

Règlement Sportif et Technique

Comité Départemental du Bas-Rhin

C.T.S. QUILLES "CLASSIC"

Septembre 2020



Modifications par rapport à la version précédente (sont repérées par une bordure épaisse côté gauche) :

- Individuels du Bas-Rhin : comment départager en cas d'égalité. Présence, cas de force majeur, impossibilité de jouer.
- Retrait du montant de l'inscription dans la partie Qualification Tandem.
- Gestion des barrés en cas de nombre de match strictement inférieur à 7.
- Obligation d'évoluer avec la taille des boules en lien avec son âge (concerne uniquement les minimes).

PRÉAMBULE

Les rencontres du Championnat Départemental sont organisées par le Comité Départemental de la FFBSQ du Bas/Rhin - Comité Technique et Sportif Quilles "Classic".

Elles relèvent de la compétence de la Coordination Technique dudit Comité, qui établit le calendrier des rencontres, enregistre les résultats et communique les classements aux clubs engagés.

Plusieurs types de compétitions sont organisés par la Coordination Technique au cours d'une saison :

LE CHAMPIONNAT DU BAS/RHIN avec:

- La Division Excellence à 6 joueurs sur 120 jets
- Les Divisions en équipes à 4 joueurs sur 120 jets
- Les Divisions Masculines à 2 joueurs sur 120 jets
- La ou les Division(s) Féminines à 2 joueuses sur 120 jets
- Le Championnat "Jeunes" sur 120 jets

LA COUPE DU BAS/RHIN

- La COUPE du BAS/RHIN - MASCULINS à 4 joueurs sur 120 jets
- La COUPE du BAS/RHIN - FÉMININES à 4 joueuses sur 120 jets

LES INDIVIDUELS DU BAS/RHIN sur 120 jets

LES QUALIFICATIONS AU CHAMPIONNAT DE FRANCE TANDEM sur 120 jets.

Pour toute participation au Championnat Départemental, chaque club devra disposer d'une soirée ou d'un après-midi :

- de 2 pistes pour un maximum de 3 équipes (2, 4 ou 6 joueurs)
- de 4 pistes pour un maximum de 5 équipes (2, 4 ou 6 joueurs)
- de 4 pistes pour 6 équipes s'il n'a pas d'équipe en division Excellence
- d'une autre soirée ou d'un autre après-midi si un club présente plus d'équipes que les cas précédents.

La FFBSQ "CN – NBC" reconnaît les catégories suivantes :

Catégories nationales	Ages	Catégories internationales	Taille de la boule
MINIMES	de 10 à 12 ans	U12	14 cm
	de 13 à 14 ans	U14	15 cm
CADETS	de 15 à 18 ans	U18	16 cm
JUNIORS	de 19 à 23 ans	U23	16 cm
SENIORS	de 24 à 49 ans	U50	16 cm
VÉTÉRANS A	de 50 ans à 59 ans	Ü50	16 cm
VETERANS B	à partir de 60 ans	Ü60	16 cm

Toutes ces catégories sont déterminées en fonction de l'âge atteint au cours de l'année sportive qui va du 1er juillet d'une année au 30 juin de l'année suivante. Pour participer à une compétition internationale en U23 ou plus, il faut avoir au minimum 16 ans le premier jour de la compétition.

I. Déroulement d'une rencontre	6
A. Phases préliminaires	6
1. Tableau de marquage	6
2. Feuille d'arbitrage	6
3. Capitaines	6
4. Licences	7
5. Horaires	7
6. Forfait	7
7. Marquage	7
8. Pistes	8
9. Trousse de secours	8
B. Quilliers à 4 pistes	8
C. Phase de jeu	9
1. Alternance et retard des joueurs	9
2. Durée du jeu	10
3. Entraîneur	10
4. Remplaçants	11
5. Interdictions	11
6. Échauffement	12
7. Tenue	12
8. Attitude	12
9. Défaillance d'une ou plusieurs pistes.	12
10. Blessure	12
II. Licences	13
A. Nombre de licences obligatoires	13
B. Carnet de licence	14
C. Renouvellement	14
D. Mutations	15
III. Reports des rencontres	16
A. Reports classiques	16
B. Reports à l'amiable	16
C. Réaménagement du calendrier	17
IV. Feuilles d'arbitrage	18
A. Formulaire	18
B. Détails	18
C. Délai de transmission	19
D. Annotations	19

E.	Contestation du marquage _____	20
F.	Pénalités _____	20
V.	Litiges _____	21
A.	Contestation du jeu _____	21
B.	Sanctions _____	21
C.	Marquage des jets nuls - Annulation de la marque _____	22
D.	Avertissements – Expulsions en présence d’un arbitre _____	23
E.	Dopage _____	23
VI.	Arbitrage _____	23
VII.	Déroulement du jeu _____	24
A.	Les points joueurs _____	24
B.	Les points équipe _____	24
C.	Les points bonus _____	25
D.	Les points match _____	25
VIII.	Elaboration du classement _____	26
A.	Attribution des points en cas de forfait _____	27
B.	Montées - Descentes - Exceptions _____	28
IX.	Brûlage et dérogations _____	30
A.	Équipes à 6 et à 4 _____	30
B.	Équipes à 2 masculins et féminines _____	30
C.	Dérogations _____	31
X.	Individuels du Bas-Rhin _____	32
XI.	Participation au championnat de France par équipe _____	34
XII.	Qualification au championnat de France Tandem _____	35
A.	Généralités _____	35
B.	Les inscriptions _____	35
C.	Les qualifiés. _____	36
D.	Déroulement spécifique de la qualification en tandem _____	36
E.	Licences _____	36
XIII.	Règlement du championnat départemental « Jeunes » _____	37
A.	Licences _____	37
B.	Pistes et dates _____	37

C.	Phase de jeu _____	38
D.	Tenue _____	38
E.	Points et classements _____	39
F.	Encadrement _____	39
G.	Feuilles d'arbitrage _____	39
H.	Entraînements _____	40

I. DEROULEMENT D'UNE RENCONTRE

A. PHASES PRELIMINAIRES

1. TABLEAU DE MARQUAGE

Le quillier devra être ouvert 20 minutes avant le début de la rencontre. Les équipes devront être représentées au plus tard 15 minutes avant le début de la rencontre.

15 MINUTES AVANT LE DEBUT DE LA RENCONTRE, le club qui reçoit doit inscrire au tableau la composition de son équipe dans l'ordre de passage des joueurs pour la rencontre. Les 6 titulaires plus 2 remplaçants pour la division Excellence, les 4 titulaires plus un remplaçant pour une rencontre à 4 pour les autres divisions et les 2 titulaires plus le remplaçant pour les divisions à 2.

Cet ordre de passage ne peut plus être modifié.

10 MINUTES AVANT LE DEBUT DE LA RENCONTRE, l'équipe visiteuse doit dans les mêmes conditions inscrire la composition de son équipe au tableau.

S'il existe un tableau de marquage électronique, il n'est plus obligatoire de noter les équipes sur le tableau blanc, mais les éléments suivants doivent obligatoirement être visible sur l'écran : nom, prénom, numéro des licences et capitaines.

Dès que le tableau est complété, il n'y a plus de possibilité de modifier les ordres de passage des joueurs.

2. FEUILLE D'ARBITRAGE

Celle-ci devra être remplie avant le début de la rencontre ainsi que le tableau de marquage.

Pour les détails se reporter au chapitre IV.

3. CAPITAINES

Le capitaine de chaque équipe devra se faire connaître avant chaque rencontre et être mentionné au tableau de marquage et sur la feuille d'arbitrage. La même prescription est valable pour le capitaine adjoint.

Le capitaine est à marquer d'une croix, le capitaine adjoint de deux croix. Ces deux personnes devront être obligatoirement des participants de l'équipe et si possible ne pas jouer dans la même série. Pour les équipes à 2, seul le capitaine est à marquer.

4. LICENCES

La présentation des licences est obligatoire, au plus tard avant l'entrée en piste du joueur. En cas de non-présentation d'une licence, un justificatif d'identité (carte d'identité, permis de conduire) devra être produit et la Coordination Technique, au vu de l'annotation sur la feuille d'arbitrage, vérifiera la régularité de la licence. Un justificatif présenté sous forme de photo, messagerie électronique ou autre ne pourra être acceptés, seuls les documents officiels seront acceptés.

