

CHAPITRE 4

RÈGLEMENT DU CHAMPIONNAT NATIONAL INTERTEAMS

Art. 401 : Généralités

- a. Chaque année la FSBB organise le Championnat de Belgique Interteams.
- b. Le championnat est une compétition mixte "scratch" et se dispute en matches aller-retour.
- c. Chaque club doit inscrire au moins une équipe dans le championnat Interteams.
- d. Les inscriptions doivent se faire sur les formulaires ad hoc et doivent être envoyées au secrétariat de la FSBB.
- e. Les redevances par équipe sont fixées chaque année par le Conseil d'Administration.
- f. Les clubs doivent veiller à ce que des pistes homologuées par la FSBB leur soient réservées dans leur centre de bowling.
- g. Le type de huilage employé sera obligatoirement entre 33' et 45'
- h. L'équipe locale paye le total des jeux des deux équipes
- i. Une nouvelle équipe s'inscrivant pour le Championnat Interteams se verra dans l'obligation de commencer ce championnat dans la division la plus basse.
- j. Toutefois en cas de sécession d'une équipe de son club (et qui forme un nouveau club) ou d'une équipe qui passe par transfert vers un autre club, celle-ci peut rester dans la division de l'année précédente, sauf si elle est montante, alors elle passe dans la division supérieure ou descendante elle passe dans la division inférieure, avec l'accord écrit du comité directeur du club quitté.
- k. Ce championnat se joue suivant les Règlements sportifs de la FSBB.

Art. 402 : Divisions

Le Championnat est national et se dispute dans les divisions suivantes :

➤ Division d'Honneur	(1 série)
➤ Division 1	(3 séries)
➤ Division 2	(6 séries)
➤ Division 3	(X séries)

Art. 403 : Champion de Belgique Interteams

Sera sacrée championne de Belgique interteams, l'équipe de division d'Honneur qui, à l'issue de la saison, aura totalisé le plus grand nombre de points.

Art. 404 : 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. 405 : 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 choisis.
- 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. 406 : 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^{er} vs 1^{er}, 2^{ème} vs 2^{ème}, 3^{ème} vs 3^{ème}, 4^{ème} vs 4^{ème} et 5^{ème} vs 5^{ème}).
- 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.

Art. 407 : Joueurs

- a. Tous les joueurs participants au Championnat Interteams doivent avoir une licence "L".
- b. Pour affilier d'urgence un nouveau membre "L" (le jour même de l'Interteams), toutes les coordonnées de ce nouveau membre doivent être consignées par écrit sur la feuille des résultats Interteams. Si ces coordonnées ne sont pas communiquées, les quilles jouées par le joueur/la joueuse concerné(e) ne seront pas prises en considération.
- c. Les joueurs qui ne possèdent pas la nationalité belge et qui n'ont pas de domicile légal en Belgique peuvent participer aux matches Interteams s'ils sont affiliés comme membre – L.
- d. Le nombre de joueurs autorisés par équipe est illimité.
- e. Un joueur qui a joué dans une équipe au cours de la saison peut changer une fois d'équipe si ce changement se fait dans le même club et vers une division supérieure. Le changement est demandé par le joueur et signé par le joueur et le secrétaire du comité du club sur le formulaire à télécharger sur le site. Toutefois, aucun de ces changements ne sera autorisé pendant les 3 dernières rencontres.

Art. 408 : Montants et descendants

- a) Les équipes classées première de chacune des séries des divisions I et II à l'issue de la saison, joueront respectivement en divisions d'Honneur et I la saison suivante.
- b) Les trois derniers de la division d'honneur joueront en division I.
- c) Les deux équipes classées dernières de la division I et II joueront à l'issue de la saison joueront respectivement en divisions II et III la saison suivante.
- d) Les premiers de division 3 montent en division 2.
- e) Une possibilité de play-offs si nécessaire sera organisée pour combler les trous et les désistements pour la division 2.
- f) En cas d'égalité de points, la confrontation directe entre les 2 équipes sera déterminante : aux points d'abord et ensuite aux quilles.
- g) Les 3 montants de division I et les 6 montants de division II ne peuvent pas refuser de monter sous peine d'une amende fixée chaque année par le Conseil d'Administration. Ils débiteront également la saison suivante avec un malus de 62 points.
- h) Dans le cas où l'équipe, qui termine première de sa division, ne veut ou ne peut monter dans la division supérieure : Ce sont les équipes classées secondes et troisièmes (au nombre de points) qui seront sollicitées. Si aucune solution n'intervient, les équipes descendantes peuvent (nombre de points) garder leur place dans la division.

