aux) partie(s) concernée(s). Le joueur sanctionné d'une amende ou d'une suspension est une «partie concernée»; il y a lieu de notifier la sanction au joueur et d'en informer sa société.

## **Art. 2.14 Cartes d'identification**

Les membres des comités nationaux, de l'A.S.B.L. NK-FNJP disposeront d'une carte d'identification, délivrée par le secrétaire.

Cette carte donne droit gratuitement à une place assise aux organisations **qui dépendent de la NK-FNJP**.

Les titulaires d'une telle carte avertiront au préalable l'organisateur s'ils souhaitent faire usage de leur droit à une place assise.

## **Art. 2.15 Possibilité d'inviter (à une réunion de comité ou groupe de travail)**

Un comité ou un groupe de travail peut inviter des personnes de son choix (sans droit de vote) à participer à ses travaux.

## **Art. 2.16 Groupes de travail**

Un comité national qui souhaite former un ou plusieurs groupe(s) de travail adressera à cet effet une demande motivée au C.A. lequel déterminera un nombre maximum de membres par groupe de travail.

## **Art. 2.17 Des candidatures et des élections**

N/A

## **Art. 2.18 Nouveau mandat**

Un nouveau mandat prendra cours à la date de l'élection ou de la désignation. La continuation d'un mandat prendra fin à la date prévue pour le mandat initial.

## **Art. 2.19 Procédure à suivre pour un document reçu par erreur**

N/A

## **Art. 2.20 Frais administratifs et débours résultant d'une réunion**

Dans tous les cas de première instance, les frais administratifs et les débours dus aux membres du comité siégeant sont à charge de la fédération pour autant que la cause soit examinée en séance ordinaire.

Si le comité doit se réunir en séance extraordinaire, il sera dressé un état des frais occasionnés. Le montant en sera mis à charge de la ou des partie(s) perdante(s). Le cas échéant, la décision fixera la proportion du partage.

## **Art. 2.21 Comités incomplets**

En cas de démission (de décès ou d'exclusion) d'un président, il sera remplacé par le vice-président. Ce remplacement doit être limité dans le temps et ne peut excéder une période de six mois.

## **Art. 2.22 De la présidence fédérale**

N/A

## TITRE III

### LE CONSEIL D'ADMINISTRATION

#### Art. 3.1 Composition

Le C.A. est composé comme suit :

- a) quatre membres de chaque aile
- b) le président désigné parmi les membres du CA pour une période de 2 ans;
- c) le secrétaire et le trésorier, désignés parmi les membres du CA pour une période de quatre ans avec droit de vote. Si le secrétaire et le trésorier ne sont pas membres du CA, ils n'ont pas le droit de vote

Le C.A. désigne, en son sein, un vice-président; celui-ci appartiendra à un autre rôle linguistique que celui du président fédéral.

Le président de séance sera le président du C.A. ou à défaut le vice-président ou à défaut le membre présent le plus âgé (à l'exclusion du secrétaire et du trésorier).

#### Art. 3.2 Attributions

Le Conseil d'Administration a les pouvoirs les plus étendus tels que déterminés dans les statuts de l'A.S.B.L. NKFNJP.

#### Art. 3.3 Groupes de travail

Le C.A. sera assisté dans ses travaux par des groupes de travail temporaires à créer pour l'examen de sujets spécifiques. Il déterminera un nombre maximum de membres par groupe de travail.

## TITRE IV

### LE COMITE D'APPEL

#### Art. 4.1 Composition

Le comité d'appel est composé comme suit :

- a) deux membres de chaque aile
- b) ; un président, désigné parmi les membres du CAP

assisté d'un secrétaire sans droit de vote, à désigner par le CA.

Le C.A.P. désigne, en son sein, un vice-président qui appartiendra à un autre rôle linguistique que celui du président.

Le président de séance sera le président du C.A.P. ou à défaut le vice-président ou à défaut le membre présent le plus âgé.

En cas de parité de voix, celle du président de séance sera prépondérante.

#### Art. 4.2 Attributions

- a) Statuer en cas d'appel contre une décision prise en première instance.
- b) Se substituer au comité défaillant si celui-ci n'examine pas dans les 40 jours toute infraction (voir article 1 § 1 du Titre XXVI).
- c) Appliquer les sanctions dans les limites précisées au présent règlement d'ordre intérieur.
- d) Notifier aux intéressés les décisions prises par le C.A.P.

#### Art. 4.3 Interdictions (assister à la délibération / siéger)

Un membre du C.A.P. ne peut assister à la délibération s'il a connu de l'affaire en première instance.



## TITRE V

### LE COMITE SPORTIF

#### Art. 5.1 Composition

Le C.S. est composé comme suit :

- a) deux membres de chaque aile
- b) ; un président, désigné parmi les membres du CS
- c) le secrétaire, sans droit de vote, ou un remplaçant désigné par le secrétaire.

Le C.S. désigne, en son sein, un vice-président qui appartiendra à un autre rôle linguistique que celui du président.

Le président de séance sera le président du C.S. ou à défaut le vice-président ou à défaut le membre présent le plus âgé.

En cas de parité de voix, celle du président de séance sera prépondérante.

#### Art. 5.2 Attributions

Examiner et juger, en premier ressort, les incidents et litiges ainsi que les manquements administratifs ou techniques ayant trait :

- a) à toutes les luttes auxquelles participent une ou plusieurs équipes de nationale 1, 2 (sauf en cas de participation d'une ou plusieurs « sélections »), aux championnats de Belgique en catégories « régionale » et en « jeunes », luttes de la Coupe de Belgique en adultes et en « jeunes » et aux journées nationales en « jeunes », ainsi qu'aux rencontres du championnat de Belgique de One Wall ;
- b) aux luttes mettant en présence des équipes de plusieurs ailes qui ne sont pas régies par une convention spécifique ;
- c) appliquer les sanctions dans les limites précisées au présent règlement d'ordre intérieur ;
- d) fixer et notifier à tous les intéressés les dates, lieux et heures auxquelles les luttes remises doivent se jouer ou se continuer et ce pour les organisations reprises sous a. et b. ci avant;
- e) comptabiliser les résultats et établir les classements des rencontres auxquelles participent des équipes de nationale, ainsi que des championnats nationaux dans les catégories « régionale » et « jeunes » ;
- g) notifier aux intéressés les décisions prises par le C.S. ;
- h) le C.S. jugera également le cas des arbitres concernés par tous les dossiers qu'il traite.

## TITRE VI

### LES ENTITES

N/A

# TITRE VII

## ARBITRAGE

### Art. 7.1 Des arbitres

- A. N/A
- B. N/A
- C. Pour exercer la fonction d'arbitre, il faut jouir de ses droits civils et politiques.
- D. Les arbitres ne peuvent interjeter appel contre les décisions prises par un comité fédéral, suite aux rapports qu'ils ont établis. Cependant, s'ils ont réclamé une indemnisation quelconque, ils peuvent aller en appel contre les décisions prises à ce sujet.
- E. Les arbitres nationaux disposeront d'une carte officielle, délivrée par le secrétaire. Cette carte leur permettra d'assister gratuitement aux organisations se déroulant sur tout le territoire couvert par la NK-FNJP
- F. Les arbitres ont droit à un débours fixé annuellement par le C.A.
- G. L'arbitre est désigné par la personne désignée par le CA à cet effet pour les luttes visées à l'article 2 (a) du Titre V ainsi que pour les rencontres internationales se déroulant en Belgique.
- H. Les désistements prévisibles doivent être communiqués à la personne habilitée qui a désigné l'arbitre, le plus vite possible et trois jours au moins avant la date de la rencontre.

En cas de force majeure, à apprécier par le comité compétent, l'arbitre doit, dès que possible, signaler son désistement à la même personne.

- I. En cas d'absence non justifiée, l'arbitre est passible d'une amende.
- J. En cas d'absence de l'arbitre, la société organisatrice le remplacera en appliquant les directives suivantes :

elle fera appel, dans l'ordre :

- 1° à un arbitre présent sur le ballodrome;
- 2° à un délégué visiteur;
- 3° à un délégué local.

En cas d'application du code 133, du barème des sanctions c'est la société d'où est issu le délégué (visiteur ou local) qui sera tenue responsable du (des) manquement(s) relevé(s) dans la rédaction du rapport d'arbitrage. S'il s'agit d'un arbitre occasionnel qui n'est pas membre d'une société concernée, le code 133 sera appliqué à la société organisatrice.

Le délégué visiteur ou local peut prétendre à 50 % du débours.

L'arbitre désigné qui se présente tardivement doit continuer la lutte. Il veillera à prendre un arrangement financier avec son collègue qui l'a remplacé.

Un arbitre présent ou arrivant après le début d'une rencontre, doit se présenter au délégué au terrain pour remplacer le délégué qui dirige la rencontre.

Cependant, tout arbitre arrivant après le repos réglementaire ou après le début de la deuxième lutte, ne peut plus officier.

- K. Les arbitres ne peuvent ni fumer, ni consommer des boissons alcoolisées durant la rencontre. Ils peuvent de même que les joueurs se désaltérer lors des changements de camp sans interrompre ou ralentir la lutte. Ils prendront toutes dispositions qu'ils jugeront utiles pour éviter les pertes de temps qui pourraient survenir à cette occasion. Ils feront mention au rapport d'arbitrage des noms des joueurs en défaut.
- L. Un arbitre qui a été désigné par le comité compétent ne peut être récusé par une société ou par un membre d'un comité fédéral.
- M. N/A
- N. Un arbitre peut être membre effectif ou suppléant d'un comité fédéral mais il ne peut siéger si lui ou un de ses collègues est concerné par le litige examiné.

## **Art. 7.2 Arbitres et joueurs**

- A. Une personne inscrite aussi bien comme arbitre que comme joueur doit toujours donner priorité à l'arbitrage. En cas de manquement à cette disposition, elle sera punie d'une amende.
- B. Tout joueur suspendu ne pourra officier comme arbitre. De même, tout arbitre suspendu ne pourra être aligné comme joueur.

# TITRE VIII

## REGLEMENT DES CONFLITS ET LITIGES

### GENERALITES

- 1°) La NK-FNJP connaît et solutionne tous les conflits et litiges pouvant intervenir entre ses comités fédéraux, sociétés et membres, à l'exception des conflits relatifs aux accords et conflits visés à l'article 15 du présent Titre VIII.
- 2°) Il y a prescription pour tous les faits punissables après deux ans. Ce délai est cependant suspendu dès que l'instruction de l'affaire a pris cours.
- 3°) Une décision prise quant à la validité du résultat d'une rencontre ne peut plus influencer le déroulement d'une phase suivante (c'est à dire. une partie dûment séparée et délimitée) d'un championnat qui aurait pris cours entre-temps.  
  
Lors de l'établissement du classement, il ne sera pas tenu compte du résultat de la (des) lutte(s) d'une équipe participant à tort à une phase suivante.
- 4°) Un comité fédéral ne pourra plus revenir sur une décision disciplinaire prise antérieurement; celle-ci ne peut être modifiée que par une juridiction supérieure.
- 5°) Le président d'un comité fédéral pourra désigner un membre de son comité pour instruire une affaire; ce membre ne participera pas à la délibération.
- 6°) Tout courrier destiné au C.A.P. est à transmettre au secrétaire de la NK-FNJP.
- 7°) Si le C.A.P. a jugé en première instance, le C.A. statuera en dernier recours.

### CHAPITRE 1

#### DES INSTANCES FEDERALES

##### Art. 8.1 Recevabilité

Pour être recevable, une réclamation se fera par écrit et sera adressée au secrétaire de la NK-FNJP, dans un délai maximum de quinze jours calendrier, à compter de la date des faits donnant lieu à réclamation (sauf dans les cas pour lesquels un autre délai est prévu au règlement d'ordre intérieur).

Si une réclamation n'a pas été examinée par le comité compétent dans les 40 jours qui suivent son dépôt, la partie qui l'a introduite devra s'adresser directement au C.A.P. qui examinera l'affaire aux frais du comité défaillant et prendra une décision.

Pour chaque décision contestée, la procédure d'appel doit être appliquée (voir l'article 5 du présent Titre VIII), sauf dans le cas dont question au paragraphe précédent, où seul un pourvoi au CA est possible.

Les réclamations et les appels contiendront un exposé des faits, de manière à éclairer le comité compétent sur la nature du litige et lui permettre de convoquer à l'instance à tenir, toutes les parties qui sont à l'origine du conflit ou intéressées par le litige. A moins qu'il n'ait déposé une réclamation personnelle, un arbitre ne

peut être considéré comme partie et il sera entendu comme témoin, si le comité fédéral compétent le juge nécessaire.

Une réclamation contre le jugement d'un arbitre sur une phase de jeu sera considérée comme nulle et non avenue. Ce n'est qu'en cas d'application fautive du règlement d'ordre intérieur, que la plainte sera examinée et jugée et ce pour autant que la partie concernée (le réclamant) ait posé ses réserves de façon correcte.