Le CSD Quilles "Classic" 67 maintiendra à jour une liste des joueurs avec la date de validation de l'aptitude à la compétition effectuée par le médecin. Cette liste permettra de vérifier la régularité de la licence.

5. HORAIRES

Le début des rencontres est fixé comme suit :

- en semaine : 20 heures
- le samedi : 14 heures
- le dimanche : 08 heures 30

Passé ce délai, la rencontre est déclarée perdue pour l'équipe absente.

En cas d'entente entre les deux clubs avec aménagement d'horaire, l'heure officielle reste celle citée ci-dessus ou ceux définis par la Coordination Technique.

6. FORFAIT

En cas de forfait, l'équipe présente est dispensée de disputer la rencontre, mais doit impérativement remplir la feuille d'arbitrage en précisant l'absence de l'équipe adverse. Si l'équipe qui reçoit est absente, c'est l'équipe visiteuse qui prévient la Coordination Technique par courrier ou mail.

Le bénéficiaire du forfait se verra attribuer les points de la victoire, le club responsable du forfait, ne recevra pas de point, mais se verra pénalisé d'une amende fixée par le CSD Quilles "Classic" 67.

Une équipe doit obligatoirement évoluer avec le nombre de joueurs prévu selon la division dans laquelle elle se trouve (2, 4 ou 6). En cas de non-respect de cette clause, elle perd la rencontre par forfait, mais ne sera pas astreinte à la pénalité de forfait.

7. MARQUAGE

L'équipe qui reçoit doit remplir la feuille d'arbitrage ainsi que le tableau de marquage.

8. PISTES

Une marque autocollante est autorisée pour identifier le point de départ du joueur. Ces marques peuvent être mises dans l'air de jeu sauf sur la planche de lancement. Ces marques ne doivent pas laisser de traces une fois retirée. Toutes les autres marques : petite quille, bouchon, pièce de monnaie, marque faite avec les chaussures, sont toutes interdites.

Il est interdit de laisser des objets, tels que serviettes, sacs de sport, bouteilles, etc. dans l'aire de jeu ou sur les réceptacles de boules. Ces interdictions s'appliquent au joueur aussi bien qu'à l'entraîneur ou au soigneur.

9. TROUSSE DE SECOURS

Une trousse de secours et de premiers soins doit être présente sur chaque quillier. Les arbitres vérifieront avant chaque rencontre la présence de cette trousse et la date de péremption des produits qui s'y trouvent. Lors d'une compétition internationale, du personnel médical (infirmière ou médecin) est obligatoire.

B. QUILLIERS A 4 PISTES

Toutes les rencontres se déroulent sur 4 pistes.

Le Championnat du Bas/Rhin se dispute par équipes de 6 joueurs en Excellence, par équipe de 4 joueurs pour les autres divisions et en équipes à 2 masculines et féminines sur 120 jets soit : 4 passages de 30 jets (15 au plein et 15 au déblayage) pour toutes les catégories de joueurs et de joueuses.

a) CAS D'UNE RENCONTRE A 4 JOUEURS SUR 4 PISTES

Entrée simultanée de 2 joueurs par équipe dans l'ordre d'inscription de la feuille d'arbitrage.

- Pour le club qui reçoit : piste 1 et 3.
- Pour le club visiteur : piste 2 et 4.

Ordre des pistes pour le club qui reçoit:

- joueur n° 1: 1 - 2 - 4 - 3
- joueur n° 2: 3 - 4 - 2 - 1

Ordre des pistes pour le club visiteur:

- joueur n° 1: 2 - 1 - 3 - 4
- joueur n° 2: 4 - 3 - 1 - 2

Les joueurs suivants dans l'ordre d'inscription sur la feuille d'arbitrage rejouent dans le même ordre de passage.

b) CAS DE 2 RENCONTRES A 4 JOUEURS SUR 4 PISTES

1^{ère} rencontre :

Ordre de passage du club :

- recevant 1 - 2 - 4 - 3
- visiteur 2 - 1 - 3 - 4

2^{ème} rencontre :

Ordre de passage du club :

- recevant 3 - 4 - 2 - 1
- visiteur 4 - 3 - 1 - 2

c) CAS D'UNE RENCONTRE A 2 JOUEURS SUR 4 PISTES

Même déroulement que le premier passage pour une rencontre à 4 joueurs sur quatre pistes.

d) CAS DE 2 RENCONTRES A 2 JOUEURS SUR 4 PISTES

Même déroulement que les 2 premiers passages pour deux rencontres à 4 joueurs sur quatre pistes.

e) CAS D'UNE RENCONTRE A 4 JOUEURS ET A 2 JOUEURS SUR 4 PISTES

Même déroulement que les 2 premiers passages pour deux rencontres à 4 joueurs sur quatre pistes et à la fin un tour avec les 2 derniers joueurs de chaque équipe à 4 en respectant l'ordre de passage du point a.

f) CAS D'UNE RENCONTRE DU CHAMPIONNAT DEPARTEMENTAL ET DE LA
COUPE DU BAS-RHIN

Chaque rencontre se déroule sur 2 pistes.

C. PHASE DE JEU

1. ALTERNANCE ET RETARD DES JOUEURS

En cas de retard d'un joueur c'est le ou les remplaçant(s) qui prend (prennent) la place du (des) joueur(s) absent(s). Celui-ci (ceux-ci) ne pourra (ne pourront) plus entrer en jeu.

2. DUREE DU JEU

Le temps d'un passage soit 30 jets (15 au plein et 15 au déblayage) est de 12 minutes (une fois les douze minutes réglementaires écoulées, le joueur doit arrêter, qu'il ait terminé ses 30 jets ou non.)

Toutefois, cette règle ne pourra être minutieusement respectée que si la rencontre se déroule sans incidents techniques ou mécaniques, en présence d'un arbitre ou sous couvert d'un chronométrage électronique (cas des pistes avec tableau de marque automatisé).

3. ENTRAINEUR

La présence d'un entraîneur, en tenue sportive, est autorisée derrière le joueur en piste.

Toutefois, cet entraîneur ne doit en aucun cas, retarder le déroulement d'une rencontre, gêner de quelque manière que ce soit les joueurs opérant sur les pistes voisines et ne pas pénétrer dans l'aire de jeu réservée au joueur en piste. Durant un passage, l'entraîneur ne peut quitter sa position.

En cas de présence d'un arbitre, les entraîneurs peuvent être sanctionnés par un carton jaune. La deuxième sanction est caractérisée par un carton jaune/rouge. Dans ce cas, l'entraîneur doit quitter son poste. En cas de carton rouge, l'entraîneur doit quitter son poste et ne peut plus intervenir jusqu'à la fin de la compétition.

Raison possible (liste non exhaustive) :

- Non-respect des décisions de l'arbitre,
- Perturbation du ou des joueurs adverses,
- Parle fort, cri, hurle,
- Discussion avec les spectateurs.

4. REMPLAÇANTS

Le remplaçant peut entrer en piste dans n'importe quel cas, si son capitaine le juge nécessaire. Il prend obligatoirement à son compte les jets déjà effectués par son coéquipier, sauf les avertissements : carton jaune, ou carton jaune/rouge.

Pour les équipes à 6 en Excellence : possibilité de faire entrer en jeu 2 remplaçants qui doivent figurer sur le tableau de marquage et la feuille d'arbitrage (se référer au chapitre 0 ci-dessus). L'ordre d'entrée en piste des remplaçants est laissé au choix du capitaine d'équipe.

Pour toute autre division : un seul remplaçant est autorisé.

Le délai de remplacement est de dix minutes en cas de blessure d'un joueur en piste, sinon, le remplacement doit être immédiat.

Un joueur expulsé (carton rouge) ne peut pas être remplacé.

Un joueur peut quitter l'aire de jeu pour satisfaire un besoin naturel. Il doit, bien entendu, en aviser les capitaines ou l'arbitre. Il n'a pas, comme dans le cas d'une blessure, dix minutes pour reprendre le jeu, l'horloge n'est donc pas arrêtée. Une fois les douze minutes réglementaires écoulées, le joueur doit arrêter, qu'il ait terminé ses 30 jets ou non. Les autres joueurs ne tiennent pas compte de l'interruption et continuent leur jeu sur leur piste.

