

CHAPITRE 22 : I.N.5Q (Interclubs National Cinq Quilles.)

Art. 22/1 : Participants.

A. Chaque club affilié à la FRBB peut former des équipes de 3 joueurs qui jouent contre toutes les autres équipes des rencontres aller et retour sur 2 tables de 2,m84.

| TABLE 1 | TABLE 2 |
|-------------------|--------------------------|
| A1 vs B1 : simple | A2+A3 vs B2+B3 : double |
| A2 vs B2 : simple | A1+A3 vs. B1+B3 : double |
| A3 vs B3 : simple | A1+A2 vs. B1+B2 : double |

Art. 22/2 : Composition des équipes.

- A. Tous les joueurs, avec licence valide, peuvent être repris dans l'équipe du club. Des joueurs d'autre club peuvent être alignés avec une licence valide + petite carte.
- B. Selon le nombre d'inscriptions les équipes sont réparties en groupes (Répartition géographique par zones A & B, pour la saison 2015-16). Après toutes les rencontres, un tour final se disputera entre 4 équipes (2 de chaque zone, voir Art 22/3 A2).
- C. Pour la saison 2016-17, nous aurons 3 zones : A = Antwerpen & Beide Vlanderen + B = Limburg & Liège-Luxembourg + C = Brabant & Hainaut-Namur. Dans ce cas la représentation à la finale se fera proportionnellement.

Art. 22/3 : Déroulement.

- A. Groupes avec rencontres « aller et retour ».
- 1) Les clubs doivent disposer de deux tables de jeu de 2, m84. Il est possible au club ne disposant qu'un grand format de se domicilier dans un club disposant d'au moins 2 grands formats.
 - 2) Une division est composée de minimum 4 & de maximum 9 équipes. Si plus de 9 équipes, une autre division est créée et, dans ce cas les vainqueurs de division disputeront la finale (Art 22/2B).
 - 3) Les matches se disputent sur une distance d'un set de 100 points.
 - 4) En ce qui concerne les équipes qui jouent le week-end, il est préférable que l'heure limite du début des matches soit fixée à 19h.00 (2 billards) le samedi et à 16h.00 (2 billards) le dimanche.
Une 'semaine de compétition' débute le samedi.
- B. Un changement de date est autorisé quand un joueur d'une des deux équipes est empêché par une organisation FRBB/CEB/UMB. La rencontre doit être jouée au plus tard dans la même 'semaine de compétition', néanmoins elle peut être avancée même dans la semaine de compétition précédente. En cas de désaccord entre les deux équipes, le responsable de l'**I.N.5Q** peut prendre une décision en concertation avec le coordinateur national et les directeurs sportifs régionaux concernés. **En aucun cas, une rencontre ne peut être jouée dans une 'semaine de compétition' postérieure à celle mentionnée au calendrier.**
- C. Lors de l'inscription, les clubs doivent indiquer le jour hebdomadaire de leurs rencontres à domicile.

Art. 22/4 : Inscriptions - Compositions des équipes.

1. Les inscriptions, de 15 € par équipe, doivent se faire sur un formulaire spécial réservé pour cette compétition – un document sous forme Excel – faute de quoi, l'inscription peut être refusée. Ce formulaire doit parvenir au responsable de cette compétition (avec copie au directeur sportif régional) suivant la date d'inscription mentionnée sur ce formulaire d'inscription. Une liste de base de TOUS les joueurs susceptibles de participer sera fournie par le club. Le classement (ordre successif) de ces joueurs est déterminé par le club même en tenant compte des règles suivantes :
2. L'ordre des joueurs est déterminé par le club, après quoi la liste des joueurs est définitive pour toute la saison en ce qui concerne l'appartenance des joueurs aux équipes.
3. La CN5Q peut intervenir si nécessaire.
4. A partir du tour « retour », de nouveaux joueurs peuvent être adjoints à la liste, en tenant compte de :
 - i. La nouvelle liste doit être fournie à la CN5Q avant la fin du tour « aller ».
 - ii. Les joueurs ajoutés doivent être en règle de licence.
 - iii. Ils ne doivent pas apparaître sur une autre liste de joueurs existante (dans un autre club).
5. Les équipes de base sont formées sur base d'un libre choix des trois joueurs de base par équipe. (Par exemple : Équipe n° 1 est composée des numéros 2, 3, et 7 ; équipe n° 2 des numéros 1, 4, et 10 etc.) *Pour chaque rencontre l'ordre des joueurs au sein d'une équipe est **TOUJOURS** laissé à l'appréciation des capitaines d'équipe.*
6. Remplacements.
 - a) Il n'y a pas de limite au nombre de remplacements.
7. Chaque équipe incomplète perd avec 0-2 points de match, 0-6 points de set & 0-100 points par set.
8. L'ordre dans lequel les matches se jouent suivant « chapitre 22-1A ».
9. Il est défendu de jouer plus d'un match par tour de jeu. Par tour de jeu on entend les tours de jeu tels qu'ils sont prévus au calendrier.
10. Deux équipes d'un même club, se trouvant dans le même groupe, doivent se rencontrer lors du premier tour de jeu, aller et retour...