## **Art. 8.2 Débats**

Les débats auront lieu contradictoirement.. Toute partie peut se faire assister ou se faire représenter, à ses frais, par un conseil (pour peu que cette personne n'ait pas été radiée par l'une des 2 ailes); elle a également le droit de se faire assister par un interprète.

La personne qui assiste un membre lors d'une audition devant un comité fédéral de la NK-FNJP ne peut s'opposer à ce que l'intéressé réponde lui-même aux questions posées par les membres du comité qui auditionne.

Une société doit être représentée par un ou deux membres de son comité. Un comité fédéral est représenté par un ou deux de ses membres.

## **Art. 8.3 Procédure**

Le comité compétent convoquera à la séance à tenir chaque partie accusée d'une infraction ou faisant l'objet d'une plainte. Cette convocation se fera d'office sur base des données figurant au rapport d'arbitrage et, dans ce cas, une plainte n'est pas nécessaire. Le délai de convocation est le même que celui prévu pour les comités fédéraux (voir l'article 11 du Titre II). Une partie convoquée peut faire défaut une seule fois, pour autant que le motif d'empêchement invoqué soit accepté par le comité compétent et appuyé par des documents officiels. La décision prise sera communiquée en séance aux parties concernées et confirmée par écrit de façon motivée dans les quinze jours calendrier (avec mise à charge du destinataire des frais postaux si la réglementation prévoit l'envoi par recommandé);. Chaque notification se rapportant à une décision prise en l'absence de la partie concernée ou de son représentant, doit rappeler qu'une contestation y relative doit faire l'objet d'un recours et indiquer les formes et délais de cette procédure.

### **Lors d'un débat contradictoire, les délais de recours débutent le lendemain du jour du prononcé.**

Au cas où une partie régulièrement convoquée ne serait pas représentée ou non valablement excusée, la décision sera prononcée valablement en son absence et lui sera envoyée sous pli recommandé dans les quinze jours calendrier.

Le comité qui a statué avisera par écrit dans les trois jours calendrier le(s) comité(s) chargé(s) de faire respecter la (les) décision(s) prise(s). En cas d'urgence démontrée, un courriel sera envoyé au plus tard le lendemain matin (avant 12h00) de la réunion concernée.

Dans tous les cas, les frais résultant de l'audition des témoins cités par le comité, seront à charge de la ou des partie(s) perdante(s). Les témoins, non cités mais acceptés par le comité qui doit juger, doivent être indemnisés par la partie qui les a présentés.

## **Art. 8.4 Transaction**

Pour les infractions passibles uniquement d'une amende et/ou d'une suspension n'excédant pas un mois, et celles découlant de l'article 26.8, le comité compétent peut instruire le dossier et statuer sans convoquer la ou les partie(s) concernée(s).

Dans ce cas, la décision prise sera signifiée à la (aux) partie(s) concernée(s) par envoi recommandé pour une suspension ferme et par courrier ordinaire pour une suspension avec sursis ainsi que pour une amende.

Cette décision sera exécutoire en l'absence de réaction (par courrier, par fax ou par courriel) dans les 7 jours calendrier à compter du jour auquel l'intéressé a pu prendre connaissance de cette notification sur support papier :

1° par courrier recommandé avec accusé de réception , le premier jour qui suit celui où le pli a été présenté au domicile du destinataire ou, le cas échéant, à sa résidence ou à son domicile élu ;

2° par pli recommandé ou par pli simple, depuis le troisième jour ouvrable qui suit celui où le pli a été remis aux services de La Poste, sauf preuve contraire du destinataire.

Si la partie concernée réagit dans ce délai, par écrit ou courriel transmis au secrétariat du comité compétent, elle sera appelée devant le comité qui a proposé la transaction et l'affaire sera traitée comme le prévoit l'article 3 du présent Titre VIII.

## **Art. 8.5 L'appel**

Seule la partie perdante d'un jugement pris en première instance, susceptible d'appel et chaque partie ayant un intérêt direct dûment établi dans l'affaire, pourront avoir recours au C.A.P.

Il n'y a pas d'appel possible contre les décisions administratives prises par les comités fédéraux, notamment la fixation de dates, lieux et heures pour disputer des luttes et pour tenir des réunions.

Pour être recevable, toute demande d'appel doit être adressée au secrétaire de la NK-FNJP., dans un délai maximum de dix jours calendrier à compter de la date du prononcé ou, en cas d'absence de la partie concernée ou de son représentant, dans les dix jours calendrier à compter de la date à laquelle l'intéressé a pu prendre connaissance de cette notification.

## **Art. 8.6 Procédure d'introduction d'un appel**

L'appel contre une décision prise par l'un des comités de la NK-FNJP doit être introduit au secrétariat de la NK-FNJP.. Le comité ayant pris la décision en première instance est tenu de transmettre le dossier complet de l'affaire, y compris la relation des débats, dans le plus bref délai, au secrétaire du C.A.P. Lorsqu'une "partie adverse" est concernée par la décision à prendre en appel, elle doit également être convoquée et entendue lors de la réunion à tenir.

Si l'appel émane d'un joueur, sa société sera convoquée également. Si une société fait appel d'une décision prise à l'encontre d'un de ses joueurs, celui-ci sera également convoqué.

Toute demande d'appel doit être examinée dans le mois et PLUS TÔT, si l'urgence est prouvée. Dans la mesure où la preuve de l'infraction n'a pas disparu entre-temps et où l'exercice des droits de la défense n'est pas devenu impossible, le C.A.P. peut, en cas de dépassement du délai d'un mois, prononcer la condamnation par simple déclaration de culpabilité ou prononcer une sanction inférieure à la sanction minimale prévue par le règlement d'ordre intérieur. Le cas échéant, la confiscation de l'objet ou du produit de l'infraction sera prononcée.

## **Art. 8.7 Caution**

Une demande d'appel devra être appuyée par le versement d'une caution. Cette caution est une garantie pour couvrir les frais inhérents à la procédure ; elle doit être versée au crédit du compte de la trésorerie générale et apparaître sur un extrait de compte daté au plus tard du jour de la réunion du comité d'appel. L'avis de débit attestant de ce versement dans le délai imparti peut également faire foi. La caution sera remboursée à la partie appelante sous déduction des frais et dépens d'instance à déterminer par le C.A.P.

## **Art. 8.8 Appels suspensifs et non suspensifs**

Un appel introduit régulièrement interrompt les effets d'une décision prise en première instance, à partir du moment où le recours est déposé au bureau postal expéditeur jusqu'à l'achèvement de la procédure d'appel.

*LES APPELS NE SONT PAS SUSPENSIFS* lorsqu'ils vont à l'encontre d'une suspension effective portant sur une période de plus de 2 semaines ou sur plus de 2 journées de championnat. Il sera cependant uniquement tenu compte de la durée de la suspension faisant l'objet de l'appel, sans y ajouter une suspension avec sursis devenue effective.

## **Art. 8.9 Luites à ne pas rejouer en cas de diminution de peine (appel, cassation)**

Lorsqu'un joueur ayant déjà purgé totalement ou partiellement une suspension lui infligée en première instance, obtient une diminution de peine en appel ou au CA, les luites auxquelles il n'a pas pu participer ne sont pas à rejouer.

## **Art. 8.10 Nullité de l'appel**

L'inobservance des délais imposés ou des formes prescrites entraîne la nullité de l'appel. Dans ce cas, il sera considéré qu'il n'y a pas d'appel et, par conséquent, qu'il n'y a pas de suspension de la décision prise en première instance; la caution sera remboursée mais les frais afférents à la séance seront, pour ce qui concerne spécifiquement cette affaire, mis à charge de la ou des partie(s) concernée(s); le cas échéant, le C.A.P. fixera la proportion du partage.

## **Art. 8.11 Retrait de l'appel**

En cas de retrait d'un appel, la caution est confisquée et tous les frais éventuels sont mis à charge de la partie appelante.

## **Art 8.12 Membre de comité non admis à une délibération**

Les membres de comité qui ont statué en première instance ou qui ont instruit l'affaire ne pourront assister à la délibération lors d'un appel ou d'un pourvoi au CA.

## **Art. 8.13 Paiement des amendes**

Le paiement des amendes infligées et des frais réclamés doit se faire endéans les 15 jours suivant le prononcé ou, en cas d'absence de la partie concernée ou de son représentant, endéans les 15 jours à compter de la date à laquelle l'intéressé a pu prendre connaissance de la notification.

## **Art. 8.14 Destination du montant des amendes infligées**

Les amendes infligées au CS, en appel ou au CA sont perçues au profit de la trésorerie générale de la NK-FNJP.



## CHAPITRE 2

### DES INSTANCES JUDICIAIRES

#### **Art. 8.15 Compétence des tribunaux civils**

La fédération s'interdit toute immixtion dans les accords, d'ordre financier ou autre, conclus entre une société et ses joueurs et/ou ses membres de comité. Tous ces accords et conflits relèvent de la seule compétence des tribunaux civils.

# TITRE IX

## CORRESPONDANCE

### **Art. 9.1 Destination de la correspondance - signatures obligatoires**

La correspondance adressée aux comités de la NK--FNJP doit être signée et datée. Les pièces non signées ou non datées ne seront pas prises en considération.

De même, toutes les pièces transmises par les sociétés seront signées par leur secrétaire ou par leur président et expédiées au secrétariat de la NK-FNJP. Toutefois, quel que soit le cas évoqué, cette correspondance et/ou pièces sont considérées valables lorsqu'elles sont transmises par courriel.

La correspondance émanant des comités fédéraux et destinée aux sociétés sera adressée au secrétariat de la société. Elle sera rédigée dans la langue de la société destinataire.

En cas d'indisponibilité, le secrétaire de la société devra faire connaître au secrétariat de la NK-FNJP l'identité et l'adresse du membre de comité appelé à le remplacer pour la signature et la réception du courrier émanant de ou destiné à sa société. A défaut, il sera tenu responsable des suites qui en découlent et, dans ce cas, il ne pourra jamais objecter son absence non signalée contre les conséquences néfastes que sa société aurait à en subir.

Toute correspondance émanant d'une société ou d'un de ses membres, d'un délégué au ballodrome ou coach, d'un arbitre ou d'un joueur est à transmettre au secrétariat de la NK-FNJP.

# TITRE X

## TRESORERIE

### **Art. 10.1 Recettes**

Les recettes de toutes les organisations sont perçues au profit des organisateurs.

Au cas où, lors d'une confrontation entre 2 équipes, la victoire finale est acquise par l'équipe remportant 2 victoires, la société qui, dans ce cadre, organise la 3<sup>ème</sup> rencontre à domicile, en supportera tous les frais et sera en outre tenue de céder à la société visiteuse 25 % du montant des tickets d'entrée vendus pour cette 3<sup>ème</sup> rencontre (le cas échéant, à augmenter du quart du produit des réservations).

### **Art. 10.2 Taxes**

Une taxe fédérale est prélevée par la NK-FNJP. pour toutes les organisations auxquelles participent une équipe de Nationale 1 et/ou de Nationale 2. L'exonération de la taxe fédérale n'est consentie que dans des cas tout à fait exceptionnels, à décider par le C.A.

### **Art. 10.3 Tickets d'entrée et abonnements**

Le montant de cette taxe ainsi que sa répartition sont fixés annuellement par le C.A.

### **Art. 10.4 Obligation de délivrance des tickets d'entrée**

La délivrance de tickets d'entrée est obligatoire pour toutes les organisations, sauf cas exceptionnels à décider par le C.A.

### **Art. 10.5 Versement à la trésorerie générale**

N/A

### **Art. 10.6 Interdiction aux sociétés de délivrer (cartes et abonnements)**

N/A

### **Art. 10.7 Gestion des fonds**

N/A

### **Art. 10.8 Respect des prescriptions légales (comités et sociétés)**

N/A

### **Art. 10.9 Compte financier**

N/A

## TITRE XI

### CAUTIONNEMENTS

N/A

## TITRE XII

### SOCIETES

#### **Art. 12.1 Affiliation**

N/A

#### **Art. 12.2 Conditions d'affiliation et d'agrément d'un changement d'entité**

N/A

#### **Art. 12.3 Dénomination**

N/A

#### **Art. 12.4 Affectation d'une nouvelle société ou équipe dans une division**

N/A

#### **Art. 12.5 Obligations et responsabilités**

Une société ayant inscrit une équipe en catégorie « nationale » doit aligner, pendant toute la saison, au moins deux équipes en catégorie "jeunes" ;  
Les sociétés ne respectant pas cette disposition sont passibles d'une amende. Cette amende doit uniquement être appliquée en fonction de l'équipe première de la société.