- i) Un club ayant plusieurs équipes en compétition, et qui inscrit une équipe en moins pour la nouvelle saison, doit supprimer l'équipe qui jouait dans la division la plus basse.
- j) Toutefois, si un club se trouve dans l'impossibilité de maintenir une équipe dans une division hiérarchiquement plus représentative (manque de joueurs), il peut céder cette équipe à un autre club si un/des joueur(s) qui en faisai(en)t partie lors de la saison écoulée s'est transféré vers cet autre club. Il revient au comité du club (3 membres) d'arrêter son choix avant la date du 10 juin.

Art. 409 : Joueurs ou équipes en retard

- a. 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.
- b. Chaque joueur ou équipe retardataire débute le jeu par le frame en cours, les joueurs retardataires ne peuvent pas rattraper leur retard.

Art. 410 : Forfait

En cas de forfait d'une équipe, l'équipe adverse jouera ses 3 jeux sur la paire de pistes prévue.

Les joueurs présents de l'équipe incomplète doivent jouer leurs parties. Ces parties seront reprises pour leur moyenne individuelle et pour la moyenne de l'équipe.

En cas de contestation entre les équipes au sujet du règlement, on jouera, mais sous réserve.

Ceci doit être mentionné sur la feuille de scores.

Sont également sanctionnées de forfait:

- Une équipe qui ne joue pas à partir de la deuxième partie avec un minimum de 4 joueurs.
- L'équipe visitée qui refuse de payer les jeux de l'équipe visiteuse.

Le forfait d'une équipe entraîne:

- une amende publiée chaque année avant le début de la saison
- la perte des 31 points du match
- la perte des quilles du match

Art. 411 : Feuilles de scores

- a. L'équipe visitée est responsable de la tenue correcte des feuilles de scores.
- b. Toute erreur sur la feuille de scores, sera pénalisée d'une amende administrative.
- c. Toute plainte doit être mentionnée immédiatement sur la feuille de scores. La plainte détaillée, avec date et signature, doit être envoyée endéans les quatre jours au secrétariat de la FSBB.
- d. Aucune réclamation concernant les résultats sur la feuille de scores ne sera acceptée après que ces résultats auront été inscrits sur la feuille de scores et que celle-ci aura été signée par les deux capitaines d'équipes, exception faite des erreurs de calcul décelées par l'ordinateur ou qui dans les 15 jours ont été prouvées par une impression émanant du bowling.
- e. Les feuilles de scores doivent être signées par les deux capitaines d'équipes avec mention de leur nom et de leur numéro de licence. Chaque équipe reçoit une copie de la feuille de scores.

Art. 412 : Résultats

- a) Pour toutes les divisions, l'équipe jouant à domicile doit communiquer le résultat via le site web immédiatement après la fin du match.
- b) L'équipe jouant à domicile est responsable de l'envoi des feuilles de scores immédiatement après le match et ce avant le mardi qui suit le match.

Art. 413 : Panne

- a. Dans l'éventualité où une panne mécanique surviendrait avant ou pendant un match Interteams dont la réparation nécessiterait plus de 3/4 d'heure et qu'il n'y a pas d'autres piste homologuées et reconditionnées disponibles pour les deux équipes, ce match est arrêté. La situation au moment de la panne est imprimée par l'ordinateur en deux exemplaires, signés par les deux capitaines. Chaque équipe en reçoit un exemplaire.
- b. Le capitaine de l'équipe jouant à domicile le fera parvenir par mail ou par fax au secrétariat de la FSBB.

- c. Le match sera repris au point où il avait été arrêté dans le même centre de bowling dans un délai de 23 jours maximum.

Art. 414 : Report

- a. Si un match, pour des raisons exceptionnelles ne peut pas s'effectuer au moment prévu, le Coordinateur Sportif de l'Aile concernée doit en être averti.
- b. Chaque match peut être déplacé à une autre date. Chaque demande doit être signée par les deux capitaines d'équipes, avec mention du motif. Cet accord doit être transmis au secrétariat de la FSBB.
- c. Le match remis doit en tout cas être joué dans un délai maximum de 23 jours.
- d. Les 2 derniers matchs doivent être disputés à la date prévue.

Art. 415 : Changement de centre

Si une équipe change de centre de bowling en cours de saison, et que ce changement est autorisé par la FSBB, celui-ci est sans appel.

Art. 416 : Cas non prévus

Tout cas non prévu dans le présent chapitre sera tranché par les Coordinateurs Sportifs.