

CHAPITRE IV :

REGLEMENT DU CHAMPIONNAT NATIONAL INTERTEAMS DE LA FSBB.

ART. 401 :

- a. Chaque année la FSBB organise le Championnat de Belgique Interteams.
- b. Chaque club doit inscrire au moins une équipe pour ce Championnat Interteams. Les inscriptions doivent se faire sur les formulaires ad hoc et doivent être envoyées au secrétariat de la FSBB. Les redevances par équipe seront fixées chaque année par le Conseil d'Administration.

ART. 402 :

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

- Division d'Honneur (1 série)
- Division I (maximum 2 séries)
- Division II (maximum 4 séries)
- Division III (maximum 8 séries)
- Division IV (maximum 16 séries)

ART. 403 :

- a. Les équipes classées première et deuxième de chacune des séries des divisions I, II, III et IV à l'issue de la saison, joueront respectivement en divisions d'Honneur, I, II et III la saison suivante.
- b. Les quatre équipes classées dernières de chacune des séries des divisions d'Honneur, I, II et III à l'issue de la saison, joueront respectivement en divisions I, II, III et IV la saison suivante. Si il y a un bye en division honneur, 1, 2 ou 3 uniquement les trois derniers classés descendront de division (en d'autres mots, le bye descend aussi).
- c. Les places éventuellement libres en division d'Honneur, 1ère, 2ème et 3ème divisions, après l'application de la règle pour la montée et la descente, devront être prises par les équipes qui auront terminé 3ème dans la division immédiatement inférieure et classées suivant le plus haut total de points. En division III, il peut être tenu compte du caractère régional des séries.
- d. En cas d'égalité des points pour la première et la deuxième place, ainsi que pour la deuxième et troisième place, c'est le plus haut total qu'elle jouée qui compte. En cas d'égalité des points et des quilles un match de qualification sera joué dans un centre neutre choisi par le Comité Sportif en coordination avec le Comité Technique. Cette même réglementation est d'application aussi bien pour les candidats montants de chaque division que pour les candidats à la descente de chaque série (pour les descendants jusqu'à et y compris la 3ème division).
- e. Un club alignant plusieurs équipes dans la compétition, qui veut inscrire une équipe de moins pour la nouvelle saison, doit retirer l'équipe évoluant dans la division la plus basse.
- f. Si, dans une équipe jouant dans une division supérieure au moins 3 bons joueurs quittent le club, et que ceux-ci ne peuvent pas être remplacés, une demande peut être introduite pour supprimer cette équipe de cette division. **Le club doit signaler cette situation sur le document d'inscription.** Après examen de cette demande le Comité Sportif prendra une décision, et celle-ci sera définitive et sans appel.
- g. Une nouvelle équipe s'inscrivant pour le Championnat Interteams se verra dans l'obligation de commencer ce championnat dans la division la plus basse, pour ainsi gravir les différents échelons. 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 (suivant respect de l'article 403 a, b et c) avec l'accord écrit (voté lors de l'Assemblée Générale) du club quitté.

ART. 404 :

Sera sacrée championne de Belgique, l'équipe de division d'Honneur qui, à l'issue de la saison, aura totalisé le plus grand nombre de points. En cas d'égalité de points, voir article 403 e.

ART. 405 :

- a. Tous les joueurs participant au Championnat Interteams doivent être affiliés à la FSBB comme membres licenciés "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 jointes par écrit à la feuille des résultats Interteams, et ceci sur un formulaire d'inscription de la FSBB ou mentionner toutes les coordonnées sur la feuille de score. Si ces coordonnées n'accompagnent pas la feuille des résultats, les quilles jouées par le joueur/la joueuse concerné(e) ne seront pas prises en considération. Pour payer la cotisation, le club devra attendre la facture qui sera envoyée par après.
- c. Les minimes peuvent participer uniquement s'ils sont Min-A, âgés de 12 ans et ayant une moyenne de 135 et plus avec un minimum de 20 jeux la saison précédente. Une demande écrite signée par les deux parents ainsi que par un membre dirigeant du club doit être adressée au Comité Directeur de la Fédération pour approbation.
- d. 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 se sont affiliés comme membre - L à la FSBB avant le 1^{er} décembre de la saison en cours.

ART. 406 :

Le nombre de joueurs autorisés par équipe est illimité, étant entendu que les joueurs ayant déjà joué dans une équipe ne peuvent en aucun cas jouer dans une autre équipe durant la saison en cours.