Lors du forfait général d'une équipe de la catégorie « jeunes » après la rentrée du formulaire unique, il y a lieu d'appliquer l'amende pour insuffisance du nombre d'équipes jeunes présentées par cette société si tel est le cas après cette déclaration de forfait général.

Les sociétés de Nationale 1 ont l'obligation d'aligner au moins une deuxième équipe en adultes. Les sociétés ne respectant pas cette disposition sont passibles d'une amende.

Toutes les luttes à domicile des équipes de jeunes inscrites par une société doivent se dérouler sur le ballodrome de la société qui les a inscrites. En cas de non-respect de cette disposition, le code 021 du barème des sanctions sera appliqué.

### **Art. 12.6 Responsabilité pécuniaire des sociétés pour leurs équipes et joueurs**

La société est pécuniairement responsable des équipes qu'elle aligne et des sanctions prises contre ses joueurs et les remplaçants ; il en sera de même pour les participants à des équipes de sélection. En infligeant une amende, le comité compétent peut décider de l'imputer au joueur, auquel cas la responsabilité financière de la société sera déchargée. Il en est de même pour les membres de comité d'une société.

### **Art. 12.7 Cessation d'activité**

N/A

### **Art. 12.8 Formulaire unique**

N/A

### **Art. 12.9 Reclassement et déclassement des joueurs**

N/A

### **Art. 12.10 Aligner plus d'une équipe dans une même division**

Une société ne peut aligner plus d'une équipe dans la même division.

### **Art. 12.11 Refus de monter ou de se maintenir**

Une équipe qui refuse de monter ou de se maintenir bien qu'elle soit classée en ordre utile sur base des modalités définies avant le début du championnat, sera reléguée dans la catégorie «régionale». Les sociétés ne respectant pas cette disposition sont passibles d'une amende.

Dans le cas où il serait décidé de compléter une division, la priorité (sans obligation de monter) sera donnée aux équipes qui ne sont pas classées en ordre utile pour monter, sur base du classement de la saison écoulée ceci étant limité aux trois équipes les mieux classées qui ne montent pas d'office et selon des modalités à définir par le comité compétent.

Si une équipe qualifiée pour monter est empêchée de le faire en vertu de l'article 10 du présent Titre XII, l'équipe en question sera remplacée par l'équipe qui la suit immédiatement au classement du même championnat qualificatif (dans ce cas, sans obligation formelle de monter).

### **Art. 12.12 Forfait général**

Si une société déclare forfait général pour une équipe après la rentrée du « formulaire unique », elle sera amendée d'un montant égal au cautionnement prévu pour la division où le forfait se produit (ce montant est à multiplier par trois pour une équipe inscrite en catégorie nationale et ce montant sera perçu au profit de la trésorerie générale de la NK-FNJP).

Cette équipe, qui sera déclarée dissoute, pourra être remplacée dans la division concernée avant le début du championnat sur base des modalités préalablement définies. La société et les joueurs inscrits dans cette équipe défaillante seront convoqués par le comité compétent sauf dans le cas évoqué au paragraphe suivant.

Si le forfait incombe à la société même, et que celle-ci le reconnaît dans sa déclaration écrite annonçant le forfait général, tous les joueurs inscrits dans l'équipe défaillante seront libres d'office dès le lendemain de la réunion du comité compétent ayant ce point à l'ordre du jour, mais ils ne pourront plus, en cas de réaffiliation, s'aligner en luttés de championnat avec leur société d'origine pendant la saison concernée, sous peine d'être considérés comme joueurs non qualifiés.

Au cas où le forfait est dû au fait que certains joueurs refusent de prêter leur concours, les joueurs refusant de jouer ou ne répondant pas à la convocation seront suspendus jusqu'à la fin de la saison; les autres joueurs obtiendront d'office leur liberté, sauf si la société aligne une autre équipe dans la même division ou dans une division supérieure à celle de l'équipe défaillante. Dans ce dernier cas, la société décidera elle-même des joueurs qu'elle souhaite libérer ou inscrire dans les divisions susvisées (égales ou supérieures); les joueurs ainsi libérés ne pourront plus, en cas de réaffiliation, s'aligner en luttés de championnat avec leur société d'origine pendant la saison concernée, sous peine d'être considérés comme non qualifiés.

**Tout joueur en âge de cadet ou adulte libéré par le comité compétent suite au forfait général de son équipe après le début du championnat, ne pourra, s'il a participé à au moins une lutte de championnat avec cette équipe, s'aligner dans un autre championnat organisé par la NK-FNJP avec une autre société pendant la saison en cours, sauf dans une autre société de division supérieure à celle(s) où il a presté au moins une lutte de championnat. S'il s'agit d'un joueur d'âge « jeune » bénéficiant d'une double affiliation, il pourra encore prester valablement dans l'autre société pour autant que celle-ci n'ait pas déclaré un forfait général pour l'équipe où est inscrit ce joueur « jeune ».**

Une société ne peut déclarer un forfait général pour la dernière lutte d'un championnat. Un forfait général ne peut se concevoir que lorsqu'il reste au moins 5 luttés de championnat à jouer.

#### Forfait général d'une équipe après la rentrée du formulaire unique

Si l'équipe défaillante ne peut pas être remplacée, le nombre de descendants sera diminué d'office.

### **Art. 12.13 Obligation d'aligner une équipe en « cadets »**

N/A

### **Art. 12.14 Mise en instance de radiation**

N/A

### **Art. 12.15 Recrutement des arbitres**

N/A

## **Art. 12.16 Indemnités de formation**

N/A

## TITRE XIII

### EQUIPES

#### Art. 13.1 Catégories - divisions

Les différentes équipes sont réparties en trois catégories : "nationale", "régionale" et "jeunes".

La catégorie "nationale" comprend :

NATIONALE 1  
NATIONALE 2

La catégorie "régionale" comprend :

LIGUE  
PROMOTION  
REGIONALE 1  
REGIONALE 2  
REGIONALE 3  
DAMES  
VETERANS

La catégorie "jeunes" comprend :

CADETS  
MINIMES  
PUPILLES  
PREPUPILLES

L'âge des cadets, minimes, pupilles et prépupilles ne peut avoir atteint, avant le 1<sup>er</sup> janvier de la saison qui va débiter, respectivement 18, 15, 12 et 9 ans. L'âge minimum est fixé à **5** ans ; dans ce cas, c'est la date d'anniversaire qui est prise en compte. L'âge des éléments féminins est supérieur d'un an, sauf pour les vétérans.

A partir de 16 ans (date anniversaire), une fille peut prester en adultes, cadets et en minimes.

Un joueur peut s'aligner en vétérans s'il a atteint l'âge de 40 ans avant le 1<sup>er</sup> janvier de la saison concernée.

#### Art 13.2 Composition

Nombre de joueurs admis par journée et par rencontre indépendante :

Catégorie "nationale" : 6  
Catégories "régionale" et "jeunes" : 7

Nombre minimum de joueurs pour débiter une journée en catégories "nationale" et "régionale" : 5

Nombre minimum de joueurs pour débiter et poursuivre une journée en catégorie "jeunes" : 4

Nombre de joueurs admis sur le ballodrome : 5



Nombre minimum de joueurs pour qu'une journée puisse se poursuivre valablement en catégories "nationale" et "régionale" : 5

sauf :

- a) en cas d'exclusion : 4
- b) en cas de blessure : 4
- c) en cas d'abandon de jeu par un joueur : 4
- d) dans les cas prévus dans le règlement du jeu : 4

Chaque infraction à ces dispositions sera considérée et sanctionnée comme une composition irrégulière de l'équipe.

Lorsque la rencontre débute ou se poursuit avec 4 joueurs, l'équipe du joueur absent perd chaque fois le jeu lors de son tour de livraison; le joueur opposé à ce joueur absent ne livre pas ou plus dès que ce dernier ne se trouve plus sur l'aire de jeu.

Au cas où une équipe se trouve dans l'obligation de poursuivre une rencontre avec quatre joueurs, le joueur "absent" pour cause de blessure ou de retrait autorisé, peut reprendre part au jeu à tout moment, après avoir averti l'arbitre. Dès ce moment, le joueur "correspondant" de l'équipe adverse devra reprendre son tour de livraison.

### Art. 13.3 Lutttes d'entraînement

Pour les lutttes d'entraînement **avant le début du championnat**, les équipes peuvent aligner, par journée, plus de 6 joueurs (plus de 7 joueurs en catégories "régionale" et "jeunes") affectés à leur société. Lors de ces lutttes d'entraînement, il n'y a aucune restriction quant au nombre de changements de composition par rencontre, tant en ce qui concerne le nombre de joueurs que le nombre de changements par joueur affecté à cette société.

### Art. 13.4 Changements de composition

S'il y a six joueurs inscrits, il est possible, au cours d'une rencontre, d'aligner le sixième joueur au lieu de n'importe lequel des cinq joueurs qui ont débuté. Ce changement doit s'opérer à la fin d'un jeu après que le capitaine d'équipe en ait prévenu l'arbitre. Il est définitif jusqu'à la fin de la rencontre (.

En "régionale" et chez les "jeunes", s'il y a sept joueurs inscrits, deux changements sont possibles. Le second changement s'effectuera en faisant entrer le joueur non encore aligné.

Le 6<sup>ème</sup> joueur (ou le 7<sup>ème</sup> en "régionale" et chez les "jeunes") qui est absent au moment où il est appelé, sera sanctionné.

### Art. 13.5 Changement de joueur(s) autorisé par lutte indépendante

Un seul changement de joueur (deux en "régionale" et chez les "jeunes") est autorisé par rencontre indépendante. Une rencontre est dite "indépendante" quand son résultat ne dépend que d'elle. Par exemple, si trois équipes sont engagées au cours d'une même journée, chacune de ces équipes dispute deux rencontres indépendantes. Une équipe peut donc reprendre la deuxième rencontre en alignant 5 joueurs de son choix parmi les 6 (ou 7) joueurs inscrits pour disputer la première rencontre, même si un changement a été effectué au cours de cette rencontre.

### Art. 13.6 Changement de joueur en cas de blessure

En cas de blessure, le changement est autorisé immédiatement, même au cours d'un jeu. Un même joueur (le blessé) pourra quitter plus d'une fois le jeu pour le reprendre par après. Le temps d'arrêt, qui est laissé à l'appréciation de l'arbitre, ne pourra dépasser dix minutes. Après ce délai

d'attente et s'il n'y a que cinq joueurs inscrits ou si un changement de joueur (ou deux en "régionale" et chez les "jeunes") a déjà été opéré, l'équipe devra continuer avec quatre joueurs. Dans ce dernier cas, le joueur blessé pourra, à tout moment (après en avoir informé l'arbitre), reprendre part au jeu. Le 6<sup>ème</sup> joueur (et le 7<sup>ème</sup> en "régionale" et chez les "jeunes") doit pouvoir être introduit au jeu dès la fin du temps d'arrêt imparti par l'arbitre. Si, à ce moment, il ne se trouve pas en tenue sur le ballodrome, il ne pourra plus entrer au jeu pour prendre la place du joueur blessé, sauf si le changement doit se faire par un joueur arrivant en retard ().

### **Art. 13.7 Remplacements**

Dans les cas prévus aux **articles 9 et 10 du Titre XIV**, les remplaçants doivent être munis d'une autorisation établie, en double exemplaire, sur un document officiel ().

Les deux exemplaires seront confiés au joueur qui, avant la lutte, les remettra à l'arbitre. Celui-ci les joindra au rapport transmis au secrétariat compétent.

### **Art. 13.8 Composition irrégulière**

Toute composition irrégulière sera sanctionnée d'une amende et de la perte des points, jeux et quinze gagnés lors des compétitions auxquelles l'équipe a participé dans cette composition. L'équipe n'aura droit qu'au dernier prix.

La découverte tardive de l'irrégularité ne pourra affecter que la phase du championnat en cours, mais l'amende prévue sera toujours appliquée.

### **Art. 13.9 Equipe en retard ou incomplète**

L'équipe qui ne sera pas en équipement sur le ballodrome une demi-heure après l'heure fixée pour le début de la lutte ne pourra participer à la compétition ni réclamer les prix. Elle sera de plus passible des sanctions prévues pour les forfaits non déclarés. Si l'équipe parvient à se présenter en tenue sur le ballodrome dans la demi-heure, l'amende pour début tardif sera appliquée et le ou les joueur(s) en défaut sera (seront) également passible(s) des amendes prévues pour arrivée tardive. En cas de journée avec trois ou quatre équipes et si l'ordre des rencontres a été fixé préalablement, la ou les équipe(s) appelée(s) à jouer en second lieu devront - sous peine des mêmes sanctions - se présenter en équipement sur le ballodrome, au plus tard une heure après l'heure prévue pour le début de la première rencontre. Le délai d'attente d'une demi-heure est également d'application pour les équipes devant jouer en second lieu.

Toutefois, s'il s'agit d'une lutte amicale pour laquelle il n'y a que deux équipes engagées, le délai d'attente est porté à une heure.