Cas d'un remplacement en présence d'un arbitre (finale Coupe du Bas-Rhin, ...) :

Si le remplacement a lieu pendant la durée d'un jeu, l'arbitre fait arrêter les chronos de tous les joueurs en piste, présente le changement en ayant les deux joueurs en bout de planche puis donne l'ordre de reprise du jeu. Si le remplacement a lieu à la fin d'un jeu, la présentation du remplacement a lieu avant le changement de piste des joueurs.

5. INTERDICTIONS

Il est formellement interdit à un même joueur d'opérer le même jour dans deux rencontres du Championnat Départemental ou National. Un non-respect de cette clause sera sanctionné par la perte du bénéfice des deux rencontres pour l'équipe fautive. La règle à appliquer est celle du forfait. Toute récidive entraînera la comparution du joueur et du capitaine d'équipe devant la Coordination Technique qui jugera alors de la sanction à prendre.

Les joueurs nés à partir du 1^{er} janvier 1962 ne sont plus autorisés à disputer les rencontres de championnats ou toutes autres compétitions officielles avec des boules à trous (Décision AG 5/6/1985).

Les boules personnelles sont interdites.

6. ÉCHAUFFEMENT

Chaque joueur bénéficie, sans que cela soit une obligation, de 5 minutes pour les jets d'échauffement (sauf le ou les remplaçants). Les jets d'échauffement font partie intégrante de la rencontre. Si un joueur se blesse pendant l'échauffement, c'est le remplaçant qui prend sa place. Le remplaçant effectue les derniers jets restants.

7. TENUE

Une tenue correcte et sportive est à observer pendant le déroulement de la rencontre. Les joueurs devront porter des tenues sportives représentatives de leur club.

Il ne devra pas y avoir de disparité entre les équipements des divers équipiers d'une même équipe.

La publicité est autorisée, mais sa taille sur la tenue devra être inférieure ou égale à 400 cm². La publicité pour l'alcool ou le tabac est interdite.

8. ATTITUDE

En toute circonstance, chaque joueur devra respecter une attitude sportive et correcte, tant envers ses propres équipiers, qu'envers l'adversaire ou l'arbitre.

9. DÉFAILLANCE D'UNE OU PLUSIEURS PISTES.

En cas de défaillance d'une ou plusieurs pistes, la ou les rencontres seront reportées à une date ultérieure fixée par la Coordination Technique. La rencontre sera rejouée intégralement. Après un arrêt supérieur à 15 minutes, les joueurs pourront lancer 5 jets dans le plein avant de reprendre la rencontre. Si cela n'est pas possible, les lancers pourront s'effectuer sans les quilles (relever les quilles et mettre sur stop).

10. BLESSURE

En cas de blessure, un joueur peut demander l'arrêt du temps. Ce laps de temps est au maximum de 10 minutes. Un seul arrêt pour blessure est autorisé par joueur.

II. LICENCES

A. NOMBRE DE LICENCES OBLIGATOIRES

Pour pouvoir opérer en Championnat Départemental, avec une ou plusieurs équipes, chaque club devra disposer du nombre de licences suivant:

- 1 équipe à 2 4 licences
- 1 équipe à 4 6 licences
- 1 équipe à 6 9 licences

Il faut 5 licences supplémentaires par équipe à 4 supplémentaires.

Féminines:

- 1 équipe à 2 4 licences
- 2 équipes à 2 6 licences
- 3 équipes à 2 9 licences

Il faut 3 licences supplémentaires par équipe à 2 supplémentaire.

Quelques exemples :

1 équipe à 6	9 licences	1 équipe à 6 1 équipe à 4	13 licences	1 équipe à 4	6 licences
2 équipes à 6	14 licences	1 équipe à 6 2 équipes à 4	18 licences	2 équipes à 4	11 licences
2 équipes à 6 1 équipe à 4	19 licences	1 équipe à 6 3 équipes à 4	23 licences	3 équipes à 4	16 licences
2 équipes à 6 2 équipes à 4	24 licences	1 équipe à 6 4 équipes à 4	28 licences	4 équipes à 4	21 licences

B. CARNET DE LICENCE

Pour être valable, un carnet de licence doit comporter diverses indications :

- Photo et la signature du joueur
- Nom et prénom du joueur
- Date de naissance du joueur
- Nationalité du joueur
- Adresse du joueur
- Cachet et signature du CSD Quilles "Classic" 67 et date d'établissement de la licence
- Nom du club
- Date d'entrée au club
- Cachet et signature du club
- Certificat d'aptitude pour la saison en cours signé par le médecin (*valable un an de date à date*)
- Timbre de la Fédération pour la saison en cours
- Mutation éventuelle :
 - cachet, signature et date de départ du club quitté,
 - cachet, signature et date d'entrée du club d'arrivée.

C. RENOUELEMENT

Les licences doivent être renouvelées chaque année à une date fixée par le CSD Quilles "Classic" 67. La Coordination Technique rappelle que les licences qui ne sont pas à jour à la date du renouvellement, ne seront pas validées avant le 15 octobre de la saison. Leurs détenteurs ne pourront donc pas jouer de compétition avant cette date.

De plus, le joueur devra présenter sa licence pour homologation au secrétaire départemental qui constatera si tout est à jour et délivrera le timbre de licence. Seulement à partir de ce moment-là, le joueur pourra à nouveau disputer une rencontre. Si celui-ci dispute une rencontre sans présentation au préalable, le résultat de son jeu sera déduit du total de son équipe.

Pour un nouvel adepte de notre sport de nationalité étrangère, un certificat sur l'honneur de non-licence dans un autre pays est exigé.

D. MUTATIONS

Les mutations se font du 1^{er} juin au 30 juin, selon le règlement de la FFBSQ "CN – NBC", et celles-ci sont à adresser au Secrétaire de la FFBSQ "CN – NBC". Si une demande de mutation arrivait entre le 1^{er} et le 15 juillet, le Comité National se laissera le soin d'analyser la situation au cas par cas. Il pourra, selon la situation, valider cette mutation qui deviendra effective dès réception par la trésorière des frais de mutation et d'une pénalité dont le montant est fixé par le CN NBC. Après le 15 juillet, aucune mutation n'est plus possible, sauf cas exceptionnel prévu à l'article 10.6 du Règlement National.

D'autre part, sont à fournir pour les mutations de joueurs de nationalité étrangère, une lettre de la WNBC qui valide cette mutation. Celle-ci sera effective dès réception de ce document. Il faut en plus un document de son ancien club faisant mention de la moyenne du joueur durant la saison écoulée.

Pour les **mutations vers l'étranger**, les formulaires spéciaux (*WNBA + CN NBC*) doivent être demandés au secrétariat du CN NBC. Ils doivent être signés par le Président du CN NBC qui les fera parvenir à la WNBC.

De plus, suite à une décision de la FFBSQ "CN – NBC", entérinée par l'Assemblée Générale, les mutations devront être accompagnées d'un chèque dont le montant est fixé par le Comité Directeur dudit CN.

Un club ne peut refuser une mutation pour une raison autre que celles figurant dans ses statuts ou dans son règlement intérieur.

III. REPORTS DES RENCONTRES

A. REPORTS CLASSIQUES

Les dates du calendrier, fixées par la Coordination Technique, sont impérativement à respecter. Toutefois, un report d'une rencontre reste possible, dans le cas de circonstances suivantes:

- neige
- brouillard
- verglas
- épidémies justifiées par certificats médicaux :
 - équipe à 6 : 4 certificats médicaux
 - équipe à 4 : 3 certificats médicaux
 - équipe à 2 : 2 certificats médicaux
- accidents de voiture ou autres accidents
- défaillances de pistes avant la fin d'une rencontre.

L'équipe, se trouvant dans un de ces cas, devra impérativement en avvertir l'équipe adverse ainsi que la Coordination Technique dans les plus brefs délais.

Un non-respect de ces clauses entraînera la perte du bénéfice de la rencontre pour l'équipe fautive ou même pour les deux équipes en cas d'entente illicite.

