

Règlement sportif Equipes interclubs

1.Règles générales

1.1 Les compétitions des divisions se déroulent dans le cadre d'une série normale de matchs (aller et retour).

1.2 Les équipes mixtes sont autorisées

2.Pistes/Quilles

2.1 Les matchs interclubs doivent se dérouler dans un local de 2 ou 4 pistes. L'installation et les accessoires doivent être conformes aux dispositions techniques. L'homologation de la piste ne doit pas dater de plus de 4 ans. (AG du 02 juillet 2022).

2.2 Les pistes sur lesquelles se déroulent les matchs interclubs sont contrôlées tous les 4 ans pour vérifier leurs précisions. (Surface de jeu, jeu de quilles, parois de frappe...) et ce par un contrôleur belge.

2.3 Chaque installation peut être contrôlée pendant la saison à la demande du chef de sport national, être vérifiée pour s'assurer qu'il n'y a pas d'inexactitude. Si problème, les responsables des pistes sont priés de les corriger immédiatement. Les clubs doivent veiller à ce que les plots de réglage soient disponibles.

2.4 Les boules doivent avoir une bonne prise en main. En cas de nécessité, les pistes et les boules doivent être nettoyées avec des produits appropriés.

3.Droit d'inscription

3.1 Une cotisation d'inscription est perçue pour la participation aux interclubs. Elle est fixée chaque année par le comité directeur et doit être versée sur le compte de l'URBQ avant la date fixée.

3.2 Seules les équipes qui ont payé toutes les cotisations exigées dans les délais sont autorisées à jouer. Ces cotisations comprennent également les éventuelles amendes ou autres montants encore dus pour la saison précédente.

3.3 Les désinscriptions, les fusions de clubs ou la création d'une communauté de clubs doivent dans tous les cas être annoncées au chef de sport national avant le 30 juin de l'année sportive en cours. En cas de fusion de clubs ou de

communauté de clubs, l'appartenance à la division de la ou des anciennes équipes ne peut être prise en compte pour la saison suivante que si toutes les équipes des clubs qui fusionnent ont rempli leurs obligations financières de la saison précédente. Dans tous les cas, c'est la commission sportive qui décide.

4. Répartition des classes et force de la division

4.1 Division 1 compte 8 équipes les autres divisions sont laissées à l'appréciation de la commission sportive.

4.2 Dates des matchs et plan de jeu

4.2.1 Les dates des matchs sont fixées par la commission sportive. L'ordre est déterminé par le calendrier.

4.2.2 Les matchs annulés ou interrompus doivent être joués ou terminés avant le jour de match suivant.

4.2.3 Les matchs sont fixés le dimanche 10h00, 12h00 ou 14h00 ou le samedi précédent entre 14h00 et 16h00. Dans des cas justifiés, le chef de sport national peut fixer d'autres horaires. L'hôte est tenu de veiller à ce que les installations des pistes soient ouvertes au moins 30 minutes avant le début du match.

4.3 Report de match

Les dates des matchs du calendrier peuvent être avancées si les conditions et restrictions suivantes sont remplies. Les reports ultérieurs ne sont pas autorisés. En cas de non-respect de ces règles, tout match déplacé sans autorisation sera considéré comme perdu par les 2 équipes.

Conditions et restrictions :

- Les 2 équipes doivent communiquer leur accord au chef de sport national par mail au moins 72h00 avant le début du nouveau match, en indiquant la nouvelle date et l'heure de départ.
- L'ordre des jours des matchs doit être respecté.
- Une rencontre d'une journée de championnat ne peut être avancée que dans la période comprise entre la date de rencontre à reporter (telle qu'indiquée dans le calendrier) et la date de la journée de championnat précédente fixée dans le calendrier.
- Les matchs de la dernière journée ne peuvent pas être reportés. Tous les matchs de dernière journée débutent en même temps.
- Seul le chef de sport national peut accorder une dérogation.

4.4 Retards

4.4.1 Tous les matchs commencent à l'heure, à l'heure indiquée sur le calendrier et à la date fixée sur le calendrier.

4.4.2 En cas de retard d'une équipe, l'équipe présente peut commencer le match. L'équipe en retard commence dès son arrivée, le temps perdu ne peut toutefois pas être pris en compte. Le retard doit être noté sur le rapport de match.

4.4.3 Un retard dû à un cas de force majeure (accident, panne en cours de route, mauvaises conditions de circulation etc...) doit être signalé au plus vite au responsable du lieu de la compétition. Le cas de force majeure doit être justifié par des documents pertinents qui doivent être envoyés immédiatement au chef de sport national. Si cela n'est pas fait ou s'il est constaté que la raison invoquée n'est pas valable, le départ de l'équipe concernée est considéré comme non autorisé et le match doit être noté 3-0. Si, en accord avec l'équipe adverse, la rencontre peut avoir lieu le jour même, elle sera disputée. S'il n'est plus possible de jouer le match le même jour, un match de rattrapage est fixé par le chef de sport national. Toute réclamation à ce sujet sera examinée par le chef de sport national en collaboration avec la commission sportive.

