

CHAPITRE XI :

REGLEMENT: "CHAMPIONNAT HANDICAP INTERTEAMS-PLUS"

A. RÈGLES GÉNÉRALES ET PROJETS.

ART. 1101:

Ce Championnat Régional "Interteams-Plus" est une compétition avec handicap organisée par la FSBB et qui se joue en principe une fois tous les quinze jours en semaine et dans l'après-midi, chaque région fixera le jour et l'heure.

ART.1102:

Pour ce Championnat Régional "Interteams-Plus", tous les règlements sportifs de la FSBB sont d'application; les règles spécifiques à l' Interteams-Plus seront néanmoins prioritaires.

ART. 1103:

Les informations, dispositions et éventuels compléments au règlement du Championnat Régional "Interteams-Plus" seront communiqués en temps utiles par la FSBB et, par les responsables de la compétition aux capitaines d'équipes ou aux comités de clubs.

ART. 1104:

Ce Championnat Régional "Interteams-Plus" se jouera en équipes de 4 joueurs.

ART. 1105:

Après concertation avec les régions, le championnat sera joué en séries régionales, aux jours, heures et dans les centres de bowling fixés par la Fédération.

ART. 1106:

Chaque division se compose d'un certain nombre d'équipes qui joueront plusieurs fois les unes contre les autres pendant la saison (ce nombre de fois dépendra de la quantité d'équipes dans chaque division)

ART. 1107:

Chaque division se compose de 6 à 12 équipes.

ART. 1108:

La Fédération déterminera pour chaque saison les divisions régionales.

ART. 1109:

Ces Championnats "Interteams-Plus" se joueront pendant la période allant du 1er septembre au 1er mai.

ART. 1110:

Il y aura minimum 10 jours d'intervalle entre deux jour de match. Chaque jour de match on jouera deux rencontres de deux jeux, donc quatre jeux au total.

ART. 1111:

Dans chaque division, on fixera le nombre de jours de compétition de telle manière que chaque équipe rencontre les autres équipes de sa division un même nombre de fois.

ART. 1112:

En principe, on jouera une fois dans chaque centre où les équipes inscrites évoluent. Si ce n'est pas réalisable, la Fédération se réserve le droit de désigner les centres. Par exemple: si une équipe inscrite évolue dans un bowling où il n'y a que 4 pistes et que la division comprend 8 équipes ou plus, il est impossible de jouer dans ce centre.

ART. 1113:

Les scores scratchs seront pris en considération pour la moyenne des joueurs.

ART. 1114:

Les équipes classées 1ère de leur division seront championnes régionales.

ART. 1115:

La première année, il n'y a pas de montant ni de descendant. Si nécessaire, le règlement sera adapté l'année suivante. En fin de saison, on peut aussi envisager une super finale réunissant les champions des différentes divisions. L'organisation et la manière de jouer cette finale sera décidé par le comité des vétérans.

B. Participation et inscriptions.

ART. 1116:

La participation au Championnat Régional "Interteams-Plus" est réservée aux membres affiliés auprès de la FSBB et possédant une licence "VET-L" ou une licence "VET".

ART. 1117:

Seules les équipes de 4 joueurs peuvent participer au Championnat "Interteams-Plus". Des réserves pouvant toujours entrer au jeu. (Voir règlement de l'Inter équipes national)

ART. 1118:

Les participants au Championnat "Interteams-Plus" doivent être en possession d'une licence "VET-L" ou d'une licence "VET", et ils devront la présenter spontanément au responsable de la compétition et ce en début de chaque jour de match.

Les joueurs d'une équipe ne doivent pas obligatoirement être membres d'un même club de bowling.

ART. 1119:

Pour participer au Championnat Régional "Interteams-Plus" l'inscription d'une équipe doit se faire par écrit à la FSBB.

ART. 1120:

L'inscription des équipes se fera sur les formulaires prévus pour l'Interteams-Plus

ART. 1121:

De nouveaux joueurs peuvent être inscrits jusqu'au dernier jour de jeu inclus.

ART. 1122:

Un joueur peut être réserve pour plusieurs équipes jusqu'au moment où il a joué maximum 12 jeux, à cet instant il informe le responsable de la compétition du choix de l'équipe pour laquelle il est réserve fixe.