B. REPORTS A L'AMIABLE

La Coordination Technique autorise les clubs à reporter pour un motif autre que ceux prévus ci-dessus, **deux rencontres dans la saison**, ceci à condition qu'ils soient d'accord tous les deux. La rencontre ainsi reportée sera décomptée au club demandeur.

Conditions pour un tel report :

- Le club souhaitant faire un report d'une rencontre, prévient le responsable du calendrier au minimum 48 heures avant la date officielle (par mail, courrier ou appel téléphonique) après avoir validé avec l'autre club concerné son accord et après avoir défini une date.
- Lorsque la rencontre reportée a eu lieu, les 2 clubs signent la feuille d'arbitrage. Cette signature vaut accord du report de match.
- La pénalité sera à payer en même temps que les autres pénalités (forfait, erreur sur les feuilles d'arbitrage, etc.).
- Les rencontres "Aller" sont à jouer dans la période "Aller" et les rencontres "Retour" dans la période "Retour".

Conditions de refus pour un tel report:

- Si les deux clubs n'arrivent pas à s'entendre sur une demande de report, la rencontre sera jouée à la date fixée par la Coordination Technique
- Si la demande n'arrive pas dans les délais prévus (48 heures).

IMPORTANT : la Coordination Technique se réserve le droit de procéder à des reports ou décalages de rencontres dans le cadre du remaniement du calendrier ou par suite d'impératifs à caractère national ou international, non prévisibles en début de saison.

C. REAMENAGEMENT DU CALENDRIER

Après la distribution du calendrier, un délai de 2 semaines est donné pour que chaque club puisse analyser les dates des rencontres et faire part soit d'erreur, d'incompatibilité ou de changement.

Pour chaque demande, il est impératif de fournir les éléments suivants :

- Division et rencontre concernée
- Raison de la demande
- Nouvelle date validée avec le club adverse

IV. FEUILLES D'ARBITRAGE

A. FORMULAIRE

Les feuilles d'arbitrage émises par le CSD Quilles "Classic" 67 sont en papier chimique triple exemplaire:

- l'original est à transmettre à la Coordination Technique par courrier, fax ou scan
- une copie pour le club visiteur
- une copie pour le club recevant

Toutes infractions seront sanctionnées par une amende.

Les clubs peuvent utiliser une feuille d'arbitrage électronique. Dans ce cas, seule la feuille de match électronique fournie par la coordination technique est acceptée. Ne seront tolérées que les feuilles d'arbitrage homologuées par le CSD Quilles "Classic" 67.

B. DETAILS

Toutes les rubriques de la feuille d'arbitrage devront être remplies:

- date de la rencontre
- catégorie et division de l'équipe
- catégorie de la rencontre (amical, officiel, coupe, etc.)
- nom des joueurs et du ou des remplaçants
- prénom des joueurs. La Coordination Technique admet l'initiale du prénom, sauf en cas d'homonymie, dans ce cas, le prénom entier devra être porté dans la case correspondante.
- numéro de licence des joueurs
- capitaine et capitaine adjoint si concerné
- totaux partiels et définitifs des équipes
- nombre de points :
 - joueurs
 - équipe
 - bonus
 - rencontre : victoire : 2 points / nul : 1 point / défaite : 0 point
- signature des deux capitaines
- signature de l'arbitre éventuel
- entrée en jeu d'un remplaçant (nom du remplaçant en précisant à quel jet il est entré)
- avertissement (carton jaune ou jaune/rouge)
- expulsion (carton rouge) en présence d'un arbitre uniquement
- blessure éventuelle de l'un ou l'autre joueur.

C. DELAI DE TRANSMISSION

Le vainqueur de la rencontre doit transmettre la feuille de match à la Coordination Technique, dans un délai maximum de 48 heures à compter de la date de la rencontre (sauf rencontre reportée).

En cas d'égalité, c'est au club recevant de se charger de cette transmission.

Tout club, responsable de celle-ci, se verra, en cas d'infraction, infliger une amende fixée par le CSD Quilles "Classic" 67.

Cette somme, encaissée sur avis du trésorier du comité, sera à payer sans retard, au plus tard à la fin des rencontres "Aller" pour les rencontres "Aller", et à la fin des rencontres "Retour" pour celles-ci.

En cas de non-paiement de l'amende, le club fautif se verra refuser le renouvellement de ses licences pour la nouvelle saison.

D. ANNOTATIONS

En cas de présence d'un arbitre, celui-ci devra impérativement signer la feuille d'arbitrage.

Toute anomalie:

- remplacement d'un ou de plusieurs joueurs
- non-respect du règlement des équipes
- comportement antisportif de l'un ou plusieurs membres
- défaillances répétées d'une piste
- non-respect des horaires
- toutes autres causes

devera impérativement être mentionnée dans la case "Observations" au bas de la feuille d'arbitrage.

La Coordination Technique se réserve le droit de juger de toute anomalie ou contestation portée sur les feuilles d'arbitrage dans la case "Observations".

E. CONTESTATION DU MARQUAGE

Toute contestation relative au marquage, est à annoter sur la feuille d'arbitrage.

IMPORTANT : les totaux affichés par les totalisateurs lumineux ne sont en aucune façon à prendre en considération pour la fiabilité du score et ne constituent pas une justification suffisante.

Après la signature des deux capitaines et envoi de la feuille d'arbitrage, le résultat est acquis définitivement, qu'il y ait erreur ou non. Sauf en cas d'annotation où la Coordination Technique analysera et décidera de la suite à donner à cette annotation.

F. PENALITES

La Coordination Technique se réserve aussi le droit de prendre toutes sanctions jugées nécessaires dans les cas de figures suivants:

Feuilles d'arbitrage :

- bâclées, raturées, surchargées, erronées
- mauvaise qualité (illisible) suite à un envoi par messagerie électronique ou par fax
- mal annotées :
 - n° de licence manquant ou erroné
 - nom et prénom erronés
 - absence du ou des capitaines
 - absence de report au bas de la feuille d'arbitrage des totaux plein et déblayage
 - absence d'annotation des points
 - absence de date, catégorie de la rencontre, catégorie de division
 - absence d'annotation d'un remplacement (nom du remplaçant, précision du jet auquel il est entré)

Les sanctions prises sont exécutoires sous forme d'amendes, répertoriées, enregistrées et encaissées par le trésorier du CSD Quilles "Classic" 67. Cette somme sera à payer au plus tard à la fin des rencontres "Aller" pour les rencontres "Aller", et à la fin des rencontres "Retour" pour ceux-ci. En cas de non-paiement de l'amende, le club se verra refuser le renouvellement de ses licences pour la nouvelle saison.

V. LITIGES

A. CONTESTATION DU JEU

Toute remarque à l'encontre d'un joueur en piste, suite à une erreur de sa part, faute technique, dépassement de la main ou du pied ou toute autre cause de nature à nuire au bon déroulement de la rencontre, ne pourra être fait directement au joueur. Toutes ces erreurs devront figurer sur la feuille d'arbitrage.

Cette démarche se fera au niveau des capitaines d'équipes, à défaut, de leurs suppléants.

IMPORTANT : en cas de présence d'un arbitre, seul celui-ci est apte à faire ce genre de remarque directement au joueur et reste seul qualifié pour toutes observations supplémentaires.

B. SANCTIONS

Dans le cas de pistes dotées d'un équipement électronique ou électrique, genre œil magique destiné à signaler et même annuler les jets consécutifs à un dépassement du pied ou de la main, la faute est indiscutable.

La première infraction sera sanctionnée d'un avertissement et consigné obligatoirement sur la feuille d'arbitrage (carton jaune).

L'infraction suivante, ainsi que les infractions ultérieures, seront pénalisées par l'annulation du jet ou des jets (carton jaune/rouge).

Annotation :

- dans le jeu plein, le joueur se verra retirer le bénéfice des quilles renversées
- dans le déblayage les quilles renversées ne seront pas validées et le joueur devra continuer son jeu sur les quilles restantes.

Ces jets dits "nuls" devront être mentionnés et leur nombre reporté au bas de la feuille d'arbitrage dans la colonne "Observations".

Le premier avertissement devra aussi y figurer et la Coordination Technique précise que ce seul premier avertissement "carton jaune" n'entraîne pas l'annulation de la marque.

