



**Commission des tournois
et arbitrage
Championnat SUPER LIGUE**

Carrés Open

REGLEMENT
Edition 2026-2027

Président commission des tournois et arbitrage : Caroline Schellekens
caroline.vandenhove@skynet.be

Directeur compétitions : J.Jassogne

Secrétariat compétitions : Jacqueline Jassogne
jassogne.jean@skynet.be

Site LBF <http://www.lbf.be> Compte LBF BE51 9735 1890 4362

Règlement des compétitions LBF par équipes

Contenu :

AVANT-PROPOS

ETHIQUE, COMPORTEMENTS ET ATTITUDES

LES REGLES DU JEU

CHAPITRE 1 – ORGANISATION GENERALE

Article 1. Règlements

Article 2. Compétences

Article 3. Décisions et communication

CHAPITRE 2 – OBLIGATIONS FINANCIERES

Article 4. Contributions

Article 5. Cautions

Article 6. Amendes

CHAPITRE 3 – OBLIGATIONS ADMINISTRATIVES

Article 7. Les Cercles

Article 8. Liges

Article 9. Les joueurs

Article 10. Les capitaines

CHAPITRE 4 – CONTRAINTES LOGISTIQUES

Article 11. Local

Article 12. Matériel

Article 13. Documents

CHAPITRE 5 – LE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Article 14. Introduction au championnat par équipes

Article 15. Marque et classement

Article 16. Division et séries

Article 17. Nombre de matches et déroulement de la compétition

Article 18. Lieu des rencontres

Article 19. Dates des rencontres

Article 20. Journée protégée

Article 21. Simultanéité des compétitions (pas d'usage en Super Ligue)

Article 22. Changement de date, d'heure, de local, permutation domicile/déplacement

Article 23. Cas de force majeure au sujet de la date ou du lieu de la rencontre

Article 24. Retrait d'une équipe de la compétition

Article 25. Classement final

Article 26. Montants

CHAPITRE 6 – JOUEURS, SYSTEMES ET FEUILLES DE SYSTEME

Article 27. Joueurs

Article 28. Systèmes d'enchères

Article 29. Feuilles de système

CHAPITRE 7 – LE DEROULEMENT DE LA RENCONTRE

Article 30. Observance du Règlement d'Ordre Intérieur de l'équipe à domicile

Article 31. Les spectateurs

Partie 1 Le déroulement normal d'un match

Article 32. La langue

Article 33. Le schéma d'un match

Article 34. L'arbitrage

Article 35. Le capitaine

Article 36. Les équipes, la composition des paires et le “ line-up ”

Article 37. La présentation des feuilles de système

Article 38. Les donnees

Article 39. Le début du jeu

Article 40. La fin de la période de jeu

Article 41. Le résultat d'une rencontre

Article 42. Observations, contestations et arbitrages

Article 43. La feuille de match

Article 44. La communication du résultat du match

Article 45. La conservation de la feuille de match

Partie 2 Le déroulement non conforme d'un match

Article 46. Etais faussés, jeu des mauvais états ou dans la mauvaise direction

Article 47. Le début tardif d'une rencontre

Article 48. Equipe absente

Article 49. L'arrêt d'une rencontre

Article 50. Bruit ou dérangements

Article 51. La force majeure

CHAPITRE 8 – INFRACTIONS ET SANCTIONS

Article 52. Infractions

Article 53. Avertissements et pénalités

Article 54. Le score de forfait

CHAPITRE 9 – PROCEDURES JURIDIQUES

Article 55. La force majeure

ABREVIATIONS ET DEFINITIONS

ANNEXES A et B

Table de conversion IMP – VP - échelle : 0-20 Echelle IMP

AVANT-PROPOS

La LBF organise chaque année un championnat par carrés "Open".
Le présent règlement en détermine l'organisation et les modalités de participation.

ETHIQUE, COMPORTEMENTS ET ATTITUDES

La LBF met l'accent sur le respect de l'esprit et de l'éthique du jeu de bridge.

Un joueur de bridge devrait toujours se comporter avec courtoisie.

Il évite soigneusement toute remarque ou action qui pourrait embarrasser un autre joueur ou perturber le plaisir du jeu.

Il se doit de toujours respecter les règles du savoir-vivre et de l'esprit du jeu de bridge.

Un joueur doit toujours enchérir et jouer de manière correcte.

L'adversaire a en toute circonstance droit à l'explication correcte et complète d'une enchère, d'un style de jeu.

LES REGLES DU JEU

L'objet des règles du jeu réside plus dans la réparation d'un dommage que dans la sanction d'une irrégularité.

Un joueur, qui a commis une infraction, doit accepter courtoisement la marque ajustée ou la sanction appliquée par l'arbitre de la compétition.

Le capitaine de l'équipe a néanmoins le droit d'interjeter appel, de manière civile et correcte, contre la décision arbitrale et demander la révision de celle-ci si, après mûre réflexion, il est d'avis que certaines circonstances peuvent éclairer la situation de manière différente.

CHAPITRE 1 – ORGANISATION GENERALE

Article 1 Règlements

Le championnat se déroule conformément aux dispositions suivantes :

1. Le Code international
2. Le règlement des compétitions LBF par équipes (établi par la CTA)
3. Les règlements nationaux traitant des sujets suivants :
 - Systèmes d'enchères
 - Ecrans
 - Boîtes de déclarations
 - Procédures d'alerte
 - FumerRègles spectateur

Les règlements mentionnés au point 3 peuvent être consultés sur le site de la LBF à la rubrique : compétitions - documents - règlements de bridge.

Ces règlements spécifiques peuvent être périodiquement modifiés puis être publiés sur le site web. Les modifications apportées avant le 15 septembre de la nouvelle saison sont immédiatement applicables, sauf dispositions contraires.

Article 2 Compétences

Les compétences concernant l'organisation de la compétition, le contrôle de son déroulement et l'imposition de sanctions en cas d'infraction sont déterminées comme suit :

Section 2.01 L'Organe d'Administration

L'Organe d'Administration de la LBF est compétent pour :

- L'établissement du montant des droits d'inscription des équipes de Super Ligue.
- L'établissement du montant des amendes, des frais administratifs, de la caution auprès du Comité d'appel et de la caution auprès de la Commission de cassation.
- La désignation du Directeur des Compétitions (DC), du Secrétariat de la Compétition (SC) et de l'Arbitre principal (AP).

- L'approbation des dispositions de la commission des tournois et arbitrage et(CTA) prises dans le cadre de la section 2.02 (b).

Section 2.03 la commission des Tournois et Arbitrage

Cette commission est compétente pour :

(a) Le règlement des compétitions par équipes

L'établissement du règlement des compétitions par équipes.

(b) L'organisation de la compétition

La détermination avant le début de chaque saison du/de :

- Nombre de séries en Super Ligue et du nombre d'équipes par série
- Nombre maximum d'équipes d'un même cercle qui peuvent être alignées dans la même série.
- La composition des séries de Super Ligue
- Nombre de montants
- Calendrier des épreuves.
- Nombre de journées protégées.
- La formule des matches de barrages.

Section 2.03 La direction de la compétition (DC)

Le Directeur des Compétitions est le responsable principal de l'application du présent règlement.

Dans des circonstances exceptionnelles, il pourra prendre des décisions qui ne sont pas mentionnées explicitement dans ce règlement. Le DC est compétent pour les tâches suivantes, dont certaines pourront être déléguées au Secrétariat des compétitions (SC)

(a) Le Directeur des Compétitions (DC)

Avant le début de chaque saison :

- La préparation et l'organisation d'une nouvelle saison de compétition.
- Faire paraître les séries et les équipes sur le site web.
- Introduire les différents schémas de mouvements.
- Donner un numéro aux équipes.

- Réunir les données nécessaires concernant les équipes et les joueurs (en ce compris les numéros de licence, les catégories de systèmes et les cartes de système).
- Réunir les données nécessaires concernant les capitaines des équipes (nom, prénom, téléphone, mail)
- Réunir les données nécessaires concernant les locaux (adresse, téléphone)
- Avant le début de chaque saison, adresser un courriel aux capitaines ou publier sur le site web de la LBF une communication rappelant les données, les instructions et les délais
- Publier sur le site web toutes les données en rapport avec la compétition ou déléguer ceci à la personne désignée par le CTA.

Au cours de la saison :

- Veiller à l'application du présent règlement.
- Appliquer les sanctions prévues en cas d'infraction.
- Trancher les litiges.
- Tenir à jour les modifications relatives aux dates et aux locaux, les échanges des matches aller et retour
- Introduction des résultats des rencontres sur le site web sera déléguée aux capitaines
- Appliquer les sanctions administratives
- Faire connaître par courriel au capitaine d'une équipe contrevenant au règlement, les avertissements ou sanctions encourus et si nécessaire en informer le capitaine de l'équipe ayant subi le préjudice, en mentionnant à chaque fois le délai d'appel. Veiller à la publication des sanctions sur le site web
- Transmettre au secrétariat administratif, pour exécution, les amendes administratives
- Transmettre les demandes d'arbitrage à l'Arbitre principal
- Transmettre par courriel les décisions d'arbitrage aux capitaines concernés avec mention du délai d'appel et veiller à la publication des décisions sur le site web
- Transmettre les demandes d'appel à la Commission d'appel
- Transmettre par courriel les décisions de la Commission d'appel à l'Arbitre principal et aux capitaines concernés, avec mention du délai d'appel, et veiller à la publication des décisions sur le site web

- Communiquer par courriel ou via le site web d'importantes annonces ou instructions e t /

Le DC peut déléguer certaines de ces tâches au SC.

(b) Le SC exécute certaines tâches sur instruction du DC.

Il doit pouvoir disposer à temps des données nécessaires. Celles-ci doivent pouvoir lui être adressées sans délai par courriel :

- Les décisions de l'Arbitre principal
- Les décisions du DC, de la Commission d'Appel, de la Commission de Cassation et de la Commission Ethique et Discipline

Section 2.04 L'Arbitre principal et l'arbitrage

L'Arbitre principal ou par délégation un membre du comité d'arbitrage. traite les contestations mentionnées sur la feuille de marque, en matière de données ou de systèmes.

Section 2.05 La Commission d'Appel

Le traitement des demandes d'appel contre une décision de l'Arbitre ou de la Direction des Compétitions.

Le Coordinateur national des appels (CNA)

Les demandes d'appel contre une décision de l'Arbitre ou du DC sont transmises au Coordinateur national des appels, qui les traite conformément aux règlements respectives sur le traitement des appels. Le SC transmet par e-mail les décisions de l'organe concerné, selon les cas au DC, à l'Arbitre Principal, à l'Arbitre et aux capitaines concernés, en mentionnant le délai pour introduire un recours auprès de la Commission de Cassation. Le SC publie ces décisions sur le site de la LBF.

Section 2.06 La Commission de Cassation

Le traitement des recours en cassation contre une décision de la Commission d'Appel.

Section 2.07 La Commission d'Ethique et Discipline

L'imposition de sanctions particulières en cas d'infractions graves en matière d'éthique ou de discipline.

Article 3 Décisions et communication

Section 3.01 Décisions annuelles

Les décisions, prises chaque année avant le début de la saison par les différentes instances sont publiées sur le site web de LBF.

Le règlement des compétitions par équipes, le calendrier des compétitions, les données des capitaines, les adresses des locaux et les instructions ayant rapport avec le déroulement de la compétition paraissent également sur ce site.

Section 3.02 Communication des décisions

Chaque décision de l'Organe d'Administration et du CTA en matière de compétition par équipes est publiée sur le site web de la LBF

Toute décision en matière d'infraction à l'encontre du règlement des compétitions par équipes, tous les arbitrages rendus par l'Arbitre principal et toutes les décisions prises par la Commission d'Appel, la Commission de Cassation et la Commission d'Ethique et Discipline sont communiquées par courriel par le SC aux deux équipes ayant disputé l'épreuve où le problème est survenu. A chaque communication, il est fait mention de la date limite permettant aux équipes d'aller appel. La décision complète est également publiée sur le site web.

Le site web de la LBF est l'organe de communication officiel de la LBF.
Si des changements devaient survenir en cours de saison, les données les plus récentes du site web sont seules valables.

CHAPITRE 2 – OBLIGATIONS FINANCIERES

Décisions de l'Organe d'Administration

Article 4 Contributions

Section 4.01 Obligations financières du passé

L'inscription d'une équipe en compétition n'est recevable que si toutes les obligations financières du passé envers la LBF sont réglées, avant le 15 juin de la nouvelle saison.

Section 4.02 Droits d'inscription

Les droits d'inscription sont payés à la LBF par les cercles.

Les droits d'inscription doivent être payés au plus tard le 15 septembre précédant la nouvelle saison.

Article 5 Cautions

Section 5.01 Caution lors du dépôt d'un appel

La caution liée au dépôt d'un appel est due à la LBF .

Section 5.02 Caution en cas de recours près la Commission de Cassation

La caution liée au dépôt d'un recours est due à la LBF

Article 6 Amendes

Section 6.01 Sortes d'amendes

(a) L'amende standard

L'amende standard est l'amende qui est infligée à une équipe en cas de violation du règlement, à l'exception des amendes administratives et des amendes pour le retrait d'une équipe de la compétition (voir ci-après).

L'amende standard s'élève à 50 €.