### **Art. 13.10 Abandon de jeu**

Une équipe quittant le ballodrome, pour quelque motif que ce soit, sera déclarée perdante. Elle ne pourra prétendre à aucune indemnité () et elle sera pénalisée des sanctions fixées en cas de forfait non déclaré.

### **Art. 13.11 Equipement**

L'équipement prescrit est obligatoire pour chaque équipe.

Cet équipement (maillot, pantalon et éventuellement survêtement) doit être propre, uniforme et de couleur identique pour tous les joueurs d'une même équipe, même pour un remplaçant. La couleur

de l'équipement de toute l'équipe doit rester identique, peu importe qu'un joueur joue en maillot ou en survêtement.

En catégorie "nationale", les équipes en présence doivent évoluer dans un équipement de couleurs différentes; les maillots de plusieurs couleurs comporteront une teinte prédominante, qui sera communiquée avant la saison au comité compétent. L'équipe visiteuse doit obligatoirement évoluer dans la couleur renseignée. S'il s'agit d'une rencontre disputée entre deux équipes visiteuses ayant communiqué la même couleur d'équipement et à défaut d'accord entre les équipes en présence, l'arbitre désignera par tirage au sort, lors du contrôle des gants avant la lutte, l'équipe qui doit changer de maillot.

Le port d'une courte culotte n'est autorisé que dans les rencontres de la catégorie "jeunes".

## TITRE XIV

### JOUEURS

#### **Art. 14.1 Affiliation**

N/A

#### **Art. 14.2 Double affiliation non autorisée**

N/A

#### **Art. 14.3 Participation à deux organisations différentes la même journée**

La participation d'un joueur "adulte" à deux organisations différentes au cours d'une même journée est interdite.

Un joueur appartenant selon son âge à la catégorie "jeunes" peut être aligné le même jour par sa société dans deux divisions distinctes, à condition que l'une d'elles soit celle correspondant à son âge.

Le joueur en défaut sera considéré comme non qualifié à la seconde organisation.

#### **Art. 14.4 Joueurs libres d'office**

N/A

#### **Art. 14.5 Joueurs libres après décision des comités compétents**

N/A

#### **Art. 14.6 Affiliation future des joueurs rendus libres**

N/A

#### **Art. 14.7 Joueurs pouvant être alignés**

Une société ne peut aligner que des joueurs régulièrement affiliés chez elle. Exceptionnellement, elle pourra utiliser les services d'un seul remplaçant par journée AVANT le 15 août, et de trois remplaçants à compter de cette date dans les cas prévus respectivement aux **articles 9 et 10 du présent Titre XIV**.

## **Art. 14.8 Joueur aligné par sa société : restrictions - interdictions**

Un joueur "adulte" ne pourra JAMAIS être aligné par SA société dans une division inférieure à celle de son inscription.

Un joueur appartenant selon son âge à la catégorie "jeunes" peut être aligné par sa société dans toutes les divisions "jeunes" où il peut prêter en vertu de son âge.

Les joueurs appartenant aux divisions "prépupilles", "pupilles" et "minimes" ne peuvent être alignés que dans la division qui correspond à leur âge et dans celle immédiatement supérieure.

Les joueurs appartenant selon leur âge à la division "cadets" peuvent être alignés dans toutes les divisions adultes.

## **Art. 14.9 Remplacements**

Principe général

Aucun remplacement n'est autorisé en championnat, Coupe de Belgique Super Coupe, organisation à la Grand'Place de Bruxelles ainsi qu'aux « Journées Nationales » reconnues et la Super Coupe pour les jeunes. Il en est de même pour les organisations dont question au dernier alinéa du présent article. A cet effet, les demandes doivent être introduites au secrétariat de la NK-FNJP au plus tard le 30 novembre précédant la saison concernée.

Un joueur "adulte" peut remplacer dans une division égale ou supérieure à celle de son inscription, sauf en tournois (voir article 20, paragraphe 8 du Titre XX) :

- a) deux prestations par semaine qui débute le lundi;
- b) être muni d'une autorisation établie en double exemplaire par sa société, sur le document officiel;
- c) un seul remplaçant par équipe.

Les joueurs appartenant sur base de leur âge à la catégorie "jeunes" peuvent remplacer sous les mêmes conditions dans une division égale ou immédiatement supérieure à celle correspondant à leur âge,.

Un joueur ne peut cependant jamais participer à un même tournoi ou à un même Grand Prix avec plus d'une équipe. Sa participation avec une autre équipe sera considérée comme irrégulière.

Aucun remplacement ne sera autorisé lors de certaines organisations dont la liste sera arrêtée annuellement par le Conseil d'Administration.

## **Art. 14.10 Remplacements autorisés à partir du 15 août**

A partir du 15 août, un joueur "adulte" pourra remplacer deux fois par semaine (CECI N'EST PAS CUMULATIF avec l'article 9.a du présent Titre XIV) dans toutes les divisions des catégories "nationale" , mais uniquement en luttés amicales.

A partir de la même date, trois remplaçants pourront être alignés par équipe dans les luttés amicales..

L'autorisation prévue à **l'article 9** ci-dessus est toujours obligatoire.

#### **Art. 14.11 Sanction prononcée par une société**

Une sanction prononcée par une société contre un de ses joueurs n'est valable qu'après convocation des parties en cause et ratification par le comité compétent.

#### **Art. 14.12 Transmission des documents d'affiliation**

N/A

#### **Art. 14.13 « Double affiliation » en jeunes**

N/A

#### **Art. 14.13 bis « Double affiliation » en adultes - vétérans**

N/A

#### **Art. 14.14 Nouveau document d'affiliation en cas de liberté obtenue**

N/A

#### **Art. 14.15 Nouveau document d'affiliation en cas de transfert**

N/A

#### **Art. 14.16 Affiliation temporaire d'un joueur libre à une entité (fronton)**

N/A

#### **Art. 14.17 Correspondance destinée à un joueur**

Toute la correspondance émanant de la fédération et destinée à un joueur, sera rédigée dans la langue de sa société; une copie en sera transmise en même temps au secrétariat de la société concernée. Le joueur est personnellement tenu responsable de l'exactitude de son adresse, c'est-à-dire que, si son adresse ne correspond plus à celle figurant sur son document d'affiliation, il devra en faire établir un nouveau par sa société. A défaut, il devra supporter toutes les conséquences pouvant résulter de la non réception ou de la réception tardive du courrier lui destiné.

#### **Art. 14.18 Chef d'équipe**

Le chef d'équipe sera désigné parmi les joueurs qui évoluent sur le jeu; il portera un brassard fixé entre l'épaule et le coude. Ce brassard doit être visible en permanence.

#### **Art. 14.19 Dissimulation de matières ou objets dans des bracelets**

Il est interdit aux joueurs de porter des bracelets dans lesquels seraient dissimulés des matières ou des objets étrangers de nature à renforcer la livrée.

#### **Art. 14.20 Abandon de jeu**

Si un joueur quitte le ballodrome sans l'accord de son capitaine et sans que ce dernier en ait prévenu l'arbitre, le jeu en cours sera poursuivi à quatre. Si c'est son tour de livrée, le jeu sera perdu. Ce joueur ne pourra plus être aligné durant toute la journée. Si un changement est encore possible, l'équipe pourra être complétée pour le jeu suivant.

#### **Art. 14.21 Comportement sur le ballodrome**

Il est interdit aux joueurs participant à la rencontre de fumer et de consommer des boissons alcoolisées. Ils peuvent se désaltérer lors des changements de camp. Le fait de se désaltérer ne peut interrompre ou ralentir le déroulement de la lutte. Un joueur qui boit en dehors des moments précisés dans cet article ne pourra plus participer au jeu en cours; s'il se désaltère entre deux jeux (l'un étant terminé, l'autre n'ayant pas commencé), il ne pourra pas participer au jeu suivant. Si son tour de livrée se situe à ce moment, son équipe perdra dans les deux cas le jeu "blanc". Au cas où il participerait indûment après avoir bu, l'arbitre l'indiquera au rapport d'arbitrage et le joueur fautif sera considéré comme non qualifié. Ces dispositions s'appliquent sans exception.

#### **Art. 14.22 Interdiction de prise de stimulants**

Il est formellement interdit de prendre des stimulants à l'occasion d'une participation à des compétitions et les joueurs en défaut seront punis. Les mêmes sanctions seront appliquées en cas de refus de subir un contrôle anti-dopage.

#### **Art. 14.23 Notion de prestation effective d'un joueur**

L'inscription du nom d'un joueur au rapport d'arbitrage équivaut à une prestation effective.

#### **Art. 14.24 Coach**

Un coach est une personne qui remplit la fonction de délégué, mais qui n'est pas nécessairement membre du comité de la société pour laquelle il officie.

#### **Art. 14.25 Incompatibilité joueur et arbitre**

Au cours d'une même lutte ou journée, un joueur ayant été inscrit sur le rapport d'arbitrage ne peut être également arbitre pour cette lutte ou journée concernée, sauf s'il ne joue pas (réserve).

## TITRE XV

### Les cartes de sanctions

#### Art. 15.1 La carte jaune

Application pour toutes les luttes en adultes et en jeunes. En cours de lutte, toute infraction au R.O.I. est passible d'une carte jaune.

Au cours d'une même journée, 2 cartes jaunes attribuées à un même joueur seront assimilées à une carte rouge. Le joueur fautif concerné sera immédiatement exclu et se verra appliquer les mêmes sanctions que pour l'attribution d'une carte rouge.

Un joueur exclu ne pourra être remplacé. Son exclusion entraîne d'office la perte de son jeu pour la suite de la lutte. Son adversaire direct à la livrée ne devra donc plus livrer et à son tour de livrée, son jeu lui sera acquis d'office.

Dès qu'un joueur aura accumulé deux cartes jaunes, il sera automatiquement suspendu pour la journée de championnat suivante de l'équipe où il est inscrit en rappelant que ce jour-là, il lui est également interdit de participer à toute autre lutte avec une autre équipe de sa société ou comme remplaçant dans une autre société (). La même sanction s'appliquera pour les joueurs alignés comme « remplaçant ».

Un joueur cadet qui se voit attribuer une 2<sup>ème</sup> carte jaune, sera suspendu lors de la 1<sup>ère</sup> journée de championnat dans la division de l'équipe avec laquelle il prestait lorsqu'il s'est vu attribuer cette 2<sup>ème</sup> carte jaune.

L'attribution d'une carte jaune ne modifie en rien les sanctions prévues d'autre part au R.O.I.

L'arbitre indiquera au rapport d'arbitrage le nom des joueurs qui se seront vu attribuer une carte jaune et le score à ce moment.

Toutes les cartes jaunes attribuées seront comptabilisées par le secrétaire du comité compétent. Une liste récapitulative sera publiée sur le site Internet de la fédération et transmise par mail à tous les secrétaires d'aile.

Le joueur et sa société sont seuls responsables de l'application de la suspension à la date correcte.

En fin de saison, le joueur qui comptabiliserait deux cartes jaunes, sera suspendu pour la première journée de championnat de la saison suivante  
En fin de saison, le secrétaire de la NK-FNJP fera publier sur le site Internet de la fédération la liste des joueurs comptabilisant une ou deux carte(s) jaune(s) et dont la sanction est à appliquer la saison suivante.

Une carte jaune attribuée pendant la saison (N) gardera sa « validité » jusqu'à la fin de la saison (N + 1).

Une amende d'un montant prévu au barème des sanctions sera perçue pour chaque carte jaune attribuée.



## Art. 15.2 La carte rouge

Application pour toutes les luttes en adultes et en jeunes.

Les sanctions y compris les suspensions s'appliquent à tous les joueurs participant à ces luttes.

Sera passible d'une carte rouge et donc d'une exclusion immédiate : tout joueur se rendant coupable de toute voie de fait sur un arbitre, un joueur ou un spectateur et se verra automatiquement suspendu pour la journée de championnat suivante. La même sanction s'appliquera pour les joueurs alignés comme « remplaçant ».

L'attribution d'une carte rouge ne modifie en rien les sanctions prévues d'autre part au R.O.I.

L'arbitre indiquera au rapport d'arbitrage le nom des joueurs qui se seront vu attribuer une carte rouge et le score à ce moment et enverra un rapport complémentaire relatant les faits.

Un joueur exclu ne pourra être remplacé. Son exclusion entraîne d'office la perte de son jeu pour la suite de la lutte. Son adversaire direct à la livrée ne devra donc plus livrer et à son tour de livrée, son jeu lui sera acquis d'office.

Toutes les cartes rouges attribuées seront comptabilisées par le secrétaire de la NK-FNJP.

Tout joueur qui se verra attribuer une carte rouge sera automatiquement suspendu pour la journée de championnat suivante de l'équipe dans laquelle il est inscrit en rappelant que ce jour-là, il lui est également interdit de participer à toute autre lutte avec une autre équipe de sa société ou comme remplaçant dans une autre société (I). La même sanction s'appliquera pour les joueurs alignés comme « remplaçant ».

