

# CHAPITRE 5

## RÉGLEMENT DES COUPES

### A. COUPE DE BELGIQUE

#### **Art. 501 : Participation**

- a. Un club jouant avec au moins une équipe en division d'honneur, 1ère ou 2ème du championnat national Interteams est obligé de participer à la Coupe de Belgique.
- b. Sont également obligés de jouer la Coupe de Belgique les clubs des divisions 3 et 4 (5) du championnat national Interteams qui ne peuvent pas aligner dans la Coupe Colin deux équipes où le total des moyennes des 3 joueurs par partie est de maximum 550.
- c. Un club qui participe à la coupe de Belgique a également le droit de s'inscrire dans la Coupe Amand Colin en respectant la règle ci-dessus.
- d. Chaque match a son propre numéro de match.
- e. Par centre, le club qui reçoit paie les jeux des 2 équipes.

#### **Art. 502 : Tirage au sort**

Le tirage au sort est effectué dans un lieu choisi par la FSBB et par tableau à partir des 1/16 de finale.

#### **Art. 503 : Mode de jeu**

- a. La Coupe de Belgique est jouée avec 2 équipes de 4 joueurs. Une équipe joue à domicile, l'autre équipe là où joue l'adversaire.
- b. Chaque équipe joue 4 parties par match.
- c. Le club ayant totalisé le plus grand total de quilles des 2 équipes ensemble passe au tour suivant.
- d. Toutefois, il n'est pas permis d'échanger des joueurs entre les deux équipes durant une rencontre.

#### **Art. 504 : Équipe**

- a. Avant chaque match, les cartes de licence des quatre joueurs qui entament le match doivent être remises au capitaine de l'équipe adverse pour contrôle. Si le capitaine le demande, les cartes d'identité de l'équipe adverse doivent également être montrées.
- b. Les noms des joueurs de réserve peuvent être inscrits au moment où ils sont alignés.
- c. Il est permis de changer de joueur après chaque jeu.
- d. 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.
- e. L'ordre de jeu est maintenu pendant tout le bloc de jeu comme déterminé dans l'article 103.
- f. La zone des joueurs est limitée aux joueurs effectifs, réserves et coach dans la mesure où ils ont la même tenue (polo).

### B. COUPE AMAND COLIN

#### **Art. 505 : Participation**

- a. Un club qui ne possède pas d'équipe en division d'honneur, 1ère ou 2ème du championnat national Interteams est obligé de participer à la Coupe de Belgique ou à la Coupe Amand Colin.
- b. Ils ne peuvent participer à la Coupe Amand Colin que s'ils peuvent aligner deux équipes où le total des moyennes des 3 joueurs par partie est de maximum 550. S'ils ne le peuvent pas, ils doivent participer à la Coupe de Belgique.
- c. Un club qui participe à la Coupe Amand Colin a également le droit de s'inscrire dans la Coupe de Belgique.
- d. Chaque match a son propre numéro de match.
- e. Par centre, le club qui reçoit paie les jeux des 2 équipes.

### **Art. 506 : Moyenne - Contrôle**

- a. La règle d'un maximum de 550 de l'addition des 3 moyennes des joueurs par équipe, par partie doit être vérifiée par les capitaines. Le non-respect de cette règle sera sanctionné automatiquement d'un forfait
- b. Les joueurs sans moyenne officielle seront considérés comme joueur avec une moyenne de 170.

### **Art. 507 : Tirage au sort**

Le tirage au sort est effectué dans un lieu choisi par la FSBB et par tableau à partir des 1/16 de finale.

### **Art. 508 : Mode de jeu**

- a. La Coupe Amand Colin est jouée avec 2 équipes de 3 joueurs. L'addition des 3 moyennes d'une équipe de 3 joueurs est égale au maximum à 550. Une équipe joue à domicile, l'autre équipe là où joue l'adversaire.
- b. Chaque équipe joue 4 parties par match.
- c. Le club ayant totalisé le plus grand total de quilles des 2 équipes ensemble passe au tour suivant.
- d. Toutefois, il n'est pas permis d'échanger des joueurs entre les deux équipes durant une rencontre.

### **Art. 509 : Équipe**

- a. Avant chaque match, les cartes de licence des trois joueurs qui entament le match doivent être remises au capitaine de l'équipe adverse pour contrôle. Si le capitaine le demande, les cartes d'identité de l'équipe adverse doivent également être montrées.
- b. Les noms des joueurs de réserve peuvent être inscrits au moment où ils sont alignés.
- c. Il est permis de changer de joueur après chaque jeu.
- d. 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.
- e. L'ordre de jeu est maintenu pendant tout le bloc de jeu comme déterminé dans l'article 103.
- f. La zone des joueurs est limitée aux joueurs effectifs, réserves et coach dans la mesure où ils ont la même tenue (polo).

## **C. DISPOSITIONS GÉNÉRALES**

### **Art. 510 : Généralités**

- a. Il est de la responsabilité de chaque club de s'assurer que les pistes homologuées par la FSBB leur seront réservées dans leur centre de bowling.
- b. Si aucune piste n'est disponible à la date spécifiée, l'équipe à domicile peut jouer dans un centre de bowling différent dans un rayon de 30 km de son centre habituel.
- c. Tous les matchs de Coupe doivent être disputés au jour et à l'heure prévue.
- d. Le règlement sportif de bowling est d'application.

### **Art. 511 : Égalités**

- a. En cas d'égalité de quilles, le club qui a atteint le plus haut total de quilles dans un jeu (les deux équipes confondues), passera au tour suivant. En cas de nouvelle égalité, le jeu le plus élevé est pris en compte.

### **Art. 512 : Forfait**

- a. En cas de forfait d'un club, celui-ci sera sanctionné d'une amende administrative.
- b. L'autre club est automatiquement qualifié pour le tour suivant.

### **Art. 513 : Résultats**

Chaque club doit, communiquer au secrétariat de la FSBB le résultat de son match joué à domicile par Internet immédiatement après la fin du match.

Par exemple: match numéro 16 2900 - 2875

La feuille de scores doit parvenir au secrétariat de la FSBB pour le mardi matin au plus tard.

Chaque club est responsable pour renvoyer sa feuille de match à domicile.

**Art. 514 : Demi-Finale et Finale**

- a. Pour pouvoir participer à partir de la demi-finale il faut absolument avoir joué 1 jeu dans l'une ou l'autre des coupes auparavant.**
- b.** La demi-finale et la finale se jouent dans un même centre.
- c.** En cas d'égalité de quilles, on dispute un One Ball Roll Off supplémentaire.
- d.** La participation est gratuite.

**Art. 515 : Tous cas non prévus**

Tout cas non prévu par le règlement sera tranché par les Coordinateurs Sportifs.