ART. 1123:

Chaque équipe paie ses parties au responsable, au prix convenu avec le centre de bowling où l'on joue ce jour de match.

Après réception de la facture le montant de l'inscription et les cotisations par match seront versés à la FSBB.

C. REGLEMENT DES RENCONTRES.

ART. 1124:

Pour chaque rencontre, un responsable est désigné par la Fédération.

ART. 1125:

Avant la rencontre, le capitaine doit présenter les licences des joueurs de son équipe au responsable de la compétition. En cas d'absence de carte, il y aura une amende à payer, dont le montant est fixé par la Fédération.

ART. 1126:

Les joueurs sont obligés de porter une chemise ou un polo de bowling. Les textes publicitaires sont autorisés. Les équipes formées de joueurs de clubs différents, ne sont pas obligés de porter tous la même chemise ou le même polo de couleur identique.

ART. 1127:

Les rencontres des différentes séries sont jouées aux dates prévues en suivant le schéma établis par la Fédération.

ART. 1128:

On joue en changeant de piste après chaque frame.

ART. 1129:

Chaque équipe a droit à dix minutes de boules d'essai. Après le début de la rencontre, plus aucune boule d'essai ne sera autorisée.

ART. 1130:

Ne sont autorisé dans l'air de jeu que: les joueurs, le responsable de la compétition, le marqueur et les referees.

ART. 1131:

Les règlements de la FSBB sont d'application en ce qui concerne "manger, boire et fumer".

ART. 1132:

On peut changer de joueur après chaque jeu. En cas de blessure, la réserve peut entrer directement au jeu. Le joueur blessé ne peut plus jouer au cours de ce match.

Les scores du joueur blessé et de son remplaçant comptent pour l'équipe, mais pas pour leur moyenne individuelle.

Lorsqu'un joueur s'arrête en cours de partie pour raison médicale, et qu'il est remplacé par un joueur de réserve, l'handicap pour cette partie est calculé de la manière suivante :

- le joueur qui arrête a 30 d'handicap et a joué 4 frames :
30 hdcp pour 10 frames = 3 hdcp par frame soit $4 \times 3 = 12$ hdcp pour les 4 frames joués.
 - le joueur de réserve a 50 d'handicap et joue 6 frames :
50 hdcp pour 10 frames = 5 hdcp par frame soit $6 \times 5 = 30$ hdcp pour les 6 frames restants.
- Le total handicap est donc de $12 + 30 = 42$ hdcp.

ART. 1133:

Un joueur qui arrive en retard peut entrer au jeu au frame entamé. Ce joueur ne reçoit pas de boules d'essai. Si le 4^{ième} frame n'est pas commencé, il peut rattraper les 3 premiers frames. Ceci n'est valable que pour le 1^{er} jeu.

Un jeu incomplet ne sera pas comptabilisé dans la moyenne du joueur.

ART. 1134:

Si une équipe s'aligne avec moins de la moitié des joueurs, elle est considérée comme "absente" et ne peut pas obtenir de point. Le joueur présent joue normalement, les absents sont remplacés par un blinscore de 175 handicap compris.

Si la moitié des joueurs sont présents, l'équipe peut obtenir des points, et les absents reçoivent un blinscore de 175 handicap compris.

Si toute l'équipe est absente, l'équipe adverse doit jouer contre 4 blinscores de 175 handicap compris. L'équipe jouant contre le blinscore peut obtenir des points, soit en gagnant, soit en cas d'égalité, voir art. 1144.

ART. 1135:

L'handicap est de 80% de la différence entre 200 et la moyenne.

- Pour les joueurs ayant une moyenne officielle, cette moyenne est reprise pour le calcul de l'handicap pour les deux premières journées (4 matches -minimum 8 jeux); Ensuite ils reçoivent l'handicap sur base de la moyenne jouée, celui-ci est recalculé chaque semaine et ce jusqu'à la fin de la compétition.
- Ceux qui n'ont pas de moyenne jouent 2 jours de compétition ou plus avec un minimum de 8 jeux contre leur propre moyenne, c.à.d.: La première semaine, leur moyenne est calculée à la fin de la journée et ils reçoivent leur handicap pour ce jour-là, et ainsi pendant deux semaines ou 8 jeux. Ensuite, ils reçoivent leur handicap d'après la moyenne des 8 premiers jeux. Et l'handicap est recalculé chaque semaine et ce jusqu'à la fin de la compétition.
- Les joueurs qui ont trop peu de jeux pour avoir une moyenne nationale, mais qui ont joué la saison précédente minimum 8 jeux en Interteams-Plus, démarre la nouvelle saison avec cette moyenne et l'handicap qui en résulte.