Toutes les cartes rouges attribuées seront comptabilisées par le secrétaire du comité compétent. Une liste récapitulative sera publiée sur le site Internet de la fédération et transmise par mail à tous les secrétaires d'aile.

Le joueur et sa société sont seuls responsables de l'application de la suspension à la date correcte.

En fin de saison, le joueur qui comptabiliserait une carte rouge, sera suspendu pour la première journée de championnat de la saison suivante

En fin de saison, le secrétaire de la NK-FNJP. fera publier sur le site Internet de la fédération la liste des joueurs comptabilisant une carte rouge et dont la sanction est à appliquer la saison suivante.

Une amende d'un montant prévu au barème des sanctions sera perçue pour chaque carte rouge attribuée.

## **TITRE XVI**

### **TRANSFERTS**

N/A

## **TITRE XVII**

### **FUSIONS**

N/A

## **TITRE XVIII**

### **ORGANISATION MATERIELLE**

VOIR « REGLES DU JEU »

## **TITRE XIX**

### **LE GANT**

VOIR « REGLES DU JEU »

# TITRE XX

## LES ORGANISATIONS

### CHAPITRE 1 - LES CHAMPIONNATS

#### EXPOSE INTRODUCTIF

Un championnat se compose de 1 ou 2 tours, chaque tour comportant un nombre égal de luttes "aller" et "retour", éventuellement suivi d'une phase finale.

Toutes les luttes, à l'exception des rencontres amicales doivent obligatoirement se disputer :

- en 13 jeux gagnants en catégories "nationale" et "régionale";
- en 10 jeux gagnants en divisions "cadets" et « minimes » ;
- en 7 jeux gagnants lors des journées à 3 ou 4 équipes.

#### **Art. 20.1 Organisations régionales**

N/A

#### **Art. 20.2 Organisation nationales**

Le Conseil d'Administration organise le championnat dans toutes les divisions de la catégorie "nationale".

#### **Art. 20.3 Championnat de Belgique pour les équipes de régionale et de jeunes**

Un championnat national est organisé dans les divisions visées à l'article 1 de ce Titre XX (à l'exception des divisions « pupilles » et "prépupilles" où seul un championnat régional ou inter-entités peut être organisé). Cette organisation est confiée au C.A. pour les "adultes" et "jeunes". En adultes le premier de chaque aile y participera. En jeunes seul le premier classé de chaque entité y participera.

#### **Art. 20.4 Championnats : conditions pour être aligné**

Les championnats se disputent en rencontres aller-retour. Si, lors d'une organisation à trois équipes disputée en trois journées qualificatives pour un tour suivant ou pour la finale, une équipe est absente ou incomplète, la journée se disputera entre deux équipes en 7 jeux pour le classement ; la société en défaut sera déclarée forfait général.

#### **Art. 20.5 Modalités d'une organisation**

L'organisation comprend :

- 1° la fixation du nombre de séries dans chacune des divisions;
- 2° la répartition des équipes dans ces séries;
- 3° l'établissement des calendriers;
- 4° les classements;
- 5° les modalités de montée et de descente, à fixer avant le début du championnat.

## **Art. 20.6 Fixation des lieux, dates et heures des rencontres**

Le comité compétent fixe les lieux, dates et heures des rencontres.

## **Art. 20.7 Modification au programme**

Aucune modification au programme ne peut être apportée, même avec l'accord des sociétés, sans l'assentiment du comité compétent. Pour cette matière, ce comité compétent pourra accorder une délégation de pouvoir à son secrétaire.

## **Art. 20.8 Programmes non respectés**

Tout manquement au respect de ces programmes sera sanctionné.

## **Art. 20.9**

Réservé.

## **Art. 20.10 Championnats nationaux : fixation des dates**

Le C.A. fixe annuellement les différentes dates du championnat en catégorie « nationale » et les dates des divers championnats nationaux en catégories « régionale » et « jeunes »

Le C.A. a le droit de fixer des dates auxquelles certaines équipes (ou toutes) ne peuvent pas jouer.

## **Art. 20.11 Modification au calendrier**

Aucune modification n'est autorisée sans l'accord de l'autorité fédérale compétente. Pour cette matière, le comité compétent pourra accorder une délégation de pouvoir à son secrétaire. En dehors de ce cas de modification sollicitée, seuls les arbitres pourront remettre la rencontre notamment pour cause d'intempéries, après avoir respecté le délai d'attente réglementaire.

## **Art. 20.12 Luites de championnat remises ou à continuer**

Toutes les luites de championnat remises ou à continuer ( ) sont à jouer ou à continuer dans les trois semaines qui suivent la date initialement prévue pour ces rencontres. Cette disposition est d'application **pour TOUTES les luites en adultes et en jeunes**. En cas d'absence d'accord dans les sept jours entre les sociétés concernées, c'est le comité compétent pour la compétition concernée qui imposera la date, le lieu et l'heure de la remise ou de la continuation.

Toutes les luttes de championnat remises ou à continuer doivent cependant se jouer ou se poursuivre avant la dernière journée du championnat (ou, le cas échéant, du premier et du second tour), sans tenir compte des délais susvisés.

Les sociétés concernées feront acter leur nouvelle date préférentielle au rapport d'arbitrage et ce en respectant le délai fixé ci-dessus. A défaut ou s'il n'y a pas d'accord, le comité compétent appliquera la mesure décrite au premier paragraphe de cet article (troisième phrase).

Lorsqu'une remise visée ci-dessus entraîne un changement de programme dans les organisations amicales, le secrétariat du comité compétent avertit les sociétés organisatrices de l'indisponibilité des équipes engagées.

### **Art. 20.13 Luttes de championnat disputées en aller-retour entre trois équipes**

Lors des rencontres de championnat disputées en aller-retour entre trois équipes, les équipes visiteuses participeront d'office à la première rencontre. L'équipe perdante rencontrera, en deuxième lutte, la troisième équipe.

### **Art. 20.14 Luttes « aller » avant « retour » / dernière journée de championnat**

Dans un championnat par luttes « aller-retour », toutes les luttes « aller » d'une société doivent être jouées avant le début de ses luttes « retour ». Seule la dernière lutte « aller » pourrait être jouée après le début des luttes retour si celle-ci était remise pour intempérie.

Evidemment, par division, il est interdit de jouer une lutte d'un tour de championnat avant la première lutte d'un éventuel autre tour.

Toutes les luttes de la dernière journée d'un championnat (1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> tours) d'une même division doivent avoir lieu le même jour et débiter à la même heure.

### **Art. 20.15 Lutte arrêtée définitivement à la suite d'incidents graves**

Lorsque la rencontre a été arrêtée définitivement à la suite d'incidents graves, le comité compétent pourra décider, si de nouveaux incidents sont à craindre, que la rencontre devra se continuer sur un ballodrome neutre.

Si l'arrêt est dû à une blessure d'un joueur ou de l'arbitre, occasionnée volontairement par un joueur, un dirigeant, un coach ou un supporter de l'équipe adverse, blessure l'ayant empêché de poursuivre la rencontre, le comité compétent pourra déclarer perdante l'équipe qui est à la base des incidents. Celle-ci conservera le résultat qu'elle avait acquis au moment de l'arrêt définitif, le jeu en cours étant annulé ou bien perdra la lutte par forfait ; c'est le comité compétent qui jugera en fonction du cas traité.

### **Art. 20.16 Composition des équipes en cas de remise ou de reprise d'une lutte**

Ne peuvent participer à une lutte remise ou à la continuation d'une lutte arrêtée que les joueurs affiliés à la société et qualifiés **à la date de la lutte initialement programmée**.

Lors de la continuation d'une rencontre, l'ordre des livrées doit être respecté. Les joueurs déjà alignés reprennent leur tour de livrée respectif et les joueurs nouvellement alignés prennent le tour des joueurs remplacés. Le toss pour le choix du camp n'est pas de mise puisque les équipes reprennent l'emplacement qu'elles occupaient sur le ballodrome au moment de l'arrêt de la lutte.

Pour le changement d'un joueur (de deux en "régionale" et chez les "jeunes") en cours de rencontre, les règles générales sont d'application en considérant que la rencontre arrêtée et sa continuation n'en forment qu'une seule.

Les modifications apportées dans la composition de l'équipe pour la poursuite de la lutte ne sont pas considérées comme un changement; un joueur retiré dans le courant de la lutte arrêtée, peut donc à nouveau être aligné.

Lorsqu'une rencontre non débutée ou arrêtée est jouée ou poursuivie, le nombre de joueurs ne doit pas correspondre au nombre de joueurs initialement inscrits sur la feuille d'arbitrage, mais la rencontre devra être poursuivie à quatre joueurs au cas où, lors de la lutte non achevée, un joueur aurait été exclu à la suite de l'application **de l'article 2.a ou 2.c du Titre XIII** et si, dans ce dernier cas, le joueur n'avait pas été remplacé.

### **Art. 20.17 Lutte non disputée**

Si deux équipes se mettent d'accord pour ne pas disputer une lutte de championnat, un forfait non déclaré sera prononcé contre chaque équipe.

### **Art. 20.18 Priorité**

Une rencontre reprise au calendrier du championnat ou de Coupe de Belgique a priorité sur toute autre organisation, quel qu'en soit l'organisateur, en respectant l'ordre hiérarchique des divisions.

### **Art. 20.19 Deux luttes de championnat le même jour (même division)**

N/A

## **CHAPITRE 2 - LES AUTRES ORGANISATIONS**

### **Art. 20.20 Tournois – Coupe de Belgique**

Une organisation est appelée « Coupe de Belgique » lorsqu'elle met en présence au premier tour, toutes les équipes de la catégorie « nationale » pour les adultes ; toutes les équipes des ailes en « cadets », « minimes » et pupilles. . Ce système par éliminations au fil des tours, aboutit à une journée finale en 4 équipes en « nationale » et 6 équipes en « cadets » , « minimes » et pupilles.

La Super Coupe met en présence, en référence au classement de la saison précédente, le champion et le vice champion de Belgique de Nationale 1 ainsi que le vainqueur de la Coupe de Belgique. Si une même équipe a remporté la Coupe de Belgique et est également championne ou vice championne de Belgique, il sera fait appel à l'équipe classée 3<sup>ème</sup> du championnat en nationale 1 pour participer à cette Super Coupe.

Une organisation est appelée « tournoi » lorsqu'elle se déroule en l'espace de sept jours calendrier et pour autant que les conditions prévues au paragraphe suivant soient entièrement remplies.

L'organisateur doit inviter, parmi les équipes de Nationale 1 ou 2 , un minimum de 9 équipes et un maximum de 16 équipes. Il pourra prévoir 3 ou 4 éliminatoires à 3 ou 4 participants et une finale à trois ou 4 participants (1 qualifié par éliminatoire).

Toute société prenant part à un tournoi a l'obligation de signer au préalable, le document « Engagement » (F16). Avant le début du tournoi, l'organisateur en transmettra une copie conforme au secrétaire de la NK-FNJP.

Les sociétés participantes ont l'obligation d'aligner lors de ces rencontres de tournoi un minimum de 4 titulaires parmi les joueurs inscrits au formulaire unique dans la division de l'équipe qui est engagée. En cas de manquement, le code 104 du barème des sanctions sera appliqué.

Elles pourront toutefois aligner un remplaçant ; celui-ci devra TOUJOURS être inscrit dans une division inférieure à l'équipe dans laquelle il effectue le remplacement. Ces limitations restent d'application même après le 15 août.

Une finale de tournoi remise doit encore se jouer dans le courant de la même saison; à défaut, le montant du 2<sup>ème</sup> prix doit être payé à chaque équipe qualifiée pour cette finale.

Pour les redevances, prix d'entrée aux ballodromes, abonnements et débours aux sociétés participantes, se référer au barème fixé par le Conseil d'Administration.

## **Art. 20.21 Dénominations diverses**

Une organisation est appelée "Grand Prix" lorsqu'elle comporte au moins 2 journées éliminatoires et une finale.

Toute autre organisation est appelée "lutte amicale".

Les sociétés organisatrices de tournois, de grands prix ou luttés amicales, feront connaître aux sociétés participantes le montant des prix ainsi que, le cas échéant, les autres modalités (

L'ordre des priorités est déterminé comme suit : Coupe de Belgique, Tournoi, Grand Prix, lutte amicale.

Aucune autre lutte avec la participation d'une équipe de nationale 1 non qualifiée ne peut être organisée le jour de la finale de la Coupe de Belgique, de la finale d'un tournoi, de la Super Coupe et de la journée à la Grand-Place de Bruxelles.