C. MARQUAGE DES JETS NULS - ANNULATION DE LA MARQUE

Les jets dits "nuls" sont ceux qui suivent un avertissement, soit donné par l'arbitre, soit affiché au tableau électronique. Ils seront à reporter dans la colonne "Observations".

Rappel : dans ce cas, le jeu continue sur les quilles restantes.

IMPORTANT : se rangent aussi dans la catégorie des jets dits "nuls", (en présence d'un arbitre) :

- les jets nuls avant le lancer de la boule, carton jaune/rouge – annulation du jet suivant
- les jets suivant un premier avertissement suite au comportement antisportif du joueur
- suite à contestation
- suite à des manifestations bruyantes du joueur ou même de son entraîneur
- suite à la contestation de la décision arbitrale
- suite à des mauvais gestes

Tous ces jets seront donc équivalents à 0 point. Dans le déblai, les quilles sont remises en place si le jet a été effectué.

Il est interdit de :

- entrer en contact avec le sol de l'aire de lancer ou de l'aire de jeu avec son genou, sa main ou avec la boule avant de la lancer. En cas de chute, il n'y a pas de carton jaune.
- faire partir la boule à côté de la planche de lancer
- lancer directement la boule sur la piste: la boule doit obligatoirement quitter la main du joueur sur la planche de lancer
- prendre appui contre le mur latéral ou sur le réceptacle de boules
- ne faire usage que d'une seule boule durant le jeu: le sport de quilles par tranche de jeu se pratique avec deux boules minimum
- lancer une boule pendant que l'entraîneur nettoie une autre boule. Une seule boule est autorisée dans l'aire de jeu
- utiliser son maillot pour nettoyer les boules
- faire usage d'aérosol ou d'utiliser un produit si cela perturbe les autres joueurs
- simuler le jet sans lancer de boule une fois la rencontre débutée (jet d'échauffement compris), même lors d'une interruption de jeu
- consommer des boissons alcoolisées sur les pistes ou aux tables de marquage
- fumer ou vapoter sur les quilliers

Toutes ces interdictions rentrent dans la catégorie des infractions.

Précisions de la Coordination Technique (en présence d'un arbitre uniquement) : ces cas d'infractions relèvent tous :

- du carton jaune lors de la première infraction,
- du carton jaune/rouge lors de la deuxième infraction, et qui entraîne l'annulation de la marque.

La Coordination Technique rappelle que ce marquage devra être repris dans la colonne "Observations".

Carton rouge : les quilles et les points que le joueur ou joueuse aura acquis avant son expulsion seront comptabilisés sur la feuille de match.

D. AVERTISSEMENTS – EXPULSIONS EN PRESENCE D'UN ARBITRE

Les paragraphes précédents ont décrit de multiples cas d'annulations de la marque qui se rangent tous dans la catégorie des "avertissements" pénalisés par le carton jaune/rouge.

En cas de récidive, de persistance dans l'attitude antisportive, de cas d'alcoolisme sur les pistes, a fortiori de cas d'ébriété sur les pistes etc., l'arbitre aura recours au carton rouge, donc signifiant l'expulsion du joueur. Il est normal que la Coordination Technique, au vu des annotations des feuilles d'arbitrage, surtout dans le cas de carton jaune/rouge ou même de carton rouge prendra toutes les mesures disciplinaires nécessaires pour réprimer ce genre d'abus.

Tout litige, porté à la connaissance de la Coordination Technique sera traité en réunion par :

- la Coordination Technique
- le Comité Départemental CSD Quilles "Classic" 67

E. DOPAGE

À partir de 0,1 g/L d'alcool, un joueur sera considéré comme dopé et pourra être disqualifié avec interdiction de jeu pendant x temps et puni d'une amende maxi de 10.000 €. Tout joueur, entraîneur, accompagnateur et arbitre sont interdits d'alcool sur les lieux de la compétition. Cette interdiction entre en vigueur 12 heures avant la compétition et jusqu'à la fin de la compétition. Le contrôle d'une personne susceptible d'avoir bu peut se faire par le contrôle de l'haleine ou par analyse du sang.

VI. ARBITRAGE

Au sein du CSD Quilles "Classic" 67 évoluent des arbitres départementaux conjointement aux arbitres nationaux et internationaux de la FFBSQ.

Chaque club, recevant ou visiteur, est en droit de demander l'assistance d'un arbitre pour une rencontre officielle du calendrier.

Le rôle de l'arbitre sera de superviser le bon déroulement de la rencontre dans le respect des réglementations sportives du sport de quilles.

Les frais de déplacement et frais d'arbitrage (selon le barème fixé par la FFBSQ "CN – NBC") de cet arbitre sont à la charge du club demandeur.

Cette demande doit être faite par écrit au minimum un mois avant la rencontre au CSD Quilles "Classic" 67.

VII. DEROULEMENT DU JEU

Chaque joueur est en opposition directe avec son adversaire placé sur la piste contiguë.

Lors d'une rencontre sur 120 jets, sont attribués :

- Les points joueurs
- Les points équipe
- Les points bonus
- Les points match

A. LES POINTS JOUEURS

Le joueur qui réalise le meilleur score sur une série de 30 jets en confrontation directe avec son adversaire marque	1 point joueur
En cas d'égalité avec son adversaire, chacun marque	0,5 point joueur
Possibilité pour un concurrent de marquer un maximum de	4 points joueur
Et au minimum	0 point joueur

B. LES POINTS EQUIPE

Chaque joueur qui marque plus de 2 points dans sa rencontre en opposition directe avec son adversaire sur 4 x 30 jets marque	1 point équipe
En cas d'égalité de points joueurs (2 à 2) c'est le joueur qui renverse le plus de quilles dans sa rencontre en opposition directe avec son adversaire qui marque	1 point équipe
En cas d'égalité de point joueur (2 à 2) et égalité de quilles renversées en opposition directe les concurrents marqueront chacun	0,5 point équipe

Possibilité pour une équipe à 6 joueurs de marquer :

- un maximum de 6 points équipe
- un minimum de 0 point équipe

Possibilité pour une équipe à 4 joueurs de marquer :

- un maximum de 4 points équipe
- un minimum de 0 point équipe

Possibilité pour une équipe à 2 joueurs de marquer :

- un maximum de 2 points équipe
- un minimum de 0 point équipe

C. LES POINTS BONUS

L'équipe qui renverse le plus de quilles au total final est créditée de :

- 2 points bonus pour une équipe à 6 joueurs ou à 4 joueurs
- 1 point bonus pour une équipe à 2 joueurs.

En cas d'égalité de quilles au total final entre les deux équipes, chaque équipe est créditée de :

- 1 point bonus pour une équipe à 6 joueurs ou à 4 joueurs
- 0,5 point bonus pour une équipe à 2 joueurs.

D. LES POINTS MATCH

Le vainqueur de la rencontre est l'équipe qui marque le plus de points équipe au récapitulatif point bonus inclus.

En cas d'égalité parfaite de points équipe, bonus inclus, il y a match nul.

Une victoire rapporte 2 points match

Un match nul rapporte 1 point match

Une défaite rapporte 0 point match

VIII. ELABORATION DU CLASSEMENT

Il y a 2 sortes de points pris en compte pour l'élaboration d'un classement général. Les points positifs et les points négatifs.

Il y a 3 catégories de points attribués :

- Les points "match"
- Les points "équipe"
- Les points "joueur"

Le classement englobera donc, le nombre total des rencontres, les rencontres extérieures, les rencontres à domicile, les victoires, les matchs nuls, les défaites, les forfaits, les points "match" positifs et négatifs, les points "équipe" positifs et négatifs, les points joueurs positifs et négatifs, les moyennes de quilles extérieures, domiciles et générales.

Les équipes seront classées suivant le nombre de points match positifs de façon décroissante.

En cas d'égalité de points match positifs : les équipes sont départagées par les points match négatifs de façon croissante.

- S'il y a toujours égalité : les équipes seront départagées par les points "équipe" positifs de façon décroissante.
- S'il y a toujours égalité : les équipes seront départagées par les points "équipe" négatifs de façon croissante.
- S'il y a toujours égalité : les équipes seront départagées par les points "joueur" positifs de façon décroissante.
- S'il y a toujours égalité : les équipes seront départagées par les points "joueur" négatifs de façon croissante.