ART. 1136:

Une équipe qui, pendant un jeu ou une rencontre est déclarée "absente", devra payer le prix de la rencontre (jeux + cotisations) augmenté d'une éventuelle amende imposée par la Fédération (renseigné chaque année sur la feuille des amendes) La part des joueurs absents ne pourra pas être défalquée de la cotisation pour le match.

ART. 1137:

Les scores des jeux joués seront inscrits sur une feuille de match remise par le responsable de la rencontre aux capitaines. Sur cette feuille de match, il doit être clairement indiqué:

- le nom des deux équipes;
- la date de la rencontre;
- la division;
- le numéro de licence FSBB des joueurs;
- les noms des joueurs avec leur handicap respectif pour ce match;
- le score par jeu et par rencontre de chaque joueur;
- le score par jeu et par rencontre de chaque équipe;
- le résultat par jeu et par rencontre par équipe.

ART. 1138:

La feuille de match doit être signée par les deux capitaines pour accord, et être remise immédiatement au responsable de la compétition.

ART. 1139:

Si les feuilles de match ne sont pas remises au responsable endéans les 15 minutes après la fin de la rencontre, les jeux concernés peuvent être déclarés non-valables.

ART. 1140:

La fédération infligera une amende à l'équipe mentionnée en premier dans le calendrier s'il manque une ou plusieurs données sur la feuille de match

ART. 1141:

Aucune réclamation concernant les résultats sur la feuille de match ne sera acceptée dès que les feuilles de match sont signées par les deux capitaines d'équipes, les erreurs d'addition, découvertes plus tard par l'ordinateur à la fédération, seront néanmoins rectifiées

ART. 1142:

En cas de contestation, la feuille de match doit quand même être signée par le capitaine concerné, mais il peut inscrire des remarques sur la feuille de match et remettre un rapport écrit au responsable de service.

ART. 1143:

Les scores peuvent être tenus par les joueurs ou par un marqueur. Ce marqueur peut être prié par le responsable de quitter la zone de jeu, éventuellement à la demande d'un des deux capitaines, s'il fait du bruit ou ne respecte pas les règlements de la Fédération (fumer, boire et manger)

D. ATTRIBUTION DES POINTS.

ART. 1144:

Les points sont attribués en fonction des scores handicap inclus:

- a. Deux points par jeu gagné (Total équipe de 4)
 - b. Deux points pour le total des deux jeux. (Total équipe de 4)
- Soit 6 points par rencontre, donc 12 points pour le total des deux rencontres.

ART. 1145:

En cas d'égalité de quilles: chaque équipe reçoit 1 point.

ART. 1146:

Après chaque journée, pour chaque équipe les points obtenus sont comptabilisés et un classement provisoire est établi et communiqué. Cette publication sera officielle.

ART. 1147:

Le classement définitif sera établi après contrôle et rectification par le secrétariat de la FSBB ou la personne désignée par cette dernière et qui a la charge de ce travail.

E. FINALE INTERTEAMS-PLUS

ART. 1148:

La finale est jouée avec des équipes complètes, pas de nouveaux joueurs, uniquement des joueurs qui ont joué un minimum de 8 parties, ainsi ils disposent d'une moyenne pour la finale. Si des équipes ne peuvent se présenter "complètes", elles doivent prévenir la Fédération au minimum 1 semaine avant cette finale, de façon à ce que le secrétariat puisse prévenir le responsable de la finale.

L'équipe classée suivante dans cette division jouera alors la finale.

F. RÉCLAMATIONS, INFRACTIONS, RESPONSABLE DES RENCONTRES.

ART. 1149:

Les réclamations ne peuvent être déposées que par les capitaines d'équipes.

ART. 1150:

Les réclamations concernant le jeu et les scores doivent être introduites immédiatement auprès du responsable de la compétition.