(b) Les amendes pour le retrait d'une équipe

A partir du premier jour de la compétition :

- 5 x le montant de l'inscription à la Ligue concernée

Section 6.02 Délai de paiement

Toutes les amendes résultant de l'application du présent règlement doivent être acquittées dans les 2 semaines après la date de signification par lettre ou par courriel

CHAPITRE 3

OBLIGATIONS ADMINISTRATIVES

Les joueurs et les cercles doivent respecter un ensemble d'obligations administratives avant le début de la compétition.

Les mises en demeure, sanctions et amendes seront mises en oeuvre comme prévu à l'article 6, en cas de non satisfaction de ces obligations._

Article 7 Les Cercles

Affiliation à la L.B.F.

Tout cercle, dont une ou plusieurs équipes participent au championnat, doit être affilié à la L.B.F

Section 7.01 Statuts

Si les statuts d'un cercle de bridge, dont une ou plusieurs équipes participent au championnat, devaient être en contradiction avec les statuts et règlements de la LBF, ils seront considérés comme non écrits et partant non opposables à la LBF.

Section 7.02 Changement de nom

Une demande de changement de nom d'un cercle et son approbation sont de la compétence de la LBF

Section 7.03 Fusion ou division

Une demande de division d'un cercle ou de fusion de deux cercles et son approbation sont de la compétence de la LBF

Section 7.04 Transfert d'une équipe

La demande de transfert d'une équipe vers un autre cercle et son approbation sont de la compétence de la LBF. Le transfert d'une équipe n'est toutefois effectif que la saison suivante

Section 7.05 Inscription des équipes de compétition

Chaque cercle, qui souhaite inscrire des équipes, afin de participer à la compétition par carrés, doit fournir au SC, au plus tard le 30 juin pour la Super Ligue, avant la nouvelle saison, les données suivantes :

- Le nom et les coordonnées du cercle.
- Les noms des équipes qui participeront à la compétition par carrés en Super ligue, selon les dispositions du règlement des compétitions par équipes.
- Le nom, l'adresse et le numéro de téléphone du local où les équipes du cercle jouent chez elles.
- Le nom, le numéro de téléphone et l'adresse mail du capitaine de chaque équipe, qui participe au championnat. Une personne de contact peut éventuellement être désignée comme capitaine provisoire, moyennant l'approbation du DC.

Procédure :

L'inscription des équipes et la communication de données en rapport avec le cercle, le local et le capitaine se font par courriel au SC.

Article 8 Ligue

Section 8.01 Changements dans les équipes et les cercles

Les changements de nom, fusions et transferts d'équipes seront communiqués au SC.

Section 8.02 Joueurs habilités à jouer en compétition

La liste mise à jour des joueurs habilités à disputer la compétition doit pouvoir être mise à jour par les secrétaires des cercles sur le site web de la LBF.-

Article 9 Les joueurs

Section 9.01 Affiliation via un cercle auprès de la LBF

Avant de pouvoir participer à la compétition, chaque joueur placé dans une équipe doit être affilié par l'intermédiaire de son cercle auprès de la LBF.

En outre le joueur ne peut pas être suspendu de jeu par une Ligue (LBF ou VBL), une instance nationale (FRBB) ou internationale (EBL ou WBF)). -

Section 9.02 Règlement d'un transfert

Une demande de transfert d'un joueur et son approbation sont de la compétence de la LBF.

Les joueurs ayant participé au championnat de la saison précédente dans un autre cercle que celui pour lequel ils jouent cette saison, doivent remplir le formulaire de transfert sur le site LBF.

- Les transferts sont libres jusqu'au 31 août , formulaire sur le site, le président du cercle quitté est avisé par le webmaster.
- Plus aucun transfert n'est accepté entre le 1^{er} septembre et le 31 octobre.
- La période de transfert sera rouverte à partir du 1^{er} novembre, pour les joueurs qui n'ont pas été alignés dans le championnat en cours.

Article 10 Les capitaines

Avant le début de la compétition, les capitaines des équipes doivent respecter un ensemble d'obligations administratives :

Section 10.01 Communication des joueurs

La communication des joueurs doit être réalisée conformément à l'article 27.01. Le non respect de ces obligations entraîne des sanctions (article 53)

Section 10.02 Mise à disposition des feuilles de système

La mise à disposition des feuilles de système doit être réalisée conformément à l'article 29.03. Le non respect de ces obligations entraîne des sanctions (article 53).

CHAPITRE 4 – CONTRAINTES LOGISTIQUES

Article 11 Local

La compétition est organisée en Super Ligue.

Les matches sont joués dans le local de l'équipe qui reçoit, local renseigné par le cercle conformément à l'article 7.05.

Section 11.01 Conditions auxquelles le local doit satisfaire

- Dans toute la mesure du possible, les matches doivent être joués dans deux salles différentes : une salle est désignée “ salle ouverte ”, l'autre “ salle fermée ”.
- Si deux salles différentes ne sont pas disponibles dans le local, l'équipe qui reçoit doit faire en sorte qu'un espace puisse faire fonction de salle fermée, aménagé de telle manière que seules les personnes autorisées puissent accéder à cet espace.
- On doit faire en sorte que, dans les deux salles, aucune communication ne puisse exister entre les tables des joueurs disputant un même match.

Une éventuelle demande de dérogation doit être motivée et parvenir par courriel au DC avant le 10 septembre de la nouvelle saison. Le DC pourra marquer son accord éventuel par courriel.

Le capitaine de l'équipe qui reçoit est responsable de l'observance des dispositions mentionnées ci-dessus.

En cas de réserves exprimées par le capitaine de l'équipe visiteuse en ce qui concerne la séparation de la salle fermée, celles-ci doivent être formulées avant le début du match et être mentionnées sur la feuille de match. Le capitaine de l'équipe qui reçoit prendra toutes les mesures utiles pour trouver une solution aux réserves exprimées.

Section 11.02 Changement de local

Si l'équipe qui reçoit souhaite jouer le match dans un autre local que celui annoncé conformément à l'article 7.05, ce local doit alors satisfaire aux conditions figurant ci-dessus.

En outre, les deux capitaines doivent tenir informés le DC et le SC

Section 11.03 Autres activités dans le local

Il est permis que d'autres activités se déroulent dans le local durant le match, seulement dans la salle ouverte, et pour autant que ces activités ne perturbent pas le déroulement du match. Le cercle de l'équipe qui reçoit est responsable du respect de ces dispositions.

Si ces activités annexes sont à tel point dérangeantes que l'équipe visiteuse estime subir un préjudice sérieux, la procédure décrite à l'article 50 doit être suivie.

Section 11.04 Fumer dans le local

Fumer dans le local où on joue au bridge est strictement interdit. Les sanctions seront appliquées en cas d'infraction selon les dispositions du règlement traitant de la fumée, publié sur le site web.

Section 11.05 La salle ouverte

La salle ouverte est accessible aux spectateurs.

Section 11.06 La salle fermée

La salle fermée est uniquement accessible aux :

- joueurs de cette salle (aussi bien des divisions nationales que de Ligue)
- personnes qui sont responsables du service

Il faut veiller strictement à ce que d'autres personnes n'aient pas accès à la salle fermée.

Les joueurs de la salle fermée, à l'issue de leur période de jeu, ne peuvent suivre aucun autre match. Les joueurs de la salle fermée ne peuvent pas quitter celle-ci tant que le match de leur équipe n'est pas terminé -

Section 11.07 Situations particulières

Si un joueur présente un handicap, en chaise roulante par exemple, le capitaine de l'équipe prend contact avec le DC avant le début de la compétition. Ce dernier sollicitera les capitaines des équipes adverses afin que les mesures nécessaires soient prises pour permettre l'accès au local. Si un capitaine ne trouve pas de solution, le DC prendra lui-même des mesures, par exemple le choix d'un local approprié.

Article 12 Matériel

Tout le matériel de bridge doit être présent dans le local de l'équipe qui reçoit.

Section 12.01 Boîtes de déclarations

L'usage de boîtes de déclarations est obligatoire.

Section 11.02 Cartes à jouer françaises

L'usage de cartes à jouer françaises est traditionnel. les cartes anglaises sont autorisées.

Section 11.03 Ecrans

L'usage d'écrans est obligatoire en Super Ligue. (article 53.03 point (g))

Article 13 Documents

Le cercle de l'équipe qui reçoit doit disposer dans son local d'un exemplaire imprimé ou digital du Code international et du présent règlement. L'équipe qui reçoit doit également tenir à disposition des feuilles de match officielles et des formulaires d'arbitrage. Le capitaine de l'équipe visiteuse doit pouvoir à tout moment consulter ces documents et règlements (article 53.03 point (h))

CHAPITRE 5 – LE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Avant de pouvoir participer au championnat par équipes, chaque cercle, chaque équipe et chaque joueur, doit avoir satisfait aux obligations financières, aux obligations administratives et aux contraintes logistiques, telles que décrites aux chapitres 2, 3, et 4.

Article 14 Introduction au championnat par équipes

Les équipes sont réparties en 3 séries

Le championnat se déroule suivant la formule du “round-robin”.

Après chaque journée de compétition, un score provisoire est établi . L’équipe qui a le plus grand nombre de VP est en tête du classement. Les VP sont cumulatifs pour tous les matches du “round-robin”.

Le “round-robin” peut être complété par des matches de barrage entre un certain nombre d’équipes, pour la désignation de descendants ou de montants.

Quatre équipes sont promues en division supérieure à la fin du championnat.

Article 15 Marque et classement

Les résultats sont d’abord calculés en suivant l’échelle des IMP (“International Match Points”) de la manière suivante :

chaque marque individuelle de chaque paire est soustraite de la marque de l’adversaire qui a joué la même donne à l’autre table. La différence est ensuite convertie en IMP en suivant le tableau de conversion international de l’article 78 du Code International (voir annexe A).

Le total des IMP est ensuite converti en VP (“Victory Points”) en suivant l’échelle internationale de la WBF, à savoir l’échelle continue (20-0), en tenant compte du nombre de donnes réellement jouées (voir annexe B).

Les VP de tous les matches joués sont ensuite additionnés afin de parvenir au score final. L’équipe ayant totalisé le plus de VP est classée première.

Article 16 Divisions et séries

En Super Ligue, chaque année les équipes en fonction de leur nombre sont réparties en plusieurs séries

Si plusieurs équipes d'un même cercle sont inscrites, ces équipes seront partagées entre les différentes séries.

Si, cependant, plusieurs équipes d'un même cercle doivent être alignées dans la même série, le match aller entre ces équipes sera prévu à la première ou à la deuxième journée du championnat.

Article 17

Nombre de matches et déroulement de la compétition

Super Ligue

Le "round-robin" consiste en 10 journées de compétition (5 rencontres à domicile et 5 rencontres en déplacement) de 32 équipes avec une interruption après 16 rencontres.

Article 18 Lieu des rencontres

Les rencontres sont disputées dans le local de l'équipe qui reçoit, mentionné à l'inscription des équipes par les cercles.

Article 19 Dates des rencontres

- (a) les rencontres doivent se dérouler au jour et à l'heure prévus au calendrier, à l'exception des cas prévus aux articles 22 et 23 ci-après.
- (b) une rencontre prévue un jour protégé ne peut être déplacée qu'en cas de force majeure, suivre alors la procédure décrite à l'article 55.
- (c) Journée de réserve : la journée de réserve, insérée dans le calendrier, sert principalement à compenser une remise générale antérieure. Un jour de réserve est un jour de compétition à part entière qui doit rester obligatoirement libre de manière à pouvoir y jouer une rencontre. Ce jour-là ne peuvent être disputées que des rencontres décidées ou autorisées par le DC.

Le calendrier est consultable sur le site web de la LBF.

Article 20- Journée protégée

Seule la dernière journée du “round-robin” est considérée comme une journée protégée. Les articles 19, 22 et 23 sont d’application.

Article 21 Simultanéité avec des compétitions internationales (pas d’application en Ligue)

Article 22 Changement de date, d’heure, de local, permutation domicile/déplacement

Section 22.01 Changement de la date ou de l’heure d’une rencontre

(a) Changements

Une rencontre peut être disputée plus tôt ou plus tard que prévu au calendrier sans l’accord du DC aux conditions suivantes :

1. Plus tôt :
une rencontre peut être déplacée à une date et/ou une heure quelconque plus avancée.
2. Plus tard :
une rencontre peut être retardée mais doit toujours être disputée avant la date de la deuxième rencontre qui suit au calendrier (tel que publié sur le site web) la date de la rencontre initiale et avant la journée protégée

(b) Modalités

Une rencontre ne peut être déplacée à une autre date que moyennant la prise en considération des points suivants :

- La rencontre ne peut pas être déplacée à une journée de réserve prévue au calendrier, à moins que le DC ne marque son accord.
- Une rencontre doit toujours être disputée avant la journée protégée.
- Une rencontre prévue lors de la journée protégée ne peut pas être déplacée (voir l’article 19 et l’article 20).

- Une équipe ne peut être obligée de déplacer une rencontre, qu'en cas de force majeure (voir l'article 23). Les dispositions de l'article 51 sont d'application pour la détermination d'une nouvelle date de rencontre.
- Tous les articles du présent règlement sont applicables à la rencontre avancée ou retardée. Les articles 27.02 et 27.03 traitant de la désignation des joueurs doivent être appliqués comme si la rencontre était disputée à la date initialement prévue au calendrier des compétitions publié sur le site web.
- Si le local où la rencontre devait avoir lieu était également changé, ceci doit aussi être communiqué au SC selon les dispositions de l'article 22.03
- Si une rencontre, remise avec l'accord de la Direction des Compétitions, devait quand même être disputée à une date pendant ou après la journée protégée, les mêmes dispositions que celles des journées protégées seront alors applicables.
- Les deux capitaines concernés doivent communiquer leur accord par écrit au DC au moyen du formulaire 'Déplacement d'une rencontre' publié sur le site web. Ce formulaire doit être complété et renvoyé au SC par courriel.
La communication doit arriver :
 - en cas d'avancement, au plus tard le jour de la rencontre avancée
 - en cas de report, au plus tard le jour de la rencontre officielle prévue au calendrier
- Le résultat de la rencontre doit être communiqué conformément aux dispositions de l'article 44.