## **Art. 20.22 Sélections**

### **a. Sélections pour des organisations au niveau national**

Des rencontres avec la participation d'une ou de plusieurs "sélections" doivent être autorisées par le comité de l'aile sur le territoire de laquelle l'organisation a lieu. Cette même aile sera en outre compétente pour examiner et juger, en premier ressort, les incidents et litiges ainsi que les manquements administratifs et techniques ayant trait à ces organisations (il est à noter que lorsqu'une sélection est formée par le C.A., c'est le Comité Sportif qui est compétent en première instance).

Ces luttés seront dirigées par un arbitre à désigner par l'aile qui a autorisé l'organisation et le rapport d'arbitrage sera envoyé au secrétariat de ce dernier comité, sauf si la sélection est formée par le C.A. et dans ce cas le rapport d'arbitrage sera envoyé au secrétariat de la NK-FNJP.

Les joueurs devront être en possession de l'autorisation dont question à **l'article 9.b du Titre XIV**;

### **b. Sélections pour des rencontres internationales**

La formation de sélections pour des rencontres internationales est de la compétence du C.A. Dans ce cas, le joueur est tenu d'honorer sa sélection et sa société ne pourra s'y opposer. Un joueur refusant une sélection sans motif valable ne pourra, sous peine d'être considéré comme joueur non qualifié, s'aligner le(s) jour(s) où la sélection doit disputer une rencontre et lorsque les joueurs

sélectionnés sont retenus par des obligations qui découlent de cette sélection. Une société dont un joueur est appelé à faire partie d'une sélection, a la faculté de solliciter le déplacement de toute lutte de championnat ou de coupe, à disputer par l'équipe dans laquelle le joueur sélectionné est inscrit ou évolue habituellement, durant la période pendant laquelle le joueur concerné remplit ses obligations découlant de cette sélection; le comité fédéral compétent pour la division dans laquelle cette équipe évolue, fixera dans ce cas la nouvelle date.

### **Art. 20.23 Calendrier**

Le C.A. fixe chaque année les dates des luttes de la Coupe de Belgique, des tournois, de la Super Coupe et de l'organisation à la Grand'Place de Bruxelles.

### **Art. 20.24**

Réservé.

### **Art. 20.25 Organisations avec plus de deux équipes**

Pour les organisations reprenant plus de deux équipes, l'organisateur peut, sur le "tableau des luttes", désigner l'ordre des rencontres. A défaut, le programme en sera établi en fonction de l'ordre dans lequel les équipes participantes sont reprises sur le "tableau des luttes" (l'équipe locale joue la deuxième lutte).

Lors d'une journée entre quatre équipes, si l'une d'elles est absente, les autres disputent cette journée comme toute autre organisation prévue entre trois équipes, l'équipe locale bénéficiant du "chapeau".

A défaut d'équipe locale et au cas où l'équipe absente était tenue de jouer la première rencontre de la journée, l'arbitre procédera à un tirage au sort pour l'attribution du "chapeau".

Si, lors d'une journée entre trois ou quatre équipes, deux équipes seulement sont présentes, la journée se dispute comme toute autre organisation entre deux équipes.

Si, lors d'une organisation à trois équipes, disputée en trois journées qualificatives pour un tour suivant ou pour la finale, une équipe est absente ou incomplète, la journée se disputera entre deux équipes en 7 jeux pour le classement, la société en défaut sera déclarée forfait général

### **Art. 20.26 Equipe locale dans une organisation à plusieurs éliminatoires**

N/A

### **Art. 20.27 Finales**

Lors des journées finales à quatre, l'ordre des demi-finales est établi comme suit :

1<sup>ère</sup> demi-finale entre les vainqueurs des deux premières éliminatoires.

2<sup>ème</sup> demi-finale entre les vainqueurs des deux dernières éliminatoires.

Lors des finales à trois, le vainqueur de la dernière éliminatoire bénéficie du chapeau.

En ce qui concerne la finale de la Coupe de Belgique, l'ordre des rencontres sera fixé par tirage au sort.



## **Art. 20.28 Incompatibilités**

Une équipe ne peut s'engager dans des organisations dont les finales sont prévues à la même date. Elle ne peut pour une même date s'engager à plus d'une organisation.

Une équipe engagée dans un tournoi ou un Grand Prix ne peut s'engager ailleurs pour le jour de la finale de ce tournoi ou Grand Prix.

Une équipe déjà engagée pour le jour prévu pour la finale d'un tournoi ou d'un Grand Prix, ne peut s'engager pour ce tournoi ou ce Grand Prix.

Les engagements pris par les sociétés pour jouer des Grands Prix ou des luttes amicales doivent contenir la clause que ces engagements ne sont valables que pour autant que l'équipe concernée ne soit pas tenue ce jour là de disputer une lutte remise du championnat, d'un tournoi, de la Coupe de Belgique, ou de la Super Coupe.

## **Art. 20.29 Priorité à donner si 2 rencontres le même jour dont une lutte amicale**

Une équipe engagée dans une lutte amicale et qui est qualifiée pour une demi-finale ou une finale qui n'a pu être disputée à la date prévue, est tenue de participer à cette demi-finale ou finale. Le cas échéant, le secrétaire du comité compétent informera tous les intéressés dès qu'il aura connaissance de la nouvelle date.

## **Art. 20.30 Interdiction de (se faire) remplacer**

Une équipe finaliste ne peut jamais se faire remplacer. De même, un organisateur ne peut jamais remplacer une équipe finaliste par une autre équipe.

## **Art. 20.31 Lutte remise : autorisation préalable du comité compétent**

Aucune remise ne peut se faire sans l'autorisation du comité compétent. Pour cette matière, ce comité compétent pourra accorder une délégation de pouvoir à son secrétaire.

C'est à la société organisatrice qu'il appartient de décommander les équipes et l' (les) arbitre(s), le jour de la rencontre, au moins trois heures avant l'heure de début prévue.

Si la société organisatrice n'a pas respecté cette obligation, elle devient responsable des frais de déplacement encourus et devra payer les débours prévus au **Titre XXI**.

## **Art. 20.32 Lutte ne figurant pas au programme officiel**

Aucune rencontre ne peut être disputée si elle ne figure pas au programme officiel dressé par le comité compétent.

## **Art. 20.33 Tableau des luttes**

Pour les organisations **AUTRES** que les rencontres de :

- championnat
- coupes
- tournois
- organisations où la participation est fonction de critères préalablement définis

- Grands Prix et luttes amicales actés lors des réunions de calendrier, ,

**un tableau des luttes sera établi** par les organisateurs et transmis au secrétariat de l'aile.

Seules les rencontres qui relèvent d'un même comité compétent et d'un même secrétaire chargé de la désignation de(s) (l) arbitre(s) peuvent être reprises sur le même document.

Le tableau des luttes doit être en possession du secrétariat de l'aile dont dépend l'organisateur, au moins quinze jours avant la date de l'organisation ou de la première organisation (s'il y en a plusieurs et qu'elles ont été regroupées sur un même document). Pour tout envoi tardif d'un tableau des luttes, l'organisateur resté en défaut encourra l'amende prévue au barème des sanctions pour défaut d'envoi des formulaires fédéraux dans les délais fixés.

L'aile renverra - par retour du courrier - une copie du document, dûment estampillée à titre d'accusé de réception, à l'organisateur. Si ce dernier ne peut pas produire cet accusé de réception, il sera, en cas de contestation, considéré comme étant en défaut.

Si l'aile est compétente pour la (les) rencontre(s) reprise(s) au tableau des luttes, elle fera le nécessaire pour la désignation de l'arbitre (ou des arbitres).

Si l'aile n'est pas compétente, elle enverra le document au secrétariat de la NK-FNJP, lequel lui en retournera une copie après y avoir apposé la mention "accord" ou « non autorisée ».

## **Art. 20.34 Organisations protégées**

Le C.A. a compétence pour donner sa protection à des organisations amicales importantes en obligeant les équipes invitées par l'organisateur à y participer. Dans ces cas, l'organisateur concerné est cependant tenu de payer au moins les débours qui sont fixés pour la finale d'un tournoi. La demande d'une telle organisation, avec la désignation des équipes, doit être adressée au secrétaire au plus tard le 30 novembre qui précède la date de la rencontre. Une équipe engagée dans un tournoi est cependant tenue de respecter en priorité l'engagement résultant de ce tournoi.

## **Art. 20.35 Accord d'engagement**

L'organisateur est tenu d'établir un accord écrit d'engagement avec chaque société qu'il engage.

Cet accord - du modèle ci-après - sera rédigé en deux exemplaires par l'organisateur et transmis par lui à chaque société engagée. Celle-ci, après signature pour acceptation, renverra l'un des deux exemplaires à l'organisateur.

Tant l'organisateur que les sociétés engagées gardent l'exemplaire de l'accord leur destiné, celui-ci ne devant être produit au comité compétent qu'en cas de litige.

## ENGAGEMENT

L'organisateur, à savoir .....  
engage l'équipe inscrite en division .....  
de la société .....  
à une lutte amicale qui aura lieu le ..... à ..... heures  
à la ..... éliminatoire de son Grand Prix / tournoi (\*)  
qui aura lieu le ..... à ..... heures  
avec finale le ..... à ..... heures  
qu'il organise sur le ballodrome de .....

(\*) Supprimer la mention inutile.

Conditions :

Fait à .....le.....

en deux exemplaires dont un pour la société engagée et l'autre à renvoyer à l'organisateur par retour du courrier, après signature pour accord.

Pour l'organisateur,

Le secrétaire,

Signature

Nom et prénom.....

Pour accord de la société,

Le secrétaire,

Signature

Nom et prénom.....

## CHAPITRE 3

### CHAMPIONNATS ET AUTRES ORGANISATIONS

#### **Art. 20.36 Programmes et affiches**

Les programmes et affiches annonçant des organisations doivent porter la mention et le logo "NK-FNJP".

#### **Art. 20.37 Jouer sur un ballodrome autre que le(s) sien(s)**

L'organisation de rencontres sur un ballodrome autre que celui ou ceux reconnu(s) à la société organisatrice par le comité compétent doit être exceptionnelle et autorisée par ce comité compétent; si le ballodrome proposé se trouve sur le territoire d'une autre aile, celle-ci est appelée à donner également son accord, sans que cela entraîne d'autres obligations.

#### **Art. 20.38 Deux luttes le même jour sur un même ballodrome**

Lorsque deux rencontres se disputent le même jour, sur un même ballodrome, la société organisatrice veillera à faire débiter la première rencontre, au moins deux heures pour une lutte en dix jeux et au moins trois heures pour une lutte en 13 jeux, avant l'heure prévue pour le début de la deuxième rencontre de la journée.

#### **Art. 20.39 Haut-parleurs : emploi interdit**

L'emploi de haut-parleurs est interdit entre le début et la fin d'une phase de jeu.

#### **Art. 20.40 Corruption**

Tout acte ayant pour but de fausser le résultat d'une rencontre est réputé "acte de corruption". Tout membre qui se rend coupable d'un pareil acte ou y prend part, sera puni d'une sanction allant de la suspension pour un an à la radiation. Si toute une équipe est en faute, la peine s'appliquera à tous les joueurs de cette équipe dont le nom figure au rapport d'arbitrage de la rencontre concernée.

Un membre faisant des déclarations en public au sujet d'une affaire de corruption présumée, sans en aviser la NK-FNJP. par écrit, encourra une amende.

Le comité fédéral compétent juge, sur base du dossier et de l'instruction menée si l'acte de corruption, qu'il ait été commis par n'importe quelle personne, membre ou non de la société intéressée, engage la responsabilité de cette société.

Si la responsabilité de la société est engagée, l'équipe de cette société qui a ou aurait dû bénéficier de l'acte de corruption, sera reléguée à la dernière place du classement final du championnat au cours duquel l'infraction a été commise. De plus, cette société sera frappée d'une amende équivalente à 3 fois le montant de son cautionnement.

Les résultats obtenus par cette équipe n'entreront pas en ligne de compte pour établir ce classement final.

La plainte, appuyée si possible de témoignages, devra être introduite auprès du comité compétent dans le mois qui suit la clôture du championnat concerné.

# TITRE XXI

## REDEVANCES - DEBOURS - FRAIS DE DEPLACEMENT

### Art. 21.1 Débours

Le C.A. établit annuellement le barème des débours aux sociétés pour toutes les divisions des différentes catégories selon les divers genres d'organisations. Il détermine, de même, les débours dus aux arbitres. Il fixe le taux de l'indemnité kilométrique pour les frais de déplacement ainsi que le montant des redevances à payer pour certaines organisations.

### Art. 21.2 Frais de déplacement

N/A

### Art. 21.3 Arbitre

L'arbitre a droit à un débours.

### Art. 21.4 Luttes de championnat

N/A

### Art. 21.5 Autres organisations

Pour les autres organisations, les débours aux équipes seront versés intégralement lorsque la recette de la journée est considérée comme acquise.