Si malgré tout il y a toujours égalité pour l'attribution d'un titre et des places définitives au classement général ou encore la relégation : la hiérarchie s'établit en comparaison directe entre les équipes concernées par le total de quilles renversées de façon décroissante lors des rencontres à l'extérieur en ne tenant pas compte des rencontres entre les deux équipes concernées par l'égalité.

Exemple d'attribution de point match, valable également pour les autres points attribués :

- | | | | |
|---------------------|-------|---------------------------|---------------------------|
| • Pour une victoire | 2 – 0 | 2 colonne points positifs | 0 colonne points négatifs |
| • Pour un Nul | 1 – 1 | 1 colonne points positifs | 1 colonne points négatifs |
| • Pour une défaite | 0 – 2 | 0 colonne points positifs | 2 colonne points négatifs |
| • Pour un forfait | 0 – 2 | 0 colonne points positifs | 2 colonne points négatifs |

A. ATTRIBUTION DES POINTS EN CAS DE FORFAIT

Pour une équipe à 6 joueurs qui déclare forfait :

- | | |
|-----------------------------|------------------------------|
| • 0 point match en positif | 2 points match en négatif |
| • 0 point équipe en positif | 8 points équipe en négatif |
| • 0 point joueur en positif | 24 points joueurs en négatif |

Pour une équipe à 4 joueurs qui déclare forfait :

- | | |
|-----------------------------|------------------------------|
| • 0 point match en positif | 2 points match en négatif |
| • 0 point équipe en positif | 6 points équipe en négatif |
| • 0 point joueur en positif | 16 points joueurs en négatif |

Pour une équipe à 2 joueurs qui déclare forfait :

- | | |
|-----------------------------|-----------------------------|
| • 0 point match en positif | 2 points match en négatif |
| • 0 point équipe en positif | 3 points équipe en négatif |
| • 0 point joueur en positif | 8 points joueurs en négatif |

Pour l'équipe à 6 joueurs présente :

- | | |
|--------------------------------|---------------------------|
| • 2 points match en positif | 0 point match en négatif |
| • 8 points équipe en positif | 0 point équipe en négatif |
| • 24 points joueurs en positif | 0 point joueur en négatif |

Pour l'équipe à 4 joueurs présente :

- | | |
|--------------------------------|---------------------------|
| • 2 points match en positif | 0 point match en négatif |
| • 6 points équipe en positif | 0 point équipe en négatif |
| • 16 points joueurs en positif | 0 point joueur en négatif |

Pour l'équipe à 2 joueurs présente :

- | | |
|-------------------------------|---------------------------|
| • 2 points match en positif | 0 point match en négatif |
| • 3 points équipe en positif | 0 point équipe en négatif |
| • 8 points joueurs en positif | 0 point joueur en négatif |

B. MONTEES - DESCENTES - EXCEPTIONS

Seuls les deux premiers classés d'une division inférieure montent en division supérieure, au cas où une équipe ne peut pas monter (barrée par une équipe de son propre club) l'équipe classée en 3^{ème} position pourra prétendre à la montée et uniquement la 3^{ème} place.

Les deux derniers classés d'une division descendront en division inférieure.

Deux équipes d'un même club ne peuvent évoluer dans une même division à 6 ou à 4. Dans ce cas là, les montées/descentes se feront selon le tableau suivant :

2 équipes se suivent	1 descend, 2 monte	Toutes les équipes restent
	1 descend, 2 reste	Toutes les équipes descendent
	1 et 2 descendent	Toutes les équipes descendent
	1 et 2 montent	Toutes les équipes montent
3 équipes se suivent	1 descend, 2 et 3 restent	Toutes les équipes descendent
	1 et 2 descendent, 3 monte ou reste	Toutes les équipes descendent
	1 descend, 2 et 3 montent	Toutes les équipes restent
	1, 2, 3 montent	Toutes les équipes montent
4 équipes se suivent	1 descend, 2 reste, 3 ou 4 montent ou restent	Toutes les équipes descendent
	1 descend, 2 monte, 3 et 4 restent	Toutes les équipes restent
	1 descend, 2, 3 et 4 montent	Toutes les équipes restent
	1 et 2 descendent	Toutes les équipes descendent
	1, 2 et 3 descendent	Toutes les équipes descendent
	1 descend, 2 reste, 3 monte et 4 reste	Toutes les équipes descendent

La Coordination Technique se réserve le droit, en cas de descentes trop nombreuses du Championnat de France en Division d'Excellence départementale, de procéder à plusieurs descentes en divisions inférieures.

De même, lorsqu'il y a une trop grande disproportion entre les nombres d'équipes dans les différentes divisions, elle se réserve le droit de procéder au nivellement des divisions.

Le seul cumul possible de deux équipes d'un même club dans une même division se situe au niveau de la dernière division à 4 du Championnat Départemental ainsi que dans les équipes à 2 masculines voir plus pour les féminines.

Cas de descente du Championnat National d'une équipe n'ayant pas évolué en division Excellence.

Celle-ci, en cas de descente, ou ne désirant plus y participer, sera rétrogradée dans sa division d'origine avant sa montée en National, sauf si elle s'est maintenue durant 3 années consécutives dans le Championnat National. Dans ce cas, elle sera rétrogradée en Excellence.

Cas du refus de monter

Toute montée en division supérieure est obligatoire pour les équipes classées premières ou deuxièmes. Pour la montée en championnat de France, le cas de refus ne concerne que l'équipe classée première en Excellence.

Les règles pour prétendre à la montée en National 1 masculin sont stipulées dans le règlement dudit National 1.

La Coordination Technique se réserve le droit de (par ordre de priorité et en fonction de la situation) :

1. Faire monter l'équipe classée 3^{ième}
2. Maintenir l'équipe classée avant dernière,
3. Maintenir l'équipe classée dernière,
4. Exceptionnellement, faire monter une équipe classée au-delà de la 3^{ième} place pour pouvoir atteindre le nombre nécessaire d'équipes dans la division.

En cas de refus de monter, le club concerné devra :

- Lors du premier refus, s'acquitter de la pénalité en vigueur. Dans ce cas, l'équipe sera maintenue dans la division dans laquelle elle se trouve.
- Si l'année suivante, l'équipe refuse à nouveau de monter, elle sera rétrogradée en division inférieure.

IX. BRULAGE ET DEROGATIONS

A. ÉQUIPES A 6 ET A 4

Seront barrés par la Coordination Technique :

- | | |
|---|--------------------------|
| ➤ Si équipe 1 en National | 5 barrés pour l'équipe 2 |
| ➤ Si équipe 1 en National | 5 barrés pour l'équipe 2 |
| ○ et équipe 2 en Excellence | 4 barrés pour l'équipe 3 |
| ➤ Si équipe 1 en National | 5 barrés pour l'équipe 2 |
| ○ et équipe 2 (autre division que l'Excellence) | 3 barrés pour l'équipe 3 |
| ➤ Si équipe 1 en Excellence | 4 barrés pour l'équipe 2 |
| ➤ Si équipe 1 autre division | 3 barrés pour l'équipe 2 |
| ➤ Pour chaque équipe supplémentaire | 3 barrés par équipe |

B. ÉQUIPES A 2 MASCULINS ET FEMININES

Cas général : seront barrées pour l'équipe 2 à 2 les deux meilleures moyennes. Cela ne concerne que les joueurs ayant évolué en équipe à 2.

Cas particuliers :

- Premier engagement de deux équipes à 2 d'un même club : les deux meilleures moyennes des équipes à 6 et/ou à 4 seront retenues.
- Cas des nouveaux clubs : en cas d'engagement de deux équipes à 2, la Coordination Technique fera intervenir la règle des barrés après le cycle des rencontres "Aller".

Les moyennes sont calculées sur l'ensemble des résultats de la saison. Si le joueur/la joueuse a effectué moins de 7 rencontres dans le classement concerné (équipes à 2 ou équipes à 4 et 6), la moyenne sera calculée en intégrant les résultats de la saison précédente. Si un joueur/une joueuse ayant évolué à l'étranger se trouve dans ce même cas, une demande des résultats des 2 dernières saisons sera effectuée auprès de la fédération du pays concerné.