Infractions aux dispositions de l'article 20.01 :

Si une rencontre devait être déplacée sans respect des dispositions ci-avant les sanctions prévues à l'article 53.03 (c) et à l'article 54 seront d'application.

Section 22.02 Changement de local

Si l'équipe à domicile décide de jouer dans un autre local que celui mentionné conformément à l'article 7.06, ceci doit être préalablement communiqué par les deux capitaines au SC par courriel. La communication doit arriver avant le début de la rencontre.

Toutes les dispositions du chapitre IV, articles 11 à 13, restent en vigueur dans le local remplaçant.

Section 22.03 Permutation du lieu de rencontre

Les équipes peuvent convenir de permuter leurs rencontres à domicile et en déplacement. Les deux capitaines doivent communiquer leur accord au SC par courriel. La communication doit arriver au plus tard le jour précédant la date de la première rencontre.

La date des deux rencontres est maintenue ; les locaux et l'équipe à domicile sont permutés. L'équipe **reçue**, s'occupera de remplir la feuille de match et des formalités, elle reste l'équipe A « celle qui reçoit » comme prévu au calendrier.

Toutes les règles concernant la désignation des joueurs comme stipulé aux articles 27.02 et 27.03 sont d'application.

Article 23 Cas de force majeure modifiant la date ou le lieu de la rencontre

Les capitaines qui estiment pouvoir invoquer un cas de force majeure pour obtenir le déplacement d'une rencontre en-dehors des cas prévus à l'article 22, doivent simultanément informer le DC de leur demande et prévenir leurs adversaires.

Il est important de rappeler que la composition d'une équipe n'est pas limitée à quatre joueurs et qu'il sera tenu compte de cet élément à chaque demande de reconnaissance d'un cas de force majeure.

De mauvaises conditions météo rendant la circulation routière dangereuse voire impossible peuvent constituer un cas de force majeure. Si un capitaine estime que son équipe ne peut pas se déplacer pour ces raisons, il doit suivre la procédure décrite à l'article 51.

Article 24 Retrait d'une équipe de la compétition

Section 24.01 Retrait avant le début de la compétition

Une équipe peut se retirer sans pénalité de la compétition à condition que le cercle à qui elle appartient le communique par courriel au SC de la LBF, au plus tard le 31 mai avant la nouvelle saison.

Des sanctions seront imposées comme stipulé à l'article 6, si la communication arrive après le 31 mai.

Remplacement d'une équipe qui se retire

- Si une place est libérée suite à un retrait avant le 1^{er} juillet, ou pour compenser un montant dans une division supérieure, l'équipe est remplacée par la première équipe réserve parmi les descendants de division 3 s'il s'agit d'un retrait en 3^e nationale et de la première réserve Super-Ligue s'il s'agit d'un retrait en Super-Ligue.
- Si le retrait a lieu après le 1^{er} juillet, l'équipe est remplacée comme dans le point précédent, sauf si le DT trouve qu'il est techniquement impossible de le faire, auquel cas il y aura un bye dans la série concernée.

-

Section 24.02 Retrait dans le courant de la compétition

Toutes les rencontres jouées par l'équipe qui se retire sont annulées si le retrait arrive après le premier jour de compétition du championnat.

En cas de demande de mesures d'exception pour cas de force majeure, la procédure de l'article 51 est suivie.

L'article 6 décrit les sanctions financières consécutives à un retrait en cours de compétition.

Le cercle dont l'équipe déclare forfait pour le reste de la saison s'expose en outre à des mesures disciplinaires au sujet desquelles la Commission de Discipline devra se prononcer.

Une équipe peut déclarer forfait pour des matches de barrage. Ceci n'est pas punissable pour autant que le DC en soit prévenu au moins trois jours calendrier avant le début de cette compétition supplémentaire. L'équipe qui se retire ne sera pas remplacée. La non-participation entraîne la perte des droits qu'elle aurait pu obtenir dans cette épreuve.

Une sanction financière équivalente à l'amende standard est imposée si la communication du forfait n'arrive pas à temps.

Article 25 Classement final

Le classement final est établi d'après le nombre total de VP que chaque équipe obtient à la fin de la saison.

Section 25.01

Classement dans une série

1. D'après le nombre total de VP obtenus sur l'ensemble de toutes les rencontres.
L'équipe avec le nombre de VP le plus élevé reçoit la première place et le reste suit en ligne descendante.

2. S'il y a un "bye" dans une série, il termine automatiquement la saison à la dernière place.

Un score recalculé égal à la moyenne des VP que l'équipe a obtenu dans toutes les rencontres réellement jouées jusqu'à là est provisoirement attribué à chaque équipe d'une série qui rencontre le "bye".

Ce score recalculé devient définitif au terme de la dernière rencontre. Si le premier match de la saison est contre le "bye", alors l'équipe se voit attribuer un résultat provisoire de 12 VP (échelle continue 20-0) qui sera adapté à partir du deuxième match.

3. En cas d'égalité :

- Premièrement sur base des résultats des rencontres réciproques en VP
- Ensuite sur base du coefficient IMP des rencontres réciproques
- Ensuite sur base du coefficient IMP de toutes les rencontres de la série

L'équipe la mieux placée de cette comparaison réciproque reçoit la première place tandis que l'équipe qui réalise le plus faible score reçoit la deuxième place au classement.

Section 25.02

Classement sur plusieurs series

La comparaison qui devrait doit être établie entre différentes séries afin de désigner un montant sera fonction des résultats des matches de barrage, à défaut selon les VP obtenus.

Section 25.03

Quand le classement devient définitif

Le classement provisoire est publié sur le site à l'issue de la dernière rencontre. Un appel est possible endéans les 7 jours de la publication, le résultat est ensuite définitif. Cependant, s'il y a des contestations, des appels ou des procédures de cassation pendants, le classement ne devient définitif qu'après la clôture de ceux-ci. Si subséquemment à cette période de nouveaux faits devaient apparaître, le classement ne change plus mais des mesures disciplinaire ou des sanctions pour des manquements à l'éthique peuvent être imposées tant à l'égard de joueurs individuels qu'à l'égard d'équipes et de cercles.

Article 26 Montants

Section 26.01 Nombre normal

En Super-Ligue, il y a 4 montants, chaque équipe qui remporte le championnat de sa série monte en division III nationale. Barrage entre les 2es au classement s'il y a moins de 4 séries.

Les autres mouvements qui s'avéreraient nécessaires, dépendant notamment du nombre de descendants LBF de division III nationale, sont laissés à l'appréciation du comité des tournois.

Section 26.02 Quand une équipe ne désire pas monter

Une équipe n'est pas obligée d'accepter de monter en division supérieure.
Le président du cercle de cette équipe doit communiquer par courriel au DC :

- S'il s'agit d'une promotion atteinte à l'issue de la compétition, la communication doit avoir lieu dans les 14 jours après la publication officielle

du classement définitif de la série concernée. Le DC peut décider, si ce délai n'est pas respecté, que l'équipe doive néanmoins accepter sa promotion ou perdre sa place dans la compétition.

- Sil s'agit d'une montée additionnelle pour combler une place libre dans une division supérieure, la communication doit avoir lieu dans le délai fixé par le DC.

L'équipe qui ne monte pas est remplacée par la première équipe qui suit dans le classement final de la série.

Une place libérée en division III est occupée par un montant supplémentaire provenant de la Ligue à laquelle est affiliée l'équipe sanctionnée, suivant le règlement de cette Ligue.

CHAPITRE 6 – JOUEURS, SYSTEMES ET FEUILLES DE CONVENTIONS

Article 27 Joueurs

Pour pouvoir être placés dans une équipe, les joueurs doivent satisfaire aux conditions décrites dans cet article et doivent également satisfaire aux obligations financières et administratives décrites aux chapitres 2 et 3.

Section 27.01 Communication des joueurs d'une équipe

En Super Ligue

Chaque capitaine doit enregistrer sur le site **la liste des joueurs** de son équipe (nom, prénom, numéro de licence, adresse mail) au plus tard le 15 septembre. Cette liste, qui doit contenir au moins quatre joueurs peut être complétée dans le courant de la saison.

Tous les joueurs qui vont participer à une rencontre déterminée doivent figurer sur la liste des joueurs enregistrés au moins 24 heures avant le début de chaque match. Le DC doit être contacté en cas de force majeure.

La procédure de communication des noms des joueurs et des titulaires est décrite sur le site web.

Section 27.02

Joueurs autorisés

Toute équipe peut, dans le courant de la saison, aligner un nombre illimité de joueurs, à condition que les joueurs alignés soient membre du cercle auquel l'équipe est rattachée, qu'ils figurent sur la liste des joueurs de l'équipe conformément à l'article 27.01 et qu'ils soient en règle avec toutes les autres dispositions des articles 9 et 27 du présent règlement.

Les directives et la procédure décrites aux articles 27.06 et 55 doivent être suivies si un cas de force majeure devait survenir.

Section 27.03

Limitations à l'alignement des joueurs

Un joueur qui a déjà joué dans une équipe d'un autre cercle en Championnat par Carrés Open pendant la saison en cours, ne peut pas être aligné.

En outre :

- Seuls les joueurs d'une équipe déterminée qui sont enregistrés sur la liste des joueurs conformément à l'article 27.01 peuvent être alignés dans cette équipe
- Un joueur peut tout au plus être enregistré dans deux équipes de son cercle
- Un joueur ne peut jamais être aligné dans deux équipes de la même série
- Un joueur qui a déjà participé à une rencontre ne peut participer dans une autre équipe à aucun autre match prévu à la même date au calendrier des compétitions du site web, même si en application des articles 22 et 23 les deux rencontres ne devaient en réalité pas être disputées le même jour.
- Un joueur qui a disputé deux journées de compétition dans une certaine équipe, même partiellement, ne peut par la suite plus être aligné dans une équipe d'une autre série de la même division.

Les directives et la procédure décrites aux articles 27.06 et 55 doivent être suivies en cas de survenance d'un cas de force majeure.

Toute violation des dispositions de l'article 27.03 entraîne la défaite du match par forfait (voir article 54).

Section 27.04 Règlements applicable à la journée protégée

- Lors de la journée protégée, comme pour les autres journées de compétition, il est possible d'aligner dans une équipe un joueur remplaçant qui soit membre du cercle concerné pour autant que les stipulations des articles 9 et 27 soient observées et à condition que le joueur aligné soit en règle d'inscription avant la journée protégée. Pour participer à la rencontre de la journée protégée le joueur doit avoir participé à au moins deux matches dans cette équipe.
- Attention :
Si un match remis devait être joué après la journée protégée et si un score de forfait devait y être appliqué, les dispositions de l'article 54.02 (score de forfait lors de la journée protégée) sont applicables.

Section 27.05 Règlements des barrages

- Seuls les joueurs qui ont participé à 3 des rencontres de leur équipe au cours du "round-robin" peuvent disputer pour leur équipe les matches de barrage.
- Si, pour un cas de force majeure, une équipe est dans l'impossibilité de composer une équipe de quatre joueurs qui satisfasse aux conditions précédentes, le capitaine de cette équipe peut invoquer une exception pour cas de force majeure selon les directives et la procédure décrites aux articles 27.06 et 55.

Section 27.06 Cas de force majeure et alignement d'un joueur

-

Le capitaine d'une équipe qui pense pouvoir invoquer un cas de force majeure afin de pouvoir déroger à l'une ou l'autre disposition des articles 27.02 à 27.05 ci-dessus, doit introduire une demande motivée selon la procédure décrite à l'article 55. Le remplacement n'est autorisé que si le cas de force majeure est accepté.

En cas d'approbation, le nom, le prénom, le numéro de licence et l'adresse mail du joueur remplaçant doivent être sur-le-champ envoyé au SC par courriel conformément aux articles 27.01 et 29.03.

Section 27.07

Réserves concernant l'alignement d'un joueur

Toute réserve concernant la participation d'un joueur à un match doit être émise avant le commencement de celui-ci et doit être mentionnée sur la feuille de match. L'examen de cette réserve ainsi que l'examen de la régularité de la participation d'un joueur, au sujet duquel aucune réserve ne fut formulée sur la feuille de match, sont de la compétence du DC.

En outre, si un ou plusieurs joueur(s) refuse(nt) de décliner leur identité à la demande du capitaine de l'équipe adverse, ce fait sera mentionné sur la feuille de match qui doit être contresignée par le capitaine de l'équipe contrevenante. Ce refus est passible d'un score de forfait à l'initiative de l'DC.

Article 28

Systèmes d'enchères

Section 28.01

Systèmes d'enchères autorisés et conventions

Les systèmes et les conventions utilisés par les joueurs doivent être autorisés, conformément au Règlement des Systèmes d'enchères.