ART. 407 :

- a. Cinq joueurs par équipe entameront le match. Le résultat de tous les joueurs ayant participé au match entrera en ligne de compte pour le total.
- b. Il est permis de changer de joueur après chaque jeu.
- c. Lorsqu'un joueur en remplace un autre, l'ordre du jeu ne peut pas être modifié. Le joueur remplaçant doit donc jouer à la même place dans l'ordre du jeu que le joueur qu'il remplace.
- d. En cas de force majeure (ex.: blessure, ...), 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 (ce cas doit être noté dans la rubrique "Remarques" de la feuille de match)

ART. 408 :

Le championnat est une compétition mixte "scratch" et se dispute en matches aller-retour.

Art. 409 :

Les clubs doivent veiller à ce que des pistes homologuées par la FSBB leur soient réservées dans leur centre de bowling.

ART. 410:

Chaque joueur/joueuse ou équipe retardataire débutera le jeu par le frame en cours, et commencera à noter ses scores à cet instant et ce après présentation de sa carte au capitaine de l'équipe adverse.

Les joueurs/joueuses retardataires ne peuvent plus rattraper.

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, avec l'accord du responsable du bowling, sportivement attendre 30 minutes.

ART. 411 :

Chaque match compte trois jeux. Par jeu, 2 points sont attribués à l'équipe avec le meilleur total de quilles. 2 points supplémentaires sont encore attribués au meilleur total de quilles des trois jeux additionnés. En cas d'égalité de quilles, 1 point est attribué à chaque équipe. On peut donc gagner 8 points par match.

ART. 412 :

Pour la division d'Honneur et les divisions I, II, III et IV, les matches seront joués, avec changement de piste, le vendredi à 20.30h ou 21.00h (suivant l'heure de début fixée par le centre de bowling et publiée dans le calendrier de la saison en cours).

Une paire de pistes est donc nécessaire pour un match.

Art. 413 :

- a. Chaque match peut être déplacé à une date avancée ou postposée, à l'exception du dernier match. Chaque demande doit être signée par les deux capitaines d'équipes, avec mention d'une raison valable, et en utilisant le formulaire prévu. Cet accord doit être transmis au Comité Sportif de la FSBB via le secrétariat. S'il s'agit d'un accord pris le jour même du match, on procédera de la même manière.
- b. Le match remis doit en tout cas être joué avant le match suivant.
Exceptionnellement le Comité Sportif donnera l'autorisation de jouer un match de rattrapage jusqu'au week-end après la journée de compétition suivante.
Si la période attribuée n'est pas respectée, on sera automatiquement sanctionné de forfait.
- c. Le dernier match ne peut qu'être avancé par rapport à la date prévue.

ART. 414 :

Si deux joueurs/joueuses d'une équipe ne sont pas disponibles pour un match, du fait de leur sélection en tant que joueurs, accompagnateurs ou coachs de l'équipe nationale, de leur délégation par la FSBB à des congrès, des compétitions internationales, etc..., ce match peut être remis (avancé ou reporté).

Si les équipes concernées ne trouvent pas d'arrangement amiable, la date et éventuellement le lieu du match seront fixés par le Comité Sportif.

Dans ce cas, l'équipe qui ne se présenterait pas pour disputer le match serait sanctionnée par le score de forfait et elle se verrait infliger l'amende prévue.

Art.415 :

L'équipe locale paye le total des jeux des deux équipes (l'équipe visiteuse et l'équipe jouant à domicile).

ART. 416 :

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

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

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

Sont également sanctionnées de forfait:

- Une équipe qui ne joue pas à partir de la deuxième partie avec un minimum de 4 joueurs.
- Une équipe s'alignant avec moins de 5 joueurs pendant plus de trois matches la même saison de bowling.

- L'équipe visitée qui refuse de payer les jeux de l'équipe visiteuse.

Le forfait d'une équipe entraîne:

- une amende
- la perte des 8 points du match
- la perte des quilles du match

ART. 417 :

- Avant chaque match, les cartes de licence avec photo des cinq joueurs qui entament le match doivent être remises au capitaine de l'équipe adverse pour contrôle. Si une carte de licence est présentée sans photo, la carte d'identité doit être montrée.
- L'équipe visitée paye ses jeux et ceux de l'équipe visiteuse.
- Les noms des joueurs de réserve peuvent être inscrits au moment où ils sont alignés.
- Toute personne, suspendue ou jouant sous un faux nom, et toute équipe qui alignerait cette personne, seront sanctionnées. Les quilles jouées par ce joueur seront annulées.