Art. 22/5 : Classement général

1. Points de match : 2, 1 ou 0.
2. Points de set : 6, 5, 4, 3, 2, 1 ou 0.
3. Moyenne générale par équipe (total des points réalisés / total des points adverses) sur l'ensemble des rencontres jouées par l'équipe.

Art. 22/6 : Prix.

A. Les quatre finalistes reçoivent un prix, dont le montant est fixé chaque année fonction du nombre d'équipes inscrites.

Art. 22/7 : Composition des séries.

A. La composition des divisions est fixée par la CN5Q.

Art. 22/8 : Réclamations.

Elles doivent être adressées au responsable endéans les 48 heures et être également consignées sur la feuille récapitulative. Les cas spéciaux seront traités par la CN5Q dans un délai de 14 jours.

Art. 22/9 : Amendes. (Voir « vade-mecum » finances).

Une amende sera infligée pour :

- A. Équipe incomplète.
- B. Forfait d'un ou plusieurs joueurs pour une rencontre.
- C. Forfait général après publication du calendrier.

Art. 22/10 : Résultats & feuille récapitulative.

- A. Ils doivent être envoyés au responsable endéans les 12 heures.
- B. Tout envoi tardif ou incomplet sera pénalisé d'une amende de € 5,00, toujours doublée en cas de récidive.
- C. Les résultats peuvent être également transmis par e-mail. Dans ce cas, il n'est plus nécessaire de les envoyer par la poste.

Art. 22/11 : Montants et descendants.

A. Pas encore d'actualité.

Art. 22/12 : Dispositions particulières.**A - Partie en équipes de deux joueurs : le jeu en "double"**

1. Les sportifs peuvent désigner librement celui qui commencera la partie
2. Durant la rencontre, le changement de joueur en jeu intervient dans les cas suivants:
 - a) l'adversaire réalise des points positifs
 - b) le joueur en jeu donne des points à l'adversaire (deux ou plus points de quilles et/ou bille rouge)
 - c) le joueur ne touche pas la bille adverse (deux points – bille libre) et l'adversaire réalise des points positifs
 - d) Il est précisé que si le joueur fait une faute (deux points négatifs) et que l'adversaire ne réalise pas de points, il n'y a pas changement de joueur.
 - e) Il est précisé que le changement de joueur donnant bille libre, n'implique pas le changement dans le double adverse.
3. Le sportif, lors du tir de départ, n'a pas la possibilité de réaliser des points valables et il ne sera pas échangé si son adversaire fait des points valables lors du premier tir.
4. Les sportifs du double peuvent se conseiller sur le tir à effectuer, mais il est totalement défendu au sportif qui ne joue pas d'aider, avec ou sans appareil (queue etc.), de montrer la position à prendre pour le tir à effectuer. Le conseil à donner au compagnon doit se limiter à un conseil purement théorique.
5. Dès que le sportif qui doit tirer est en position, son compagnon ne peut plus intervenir.
6. Si une infraction aux points 4 et 5 du présent article est constatée, l'arbitre exhorte le sportif et, s'il y a récidive, il peut en référer au directeur du tournoi, qui lui peut décider de disqualifier les sportifs du double le couple pour malhonnêteté.
7. L'inversion de bille ou de sportif est considérée comme faute de 2 points auxquels seront ajoutés les points réalisés éventuellement par l'équipe en jeu et un tir « bille libre » pour l'adversaire.

Art. 22/13 : Tenue vestimentaire.

Exclusivement pour la compétition **I.N.5Q**, il y a une dérogation possible au sujet de la tenue vestimentaire traditionnelle. Pour cette compétition une tenue spéciale (polo) de couleur uniforme – p.ex. du sponsor - est autorisée. Cette tenue vestimentaire spéciale doit être présentée à l'avance à la CN5Q à l'aide d'une photo ou d'un dessin en couleur, pour approbation. Toutefois, une même tenue pour tous les joueurs de la même équipe est obligatoire ET le nom du club est OBLIGATOIRE, sur la gauche, à hauteur de la poitrine.

Art. 22/14 : Arbitrage.

Exclusivement pour la compétition **I.N.5Q**, l'auto-arbitrage est d'application. Cependant, si possible un arbitrage complémentaire peut faciliter la compétition. Pour les phases finales, un arbitrage complémentaire est souhaitable. Toutefois, le directeur sportif, désigné pour une phase finale par la CN5Q, veille à la bonne application des règles.