Deux classements sont effectués :

- un pour les équipes National, Excellence et divisions,
- un pour les équipes à 2 masculines et féminines.

La Coordination Technique se réserve le droit, en cas de moyennes trop voisines, de prendre en considération le nombre de rencontres disputées par un joueur en équipe supérieure par rapport à un autre n'ayant évolué qu'en équipe inférieure.

De plus, elle pourra faire intervenir le prorata des rencontres disputées par l'un ou l'autre des joueurs dans l'une ou l'autre des divisions.

Les décisions de la Coordination Technique sont sans appel, sauf en cas de dérogations demandées par les clubs.

Une nouvelle liste de barrés sera diffusée après le 15 octobre si la nécessité l'impose. Cela concerne les joueurs qui auraient dû être barrés et qui n'avaient pas renouvelé leur licence à temps.

C. DEROGATIONS

En cas de défaillance physique prolongée ou de méforme prolongée, par la suite de maladie ou d'accident de l'un ou l'autre des joueurs barrés d'un club, la possibilité est offerte aux clubs intéressés de demander une dérogation.

Celle-ci, en cas d'acceptation par la Coordination Technique, entraînera automatiquement le brûlage de la moyenne suivante.

REGLE IMPERATIVE : tout joueur, ainsi dégagé pour l'équipe inférieure, ne devra en aucun cas reprendre sa place en équipe supérieure durant la saison en cours, même au titre de remplaçant, sous peine d'élimination et de sanctions envers le club fautif.

La Coordination Technique rappelle que la moyenne d'un joueur, en cas de mutation, le suit dans son nouveau club.

Pour un club évoluant en championnat National masculin, un joueur/une joueuse peut demander à ne pas être barré sur demande officielle à adresser au CSD Quilles "Classic" 67. Cette demande devra être dûment justifiée et adressée au plus tard lors de la soirée du renouvellement des licences. En cas d'acceptation par le comité sportif départemental, c'est le joueur/la joueuse suivant(e) qui sera barré(e) à sa place. Si un joueur/une joueuse ayant bénéficié(e) de cette dérogation effectue une rencontre en championnat National, toutes les rencontres jouées dans le championnat départemental par ce joueur/cette joueuse seront considérées comme perdues.

X. INDIVIDUELS DU BAS-RHIN

Ce Championnat est ouvert à tout licencié du Bas/Rhin (inscrit par son club) et se déroule en deux tours qualificatifs. Le nombre de joueurs par club est fixé par le CSD Quilles "Classic" 67.

Cette compétition est soumise aux règlements de la FFBSQ et sera supervisée par des arbitres désignés par le CSD Quilles "Classic" 67. Le joueur devra être présent ½ heure avant le début de son passage tel qu'indiqué sur le planning. En cas de retard d'un joueur, que l'on soit en avance ou pas, si les 3 autres joueurs du tour concerné sont présents, on débute le tour en question et le chrono du joueur en retard est démarré. A condition que l'avance n'excède pas 30 minutes.

Le nombre de jets est de 120 pour toutes les catégories, il n'y a pas d'opposition direct, c'est le total des quilles qui est pris en compte. Il est prévu 5 minutes d'échauffement.

Les joueurs devront évoluer dans leur catégorie d'âge.

Pour toutes les catégories, chaque joueur commencera sur la piste selon le planning et le déroulement de la compétition est identique au Championnat du Bas/Rhin (ex: le joueur X démarre piste 1, puis 2, puis 4 pour finir sur la piste 3).

Le nombre de qualifiés pour le second tour est fixé par le CSD Quilles "Classic" 67 selon le nombre de qualifiés défini pas le CN NBC pour les Championnats de France.

Pour le second tour, l'ordre de passage pour toutes les catégories, sera déterminé suivant le résultat du premier tour, c'est-à-dire :

- Les joueurs qualifiés entrent en piste dans l'ordre décroissant de leurs classements et par ordre décroissant des numéros de pistes tel que décrit dans le tableau suivant :

Piste 1	Piste 2	Piste 3	Piste 4
9 ^{ème}	10 ^{ème}	11 ^{ème}	12 ^{ème}
5 ^{ème}	6 ^{ème}	7 ^{ème}	8 ^{ème}
1 ^{er}	2 ^{ème}	3 ^{ème}	4 ^{ème}

Pour être déclaré Champion ou Vice-Champion du Bas/Rhin, il faut impérativement avoir participé aux deux tours des Individuels du Bas/Rhin, même si le nombre de participants des différentes catégories est restreint, voire unique.

Nul ne peut être qualifié pour les Championnats de France s'il n'a pas participé aux deux tours des Individuels du Bas/Rhin et s'il n'est pas de nationalité française.

Seront qualifiés pour les Championnats de France les meilleurs résultats. Le nombre de quilles faisant foi même en cas d'arrêt sur blessure ou toute autre raison. Le classement se fera en tenant compte du nombre total des quilles sur les 2 tours. En cas d'égalité, on prendra par ordre de priorité :

- Le meilleur déblai,
- Le moins de jet nul,
- Le plus de 9.

En cas de force majeure (panne, autre compétition officielle, intempéries, etc.), le CSD Quilles "Classic" 67 définira une date de rattrapage du tour qui n'aura pas pu être joué que se soit pour un ou plusieurs joueurs. La date du rattrapage sera fixée par le CSD Quilles "Classic" 67 et devra être respectée. Aucune dérogation ne sera accordée. En cas d'impossibilité de faire jouer un tour complet de rattrapage, le CSD Quilles "Classic" 67 se réserve le droit de ne pas faire jouer ce tour et de qualifier les joueurs sur la base d'un seul tour.

XI. PARTICIPATION AU CHAMPIONNAT DE FRANCE PAR EQUIPE

Championnat de France National 2 par équipes masculines :

Les 2 premiers de la division Excellence

Championnat de France équipes à 2 féminins et masculins :

Les 3 premiers dans la division la plus haute de chaque catégorie sans distinction d'âge.

XII. QUALIFICATION AU CHAMPIONNAT DE FRANCE TANDEM ET SPRINT

Cette qualification est ouverte à tout licencié du Bas/Rhin (inscrit par son club) et se déroule sur un seul tour qualificatif. Le nombre de tandem par club est fixé par le CSD Quilles "Classic" 67 : 2 tandems masculins et 2 tandems féminins avec un maximum de 34 équipes masculines et 10 équipes féminines. Les catégories qui peuvent participer sont les cadets/cadettes ayant 16 ans minimum à la date du début de la compétition (date des championnats de France Tandem/Sprint), juniors, les seniors et les vétérans A et B.

A. GENERALITES

Cette compétition est soumise aux règlements de la FFBSQ et sera supervisée par des arbitres désignés par le CSD Quilles "Classic" 67. Des frais d'inscription devront être acquittés selon les tarifs en vigueur.

Le nombre de jets par tandem inscrit est de 120, il n'y a pas d'opposition direct, c'est le total des quilles qui est pris en compte.

Il est prévu 5 minutes d'échauffement. Il n'y a pas de remplacement autorisé. En cas de blessure ou de carton rouge, le tandem sera éliminé.

Les boules à trous sont interdites.

L'ordre de passage sera défini en fonction de l'ordre des inscriptions. Si besoin, les clubs pourront préciser les heures pour lesquelles ils ne sont pas disponibles.

Aucun titre ne sera décerné à l'issue de cette qualification.

B. LES INSCRIPTIONS

La base pour l'inscription des tandems est le championnat du Bas-Rhin en équipe à 2. Ce qui fait 30 équipes masculines et 8 équipes féminines. Le nombre maximum d'équipes pouvant être inscrites est de 34 chez les masculins et 10 chez les féminines. Ce nombre a été défini au prorata du nombre de licences existantes dans les catégories concernées et par rapport au nombre maximum de tour pouvant être effectué sur une journée (11 tours). Sur cette base, les clubs ont par ordre de priorité les possibilités décrites ci-après.