Sur base de ce règlement, en Super Ligue, les catégories et systèmes autorisés sont :

- Catégorie D
- Systèmes: vert, bleu, rouge
- Conventions: toutes sauf les brunes

Les sanctions prévues à l'article 53 (p) sont applicables si une paire devait utiliser un système non autorisé ou une convention non autorisée.

Article 29 Feuilles de système

Section 29.01

Feuilles de système réglementaires

Les feuilles de système doivent être conformes au modèle officiel de la LBF. Elles doivent être complètement remplies, suffisamment détaillées, parfaitement lisibles et être complétées en français (écrites à la main en lettres capitales ou sur PC à l'aide d'un traitement de texte). Elles peuvent éventuellement être complétées avec des annexes.

Section 29.02

Contestation des feuilles de système

(a) Avant et pendant la compétition

Tout capitaine a le droit de contester la feuille de système d'un adversaire auprès du DC s'il estime que celle-ci n'est pas réglementaire ou pas conforme aux systèmes d'enchères. Le DC peut exiger au terme d'un examen, que cette feuille de système soit complétée, modifiée ou refaite.

(b) Au cours du match

Si les adversaires ont des remarques au sujet du contenu d'une feuille de système celles-ci doivent être formulées sur la feuille de match.

Les sanctions décrites à l'article 53 seront appliquées si le DC ou l'Arbitre principal décident que la feuille de système n'est pas conforme aux exigences.

Section 29.03

Publication des feuilles de système sur le site web

1. Jusqu'à la date de "check in"

Au plus tard le 15 septembre, le capitaine de chaque équipe affiche sur le site LBF les feuilles de système de toutes les paires de son équipe.

Les fichiers des feuilles de système doivent être en format word, pdf ou jpg. Elles seront à disposition sur le site web de la LBF

2. Après la date de "check in » et dans le courant de la compétition

Des règles additionnelles sont applicables lorsque des feuilles de système sont publiées sur le site web après la date de "check in" et dans le courant de la compétition, ainsi que pour des modifications à des feuilles de système existantes.

Ces feuilles de système doivent aussi être publiées sur le site web et sont d'application au plus tôt 7 jours calendrier après publication sur le site et après communication par courriel du capitaine au SC et aux capitaines des équipes adverses.

Cette procédure concerne aussi bien les feuilles de système de nouveaux joueurs, que des feuilles de système additionnelles, que des modifications à des feuilles déjà publiées sur le site web, que des feuilles qui furent refusées dans le cadre de l'article 29.02.

Section 29.04 Cas de force majeure

En cas de force majeure, les mêmes limitations sont en vigueur et la procédure décrite à l'article 29.05 doit être suivie.

Section 29.05 Limitation en cas de non-publication ou de publication tardive

Les joueurs dont la feuille de convention n'est pas publiée, ou pas publiée dans les temps, conformément au règlement ci-dessus, ont deux possibilités :

- o soit suivre la feuille de système publiée dans les temps d'une autre paire de leur équipe,
- o soit pratiquer un système avec ses conventions autorisées dans les tournois de catégorie B (voir le Règlement des Systèmes d'Enchères)

Les sanctions prévues à l'article 53.03 seront appliquées si une paire ne respecte pas les dispositions qui précèdent.

CHAPITRE 7 – LE DEROULEMENT DE LA RENCONTRE

Article 30 Observance du Règlement d'Ordre intérieur de l'équipe à domicile

Le règlement d'ordre intérieur du cercle où se dispute la rencontre doit être respecté pour autant que ce règlement ne contienne aucune clause contraire au présent règlement des compétitions par équipes ni aux règlements mentionnés à l'article 1. Les règlements de la LBF sont toujours prépondérants.

Article 31 Les spectateurs

Voir les règles sur le site LBF

Partie 1 Le déroulement normal d'un match

Article 32 La langue

Le français est la langue officielle de la compétition. Son usage est obligatoire à moins qu'à table il n'en soit convenu autrement.

Article 33 Le schéma d'un match

Section 33.01 Le nombre de matches et le nombre de donnes par journée

- En Super Ligue : un match de 32 donnes est joué chaque jour.

Section 33.02 L'heure de début

Il est prévu une rencontre de 32 donnes et une pause après 16 donnes.

L'heure de début de match est 14 h00.

Section 33.03 La durée d'un match

Le temps accordé pour disputer un match est le suivant :

10minutes pour expliquer le système, mélanger et donner les cartes

un temps moyen de 8 minutes par donne.

La partie du match qui précède la pause constitue la première période de jeu (mi-temps).

La partie du match qui suit la pause constitue la seconde période de jeu (mi-temps).

Une pause maximale de 20 minutes est prévue entre les deux périodes de jeu, période au cours de laquelle les résultats de la première période sont calculés.

Section 33.04 Le rythme du jeu

Des sanctions sont imposées à (aux) l'équipe(s) contrevenante(s) comme indiqué à l'article 53.03 si l'horaire prévu aux articles 33.01 et 33.02 n'est pas respecté. Les adversaires doivent attirer l'attention sur le jeu lent d'une manière correcte et polie de façon à préserver leurs droits et ils doivent signaler les faits sur la feuille de match.

Article 34 L'arbitrage

Super Ligue

Aucun arbitrage officiel n'est prévu. Toutes les remarques relatives au non-respect des règlements doivent être formulées sur la feuille de match. Egalement, toutes les demandes d'arbitrage doivent être introduites par écrit à l'aide du formulaire destiné à cet usage qui peut être téléchargé du site web (formulaire éventuellement avec des annexes) et qui doit être présent dans le local de l'équipe à domicile.

Article 35 Le capitaine

Le capitaine quand il n'est pas présent, désigne un remplaçant. Le capitaine faisant fonction a dès cet instant mandat pour prendre toute décision à la place et au nom du capitaine. Il conserve ce droit pendant toute la journée de compétition.

Article 36

Les équipes, la composition des paires et le "line-up"

Section 36.01 Les équipes

L'équipe mentionnée la première dans le calendrier des compétitions sur le site web est considérée comme étant l'équipe à domicile tandis que l'autre est l'équipe en déplacement.

Section 36.02 La composition des paires

La composition des paires et leur place à table ne peuvent pas être modifiées au cours d'une période de jeu, sauf si un joueur doit quitter le match pour cause de force majeure et qu'un remplacement est possible (voir l'article 49). La disposition des joueurs peut être modifiée après chaque période de jeu.

Section 36.03 Le “line-up”

Dispositions générales

Durant tout le match, l'équipe à domicile est assise nord/sud en salle ouverte et est assise est/ouest en salle fermée.

En Super Ligue Nord et Est sont assis ensemble d'un côté de l'écran ; Sud et Ouest sont de l'autre côté. Le panneau mobile est manipulé par Ouest.

Les dispositions peuvent être consultées dans le Règlement des Ecrans.

Le capitaine de l'équipe à domicile indique sur la feuille de match la composition de son équipe, au plus tard 10 minutes avant l'heure de début officielle du match. Le capitaine de l'équipe en déplacement note ensuite le “line-up” de son équipe, au plus tard 5 minutes avant l'heure de début du match.

Le “line-up” de la seconde mi-temps, pour des rencontres qui sont disputées avec une pause, est d'abord établi par le capitaine de l'équipe en déplacement. Dès lors, le capitaine de l'équipe à domicile décide si les mêmes paires joueront l'une contre l'autre au cours de la seconde mi-temps.

Chacun des deux capitaines a également le droit d'exiger que l'on change d'adversaires après la première mi-temps. Si l'on souhaite faire usage de ce droit, celui-ci doit être expressément annoncé avant le début de la rencontre ; à défaut, ce droit est perdu. Lorsqu'une équipe fait usage de ce droit, l'autre équipe peut choisir les salles pour la seconde mi-temps.

Article 37 La présentation des feuilles de système

Chaque paire, qui participe à un match, doit être en possession d'une feuille de système en deux exemplaires, en conformité avec les dispositions de l'article 29.

La présentation d'une feuille de système ne lève pas l'obligation de l'application de la procédure d'alerte.

Si une paire ne peut présenter une feuille de conventions valable, trois situations peuvent se présenter:

- si la feuille de conventions, conformément à l'article 29, a été publiée à temps sur le site web et s'il est possible de l'imprimer et de la télécharger dans le local du match, cela suffit ;
- si la feuille de conventions, conformément à l'article 29, a été publiée à temps sur le site web mais qu'il est impossible de l'imprimer ou de la télécharger dans le local du match, les dispositions de la section 29.05 sont d'application ;
- si la feuille de conventions, conformément à l'article 29, n'a pas été publiée ou n'a pas été publiée à temps sur le site web, les dispositions de la section 29.05 sont d'application, étant entendu qu'à la 1^{re} infraction correspond une sanction d'1 VP et qu'à la 2^e et aux suivantes correspond une sanction de 3 VP

Article 38 Les donnes

Généralités

Toutes les donnes d'une période de jeu doivent être distribuées à la main avant le début d'une mi-temps. Les cartes doivent être mélangées par les joueurs de l'équipe en déplacement. Les cartes peuvent ensuite être distribuées par tous les joueurs présents à la table.

Article 39 Le début du jeu

Section 39.01 Le début de la rencontre

Le jeu ne peut pas commencer en salle ouverte avant que tous les joueurs n'aient pris place dans la salle fermée.

Section 39.02 Le retrait des cartes des étuis

Il est interdit aux joueurs de retirer les cartes des étuis avant que les adversaires ne soient présents à la table. Cette interdiction est également valable au terme de chaque période de jeu lorsque la répartition des cartes de donnes déjà jouées doit être examinée.

Article 40 La fin de la période de jeu

Les joueurs de la salle fermée sont prévenus lorsque le jeu est terminé en salle ouverte et ils peuvent quitter la salle aussitôt qu'ils ont terminé de jouer. Même s'ils devaient déjà avoir terminé plus tôt, ils ne peuvent pas quitter la salle avant la fin du jeu en salle ouverte.

Article 41 Le résultat d'une rencontre

Le résultat de la rencontre, calculé par les deux capitaines comme décrit ci-après est noté sur la feuille de match et signé comme prescrit à l'article 43.02.

Section 41.01 Le nombre normal d'étuis est joué

Le résultat de la rencontre est calculé selon les échelles internationales des IMP et des VP, conformément à l'article 15 de ce règlement et à l'article 78 du code international. (voir l'annexe B).

Section 41.02 Moins d'étuis sont joués que le nombre normal d'étuis

Lorsque moins d'étuis sont joués que le nombre normal d'étuis prévu au règlement, ceci est considéré comme le déroulement particulier d'un match (se reporter à la partie 2 de ce chapitre).

Si une rencontre est disputée avec moins d'étuis, le résultat doit être calculé sur base de l'échelle des VP qui correspond au nombre d'étuis réellement joués conformément à l'article 15 et en suivant l'échelle de la WBF de 0 à 30 VP.

Les articles 46 à 51 sont d'application.

Article 42 Observations, contestations et arbitrages

Section 42.01 Observations au sujet de la rencontre

Toutes les observations concernant la rencontre, les joueurs, les systèmes d'enchères, les feuilles de système, le non-respect des règlements, les conditions de la rencontre, les obligations logistiques, les réserves mais aussi d'éventuels contre-arguments doivent être signalés sur la feuille de match et doivent être signés par les deux capitaines. Si l'un des capitaines refuse de signer, ce sera signalé sur la feuille de match.

Le DC examinera attentivement les observations et communiquera ses décisions à ce sujet aux deux capitaines. Si l'un des capitaines n'est pas d'accord avec les décisions, il peut aller en appel selon la procédure dans le règlement sur le traitement des appels contre une décision d'un organisateur de l'épreuve.

Section 42.02 Contestations à propos d'un résultat

Les contestations à propos du résultat d'une donne ou d'une rencontre doivent être signalées sur la feuille de match. L'arbitre examinera les contestations, et communiquera sa décision aux deux capitaines. Aucun appel ne sera possible contre cette décision qui est d'ordre purement technique.

Section 42.03 Demande d'arbitrage

(a) Formulaires

Trois formulaires doivent être remplis et mis à disposition lors d'une demande d'arbitrage : la feuille de match, le formulaire d'arbitrage (qui doit être mis à disposition par l'équipe à domicile) et les feuilles de système

1 .La feuille de match

Les données suivantes doivent figurer sur la feuille de match :

- a) La demande d'arbitrage
- b) La désignation de la partie demanderesse de l'arbitrage
- c) La direction (NS ou EW) de l'équipe demanderesse de l'arbitrage
- d) Le numéro de l'étui pour lequel il y a demande d'arbitrage
- e) La feuille de système en ligne ou en annexe

2. *Le formulaire d'arbitrage*

Pour pouvoir donner suite à la demande d'arbitrage, les renseignements nécessaires doivent être décrits sur un formulaire d'arbitrage à part et fourni en pièce jointe, :

- La désignation de la partie demanderesse de l'arbitrage
- La direction (NS ou EW) de l'équipe demanderesse de l'arbitrage
- Le numéro de l'étui pour lequel il y a demande d'arbitrage
- La vulnérabilité
- La distribution des quatre mains
- Tout le déroulement des enchères, alertes et explications comprises
- Tout le déroulement du jeu de la carte
- Le résultat de la donne
- Le résultat du match, en IMP et en VP, sans cette donne
- Le résultat du match, en IMP et en VP, avec cette donne
- La contestation
- Les explications de l'adversaire
- Le(s) feuille(s) de système en ligne ou en pièce(s) jointe(s)-

(b) *Procédure*

La demande d'arbitrage doit être accompagnée des bons formulaires correctement remplis, comme décrit au paragraphe précédent, faute de quoi l'arbitre principal peut la déclarer non-recevable.