### Art. 21.6 Recette

La recette d'une organisation est considérée comme acquise à l'organisateur lorsque 7 jeux ont été terminés.

Les tickets d'entrée vendus pour une journée qui n'a pas débuté ou qui a été arrêtée, sont valables le jour de la remise ou de la poursuite de cette journée. Lorsqu'une rencontre ou une journée est arrêtée définitivement avant le repos réglementairement prévu ou avant la fin de la deuxième lutte et qu'elle ne peut être remise à une date ultérieure, les tickets d'entrée vendus demeurent valables pour la prochaine organisation dans la même division de la société concernée. Si, dans le courant de la même saison, une organisation semblable n'est plus prévue, les dispositions reprises au dernier paragraphe du présent article sont d'application.

Les tickets d'entrée vendus pour une journée qui n'a pas débuté ou dont la recette n'est pas considérée comme acquise et qui n'est pas remise à une date ultérieure seront - à la demande expresse des spectateurs et uniquement sur place - remboursés par l'organisateur.

### Art. 21.7 Journée non débutée avec équipes sur place ou recette non acquise

Lorsque la journée n'a pas débuté et que les équipes sont sur place ou si la recette n'est pas considérée comme acquise, les débours aux sociétés sont payés à raison de 50 % du total des débours officiels fixés par le C.A., à diviser par le nombre d'équipes. Au cas où la journée serait organisée ou poursuivie à une autre date, seuls les frais de déplacement doivent être payés.

### **Art. 21.8 Journée entre trois équipes avec recette acquise**

Dans le cas d'une journée entre trois équipes avec la recette considérée comme acquise, les débours seront attribués comme suit :

- a) aucune rencontre n'est terminée : toutes les équipes reçoivent le troisième prix;
- b) la deuxième rencontre n'est pas terminée : le vainqueur de la première lutte reçoit le deuxième prix, tandis que les autres équipes reçoivent chacune le troisième prix;
- c) deux rencontres sont terminées et la troisième n'a pas débuté : toutes les équipes reçoivent le deuxième prix sauf si une équipe a été battue deux fois; dans ce cas cette dernière reçoit le troisième prix et les deux autres se partagent le total des deux premiers prix;
- d) seule la dernière rencontre n'a pu s'achever : les prix sont attribués en fonction du classement. Toutefois, l'équipe battue deux fois est classée troisième.

### **Art. 21.9 Journée entre quatre équipes avec recette acquise**

Dans le cas d'une journée entre quatre équipes avec la recette considérée comme acquise, les prix seront attribués comme suit :

- a) aucune rencontre n'est terminée : toutes les équipes reçoivent le troisième prix;
- b) la deuxième rencontre n'est pas terminée : l'équipe victorieuse de la première lutte reçoit le deuxième prix, tandis que les autres équipes reçoivent chacune le troisième prix;
- c) deux rencontres ont été disputées : les deux équipes victorieuses reçoivent la moitié de la somme des deux premiers prix tandis que les deux autres équipes reçoivent leur prix normal;
- d) seule la dernière rencontre n'a pu s'achever : les prix sont attribués en fonction du classement.

### **Art. 21.10 Lutte prévue entre deux équipes : l'une est absente**

Dans le cas d'une rencontre prévue entre deux équipes et si l'une d'elles est absente, l'autre reçoit le deuxième prix.

### **Art. 21.11 Absence d'une ou plusieurs équipes**

En cas d'absence d'une ou de plusieurs équipes, la répartition des prix se fera comme suit :

- A. journée entre trois équipes :
  - a) une équipe est absente : les deux premiers prix sont distribués;
  - a) deux équipes sont absentes : l'équipe présente reçoit le deuxième prix.
- B. journée entre quatre équipes :
  - a) une équipe est absente : les trois premiers prix sont distribués;
  - b) deux équipes sont absentes : les deux premiers prix sont distribués;

- c) trois équipes sont absentes : l'équipe présente reçoit le deuxième prix.

### **Art. 21.12 Intempéries : débours dus aux arbitres**

En cas d'intempéries, les débours dus aux arbitres pour une rencontre entre deux ou plus de deux équipes.

- A. Journée entièrement jouée : 100 % du débours.
- B. Journée non débutée et après attente du délai réglementaire : 50 % du débours.
- C. Journée débutée, mais non terminée : avant la mi-temps : 50 % du débours.  
Après la mi-temps : 75 % du débours

### **Art. 21.13**

Réservé.

### **Art. 21.14 Lutttes continuées**

Pour les lutttes continuées, l'arbitre a droit à 100 % du débours.

### **Art. 21.15 Rencontre ou journée impossible à entamer suite à l'absence d'équipe(s), qu'en est-il du débours à l'arbitre ?**

En cas d'impossibilité d'entamer une rencontre ou une journée par suite de l'absence d'une ou de plusieurs équipes, le débours dû à l'arbitre lui sera versée intégralement.

### **Art. 21.16 Débours dû à l'arbitre : modalités – constat de non paiement**

Le débours dû à l'arbitre lui sera payé par la société organisatrice dès la fin de la journée, d'une manière discrète et en son vestiaire. La signature du rapport d'arbitrage vaut quittance. Si le débours n'a pas été réglé, l'arbitre le mentionnera à son rapport.

### **Art. 21.17 Acte de mauvais gré**

Tout acte de mauvais gré, émanant d'une société ou d'une équipe (forfait, même déclaré, abandon de jeu, etc ...) qui a causé un préjudice à la société organisatrice oblige à une réparation qui sera fixée, en numéraire, par le comité compétent. L'indemnité à verser tiendra compte de la perte de la recette et des indemnités occasionnées, y compris les frais de procédure et de déplacement des personnes devant les juridictions fédérales. Cette indemnité ne sera pas sujette à répartition, mais le comité compétent pourra toujours appliquer une amende à la société fautive pour cet acte de mauvais gré.

## TITRE XXII

### COTATION ET CLASSEMENT

#### Art. 22.1 Classement

Le classement des équipes se fera d'après les éléments suivants, envisagés séparément en respectant l'ordre indiqué. Quand un élément est déterminant, il n'y a plus lieu d'envisager le ou les suivant(s).

- a. Plus grand nombre de points obtenus.
- b. Plus grand nombre de victoires.
- c. Plus grand nombre de jeux pris.
- d. Plus petit nombre de jeux cédés.
- e. Plus grand nombre de quinze pris.
- f. Plus petit nombre de quinze cédés.
- g. Résultats directs entre les équipes concernées.

Pour les championnats de Belgique en catégories « régionale » et « jeunes »: le critère g. sera pris en considération comme 2<sup>ème</sup> critère et non pas comme 7<sup>ème</sup>.

En cas d'égalité parfaite (points, victoires, jeux, quinze, résultats directs), le vainqueur sera déterminé par tirage au sort.

Toutefois, pour les journées disputées avec quatre équipes et si toutes les équipes se rencontrent, l'équipe qui ne subit aucune défaite sera d'office déclarée victorieuse, même si le nombre total des points acquis est inférieur à celui d'un adversaire.

Si les équipes, après avoir joué un tour complet avec des luttes aller et retour, sont réparties, sur base du classement, en groupes devant désigner finalement deux participants à une phase finale, le comité compétent peut décider que le titre sera attribué à l'équipe remportant deux victoires lors de l'ultime confrontation de cette phase finale.

Au cas où il faut établir un classement entre des équipes évoluant dans des séries différentes d'une même division, ceci se fera sur base du pourcentage des points obtenus; en cas d'égalité au pourcentage, il sera tenu compte, dans l'ordre, des éléments mentionnés ci-dessus sous b. à f., calculés au besoin au pourcentage d'après le nombre de luttes disputées.

Toute autre formule qui serait envisagée ne peut être appliquée que moyennant l'autorisation du C.A.

#### Art. 22.2 Attribution des points

Les points sont attribués comme suit :

Nombre maximum de points à disputer par rencontre : 3.

L'équipe perdante qui obtient un certain nombre de jeux, bénéficie d'un point.

Exemples :





lutte en 7 jeux	7 -3 = 2-1 points 7- 2 = 3-0 points
lutte en 10 jeux :	10-5 = 2-1 points 10-4 = 3-0 points
lutte en 13 jeux :	13-6 = 2-1 points 13-5 = 3-0 points

Si, après avoir joué un tour complet avec des luttes aller et retour, les équipes sont réparties en groupes pour disputer un second tour, tous les points acquis lors du premier tour seront annulés.

Pendant ce deuxième tour, le vainqueur n'obtiendra que deux points par lutte, tandis qu'il ne sera attribué aucun point à l'équipe perdante.

Pour les luttes jouées en un certain nombre de "jeux disputés", chaque jeu remporté vaudra 1 point. En cas d'égalité du nombre de jeux, le classement sera déterminé en fonction :

- du nombre de victoires
- du plus petit nombre de jeux cédés
- du plus grand nombre de quinze pris
- du plus petit nombre de quinze cédés
- résultats directs entre les équipes concernées.

Toute autre formule pour l'attribution des points ne peut être appliquée qu' APRES l'accord explicite du C.A.

### **Art. 22.3 Forfait général**

En cas de forfait général d'une équipe au cours de la saison, le classement des autres équipes participant au même championnat sera établi sans tenir compte des résultats acquis par l'équipe défaillante.

### **Art. 22.4 Equipes qualifiées**

Pour toute éliminatoire non débutée et non remise, l'équipe finaliste sera désignée par tirage au sort. Celui-ci sera fait par l' (les) arbitre(s) désigné(s) en présence des chefs d'équipe. Ce tirage au sort doit se dérouler comme indiqué à l'article 5 ci-après.

Si ce tirage ne peut se faire le jour même de la rencontre, il sera effectué par le comité compétent.

### **Art. 22.5 Eliminatoire non terminée : désignation de l'équipe finaliste**

Pour toute éliminatoire non achevée, l'équipe finaliste sera désignée comme suit :

- journée entre deux équipes : en fonction du résultat au moment de l'arrêt définitif;
- journée entre trois équipes :
  - aucune lutte n'est terminée : tirage au sort entre les trois participants;
  - moins de deux luttes terminées : tirage au sort entre le vainqueur de la première rencontre et l'équipe ayant bénéficié du "chapeau";
  - deux luttes sont terminées et la troisième n'a pas débuté : tirage au sort entre les vainqueurs des première et deuxième luttes;
  - seule la dernière rencontre n'a pu s'achever : en fonction du classement.
- journée entre quatre équipes :

- aucune lutte n'est terminée : tirage au sort entre les quatre équipes;
- une lutte est terminée : tirage au sort pour désigner l'équipe qui remporte la deuxième rencontre, puis tirage au sort entre ces vainqueurs pour déterminer l'équipe remportant l'éliminatoire;
- deux rencontres sont terminées et la troisième n'a pas débuté : tirage au sort entre les deux vainqueurs;
- seule la dernière rencontre n'a pu s'achever : en fonction du classement.

La même procédure sera suivie pour désigner le vainqueur d'une finale n'ayant pu se terminer et qui ne sera pas poursuivie.

## **TITRE XXIII**

### **FORFAITS**

VOIR « REGLES DU JEU »

## **TITRE XXIV**

### **REGLEMENT DU JEU DE BALLE PELOTE**

VOIR « REGLES DU JEU »

# TITRE XXV

## LA BALLE AU FRONTON « Belge »

### Art. 25.1 Le fronton

- A. Il sera construit en matériaux durs.
- B. Dimensions : voir croquis à la fin du présent Titre.
- C. Dimensions de la surface de jeu sur le sol : voir croquis à la fin du présent Titre.

Des dérogations peuvent être admises; elles feront l'objet de règlements locaux approuvés par l'entité sur le territoire de laquelle se trouve le fronton.

### Art. 25.2 Règlement sportif

La balle au fronton se joue à MAIN NUE.

- A. Une balle est BONNE ou MAUVAISE.

BONNE = gain du quinze.

MAUVAISE = perte du quinze.

- B. Pour qu'une balle soit disputée valablement, elle doit :

1° toucher directement la surface de jeu du fronton;

2° être disputée de volée ou au premier bond, après avoir touché la surface de jeu au sol et frappée alternativement par chaque équipe et devra toujours atteindre le fronton.

- C. Pour être BONNE, la balle doit être livrée au-delà de la ligne C, appelée "ligne de livrée" et toucher le sol à l'intérieur des lignes. Si la balle livrée touche soit la ligne de la livrée, soit une des lignes délimitant la surface de jeu, elle est MAUVAISE. La ligne de livrée n'intervient que pour la livrée. Les plafonds, à quelque hauteur qu'ils soient, ainsi que tout autre objet aérien, ne font pas partie du jeu; toute balle qui les touche est MAUVAISE.

- D. Le tamis : un rectangle de deux mètres de largeur sur quatre mètres de longueur.