5.Droit de jeu – Déclaration d'équipe – Effectifs de l'équipe

5.1 Un joueur est autorisé à jouer si sa licence a été remise au secrétaire de l'URBQ dûment complétée.

5.2 Un joueur ne peut être aligné que dans un seul match interclub par jour de match. Un joueur ne peut pas avoir participé à plus de match que le nombre de journées en division 1. Une sanction (point, retrait du joueur dans une division...) sera décidée par la commission sportive.

5.3 Chaque club doit désigner 4 joueurs par équipe avant la date fixée par le comité directeur pour chaque saison. Tous les joueurs doivent figurer sur la liste d'inscription. Le fair-play est demandé.

5.4 L'effectif des équipes en division interclub est de 4 joueurs. Leurs noms doivent figurer sur le rapport de match avant le début de la rencontre. Aucun de ces 4 joueurs ne peut être utilisé comme remplaçant.

5.5 Non-participation – forfait

5.5.1 Si une équipe ne se présente pas ou se présente avec moins de 3 joueurs à la date indiquée, cela est considéré comme un forfait et cette équipe obtient 0 point. L'équipe adverse obtient la totalité des points (3 points et 26 petits points individuels).

5.5.2 Une équipe surclassée ne peut pas déclarer forfait lors d'une journée de championnat si une équipe moins bien classée de ce club dispute son match le même jour : dans ce cas, l'équipe surclassée doit être alignée avec des joueurs moins bien classés, sinon le résultat de l'équipe moins bien classée est annulé. Lors de l'inscription, chaque équipe de la même division doit être désigné par le chiffre 1 ou 2.

5.5.3 L'équipe qui ne se présente pas ou qui est composé de moins de 3 joueurs obtient l'amende pour forfait fixée par le règlement intérieur. Sur demande motivée du club concerné adressée à la commission sportive, cette pénalité peut être réduite, annulée ou effective. La pénalité alors fixée par décision de la commission sportive doit être payée dans les plus brefs délais.

5.5.4 Si une équipe ne se présente pas 3 fois au cours d'une saison sportive, elle est exclue du championnat en cours. Toutes les rencontres auxquelles a participées cette équipe sont retirées du classement (annulation des points pour les équipes adverses).

5.6 Remplaçant

5.6.1 Chaque joueur ne peut prendre qu'un seul départ par journée interclub (numéro match du calendrier). Dans le cas contraire, seul le premier résultat sera pris en compte.

5.6.2 Lors des championnats interclubs, un seul joueur d'une équipe mieux classée peut jouer dans l'équipe immédiatement inférieure. Un joueur d'une équipe mieux classée peut sauter une ou plusieurs divisions si l'équipe suivante moins bien classée ne joue pas dans ces divisions.

5.6.3 Les joueurs des équipes de niveau inférieur peuvent jouer sans limite dans les équipes de niveau supérieur.

5.6.4 Chaque équipe ne peut remplacer qu'un seul joueur. Le nom du joueur remplacé doit être inscrit sur la feuille de match. Le joueur remplacé ne peut plus être utilisé le même jour. Si le remplaçant a été inscrit sur la feuille de match mais n'a pas joué, il peut jouer dans une autre équipe pour le jour du

match en respectant les dispositions du point 6.5. Un joueur blessé a droit à une seule pause de 10 minutes maximum pour se soigner. S'il n'est pas apte à jouer à l'issue de cette pause, il peut être remplacé par le joueur de réserve.

5.6.5 Dispositions spéciales pour les fédérations/clubs ayant 2 équipes dans la même division.

5.6.5.1 Dans une même division, plusieurs équipes d'un même club peuvent jouer. Le calendrier des matchs est établi de manière à ce que ces équipes se rencontrent au premier match de la saison. Idem pour des clubs différents qui jouent dans un même local.

5.6.5.2 Il est interdit de participer à des championnats interclubs nationaux dans 2 pays en même temps.

5.6.5.3 Un joueur ne peut pas changer ce club en cours de saison sportive.

6. Entraînement le jour de la compétition

6.1 Le jour du match de ligue, lors des matchs de championnat ou de relégation, il est interdit aux équipes participantes de s'entraîner sur les pistes de jeu.

6.2 Quilles : Chaque joueur peut effectuer 5 lancers de boules d'entraînement sur chaque piste avant le début de la compétition lors d'un local à 4 pistes. Dans un local à 2 pistes, le joueur peut effectuer 10 lancers de boules d'entraînement sur chaque piste. Les lancers d'entraînement ne sont pas comptabilisés. Les derniers lancers de boules d'entraînement sont effectués sur la piste de départ du joueur.

7. Mode de jeu

7.1 Le jeu se déroule selon le système de lancers combinés (120 boules). Il se joue dans un local à 2 ou 4 pistes.

Sur une installation à 2 pistes, les joueurs changent de piste après 60 boules, l'invité commence toujours sur la piste de gauche et l'hôte sur celle de droite.