Tous les formulaires doivent être envoyés au SC par courriel au plus tard le premier jour ouvrable après la rencontre.

Le SC transmettra immédiatement la demande d'arbitrage au DC et à l'Arbitre principal, qui se prononcera dans les 2 semaines.

Il peut déroger à ce délai s'il a besoin de renseignements complémentaires de un ou de plusieurs joueurs.

Les décisions de l'Arbitre principal seront sur-le-champ communiquées par le SC aux deux capitaines. Si l'un des capitaines n'est pas d'accord avec cette décision, le comité d'arbitrage se réunira et prendra une décision.

Article 43 La feuille de match

Section 43.01 Type et contenu

La feuille de match doit être du type qui est prescrit par la LBF (table de conversion VP WBF continue 20-0) et qui est mis à disposition sur le site web. L'équipe à domicile est décrite comme étant "l'équipe A" tandis que l'équipe en déplacement est "l'équipe B".

L'équipe en déplacement est responsable de l'écriture des noms de ses joueurs, ainsi que de leurs numéros de licence. Si elle ne respecte pas cette clause, c'est elle qui sera sanctionnée.

Après signature de la feuille de match par les deux capitaines, aucun changement ni ajout n'est autorisé.

S'il est constaté que de faux renseignements ont été mentionnés sciemment, en particulier en ce qui concerne l'identité des joueurs alignés ou le résultat du match, les équipes contrevenantes seront sanctionnées par un score de forfait. En outre, plainte sera déposée auprès du Président de laLBF, afin de transmettre éventuellement celle-ci au Comité d'Éthique et de Discipline pour un suivi approprié.

Les renseignements suivants doivent figurer sur cette feuille de match :

1. La date, la série.
2. Les noms des deux équipes et le numéro de chaque équipe
3. Les noms et les numéros de licence de tous les joueurs alignés.
Si un joueur n'est pas encore enregistré, ceci doit être expressément signalé.
4. La présentation, par toutes les paires, de feuilles de système règlementaires.
5. Le contrat, le déclarant, le résultat et le score en IMP de chaque donne.
6. Le résultat final de la rencontre en IMP et en VP.
7. Une éventuelle réserve ou contestation, clairement motivée.
8. D'éventuelles remarques ou plaintes concernant le déroulement de une ou de plusieurs donnes.

9. D'éventuelles demandes d'arbitrage.
10. L'éventuel refus de un ou de plusieurs joueurs de décliner leur identité à la demande du capitaine adverse.
11. Le nom et la signature des capitaines ou des capitaines faisant fonction.

Si les points 7, 8, 9, ou 10 sont d'application, le texte qui en est la conséquence doit être contresigné par le capitaine de l'équipe adverse.

Des sanctions prévues aux articles 53.03(k) peuvent être imposées en cas de feuille de match pas correcte ou insuffisamment remplie.

L'équipe en déplacement est responsable de la communication des noms et des numéros de licence de ses joueurs. Cette équipe sera pénalisée en cas de non-observance de ceci.

Plus aucune modification et plus aucun ajout ne peut être apporté à la feuille de match après signature par les deux capitaines.

Lorsqu'il est établi que de faux renseignements ont été volontairement indiqués, en particulier sur l'identité des joueurs alignés ou le résultat de la rencontre, les équipes contrevenantes sont sanctionnées par un score de forfait. La commission d'Ethique et de Discipline peut, en outre, imposer des sanctions supplémentaires.

Section 43.02 Le calcul des résultats

(a) Le résultat de chaque donne

A chaque table, au moins un joueur de chaque équipe note le résultat de chaque donne. Les résultats doivent être comparés à table au terme de chaque période de jeu, avant que les quatre joueurs ne quittent la table. Les scores obtenus par chaque équipe doivent ensuite être comparés.

(b) Le calcul du score final

A la fin de la dernière période de jeu, le résultat de la rencontre est calculé conformément à l'article 15 de ce règlement et à l'article 78 du règlement international.

L'écart final en IMP est ensuite transformé en VP en suivant les échelles internationales de calcul des VP établies par la WBF.

L'échelle de la WBF continue 20-0 est appliquée (voir l'annexe B).

Les joueurs doivent de surcroît tenir compte du nombre de donnes réellement jouées, conformément aux articles 15 et 41.02 de ce règlement.

Section 43.03 Erreur sur la feuille de match

Dès que la feuille de match est signée par les deux capitaines ou capitaines faisant fonction, le résultat obtenu est irrévocable.

Une erreur dans le calcul ou la notation des résultats convenus peut encore être corrigée jusqu'à 24 heures après la fin du dernier match d'une journée. Passé ce délai, l'arbitre principal peut encore corriger le score, s'il est certain que celui-ci est erroné, pour autant que le DC ait marqué son accord.

Section 43.04 Remarques concernant le respect des règlements

Des remarques concernant le respect des règlements doivent être expressément signalées sur la feuille de match et être examinées par le DC.

Section 43.05 Réserve ou contestations

Une réserve ou des contestations en rapport avec le résultat d'une donne ou d'une rencontre doivent être expressément signalés sur la feuille de match et être examinés par le DC.

Article 44 La communication du résultat du match

Le capitaine de l'équipe à domicile est responsable de la bonne communication du résultat du match le jour même à 21 heures au plus tard :

- soit par internet en suivant les instructions du site web.
- exceptionnellement par sms au numéro de contact mentionné sur le site web (0478 634768)

Lorsque le match est joué à une autre date, la transmission du résultat doit aussi être clairement accompagnée de la mention de la date initialement prévue au calendrier des compétitions ainsi que des mots 'Match Déplacé', et ceci soit immédiatement après le match déplacé, soit à la date initialement prévue du match.

La conservation de la feuille de match

Section 45.

La feuille de match du capitaine de l'équipe à domicile doit être signée par les deux capitaines , le capitaine A doit conserver soigneusement la feuille jusqu'à 2 semaines après la communication officielle du résultat final.

Le capitaine de l'équipes adverse doit également conserver un exemplaire original des feuilles de match de leur équipe.

Le DC, l'arbitre principal et la CTA peuvent à tout moment demander ces feuilles de match originales.

L'envoi de la feuille de match est SUPRIME sauf en cas d'arbitrage

Toutes les pages ainsi que le formulaire d'arbitrage avec d'éventuelles annexes doivent être envoyés en cas de demande d'arbitrage. Si la feuille de système de la paire contre laquelle une demande d'arbitrage fut introduite n'est pas disponible en ligne, celle-ci doit aussi être envoyée conjointement avec la feuille de match par courriel.

Partie 2 Le déroulement non conforme d'un match

Article 46 Etais faussés, jeu des mauvais étuis ou dans la mauvaise direction

Les deux paires à table sont responsables du jeu des bons étuis, du jeu dans la bonne direction et de la remise correcte des cartes dans les étuis.

Si les deux équipes ont joué dans la même direction ou ont joué les mauvais étuis ou si pour n'importe quelle autre raison un ou plusieurs étuis sont faussés et qu'il en résulte que le nombre de donnes calculables est inférieur au nombre normal d'étuis prévus, les dispositions suivantes sont dans ces cas d'application :

Section 46.01 Etais supplémentaires

Si, lors d'une rencontre, le nombre de donnes calculables qui furent jouées est inférieur au nombre normal, dans ce cas, un certain nombre de donnes supplémentaires pourraient être jouées.

1. Si le nombre d'étuis non joués ou non comparables est maximum 1/4 du nombre total d'étuis prévus, aucune donne supplémentaire n'est jouée.
2. Si le nombre d'étuis non joués ou non comparables est supérieur à 1/4 du nombre total d'étuis prévus mais inférieur ou égal à la moitié, des donnes supplémentaires seront alors jouées à la fin du temps normal de la rencontre, de manière à ce que le nombre total d'étuis joués soit au moins égal aux 3/4 du nombre normal d'étuis.

Toute équipe qui refuse de jouer les donnes supplémentaires immédiatement à la fin du temps normal de la rencontre sera pénalisée par un score de forfait Si seulement l'une des deux équipes concernées refuse de jouer, les adversaires recevront un score (provisoire) calculé conformément à l'article 54, sauf en cas de force majeure.

3. Lorsque le nombre d'étuis non joués ou non comparables est supérieur à la moitié du nombre total d'étuis, toutes ces donnes devront être rejouées à une date ultérieure.

Section 46.02

Nouvelle date

Lorsque des donnes supplémentaires doivent être jouées à une autre date, le DC demandera aux deux capitaines de trouver de commun accord un local et une date de manière à pouvoir jouer ces donnes avant une certaine date limite qu'il imposera et avant la journée protégée. Le DC fixera lui-même une date et un local si les capitaines ne parviennent pas à s'entendre. Toute équipe qui refuserait de jouer à cette date cette partie de la rencontre sera pénalisée par un score de forfait pour l'ensemble de la rencontre, conformément à l'article 54.

Si l'incident se produit toutefois lors de la journée protégée, l'ensemble des donnes nécessaires devront encore être jouées ce même jour, conformément aux dispositions de l'article 46.01. Toute équipe qui refuserait écoperait d'un score de forfait.

Section 46.03

Le calcul des résultats

Lorsqu'une rencontre a été disputée avec moins de donnes, dans ce cas le résultat doit être calculé sur base de l'échelle des VP qui correspond avec le nombre de donnes réellement jouées conformément à l'article 15 et ceci selon l'échelle de 0 à 20 VP de la WBF.

Article 47 Le début tardif d'une rencontre

En cas d'arrivée tardive de l'une des deux équipes, le capitaine de l'équipe contrevenante doit, au plus tard 60 minutes après le début de la rencontre, prendre contact avec le capitaine de l'équipe adverse ou avec le local où le match doit être joué.

S'il est impossible de disputer un match complet, la direction de la compétition s'efforcera à chaque fois qu'il est possible de laisser jouer la rencontre, éventuellement écourtée, et de calculer le résultat sur le nombre de donnes effectivement jouées.

Dans le cas d'une rencontre écourtée, le nombre de donnes à jouer est le nombre initial diminué d'une donne par tranche de 8 minutes de retard.

Au moins la moitié du nombre normal de donnes prévues doit pouvoir être jouée pour pouvoir calculer un résultat valable.

Le capitaine de l'équipe non-contrevenante peut éventuellement décider de jouer au-delà de l'heure normale de fin de rencontre, mais dans tous les cas il doit fixer le nombre total de donnes qui seront jouées avant le début du match. Lorsqu'il est décidé de jouer un match écourté, ce sont toujours les étuis avec les plus hauts numéros qui sont laissés de côté.

L'équipe présente doit rester disponible pour disputer une rencontre écourtée tant qu'un schéma de jeu normal reste possible pour jouer la moitié du nombre normal de d'étuis à raison de 8 minutes par donne.

Les mêmes règles sont en vigueur en cas de début de rencontre tardif pour cause d'équipe incomplète.

Les articles 51 et 55 sont applicables en cas de force majeure.

Si, 60 minutes après l'heure de début normale de la rencontre, aucun avis de l'équipe ou des joueurs contrevenants n'a encore été donné au DC ou au capitaine de l'équipe non fautive, les dispositions de l'article 48 concernant une équipe absente sont d'application, à condition que le DC ou le capitaine de l'équipe non-contrevenante soient bien joignables par téléphone.

Le capitaine de l'équipe non-contrevenante peut exiger avant le début de la rencontre que le nombre d'étuis soit diminué en rapport avec le nombre de minutes de retard lorsque le match débute enfin, et ceci à raison de 8 minutes par étui conformément à l'article 33.

Lorsqu'en raison d'un début de rencontre tardif, moins de donnes sont jouées que normalement, les dispositions suivantes sont en vigueur :

(a) Une rencontre est disputée avant la journée protégée

1. Si le nombre d'étuis non joués est inférieur ou égal à 1/4 du nombre total d'étuis prévus, aucune donne supplémentaire n'est jouée.
2. Si le nombre d'étuis non joués est supérieur à 1/4 du nombre total d'étuis prévus mais inférieur ou égal à la moitié, dans ce cas le capitaine de l'équipe non-responsable peut décider de faire le calcul de la rencontre sur la base des donnes jouées ou de jouer des donnes supplémentaires à une date ultérieure.

3. Lorsque le nombre d'étuis non joués est supérieur à la moitié du nombre total d'étuis, toutes les donnes non jouées doivent l'être à une date ultérieure.

(b) Une rencontre est disputée lors de la journée protégée

Toutes les donnes nécessaires doivent être jouées le même jour lorsque l'incident survient lors d'une journée protégée. Si moins de la moitié du nombre normal de donnes prévues peut être joué dans le temps restant à raison de 8 minutes par donne, dans ce cas un score de forfait sanctionne l'équipe contrevenante, sauf en cas de force majeure.

Les circonstances et la décision du capitaine de l'équipe non-responsable font l'objet d'un compte rendu détaillé sur la feuille de match.

Section 47.03 Nouvelle date

Lorsque des donnes supplémentaires doivent être jouées à une autre date, le DC demandera aux deux capitaines de trouver de commun accord un local et une date de manière à pouvoir jouer les donnes nécessaires avant la date limite qu'il imposera.