Ordre de priorité pour constituer les qualifications :

- Les clubs ayant des équipes présentes dans le championnat du Bas-Rhin en équipe à 2 ont la possibilité de se désister.
- A) Les clubs n'ayant pas d'équipe en championnat du Bas-Rhin en équipe à 2 ont la possibilité d'en inscrire une chez les masculins et une chez les féminines.
- B) Les clubs n'ayant qu'une seule équipe en championnat du Bas-Rhin en équipe à 2 ont la possibilité d'en rajouter une chez les masculins et une chez les féminines.
- Si le nombre d'inscrit est supérieur au nombre maximum possible, il sera procédé à un tirage au sort. Exemple : si chez les masculins nous avons 35 tandems inscrits pour 34 places, on fera un tirage au sort parmi les équipes inscrites par le biais du point B. Si nécessaire, le tirage au sort sera effectué parmi les équipes inscrites par le biais du point A.

C. LES QUALIFIES.

Le nombre de qualifiés pour le championnat de France pour le Bas-Rhin est de 7 chez les masculins et 7 chez les féminines. Un joueur ou joueuse du tandem qualifié pourra s'inscrire au championnat de France Sprint.

D. DEROULEMENT SPECIFIQUE DE LA QUALIFICATION EN TANDEM

C'est l'équipe qui décide quel joueur (se) débute le 1^{er} jeu de la qualification. Après le premier passage, les équipes changent de piste sur l'ordre de l'arbitre. Au changement de piste, ce sera l'autre joueur (se) de l'équipe qui débute le 2^{ème} jeu et ainsi de suite. Après avoir effectué son lancer, le joueur (se) récupère une boule sur le réceptacle et la transmet à son partenaire, et ainsi de suite.

Cette qualification se disputera au total de quilles renversées par chaque tandem en 4 x 30 jets sur quatre pistes. (4x15 jets plein et 4x15 jets en déblayage). En cas d'égalité, on départagera les tandems de la façon suivante :

- En premier : le meilleur déblai,
- En deuxième : le nombre de jets nuls (le tandem ayant effectué le moins de jet nul),
- En dernier ressort, un tirage au sort sera effectué.

E. LICENCES

Chaque joueur (se) présentera sa licence au secrétariat au minimum 20 minutes avant d'entrer en piste. Elle lui sera restituée à la fin de la compétition.

En cas de non présentation de sa licence, le joueur (se) devra fournir un justificatif d'identité. (Carte d'identité, passeport, permis de conduire). Un justificatif présenté sous forme de photo, messagerie électronique ou autre ne sera pas accepté.

En cas de non présentation de licence, ou de justificatif officiel, le joueur ne pourra pas participer à la compétition.

Cas de présentation de justificatif officiel, en remplacement de la licence, la Coordination Technique sera informée, et elle vérifiera la validité de la licence. En cas de non validité, l'équipe concernée sera éliminée.

XIII. REGLEMENT DU CHAMPIONNAT DEPARTEMENTAL « JEUNES »

Les rencontres du Championnat Départemental "JEUNES" sont organisées par le Comité Départemental de la FFBSQ du Bas/Rhin CSD Quilles "Classic" 67.

Elles relèvent de la compétence de la Coordination Technique dudit Comité, qui établit le calendrier des rencontres, enregistre les résultats, et communique les classements aux clubs engagés.

La FFBSQ "CN NBC" reconnaît les catégories "JEUNES" suivantes :

- MINIMES : de 10 à 14 ans
- CADETS : de 15 à 18 ans

Ces catégories sont déterminées en fonction de l'âge atteint au cours de l'année sportive qui va du 1^{er} juillet d'une année au 30 juin de l'année suivante. Les joueurs/joueuses doivent obligatoirement évoluer avec la taille des boules en lien avec leur âge et leur catégorie tel que décrit dans le préambule de ce document.

Un titre de Champion et de Vice-Champion du Bas/Rhin seront décernés pour les masculins et féminines en catégories MINIMES et CADETS.

A. LICENCES

Cette compétition est ouverte à tous les "JEUNES" licenciés du Bas/Rhin.

B. PISTES ET DATES

Ce championnat aura lieu sur des quilliers de 4 pistes et sur 2 ou 3 sites différents le même jour.

La répartition des joueurs se fera dans 6 groupes de 8 à 10 joueurs. Les groupes se rencontreront par deux sur 3 quilliers différents et un roulement sera fait. Toutes ces informations sont portées sur le planning qui sera diffusé en début de saison.

La liste des quilliers, les dates des rencontres ainsi que les horaires seront communiqués par un programme à tous les clubs.

Ces rencontres se joueront le dimanche matin.

Il est impératif d'être présent sur le quillier un quart d'heure avant le début officiel de la compétition.

C. PHASE DE JEU

La compétition se déroulera dans le cadre d'un jeu individuel sur 120 boules. (4 x 30 boules - 15 au plein et 15 au déblayage). Un échauffement de 5 minutes est prévu.

Seules les boules pleines (pas de boules à trou) sont autorisées. Les boules de 14 cm ou de 15 cm sont autorisées. En ce qui concerne ces dernières, pour chaque boule qui passe entre les quilles sans en toucher une seule, le jet sera rejoué.

Le règlement sportif établi par le CSD Quilles "Classic" 67 doit être respecté pour toutes les phases de jeu.

L'entrée en piste sera tirée au sort. Un tirage de 1 à 20 décidera de la série.

Exemple :

- de 1 à 4 => première série de 4 joueurs
- de 5 à 8 => deuxième série de 4 joueurs, etc.

Ce tirage décidera de la piste à jouer.

Exemple pour les 4 premiers:

- 1er joueur tiré : Fait piste 1/2/4/3
- 2e joueur tiré : Fait piste 2/1/3/4
- 3e joueur tiré : Fait piste 3/4/2/1
- 4e joueur tiré : Fait piste 4/3/1/2
- 5e joueur tiré : Fait piste 1/2/4/3

Et ainsi de suite pour les autres joueurs ou joueuses.

D. TENUE

La tenue de sport sera celle représentant le club de chaque joueur ou joueuse.

E. POINTS ET CLASSEMENTS

6 rencontres sont prévues comptant pour la moyenne et le droit au titre.

5 rencontres devront être jouées pour obtenir un classement.

Pour celles et ceux qui auront fait leurs 6 rencontres, seuls les 5 meilleurs scores seront retenus.

La moyenne se fera en additionnant le nombre de quilles et divisé par 5.

Tout compétiteur ayant fait moins de 5 rencontres, ne sera pas classé.

Sont qualifiés pour la finale :

- Cadets masculins → les 6 meilleures moyennes
- Cadettes → les 6 meilleures moyennes
- Minimes garçons → les 2 meilleures moyennes
- Minimes filles → les 2 meilleures moyennes

Toutefois, selon le nombre de participants par catégories, la Commission "Jeunes" pourra modifier le nombre de qualifiés. La liste des qualifiés sera envoyée par courrier à chaque joueur avant la finale.

F. ENCADREMENT

Deux personnes de la "COMMISSION JEUNES" seront présentes lors des journées de championnat.

Cette dite commission peut être représentée par des instructeurs sportifs possédant leur diplôme Fédéral, ou par des membres du CSD Quilles "Classic" 67.

G. FEUILLES D'ARBITRAGE

Les feuilles d'arbitrage spécifiques seront fournies par la Coordination Technique.

Elles seront fournies et remplies par la "COMMISSION JEUNES" présente.

Elles seront envoyées à la Coordination Technique par leurs soins. (Fax, mail ou courrier).

H. ENTRAÎNEMENTS

Durant la saison sportive, des dimanches matin seront réservés à l'entraînement et au perfectionnement des jeunes joueurs et joueuses.

Des cours sur tableau noir seront donnés, pour mieux faire connaître notre sport.

Ces matinées seront encadrées par des membres de la "COMMISSION JEUNES" ou des animateurs sportifs titulaires du diplôme Fédéral.

La Coordination Technique, dans le cadre des évolutions réglementaires au niveau national et international, se réserve le droit de modifier ce règlement en tout ou partie dans l'intérêt des sportifs pratiquant le Sport de Quilles.

La Coordination Technique se réserve aussi le droit de soumettre les litiges à l'arbitrage des règlements administratifs de la FFBSQ, en cas de récidive de la part des joueurs fautifs.

LE PRESENT REGLEMENT ANNULE ET REMPLACE LES PRECEDENTES PARUTIONS