- E. *EMPLACEMENT DES JOUEURS*

1) Au moment de la livrée : le livreur doit évoluer dans le tamis et progresser, dans un mouvement continu, vers la ligne extrême du tamis. S'il prend son élan en dehors de l'aire de jeu, il doit pénétrer dans le tamis par la ligne des outres. Une fois qu'il se trouve dans le tamis, le livreur doit de toute façon lâcher la balle pour lui donner l'impulsion définitive pour la livrée. Au moment où il frappe la balle, aucun pied du livreur ne peut toucher ou dépasser la limite extrême du tamis. Lors de l'élan précédant la livrée, le livreur ne peut toucher ou franchir les limites latérales délimitant la surface du tamis. L'impulsion définitive doit être donnée par la main qui a lancé la balle. Les autres joueurs se trouveront dans l'aire de jeu, hors du tamis.

2) Dès que la dernière impulsion est donnée à la balle par le livreur, les joueurs peuvent se trouver n'importe où. Ils peuvent donc sortir de l'aire de jeu à n'importe quel endroit, soit pour reprendre la balle, soit pour éviter un partenaire ou un adversaire.

## F. QUINZE PUNITIFS

Les quinze punitifs se comptent ou s'appliquent dans les cas suivants :

- a) contre le livreur qui touche ou dépasse la limite extrême du tamis;
- b) contre le livreur qui pénètre dans le tamis d'une façon non réglementaire ou qui rétrograde dans le tamis;
- c) contre le livreur qui touche ou dépasse les lignes latérales du tamis;
- d) contre le livreur, se trouvant dans le tamis, qui perd ou lâche la balle ou qui la reprend en main après l'avoir lâchée ou encore qui ne lui donne pas l'impulsion définitive pour la livrée;
- e) contre tout livreur qui livre sans avoir attendu le signal de l'arbitre et contre tout joueur qui ne livre pas à main basse;
- f) contre le joueur qui aura touché une balle qui peut encore être disputée, après qu'un de ses partenaires l'ait touchée en dernier lieu;
- g) contre le joueur qui, ayant touché une balle qui peut encore être disputée, la touchera à nouveau avant le deuxième bond, ainsi que le joueur qui, présentant les deux mains ne se touchant pas, reçoit une balle, qui peut encore être disputée, simultanément ou successivement sur les deux mains. Toutefois, il n'y a pas de quinze punitif quand un joueur renvoie une balle des deux mains, celles-ci se touchant;
- h) contre le joueur qui est touché par une balle, qui peut encore être disputée, ailleurs que sur les mains ou sur les avant-bras nus jusqu'au coude. Cependant, ne donne pas lieu à quinze, une balle qui peut encore être disputée et qui touche un pansement, une bande ou un serre poignet sur l'avant-bras nu d'un joueur;
- i) contre le joueur qui aura laissé traîner des objets (lunettes, gant, casquette, etc...) dans le jeu, si l'un de ces objets est touché par une balle, que ce soit de volée, au premier bond ou à la roulette;
- j) contre le joueur (sauf le livreur) qui se trouvera dans le tamis ou hors de l'aire de jeu ou qui touchera une des lignes délimitant le tamis et l'aire de jeu, après la mise en jeu par l'arbitre et avant que l'impulsion définitive ne soit donnée à la balle par le livreur;
- k) contre le joueur qui aura gêné un adversaire. La trajectoire de la balle doit à tout moment être libérée afin de laisser à l'adversaire la possibilité de disputer le quinze;
- l) contre le joueur qui aura tenu la balle en main alors qu'elle était encore à disputer;
- m) contre le joueur ou l'équipe qui n'obtempère pas immédiatement au coup de sifflet de l'arbitre annonçant la reprise normale du jeu;
- n) pour chaque balle "mauvaise".

## REMARQUE

Si une balle tombe mauvaise ou si un adversaire a commis une infraction donnant lieu à un quinze punitif, le joueur peut toujours renvoyer la balle au premier bond car il n'a pas à préjuger de la décision de l'arbitre.

## G. AUTRES PUNITIONS

- 1) Le joueur, substituant une balle quelconque à celle qui lui a été fournie par l'arbitre, perd le jeu en cours; mention en sera faite au rapport d'arbitrage. Si la nouvelle balle employée n'est pas

autorisée par le règlement d'ordre intérieur, elle sera saisie par l'arbitre et envoyée au comité compétent. Ce dernier cas fera l'objet d'un rapport complémentaire.

- 2) Le joueur frappant la balle du pied sera sanctionné d'une amende.
- 3) Le fait d'écraser ou de frotter la balle du pied ou de la main sur une surface quelconque sera sanctionné d'une amende.
- 4) Le joueur qui livre en dehors de son tour de livrée perd le jeu en cours; ce sera au moment de la constatation de l'infraction par l'arbitre que la sanction sera appliquée.

#### H. *BALLES A REMETTRE*

Sont à remettre :

- a) Les balles qui n'ont pu être disputées normalement par le fait que le joueur qui intervenait ou s'apprêtait à intervenir a été gêné ou empêché par la présence inopinée d'un obstacle mobile (arbitre, personne ne participant pas au jeu, ...).
- b) Les balles touchant de volée ou au premier bond un obstacle mobile se trouvant dans la surface de jeu ou touchant les lignes délimitant la surface de jeu.

#### I. *EQUIPEMENT*

Les maillots des adversaires ne peuvent pas être de la même couleur. Les joueurs d'une même équipe porteront obligatoirement un équipement identique.

#### J. *COTATION*

- 1) Les rencontres se disputent en cinq jeux gagnants; pour obtenir un jeu, il faut gagner 4 quinze.
- 2) Le classement des équipes sera établi d'après les éléments suivants envisagés séparément en respectant l'ordre indiqué. Dès qu'un élément est déterminant, il n'y a pas lieu d'envisager le ou les suivant(s) :
  - a. Plus grand nombre de victoires.
  - b. Plus grand nombre de jeux pris.
  - c. Plus petit nombre de jeux cédés.
  - d. Plus grand nombre de quinze pris.
  - e. Plus petit nombre de quinze cédés.
  - f. Résultats directs entre les équipes concernées.

Pour les championnats de Belgique le critère f. sera pris en considération comme 2ème critère et non pas comme 6<sup>ème</sup>.

#### K. *LIVREE*

L'arbitre donnera le signal de chaque livrée, après s'être assuré que tous les joueurs sont en place. Chaque joueur a une place bien déterminée dans le tour de rôle des livreurs. Cette place ne peut être modifiée au cours de la rencontre. Après chaque jeu, la livrée passe à l'équipe adverse. La livrée se fait à main basse.

- L. Chaque équipe est formée de deux ou trois joueurs. Un changement par lutte est autorisé à n'importe quel moment.
- M. Le sport de la balle au fronton pourra également se jouer en "simple" (un contre un). Un seul changement dans le règlement sportif : la surface de jeu sur le sol a pour lignes latérales celles indiquées par un trait gras sur le croquis.

## N. BALLEES

Les balles à utiliser seront celles des «pupilles» F.R.N.P. ou des balles fabriquées à cet effet, portant le sigle admis par la F.R.N.P.

### Art. 25.3 Agrément du fronton

Le comité de l'entité sur le territoire de laquelle se trouve le fronton, est chargé de procéder à l'agrément du fronton.

### Art. 25.4 Participants

Tout joueur affilié à la F.R.N.P. peut participer à un championnat de balle au fronton. Cependant, il doit avoir l'autorisation de sa société ou de l'entité, sauf s'il est aligné dans une équipe inscrite par la société à laquelle il est affilié. Cette autorisation sera donnée pour une période maximum d'un an, mais la société cédante pourra stipuler qu'elle pourra faire appel à son joueur si elle a besoin de ses services pour disputer une lutte de balle pelote en plein air; dans ce cas, le joueur concerné se mettra en priorité à la disposition de sa société d'origine, **faute de quoi il s'expose à une suspension de 1 à 3 mois dans la pratique de la balle au fronton.**

L'autorisation sera établie en 2 exemplaires, à ventiler comme suit (adultes et jeunes) :

- l'original au secrétaire fédéral en charge des « jeunes »;
- un exemplaire qui doit toujours être en possession du joueur.

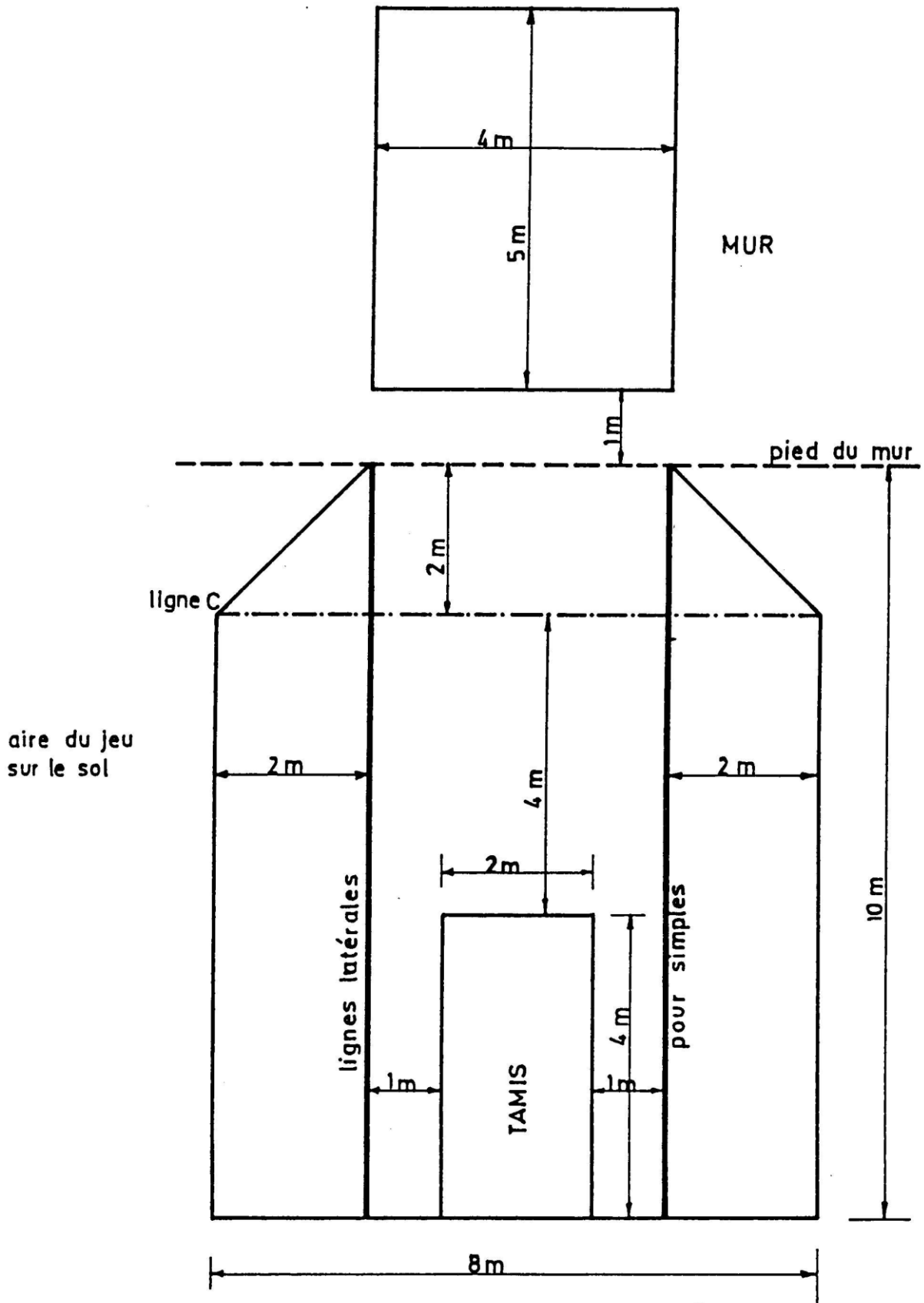
Les joueurs doivent présenter leur carte d'identité lors de toutes les organisations (sauf les moins de douze ans qui doivent présenter leur carte d'identification).

Une personne qui désire participer uniquement à un championnat de balle au fronton, est également tenue de signer un document d'affiliation auprès d'une société existante ou d'une entité.

Par saison, un même joueur ne peut participer qu'une fois aux éliminatoires d'un championnat de Belgique.

### Art. 25.5 Comités compétents

Les comités des entités sur le territoire desquelles se trouve le fronton, sont compétents pour traiter les litiges, sauf en phase finale du championnat de Belgique où c'est le comité sportif qui est compétent en premier ressort. Tout appel sera traité par le C.A.P. selon les modalités reprises au Titre VIII.



aire du jeu sur le sol

L'aire du tamis peut être avancée  
 suivant l'âge des joueurs et l'élasticité  
 du fronton  
 (règlement local)



# TITRE XXVI

## *BAREME DES SANCTIONS*

VOIR ANNEXE