Cette date limite doit tomber avant la journée protégée. Si les capitaines ne parviennent pas à s'entendre, le DC demandera à l'équipe qui n'a pas provoqué l'irrégularité de proposer 3 dates pour jouer le match, dont au moins un samedi. Si les deux équipes ne tombent toujours pas d'accord, le DC imposera l'une de ces trois dates.

Toute équipe qui refuserait de jouer à cette date les donnes nécessaires sera pénalisée par un score de forfait pour l'ensemble de la rencontre conformément à l'article 54. Une rencontre disputée lors d'une journée protégée ne peut toutefois pas être jouée à une autre date (plus tard), sauf en cas de force majeure.

Section 47.04 Le calcul des résultats

Lorsqu'une rencontre a été disputée avec moins de donnes, dans ce cas le résultat doit être calculé sur base de l'échelle des VP qui correspond au nombre de donnes réellement jouées conformément à l'article 15 et selon l'échelle continue 20 à 0 VP de la WBF.

Section 47.05

Sanctions

Sauf en cas de force majeure, l'équipe contrevenante écoperà de pénalités conformément à l'article 53.03 ou conformément à l'article 54 en cas de sanction par forfait.

Les articles 51 et 55 sont applicables, en cas de force majeure, l

Si la direction de la compétition devait suspecter un éventuel abus le DC communiquera les éléments dont elle dispose au président LBF afin de transmettre à la Commission d'Ethique et de Discipline pour un suivi approprié.

Article 48 Equipe absente

Une équipe est considérée comme absente si :

1. Soit le capitaine de l'équipe contrevenante prend contact avec le capitaine de l'équipe non-contrevenante et les informe que son équipe sera absente durant toute la rencontre ;
2. Soit le capitaine de l'équipe contrevenante téléphone endéans les 60 minutes qui suivent l'heure normale de début de la rencontre et il apparaît que la moitié des donnes ne peut plus être jouée, à raison de 8 minutes par donne, lors d'une rencontre écourtée.

Le capitaine de l'équipe non-contrevenante peut toutefois décider de laisser continuer la rencontre et de jouer au-delà du temps normalement prévu, mais dans ce cas le nombre de donnes qui seront jouées doit être précisé avant le début du match. Les dispositions de l'article 47 concernant le début tardif d'une rencontre sont applicables.

Note :

L'équipe présente doit rester disponible pour disputer la rencontre selon un schéma de jeu où au moins la moitié du nombre normal de donnes, à raison de 8 minutes par donne, peut encore être jouée ;

3. Soit 60 minutes après l'heure normale de début de la rencontre, aucun contact n'a pu encore être établi avec l'équipe contrevenante, et à condition que le capitaine de l'équipe non-contrevenante était bien joignable par téléphone. Dans ce cas, l'équipe non-contrevenante doit prévenir le DC, l'équipe contrevenante est déclarée absente. Tous les joueurs présents doivent être notés sur la feuille de match.

Les mêmes dispositions sont appliquées si une équipe reste incomplète 60 minutes après l'heure normale de début de la rencontre et que les joueurs absents n'ont pas pu être joints.

Les articles 51 et 55 sont applicables en cas de force majeure.

Section 48.01 Généralités

Si une équipe est partiellement ou totalement absente, celle-ci écope d'un score de forfait, sauf en cas de force majeure ou si l'équipe non-contrevenante est d'accord de disputer la rencontre dans son intégralité à une autre date.

Une rencontre prévue lors de la journée protégée ne peut cependant pas être déplacée, sauf en cas de force majeure.

Lorsque le match n'est pas joué, l'équipe présente remplit la feuille de match officielle et y fait mention des joueurs présents.

Les articles 51 et 55 sont applicables en cas de force majeure.

Section 48.02 Nouvelle date

Les deux équipes qui sont d'accord de jouer le match à une autre date doivent en informer le SC dans les 5 jours ouvrables par courriel

La date et le lieu de la rencontre peuvent être précisés ultérieurement.

Lorsque la rencontre doit être disputée à une autre date, le DC demandera aux deux capitaines de trouver de commun accord un local et une date de manière à pouvoir jouer le match avant une date limite qu'il imposera. Cette date limite doit tomber avant la journée protégée. Si les deux équipes ne parviennent pas à s'entendre, l'équipe absente sera pénalisée par un score de forfait conformément à l'article 54.

Une rencontre disputée lors d'une journée protégée ne peut cependant pas être déplacée, sauf en cas de force majeure.

Section 48.03 Sanctions

Sauf en cas de force majeure, l'équipe contrevenante écoperait de sanctions conformément à l'article 53.03, conformément à l'article 54 en cas de sanction par forfait.

Les articles 51 et 55 sont applicables en cas de force majeure.

Si la direction de la compétition devait suspecter un éventuel abus, le DC communiquera les éléments dont il dispose au président LBF afin de transmettre éventuellement à la Commission d'Éthique et de Discipline pour un suivi approprié.

Article 49 L'arrêt d'une rencontre

Si une équipe ou un joueur, quelle qu'en soit la raison, ne veulent pas ou ne peuvent pas poursuivre la rencontre ou dans le cas où un joueur, quelle qu'en soit la raison, quitte la rencontre, celle-ci est immédiatement arrêtée.

Si l'équipe ou le(s) joueur(s) ont prématurément quitté(s) la rencontre pour cause de dispute ou avec de mauvaises intentions et si la direction de la compétition devait établir un cas d'abus, il s'en suivrait un score de forfait pour l'équipe contrevenante et ensuite le DC communiquera les éléments dont il dispose à la Commission d'Éthique et de Discipline pour examen.

Cette commission statuera sur base des résultats de son enquête. En cas de confirmation de l'abus, il s'en suivra de possibles mesures disciplinaires ainsi qu'un score de forfait pour l'équipe contrevenante.

En cas de force majeure, les dispositions des articles 49.01 à 49.04 et 51 sont applicables et la procédure décrite à l'article 55 doit être suivie.

Section 49.01 L'arrêt pour force majeure

En cas de force majeure, un joueur peut être remplacé par un joueur en règle d'inscription pour un temps de jeu suffisant de sorte qu'au moins la moitié du nombre normal de donnes puisse être jouée à raison de 8 minutes par donne.

Si un joueur est remplacé par un joueur régulièrement inscrit, le match continue normalement, éventuellement en version écourtée. Lors d'une rencontre écourtée au moins la moitié des donnes normalement prévues doit pouvoir être jouée. Dans ce cas c'est le capitaine de l'équipe non responsable qui stipule avant la poursuite du match le nombre des donnes restantes à jouer.

Si le remplacement n'est pas possible, les dispositions suivantes sont applicables :

1. Si le nombre d'étuis non joués ou non comparables est au maximum $\frac{1}{4}$ du nombre total d'étuis prévus, aucune donne supplémentaire n'est jouée.
2. Si le nombre d'étuis non joués ou non comparables est supérieur à $\frac{1}{4}$ du nombre total d'étuis prévus mais inférieur ou égal à la moitié, dans ce cas le capitaine de l'équipe non-responsable peut décider de faire le calcul de la rencontre sur la base des donnes jouées ou de jouer l'ensemble des donnes restantes à une date ultérieure.
3. Toutes les donnes non jouées ou non comparables doivent être jouées à une date ultérieure lorsque le nombre d'étuis non joués ou non comparables est supérieur à la moitié du nombre total d'étuis.

Si le capitaine de l'équipe non contrevenante décide de disputer un match écourté, le nombre d'étuis à jouer devra être déterminé avant la poursuite du match, sachant que ce sont toujours les étuis les plus hauts qui sont écartés.

Si l'incident se produit lors d'une journée protégée et qu'au moins la moitié des donnes est jouée et que les donnes jouées sont comparables, dans ce cas aucune donne supplémentaire n'est jouée.

Les circonstances et la décision du capitaine de l'équipe non-responsable font l'objet d'un compte rendu détaillé sur la feuille de match.

Section 49.02

Nouvelle date

Lorsque des donnes supplémentaires doivent être jouées à une autre date, le DC demandera aux deux capitaines de trouver de commun accord un local et une date de manière à pouvoir jouer les donnes nécessaires avant la date limite qu'il imposera.

Cette date limite doit tomber avant la journée protégée. Si les capitaines ne parviennent pas à s'entendre, le DC demandera à l'équipe qui n'a pas provoqué l'irrégularité de proposer 3 dates pour jouer le match, dont au moins un samedi. Si les deux équipes ne tombent toujours pas d'accord, le DC imposera l'une de ces trois dates. Toute équipe qui refuserait de jouer à cette date les données nécessaires sera pénalisée par un score de forfait pour l'ensemble de la rencontre conformément à l'article 54.

Une rencontre lors d'une journée protégée ne peut toutefois pas être jouée à une autre date, sauf en cas de force majeure.

Section 49.03 Le calcul des résultats

Lorsqu'une rencontre a été disputée avec moins de données, le résultat doit être calculé sur base de l'échelle des VP qui correspond au nombre de données réellement jouées conformément à l'article 15 et ceci selon l'échelle continue 0-20 VP de la WBF

Section 49.04 Sanctions

Sauf en cas de force majeure, l'équipe contrevenante écoperait de sanctions conformément à l'article 53.03 ou conformément à l'article 54 et un score de forfait sera attribué.

Les articles 51 et 55 sont applicables en cas de force majeure.

Si la direction de la compétition devait suspecter un éventuel abus, le DC communiquera les éléments dont il dispose au Président LBF afin de transmettre éventuellement celle-ci à la Commission d'Ethique et de Discipline pour un suivi approprié.

Article 50 Bruit ou dérangements

Section 50.01 Généralités

Si les activités annexes dans le local sont à ce point incommodantes que l'équipe en déplacement estime être sérieusement préjudiciée, elle l'indiquera sur la feuille de match.

Si le bruit ou les nuisances sont à ce point incommodantes que l'équipe en déplacement estime ne pas pouvoir poursuivre la rencontre d'une manière normale, le capitaine de l'équipe en déplacement peut demander que le match soit poursuivi à un autre moment.

(a) Les deux capitaines sont d'accord

Les dispositions suivantes sont d'application lorsque les deux capitaines sont d'accord que le match ne peut plus être terminé dans des conditions normales.

1. Si le nombre d'étuis non joués est inférieur ou égal à 1/4 du nombre total d'étuis prévus, aucune donne supplémentaire n'est jouée.
2. Si le nombre d'étuis non joués est supérieur à 1/4 du nombre total d'étuis prévus mais inférieur ou égal à la moitié, dans ce cas le capitaine de l'équipe non-responsable peut décider de faire le calcul de la rencontre sur la base des donnes jouées ou de jouer l'ensemble des donnes restantes à une date ultérieure.
3. Toutes les donnes non jouées doivent être jouées à une date ultérieure lorsque le nombre d'étuis non joués est supérieur à la moitié du nombre total d'étuis.

Si l'incident se produit lors d'une journée protégée et qu'au moins la moitié des donnes est jouée et que les donnes jouées sont comparables, dans ce cas aucune donne supplémentaire ne sera jouée.

Les articles 51 et 55 sont applicables, en cas de force majeure.

Les circonstances et la décision du capitaine de l'équipe non-responsable font l'objet d'un compte rendu détaillé sur la feuille de match.

(b) Les capitaines ne sont pas d'accord

La rencontre doit être poursuivie sous réserve lorsque les deux capitaines ne sont pas d'accord.

Les circonstances et les arguments des deux capitaines doivent être relatés en détail sur la feuille de match ainsi que le moment où les nuisances ont commencé et les numéros des étuis concernés.

Une décision définitive émanant de la direction de la compétition suivra ultérieurement.

Section 50.02

Nouvelle date

Lorsque des donnes supplémentaires doivent être jouées à une autre date, le DC demandera aux deux capitaines de trouver de commun accord un local et une date de manière à pouvoir jouer les donnes nécessaires avant la date limite qu'il imposera. Cette date limite doit tomber avant la journée protégée.

Si les capitaines ne parviennent pas à s'entendre, le DC demandera à l'équipe qui n'a pas provoqué l'irrégularité de proposer 3 dates pour jouer le match, dont au moins un samedi. Si les deux équipes ne tombent toujours pas d'accord, le DC imposera l'une de ces trois dates. Toute équipe qui refuserait de jouer à cette date les donnes nécessaires sera pénalisée par un score de forfait pour l'ensemble de la rencontre conformément à l'article 54.

Une rencontre disputée lors d'une journée protégée ne peut toutefois pas être jouée à une date plus tard, sauf en cas de force majeure.

Section 50.03

Le calcul des résultats

Lorsqu'une rencontre a été disputée avec moins de donnes, le résultat doit être calculé sur base de l'échelle des VP qui correspond avec le nombre de donnes réellement jouées conformément à l'article 15 et ceci selon l'échelle de 0 à 20 VP de la WBF.

Section 50.04

Sanctions

Sauf en cas de force majeure, l'équipe contrevenante écoperà de sanctions conformément à l'article 53.03(i) ou conformément à l'article 54 en cas de sanction par forfait.

Les articles 51 et 55 sont applicables, en cas de force majeure.

Article 51 La force majeure

La procédure décrite à l'article 55 doit être suivie en cas de force majeure.

Section 51.01 La force majeure est acceptée

(a) Donnes supplémentaires possibles

Lorsque la force majeure est acceptée par la direction de la compétition les dispositions suivantes sont applicables :

1. Si le nombre de donnes non jouées et non comparables est inférieur ou égal à la moitié du nombre total de donnes prévues, dans ce cas le résultat de la rencontre est calculé sur la base des donnes effectivement jouées.