ART. 418 :

- L'équipe visitée est responsable de la tenue correcte des feuilles de scores.
- Toute négligence, donnant lieu à une erreur sur la feuille de scores, sera pénalisée d'une amende fixée par la FSBB.
- 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.
- 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 un print-out émanant du bowling.
- Les feuilles de scores doivent être signées par les deux capitaines d'équipes avec mention de leur nom et de leur numéro de licence FSBB.
Chaque équipe reçoit une copie de la feuille de scores.

ART. 419 :

- Pour toutes les divisions, l'équipe jouant à domicile doit communiquer le résultat par e-mail ou par fax au secrétariat de la FSBB, avant le samedi matin 08.00 heures.
- L'équipe jouant à domicile est responsable de l'envoi des feuilles de scores immédiatement après le match. Le retard dans l'envoi des feuilles de scores sera sanctionné par une amende.

ART. 420 :

Seules les quilles tombées comptent et pas le résultat affiché sur les écrans lumineux. Ceci est d'application pour tous les systèmes.

ART. 421 :

Dans l'éventualité où une panne surviendrait lors d'un match Interteams dont la réparation nécessiterait plus de 3/4 d'heure et qu'il n'y a pas d'autres pistes homologuées et reconditionnées disponibles pour les deux équipes, ce match sera arrêté et repris dans le même centre de bowling avant le match Interteams suivant. La situation au moment de la panne est imprimée par l'ordinateur, signée par les deux capitaines et conservée par l'équipe jouant à domicile. Le match sera ainsi repris au point où il avait été arrêté.

ART. 422 :

Une compétition qui n'a pas lieu ou ne se déroule pas de façon normale, suite à des circonstances exceptionnelles, sera soumise au Comité Sportif, qui prend la décision nécessaire.

Art.423:

Si en cours de saison une équipe change de centre de bowling et que ceci est approuvé par la FSBB, aucun recours n'est possible contre cette décision.

ART. 424 :

Par "aire de jeu" on entend l'espace compris entre le début de l'approche et le couloir situé derrière les sièges réservés aux joueurs/joueuses (sauf exceptions reconnues par la FSBB). L'aire de jeu est exclusivement réservée aux cinq joueurs/joueuses effectifs, un(e) joueur/joueuse de réserve, un coach par équipe et un scorekeeper par équipe lorsqu'il n'y a pas de gestion automatique des scores.

ART. 425 :

Il est défendu de fumer, de manger ou de boire dans l'aire de jeu.

ART. 426 :

Les animaux sont interdits dans l'aire de jeu.

ART. 427 :

Pendant le jeu, l'utilisation d'un GSM ou d'un autre téléphone est uniquement autorisée en dehors de l'aire de jeu, et ceci à condition de ne pas ralentir ni déranger le jeu.

ART. 428 :

La manipulation agressive de l'équipement d'un centre de bowling (par ex.: coups de pied contre le retour de boules, le mur, les sièges, etc...) et/ou un comportement déplacé (par ex.: gestes obscènes, etc...) seront sanctionnés par une amende administrative.

ART. 429 :

Pour les matches Interteams qui débutent à 20h30, on commence les boules d'essai à 20h15. Pour les matches qui débutent à 21h00 on commence les boules d'essai à 20h45. Ces boules d'essai ne doivent pas être payées.

ART. 430 :

Il est interdit à tout club d'affaiblir volontairement une de ses équipes dans l'intention d'avantager ou de désavantager une autre équipe.

ART. 431 :

Tout cas non prévu dans le présent règlement sera arbitré par le Comité Sportif, le Comité des Litiges et de Discipline ou le Comité Directeur, en fonction de l'affaire.

ART. 432 : HABILLEMENT.

a. Les messieurs portent:

- Une chemise de bowling ou un polo avec col.
- Pendant les matches d'Interteam le port de l'emblème du club ou du nom du club sur la chemise de bowling ou le polo est obligatoire.
- Un pantalon long. Par pantalon long on entend un long pantalon décent ou un pantalon de training principalement de couleur uniforme.
- Des chaussures de bowling.
- Ne sont pas autorisés : les couvre-chefs.

b. Les dames portent:

- Une chemise de bowling ou un polo avec col.
- Pendant les matches d'Interteam, le port de l'emblème du club ou du nom du club sur la chemise de bowling ou le polo est obligatoire.

- Un pantalon long. Par pantalon long on entend un long pantalon décent ou un pantalon de training principalement de couleur uniforme.
 - Sont également autorisés : une jupe ou jupe-culotte et un bermuda (long ou court).
 - Des chaussures de bowling.
 - Ne sont pas autorisés : les couvre-chefs.
- c. Les Coaches, instructeurs, moniteurs et accompagnateurs de jeunes 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.