

## CHAPITRE 10

### ADDENDUM REGLEMENT INTERTEAMS DIVISION HONNEUR, 1A, 1B, 1C, 2A, 2B, 2C, 2F, 3A, 3B, 3C, 3E, 3F, 3G, 3H, et 3I

#### Art. 1001 : Les rencontres

- a. Les matches sont joués en « dual lane system ».
- b. Ils ont lieu le vendredi entre 20h00 et 21h00 comme prévu dans le calendrier.
- c. Une paire de pistes est nécessaire pour un match.
- d. Avant le début d'un match, 3 minutes de boules d'essai sont prévues par joueur.

#### Art. 1002 : Équipe

- a. Une équipe est constituée de 5 joueurs.
- b. Avant chaque match le capitaine de l'équipe visiteuse donne les cartes de licence et la composition (ordre de jeu) des cinq joueurs qui entament le match au capitaine de l'équipe locale.
- c. Si le capitaine le demande, les cartes d'identité de l'équipe adverse doivent également être montrées.
- d. Le Capitaine de l'équipe jouant à domicile compose ensuite son équipe.
- e. Lorsqu'une équipe ne peut être complète à l'heure de début du match à cause de circonstances exceptionnelles et qu'avant le début des Interteams elle a prévenu le capitaine de l'équipe adverse, celle-ci doit, attendre 30 minutes.
- f. Si une équipe est incomplète mais, que des joueurs sont susceptibles d'arriver, le nom des joueurs doit être inscrit sur la feuille pour qu'ils puissent participer au match dès leurs arrivées dans l'ordre choisit.
- g. Si le match se joue à 4 le joueur absent doit être indiqué sur la feuille à la place choisie. L'ordre de jeu (de ce joueur) sera maintenu de ligne en ligne.
- h. Les noms des joueurs de réserve doivent être inscrits au moment où ils sont alignés.
- i. Il est permis de changer de joueur après chaque jeu.
- j. Si aucun changement n'intervient, l'ordre de jeu reste identique.
- k. Le joueur qui descend à la fin de la première ligne se retrouve réserve pour la seconde et peut reprendre (pour la troisième) une place différente que celle où il a débuté.
- l. En cas de force majeure, il est permis de changer de joueur après chaque lancer. Dans ce cas, le joueur remplacé ne pourra plus être aligné ce jour de compétition. Le résultat obtenu compte pour l'équipe, mais pas individuellement. Le changement doit être mentionné sur la feuille de score dans la case Remarques. L'abandon du joueur entraîne la perte du point de duel même, si celui-ci l'emporte avec les frames en moins. Le point du duel sera entouré sur la feuille avec une remarque en annexe.
- m. La zone des joueurs est limitée aux joueurs effectifs, réserves et coach dans la mesure où ils ont la même tenue (polo).

#### Art. 1003 : Points

- a. Chaque match compte trois jeux. Par jeu, 4 points sont attribués à l'équipe avec le meilleur total de quilles. 4 points supplémentaires sont encore attribués au meilleur total de quilles des trois jeux additionnés. En cas d'égalité de quilles, 2 points est attribué à chaque équipe.
- b. 1 point supplémentaire (par joueur et par ligne) est attribué pour les duels individuels (1<sup>er</sup> vs 1<sup>er</sup>, 2<sup>ème</sup> vs 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup> vs 3<sup>ème</sup>, 4<sup>ème</sup> vs 4<sup>ème</sup> et 5<sup>ème</sup> vs 5<sup>ème</sup>).
- c. En cas d'égalité de quilles dans un duel, le point est attribué à l'équipe qui a remporté cette ligne. Si l'égalité persiste, le point est attribué au joueur dont l'équipe a le plus haut score individuel dans cette même ligne... Ensuite le second etc...
- d. Le match se joue sur un total de 31 points.