Si le capitaine de l'équipe non responsable de l'incident a décidé de jouer des donnes supplémentaires en suivant les dispositions des articles 47.02, 48.02, 49.01 et 50.02, celles-ci sont considérées comme effectivement jouées. Le résultat est alors calculé sur le total des donnes jouées le jour même de la rencontre et des donnes supplémentaires disputées à une autre date.

2. Si le nombre de donnes jouées et comparables est inférieur à la moitié du nombre total de donnes prévues, toutes les donnes non jouées ou non comparables devront l'être à une date ultérieure.

(b) Nouvelle date

Le DC demandera aux deux capitaines de trouver de commun accord un local et une date de manière à pouvoir jouer les donnes nécessaires avant la date limite qu'il imposera. Cette date limite doit tomber avant la journée protégée.

Si les capitaines ne parviennent pas à s'entendre, le DC demandera à l'équipe qui n'a pas provoqué la perturbation de la rencontre de proposer 3 dates pour jouer le match, dont au moins un samedi.

Si les deux équipes ne tombent toujours pas d'accord, le DC imposera une date et un local. Toute équipe qui refuserait de disputer à cette date la suite du match sera pénalisée par un score de forfait pour l'ensemble de la rencontre. Si seulement l'une des deux équipes concernées refuse, dans ce cas l'autre équipe recevra un score (provisoire) calculé conformément à l'article 54.

Si l'incident se produit lors d'une journée protégée ou le dernier jour des rencontres avant la journée protégée, dans ce cas toutes les données nécessaires devront être jouées avant la prochaine journée de rencontre ou dans les 7 jours calendrier s'il s'agit de la dernière journée de la compétition.

(c) Le calcul des résultats

Si le cas de force majeure a été accepté et que le résultat de la rencontre écourtée conservé, le résultat doit être calculé sur base de l'échelle des VP qui correspond au nombre de données réellement jouées conformément à l'article 15 et selon l'échelle de 0 à 20 VP de la WBF.

(d) Sanctions

Le cas de force majeure exonère les joueurs de toute sanction.

Section 51.02 La force majeure n'est pas acceptée

Si la direction de la compétition rejette la force majeure, elle attribuera un score de forfait à l'équipe contrevenante conformément à l'article 54,

à moins que :

- la rencontre, avec l'accord de l'équipe non contrevenante, a quand même été jouée, éventuellement sous une forme plus courte, et au moins la moitié des données prévues ont pu être comparées et calculées ; dans ce cas, le résultat de la rencontre est valide et des sanctions sont appliquées comme décrit à l'article 53.01 ; le résultat doit être calculé sur base de l'échelle des VP qui correspond au nombre de données réellement jouées, conformément à l'article 15, et ceci suivant l'échelle 0-20 continue de la WBF ;

ou que :

- l'équipe non contrevenante a marqué son accord pour jouer (ou poursuivre le match) à une autre date et a mentionné ceci sur la feuille de match ; dans ce cas également, des sanctions sont appliquées comme décrit à l'article 53.01 ; une nouvelle date est fixée comme stipulé à l'article 51.01.

Des mesures complémentaires peuvent, en outre, être prises par la Commission d'Éthique et de Discipline.

CHAPITRE 8 - INFRACTIONS ET SANCTIONS

Article 52 Infractions

Section 52.01 Introduction

Une distinction est opérée selon la nature de l'infraction :

(a) Infractions de nature administrative

Sont ici concernées toutes les infractions qui n'ont pas eu de conséquences sur le déroulement de la rencontre ou de la compétition.

(b) Infractions liées au jeu proprement dit

Sont ici concernées toutes les infractions corrélées au jeu de bridge et qui peuvent avoir un impact sur le jeu même sans toutefois conduire à un score de forfait.

(c) Infractions entraînant un score de forfait

Sont ici concernées toutes les infractions pour lesquelles ce règlement prévoit comme sanction un score de forfait.

Certaines infractions peuvent figurer dans plusieurs catégories, selon leurs conséquences.

Section 52.02 Aperçu

	Adm (a)	Jeu (b)	FF (c)
Entre autres :			
Le non-paiement (dans les temps) du droit d'inscription	+		
La communication incorrecte (et/ou pas dans les temps) des noms et des données pour la compétition (cercle, équipe, capitaine, local, etc.)	+		
Le non-enregistrement (dans les temps) des joueurs d'une équipe	+		
La non-communication (dans les temps) des feuilles de système	+		
La non-communication (selon la procédure) d'un changement de date ou d'heure	+	+	+
La non-communication (selon la procédure) d'un changement de local	+	+	+
La non-communication (selon la procédure) d'une permutation aller/retour des rencontres	+	+	+
Le début tardif d'une rencontre		+	+
L'absence d'une équipe			+
Les documents exigés ne sont pas disponibles dans le cercle	+		
Jouer sans écrans		+	
Ne pas s'en tenir aux systèmes autorisés		+	
La non-présentation de feuilles de système		+	

La non-présentation de feuilles de système réglementaires	+	+	
Le jeu lent		+	
Fumer où et quand c'est interdit	+	+	
Quitter sa place à table au cours du jeu		+	
L'emploi d'un GSM ou d'un autre appareil électronique	+	+	
Bruit ou dérangement	+	+	+
Arrêter une rencontre sans force majeure			+
Remplir de manière incorrecte la feuille de match	+		
La communication tardive des résultats	+		
La non-communication des résultats		+	
Un joueur n'est pas enregistré	+		+
Un joueur n'est pas autorisé			+

Article 53 Avertissements et pénalités

Section 53.01 Principes généraux

(a) Infractions administratives

Sanctions:

- 1^{ère} infraction : avertissement
- 2^{ème} survenance de la même infraction : pénalité de 1 VP
- A partir de la 3^{ème} survenance de l'infraction : à chaque fois 2 VP de pénalité

En cas de carence dans l'accomplissement de dispositions administratives, le SC adressera immédiatement un rappel et un avertissement par courriel à l'attention du cercle et/ou du capitaine de l'équipe (selon le type d'infraction).

L'absence de réaction au courriel dans un délai de 7 jours calendrier sera considérée comme un rappel à l'infraction et il lui sera donc attribué une pénalité de 1 VP. Le SC enverra une fois de plus un rappel par courriel. En cas, là aussi, d'absence de réaction dans les 7 jours calendrier, une pénalité additionnelle de 2 VP sera imposée (3^{ème} survenance de la même infraction).

En outre, dans certains cas spécifiques, d'autres sanctions peuvent encore être prises (voir l'article 53.03).

(b) Infractions liées au jeu proprement dit

Ce sont des infractions corrélées au jeu de bridge et qui peuvent avoir un impact sur le jeu même, sans toutefois conduire à un score de forfait : voir l'article 52.

(ces pénalités sont cumulatives sur l'ensemble des rencontres)

Sanctions :

- 1^{ère} infraction : pénalité de 1 VP
- 2^{ème} infraction et les survenances suivantes de la même infraction, chaque fois une pénalité de 3 VP
- Si l'infraction a pour conséquence que la rencontre doit être disputée ou poursuivie à une autre date : à chaque fois 3 VP à partir de la 1^{ère} infraction

(c) Infractions pénalisées par un score de forfait

Si la rencontre ne peut plus être disputée ou ne peut plus être disputée de manière réglementaire comme prévu dans ce règlement, ceci a pour conséquence un score de forfait (voir l'article 54).

Dans certains cas et dans certaines conditions – décrits dans les sous-rubriques de l'article 53.03 – la rencontre peut encore être jouée. Dans ce cas, il n'y a pas de score de forfait et une pénalité sera imposée comme il est prévu pour une infraction non-administrative qui est liée au jeu proprement dit. Ces mesures d'exception ne peuvent cependant jamais être appliquées dans le cas d'une rencontre lors de la journée protégée.

Section 53.03 Cas spécifiques

(a) Données concernant la compétition communiquées en retard / pas communiquées / incorrectement communiquées

Par ceci on entend : toutes les données qui doivent être communiquées à la LBF en vertu des dispositions et de la procédure de l'article 7.06

Ceci est traité selon les principes généraux d'une infraction administrative.

Les données d'une personne de contact faisant provisoirement office de capitaine peuvent être transmises avec l'approbation du DC.

(b) Communication tardive / inexistante des joueurs d'une équipe

Ceci est traité selon les principes généraux d'une infraction administrative.

(c) L'absence de communication ou une communication qui ne respecte pas la procédure d'une modification à la date / l'heure / le local / la permutation aller-retour d'un match

Ceci est traité selon les principes généraux d'une infraction administrative.

Si cette infraction a pour conséquence que la rencontre ne peut pas avoir lieu, l'équipe contrevenante écoperait d'un score de forfait en vertu de l'article 54.

Cependant, si l'équipe non-contrevenante est d'accord de disputer la rencontre à un autre moment (avant la deuxième journée de rencontre qui suit la date normalement prévue au calendrier et avant la journée protégée) et si ceci est communiqué par les deux capitaines au SC dans les 5 jours calendrier, dans ce cas la mesure de forfait n'est pas appliquée et la sanction reste limitée à l'application des principes généraux des infractions liées au jeu proprement dit. Ces mesures d'exception ne peuvent cependant pas être appliquées dans le cas d'une rencontre lors de la journée protégée.

(d) Début tardif d'une rencontre

L'équipe qui porte la responsabilité du début de rencontre tardif est pénalisée de 1 VP par tranche commencée de 5 minutes avec un maximum de 3 VP.

Si moins de la moitié du total des données prévues peut être jouée, l'équipe responsable est pénalisée par un score de forfait conformément à l'article 54.

Cependant, si l'équipe non-contrevenante est d'accord de jouer les données nécessaires à un autre moment (avant la date limite précisée par le DC et avant la journée protégée), dans ce cas la mesure de forfait n'est pas appliquée et la sanction reste limitée à l'application des principes généraux des infractions liées au jeu proprement dit. Ces mesures d'exception ne peuvent cependant jamais être appliquées dans le cas d'une rencontre lors de la journée protégée.

En cas de force majeure, les articles 51 et 55 sont applicables et aucune sanction n'est imposée.

(e) Equipe absente

L'équipe absente est pénalisée par un score de forfait conformément à l'article 54.

Cependant, si l'équipe présente est d'accord de disputer la rencontre à un autre moment (avant la date limite précisée par le DC et avant la journée protégée) et si ceci peut être communiqué par les deux capitaines au SC dans les 5 jours calendrier, dans ce cas la mesure de forfait n'est pas appliquée et la sanction reste limitée à l'application des principes généraux des infractions liées au jeu proprement dit.

Cette mesure d'exception ne peut cependant jamais être appliquée dans le cas d'une rencontre lors de la journée protégée.

Les articles 51 et 55 sont applicables et aucune sanction n'est appliquée, en cas de force majeure.

(f) Documents non présents dans le local où l'on joue

Si les documents exigés ne sont pas présents dans le cercle (sur papier ou disponibles pour information sur internet et imprimables, en ce qui concerne les feuilles de match et les formulaires), ceci est traité selon les principes généraux d'une infraction administrative.

(g) Absence d'écrans

Le fait de ne pas utiliser d'écrans en Super Ligue où c'est obligatoire est traité selon les principes généraux des infractions liées au jeu proprement dit.

(h) Quitter sa place à table au cours du jeu

Il est interdit de quitter sa place au cours d'une session de jeu, sauf en cas d'urgence. Une infraction à ceci est traitée selon les principes généraux des infractions liées au jeu proprement dit.

En cas de présomption d'abus, l'adversaire peut recourir au DC..

(i) Bruit ou dérangements

Si le dérangement ou le bruit est estimé prouvé, une sanction est appliquée selon les principes généraux des infractions liées au jeu proprement dit. Cette sanction s'ajoute à un éventuel score arbitral appliqué à une ou plusieurs donnes.

Si le dérangement est à ce point important que l'équipe en déplacement n'entend pas pouvoir continuer à jouer d'une manière normale, les dispositions de l'article 50 sont applicables.

(j) Arrêt d'une rencontre

Sauf cas de force majeure, l'arrêt d'une rencontre est pénalisé par un score de forfait conformément à l'article 54.

De plus, des sanctions disciplinaires peuvent aussi être imposées.

Les articles 51 et 55 sont applicables et aucune sanction n'est imposée, en cas de force majeure.

(k) Feuille de match incorrectement remplie

Ceci est traité selon les principes généraux d'une infraction administrative.

Cependant, dans le cas où l'équipe en déplacement serait responsable de l'infraction, elle écoperait d'un avertissement, d'une pénalité ou d'une amende comme mentionné ci-dessus.

(l) Non-communication ou communication tardive d'un résultat

Le résultat de chaque rencontre doit, selon les procédures prescrites, être communiqué le jour même de la rencontre avant 21h00.

Si le résultat est communiqué en retard, mais avant 12h le lendemain, le cas sera traité selon les principes généraux d'une infraction administrative.

Un résultat transmis encore plus tard, n'est plus considéré comme une pure infraction administrative, mais bien comme une sérieuse négligence qui sera traitée de la même manière que les infractions liées au jeu proprement dit.

(m) Un joueur n'est pas enregistré

Un joueur n'est pas enregistré s'il ne satisfait pas aux conditions de participation à la compétition décrites à l'article 9. La participation à une rencontre, même partielle, d'un joueur qui n'est pas enregistré entraînera la défaite de celle-ci sur un score de forfait. Le SC enverra immédiatement un avis à ce sujet au capitaine de l'équipe et au cercle auquel l'équipe est rattachée. Une régularisation n'est plus possible.