- 15 boules à gauche « plein jeu »
- 15 boules à droite « débarrassé avec couronne »
- 15 boules à droite « plein jeu »
- 15 boules à gauche « débarrassé avec couronne »

Sur une installation à 4 pistes, les joueurs changent de piste après 30 boules, l'invité commence toujours sur les pistes impaires (1, 3...) et l'hôte sur les pistes paires (2, 4...)

Le départ du joueur se fait toujours sur la piste de son dernier lancer d'entraînement

7.2 Si un joueur doit interrompre le jeu pendant plus de 10 minutes suite à une défaillance technique, il peut effectuer 5 lancers sans quille avant de reprendre le jeu.

7.3 Arrêt du match

7.3.1 Le jeu doit être interrompu si les dommages ne peuvent pas être réparés.

7.3.2 En cas d'interruption du match pour des raisons techniques, les résultats individuels sont terminés et pris en compte. En cas d'interruption d'un match, les lancers non terminés doivent être rejoués. En cas de reprise, le jeu se poursuit sur le résultat partiel. Pour cela, le joueur recommence depuis le début mais seuls les lancers à rejouer sont comptabilisés. Dans ce cas, le déroulement du jeu doit être consigné à la main.

7.3.3 Si un match est interrompu pour d'autres raisons, la commission sportive décide de la valeur du match.

8. Classement du jeu

8.1 L'équipe qui a obtenu le plus grand nombre de points au PI obtient 2 points : en cas d'égalité au PI, chaque équipe obtient 1 point. Si l'équipe visiteuse n'atteint pas les 16 points individuels (AG du 02 juillet 2022) de ses joueurs, l'équipe visitée obtient le point supplémentaire.

8.2 Les points individuels des joueurs sont calculés en attribuant 8 points au meilleur résultat des 2 équipes et ainsi de suite jusqu'au résultat le plus bas qui n'obtient que 1 point. L'addition des points individuels permet d'obtenir le point supplémentaire. L'équipe visiteuse obtient le point supplémentaire si elle atteint 16 points individuels, sinon le point supplémentaire revient à l'équipe visitée.

8.3 Les scores possibles sont : 3-0/2-1/1-2/0-3. Si les 2 équipes se présentent seulement avec 3 joueurs réguliers, la répartition des points est identique, mais les petits points supplémentaires 1 et 2 sont supprimés lors de la répartition des points. En cas de forfait, le score est de 26 à 0 pour l'équipe qui s'est présentée.

8.4 En cas d'égalité de points à la fin du championnat, les petits points acquis sont pris en compte, si toujours égalité les points extérieurs pris seront comptabilisés et détermineront le vainqueur. Si toujours égalité un match de barrage sera décidé par la commission sportive dans une fédération neutre aux 2 équipes.

9.Rapport de match

9.1 Seul le chef de sport national est habilité à recevoir les résultats, c'est à lui de transmettre les résultats après vérification. Aucun résultat ne peut être validé si le chef de sport national ne l'a pas eu ou contrôlé. On doit envoyer par sms le résultat final d'un match (3-0/2-1/0-3...) au responsable radio (nom qui sera communiqué ainsi que le numéro de GSM chaque début de saison).

10.Championnat/Promotion et relégation

10.1 Le champion d'une division est l'équipe la mieux classée. Le champion de Belgique est l'équipe belge la mieux classée.

10.2 Le champion de la division 2 se qualifie pour la montée en division 1

10.3 A la fin du championnat, dans chaque division l'équipe la mieux classée est promue et la dernière reléguée (si la division compte 8 équipes).

10.4 Une division ne peut compter que sur 8 équipes maximum, si 3 équipes des fédérations régionales souhaitent être promues, le descendant et les 3 équipes candidates doivent disputer un match de barrage.

10.5 Dans le cas où aucune équipe n'est reléguée de la division 1 (division 1 moins de 8 équipes), l'équipe la mieux classée en division 2 est promue (accord

pour le 30 juin) sinon le second et ainsi de suite jusqu'à l'obtention de 8 équipes en division 1.

10.6 Si, pour quelque raison une équipe ne se trouvant pas en position de relégation renonce à son appartenance à cette division, aucune équipe ne sera reléguée dans la division concernée.

10.7 Si le nombre maximal d'équipes n'est pas atteint dans une division, il n'y a pas de relégation.

11.Promotion dans la division la plus basse

11.1 Chaque fédération régionale peut présenter un promu.

11.2 Si le nombre maximum d'équipes n'est pas atteint, chaque fédération régionale peut présenter d'autres promus. S'il y a plus de candidats que de place disponible, des matchs de barrage sont organisés conformément au point 12.

12.Matches de barrage

12.1 Les matchs de barrage se déroulent sur des installations neutres.

12.2 Des critères s'appliquent pour déterminer le vainqueur ou le perdant :

- nombre total de quilles de chaque équipe
- nombre total de quilles en « débarrassé »
- nombre total de points de score individuels obtenus