ART. 1151:

Toutes les autres réclamations doivent être signalées au responsable endéans les 15 minutes qui suivent la fin de la rencontre.

ART. 1152:

Le responsable de la rencontre informera les deux capitaines d'équipes de la nature de la réclamation.

ART. 1153:

En fonction de la gravité de la réclamation, le responsable prendra (si possible) une décision immédiate et la communiquera aux deux capitaines. S'il ne peut pas prendre de décision, la rencontre continuera sous réserves. Dans ce cas, la plainte sera jugée par le Comité des Litiges de la FSBB.

ART. 1154:

Le responsable établira un compte-rendu de la réclamation avec une description des faits, le point de vue des deux capitaines et sa décision, ainsi que les raisons qui la motivent. Ce compte-rendu et un rapport du jour seront transmis à la FSBB.

ART. 1155:

Les jugements du Comité des Litiges et de la Commission d'Appel sont sans recours.

ART. 1156:

- a. Le responsable de la compétition intervient pendant la rencontre comme représentant de la FSBB, et doit veiller à ce que le règlement de la Fédération soit respecté. Il prendra les décisions nécessaires pour assurer le bon déroulement du jeu.
- b. Il faut faire directement appel au responsable de la compétition de service avant toutes modifications ou corrections de scores sur le clavier du bowling.

ART. 1157:

Les décisions du responsable ayant trait au jeu ou aux scores sont sans appel.

ART. 1158:

Le responsable de la compétition peut percevoir un montant forfaitaire fixé par la Fédération pour ses frais de la journée.

ART. 1159:

Une cotisation fixée par la Fédération devra être payée par chaque équipe pour tous les matchs du Championnat Régional Interteams-Plus.

ART. 1160:

Chaque joueur inscrit est tenu de s'acquitter de la redevance due à la Fédération et liée à la participation de son équipe, notamment la cotisation de match par équipe.

Le montant de la redevance est fixé annuellement par la FSBB.

ART. 1161:

La Fédération détermine quand et de quelle façon les redevances doivent être acquittées.

ART. 1162:

Si un joueur ou une équipe se retire de la compétition en cours, l'équipe concernée est toujours redevable de tous ses engagements financiers.

ART. 1163:

Tous les cas non prévus dans le présent règlement seront tranchés sans recours par la FSBB.

ART. 1164 : HABILLEMENT.

- a. Les messieurs portent:
 - Une chemise de bowling ou un polo avec col.
 - Pendant les Interteam-Plus, le port de l'emblème du club ou du nom du club sur la chemise de bowling ou le polo ne sont pas obligatoires.
Le port de l'emblème du club ou du nom est obligatoire si le règlement du club le spécifie.
 - Un pantalon long. Par pantalon long on entend un long pantalon habillé ou un pantalon de training principalement de couleur uniforme.
 - Des chaussures de bowling.
 - Ne sont pas autorisés : les T-shirts, les shorts ou bermudas, les jeans, les autres habits de fantaisie et les couvre-chefs.
- b. Les dames portent:
 - Une chemise de bowling ou un polo avec col.
 - Pendant les Interteam-Plus, le port de l'emblème du club ou du nom du club sur la chemise de bowling ou le polo ne sont pas obligatoires.
Le port de l'emblème du club ou du nom est obligatoire si le règlement du club le spécifie.
 - Un pantalon long. Par pantalon long on entend un long pantalon habillé ou un pantalon de training principalement de couleur uniforme.
 - Sont également autorisés : une jupe ou jupe-culotte et un bermuda.
 - Des chaussures de bowling.
 - Ne sont pas autorisés : les T-shirts et les jeans, les autres habits de fantaisie et les couvre-chefs.
- c. Les Coaches Nationaux présents dans l'aire de jeu doivent également se plier aux règles énoncées ci-dessus.
- d. Les textes publicitaires sont autorisés.
- e. Les référées, administrateurs et délégués officiels ont le droit et le devoir, pendant des compétitions organisées ou reconnues par la FSBB, de faire remarquer aux joueurs le port d'une tenue non réglementaire ou déplacée ou fantaisiste. Ils rentreront ensuite un rapport auprès de la FSBB.