S'il devait cependant apparaître que le joueur en question a correctement réglé son inscription auprès du cercle de son équipe où il doit être aligné et qu'il a payé à temps sa contribution à la LBF via ce cercle, mais que le cercle a manqué par inattention de transmettre l'inscription de ce joueur à la Ligue, ce joueur est en fin de compte considéré être en règle d'inscription à condition que moyennant la fourniture de pièces justificatives nécessaires, il soit régularisé auprès de la LBF endéans les 3 jours, après la communication de l'infraction au club concerné.

Le cercle négligent est alors seulement pénalisé selon les principes généraux des amendes administratives.

Si le joueur et/ou le cercle ne fournissent pas les pièces justificatives nécessaires ou s'abstiennent d'affilier le joueur dans les délais impartis, il s'en suivra un score de forfait irrévocable à l'encontre de l'équipe au sein de laquelle le joueur a été aligné pour tous les matches auxquels il a participé et avec toutes les sanctions qui y sont liées comme décrit à l'article 54.

En outre, ce joueur sera exclu de la participation à la compétition par équipes durant le reste de la saison.

(n) Un joueur n'est pas autorisé

La participation à une rencontre même partielle d'un joueur, qui n'est pas autorisé comme décrit à l'article 25 ou un joueur suspendu entraîne la défaite de son équipe sur un score de forfait et les conditions de l'article 54 sont applicables. La Commission d'Ethique et de Discipline est mise au courant des faits.

(o) Carte de système non conforme (voir article 29)

Article 54 Le score de forfait

Section 54.01 Rencontre avant la journée protégée

Lorsqu'en application de ce règlement ou pour une infraction sérieuse constatée par le DC, par l'arbitre ou par les commissions compétentes, un score de forfait est imposé, le score de 0 VP est attribué à l'équipe ou aux équipes contrevenante(s).

Si seulement l'une des deux équipes est en infraction, alors un score minimal et provisoire de 12 VP est attribué à l'équipe non-contrevenante (échelle 20-0). Le score définitif, arrondi à deux décimales, est calculé à l'issue du championnat. Ce score attribué à l'équipe non-contrevenante est le plus favorable parmi les possibilités suivantes :

1. Soit : le score réellement obtenu. Si la rencontre s'est déroulée normalement dans son entièreté ou en partie et si au moins la moitié des données à jouer peuvent être calculées la rencontre est calculée sur base du nombre de données calculables.
2. Soit : la moyenne de tous les autres matchs joués par l'équipe non-contrevenante
3. Soit : le complément sur 20 (échelle 20 – 0) de la moyenne de tous les autres matchs joués par l'équipe contrevenante
4. Soit : 12 VP (échelle 20 – 0).

En outre, pour chaque équipe pénalisée par un score de forfait, l'amende standard dont le montant est précisé à l'article 6 est imposée au club auquel l'équipe est rattachée.

Section 54.02 Rencontre pendant la journée protégée

- Mêmes règles que celles décrites à la section 54.01.
- De plus, l'amende standard est doublée pour chaque équipe qui est pénalisée par un score de forfait à l'occasion d'une rencontre lors d'une journée protégée.
- En outre, si le score de forfait influence la montée ou la participation à des matches de barrage:
 - l'équipe contrevenante en Super Ligue recevra l'amende
 $50 \text{ €} \times 2 \text{ pour la Super Ligue} = 100 \text{ €}$

CHAPITRE 9 – PROCEDURES JURIDIQUES

Article 55 La force majeure

Section 55.01 Force majeure

Il peut être question de force majeure si les 3 conditions suivantes sont satisfaites :

- un événement imprévisible et inévitable,
- l'absence de toute responsabilité dans le chef du (des) joueur(s) ou équipe(s) concerné(e)(s),
- un événement insurmontable par nature entraînant l'impossibilité du respect des règlements.

(Insurmontable : signifie que le(s) joueur(s) et/ou l'équipe ont pris toutes les précautions possibles afin de pouvoir respecter les règlements ou afin de trouver une solution raisonnable, et que malgré tout, cela ne fut pas possible)

Section 55.02 Recevabilité

Pour être recevable une situation de force majeure doit satisfaire aux conditions suivantes

- La situation doit satisfaire aux conditions décrites dans la définition de l'article 55.01
- La force majeure doit être immédiatement signalée au DC
- La procédure correcte de demande de mesures d'exception pour cas de force majeure doit être suivie
- La demande de mesures d'exception pour cas de force majeure doit être clairement motivée.
- Au cas où le match ne peut avoir lieu, l'équipe qui invoque la force majeure doit disposer de moins de 4 joueurs.

(a) Délai de communication

La force majeure doit être signalée au DC dès que la situation survient.
En outre, la demande de mesures d'exception pour cas de force majeure doit être transmise par courriel au SC dans les 24 h.

(b) Procédure

La procédure décrite à l'article 55.03 doit être strictement suivie.

(c) Motivation

La demande de mesures d'exception pour cas de force majeure doit être suffisamment motivée. Les circonstances doivent être clairement décrites ainsi que les tentatives pour éviter la situation ou pour résoudre les problèmes .
L'éventuelle charge de la preuve incombe à la partie qui présente la demande.

Section 55.03 Procédure

(a) Situations non-urgentes ou semi-urgentes

La demande doit être présentée au SC par le capitaine (faisant fonction) de l'équipe concernée, par courriel.

(b) En cas de situations de grande urgence

En cas de situations de grande urgence, il faut tout de suite joindre le DC par téléphone ou par GSM. La demande officielle de mesures d'exception doit être formellement transmise par courriel au SC au plus tard 24 h après les faits.

La situation doit être traitée conformément aux dispositions des articles 55.05 et 55.06 et elle sera abordée afin de permettre si possible de laisser se dérouler la rencontre et à tout le moins de laisser jouer au moins la moitié du total des donnes prévues (respectant ainsi l'esprit du jeu de bridge).

Section 55.04 Compétence

L'appréciation de la situation de force majeure est de la compétence du DC.

(a) Compétence du DC

L'appréciation des situations pouvant relever de la force majeure et dont les causes sont de nature administrative ou logistique :

entre autres

- la publication dans les temps de feuilles de conventions sur le site
- le déroulement de la rencontre à la date / l'heure prévue (situations non-urgentes)
- le déroulement de la rencontre dans le local prévu (situations non-urgentes)

(b) Compétence du DC en concertation avec son comité

L'appréciation des situations pouvant relever de la force majeure lorsque la situation a un impact sur le jeu proprement dit :

entre autres

- l'alignement des joueurs
- le début tardif d'une rencontre
- l'absence d'une équipe
- des situations de dérangement du jeu
- le fait qu'un joueur quitte la rencontre
- des conditions météorologiques pouvant mener à un début tardif ou à une annulation de la rencontre
- des conditions de circulation pouvant mener à un début tardif ou à une annulation de la rencontre

Section 55.05 Traitement

(a) Situations non-urgentes ou semi-urgentes

Le DC traite les situations non-urgentes seul ou en concertation avec son comité dans les 7 jours ouvrables de la demande.

La décision est définitive et sur le fond.

(b) En cas de situations de grande urgence

En cas de situations de grande urgence, il faut tout de suite joindre le DC par téléphone ou par GSM. La demande officielle de mesures d'exception doit être formellement transmise au DC au plus tard 24 h après les faits, par courriel ou via le site web.

Au cours de rencontres dirigées par un arbitre, celui-ci prendra contact avec le DC.

La situation doit être traitée conformément aux dispositions de la section 55.04 et elle sera abordée de manière à permettre autant que possible le déroulement de la rencontre et à tout le moins de laisser jouer au moins la moitié du total des donnes prévues (respectant ainsi l'esprit du jeu de bridge).

Section 55.06 Décision

La décision sur le fond est prise par le DC dans les 7 jours.

Dans des cas urgents, le DC peut prendre une décision temporaire pour permettre le déroulement de la rencontre .

Si la force majeure est acceptée, il n'y a aucune pénalité. En ce qui concerne le match à jouer, à rejouer ou à poursuivre, voir les articles ad hoc.

Si la force majeure n'est pas reconnue, des sanctions, pouvant aller d'un avertissement à une pénalité conformément à l'article 53 et jusqu'à un score de forfait conformément à l'article 54, pourront être appliquées.

En outre, une mesure disciplinaire peut encore être prononcée par la Commission d'Éthique et de Discipline.

Le SC transmet aussi vite que possible cette décision par courriel aux équipes concernées et la publie sur le web.

Si l'un des capitaines conteste la décision au fond, il peut aller en appel contre celle-ci selon le règlement sur le traitement des appels contre une décision d'un organisateur de l'épreuve, consultable sur le site web de la FRBB.

Section 55.07 Situations particulières

Des situations particulières de force majeure peuvent survenir dans les circonstances suivantes :

(a) Les conditions météorologiques

Arriver en retard à cause d'intenses chutes de neige ou à cause d'autres circonstances atmosphériques peut seulement être invoqué comme cause d'une situation de force majeure si ces conditions météorologiques sont survenues subitement et de manière inattendue, ou – si ces conditions météorologiques étaient bien annoncées par toutes sortes de média – l'on avait pris toutes les précautions possibles pour éviter le retard en partant plus tôt ou en optant pour un

autre mode de transport. La charge de la preuve incombe ici entièrement à l'équipe qui n'était pas présente dans les temps ou qui n'a pas pu arriver.

(b) Les conditions de circulation

Arriver en retard à cause de problèmes de transports publics ou à cause de problèmes de circulation avec ses propres moyens de transport, des accidents ou des pannes, ne sont en principe pas des motifs permettant d'invoquer la force majeure, à moins que l'heure de départ ne permette dans des conditions normales d'arriver au moins une demi-heure avant l'heure normale de début de la rencontre et que le contretemps ne s'élève à au moins 30 minutes. La charge de la preuve incombe ici entièrement à l'équipe qui n'était pas présente dans les temps ou qui n'a pas pu arriver.

Des retards ou des grèves annoncées dans les services de transports publics ne sont pas davantage un motif de force majeure.

ABREVIATIONS ET DEFINITIONS

FRBB	Fédération Royale Belge de Bridge
OA	L'Organe d'Administration de la LBF
CTA	Commission Tournois et Arbitrage
DC	Le Directeur des Compétitions de la LBF
SC	Le Secrétariat des Compétitions de la LBF
Arbitre principal	L'Arbitre principal est désigné par la LBF
Site web	Le site web de la LBF http://www.lbf.be.webloc
LBF	Ligue des cercles de bridge de la communauté française

ANNEXE A Table de conversion IMP

IMPs Conversion Table					
Points difference		IMPs	Points difference		IMPs
from	to		from	to	
0	10	0	750	890	13
20	40	1	900	1090	14
50	80	2	1100	1290	15
90	120	3	1300	1490	16
130	160	4	1500	1740	17
170	210	5	1750	1990	18
220	260	6	2000	2240	19
270	310	7	2250	2490	20
320	360	8	2500	2990	21
370	420	9	3000	3490	22
430	490	10	3500	3990	23
500	590	11	4000 or more		24
600	740	12			

ANNEXE B Table conversion VP - échelle continue 20-0

VP échelle - 32 ét.														
IMP	VP		IMP	VP		IMP	VP		IMP	VP		IMP	VP	
0	10.00	10.00	20	13.78	6.22	40	16.46	3.54	60	18.37	1.63	80	19.74	0.26
1	10.22	9.78	21	13.94	6.06	41	16.57	3.43	61	18.45	1.55	81	19.80	0.20
2	10.44	9.56	22	14.09	5.91	42	16.68	3.32	62	18.53	1.47	82	19.85	0.15
3	10.65	9.35	23	14.24	5.76	43	16.79	3.21	63	18.61	1.39	83	19.90	0.10
4	10.86	9.14	24	14.39	5.61	44	16.90	3.10	64	18.69	1.31	84	19.95	0.05
5	11.07	8.93	25	14.54	5.46	45	17.01	2.99	65	18.76	1.24	85	20.00	0.00
6	11.27	8.73	26	14.68	5.32	46	17.11	2.89	66	18.83	1.17			
7	11.47	8.53	27	14.82	5.18	47	17.21	2.79	67	18.90	1.10			
8	11.67	8.33	28	14.96	5.04	48	17.31	2.69	68	18.97	1.03			
9	11.86	8.14	29	15.10	4.90	49	17.41	2.59	69	19.04	0.96			
10	12.05	7.95	30	15.24	4.76	50	17.51	2.49	70	19.11	0.89			
11	12.24	7.76	31	15.37	4.63	51	17.60	2.40	71	19.18	0.82			
12	12.42	7.58	32	15.50	4.50	52	17.69	2.31	72	19.25	0.75			
13	12.60	7.40	33	15.63	4.37	53	17.78	2.22	73	19.32	0.68			
14	12.78	7.22	34	15.76	4.24	54	17.87	2.13	74	19.38	0.62			
15	12.95	7.05	35	15.88	4.12	55	17.96	2.04	75	19.44	0.56			
16	13.12	6.88	36	16.00	4.00	56	18.05	1.95	76	19.50	0.50			
17	13.29	6.71	37	16.12	3.88	57	18.13	1.87	77	19.56	0.44			
18	13.46	6.54	38	16.24	3.76	58	18.21	1.79	78	19.62	0.38			
19	13.62	6.38	39	16.35	3.65	59	18.29	1.71	79	19.68	0.32			

