

FEDERATION FRANCAISE DE BOWLING ET DE SPORT DE QUILLES

COMITE SPORTIF DEPARTEMENTAL

NINEPIN BOWLING CLASSIC

DE

COTE D'OR

REGLEMENT SPORTIF ET TECHNIQUE

Etabli le 25 mai 2014

RECTIFICATIFS

N°	Date	page	Art	paragr.	Nature rectificatif	Quand
1	18/6/16	8	14	2	Remplacement lors de match avancé	Mise à jour A.G du 18 juin 2016 à Dijon
2	24/6/17	12	27	4	Attribution des points en cas de forfait	Mise à jour A.G du 24 juin 2017 à Foncegrive
3	24/6/17	19	39		Mutations	Mise à jour A.G du 24 juin 2017 à Foncegrive
4	24/6/17	8	16		Feuille de match	Mise à jour A.G du 24 juin 2017 à Foncegrive
5	23/6/18	4	2		Carnet de licence	Mise à jour A.G du 23 juin 2018 à Selongey
6	23/6/18	13	28	2	Montée régional.1 à 4	Mise à jour A.G du 23 juin 2018 à Selongey
7	23/6/18	14	30	1	Report et avancement de match	Mise à jour A.G du 23 juin 2018 à Selongey
8	23/6/18	19	39		Mutation	Mise à jour A.G du 23 juin 2018 à Selongey

Page	Article	Paragraphe		Page	Article	Paragraphe	
3			Préambule	12	26	4	Points supplémentaire ou point bonus
3			Championnat de Côte d'Or et Coupe	12	26	5	Point match
3			Catégorie	12	27	1	Classement
4	1		Engagement d'équipes	12	27	2	Etablissement du calendrier
4	2		Carnet de licence	12	27	3	Exemple attribution point match
4	3		Renouvellement licences	12	27	4	Attribution des points en cas de forfait
5	4	1	Déroulement d'un match	13	27	5	Etablissement classement. équipes à 2 féminines
5	4	2	Tableau de marquage	13	27	5	Etablissement classement équipes à 2 jeunes
5	4	3	Joker	13	28	1	Montées, descentes équipes à 4
5	4	4	Feuille de match ou d'arbitrage	13	28	2	Montée du champion Régional.1 à 4 joueurs
5	4	5	Capitaine	13	28	3	Montée du champion de Départemental.1.2.3.4
5	4	6	Licences	13	28	4	Descente de Régional.1 à 4 joueurs
6	4	7	Durée de jeu	14	28	5	Descente de Départemental 1.2.3 etc...
6	5	1	Phase de jeu	14	29	1	Montées, descentes équipes à 2
6	5	2	Sur un quillier à deux pistes	14	29	2	Descentes équipes à 2
6	5	3	Sur un quillier à quatre pistes	14	30	1	Report de match
6	5	4	Sur un quillier à quatre pistes, un seul match	15	30	2	Avancement ou report de match
6	6		Equipes à 4 sur 120 jets	15	30	3	Avancement de match ou horaire de match
6	7		Equipes à 2 sur 120 jets	16	31	1	Forfait
7	8		Tenues sportives	16	32	1	Formation des équipes
7	9		Echauffement	16	32	2	Titulaire d'équipe
7	10		Entrée en piste	16	33	1	Immuables
7	11		Alternance et retard de joueur	16	33	2	Immuables Equipe de national à 6 joueurs
7	12		Entraîneur	16	33	3	Immuables équipe de régional.1 à 4 joueurs
7	13		Remplaçant	16	33	4	Immuables équipe de Départemental.1 à 4 joueurs
7	14	1	Remplacement	16	33	5	Immuables équipes à 2 joueurs
8	14	2	Remplacement lors d'un match avancé	16	33	6	La C.S se réserve le droit
8	15	1	Marquage	17	33	7	Dérogation
8	15	2	Les jets nuls	17	33	8	Règle impérative
8	15	3	Les jets annulés	17	34	1	Individuels
8	15	4	Boules annulées	17	34	2	Le titre et les places d'honneurs
8	16		Feuille de match ou d'arbitrage	17	34	3	Eliminatoire Cadets et Minimes
9	17		Contestation du marquage	17	34	4	Aménagement d'horaire
9	18		Pénalités	17	35	1	Retard des joueurs aux individuels
9	19		Contestation du jeu	18	35	2	Sur classement
9	20		Sanctions	18	35	3	Ordre de jeu
10	21		Exceptions	18	35	4	Forfait
10	22	1	Cas divers entraînant l'annulation de la marque	18	36		Coupe de Bourgogne
10	22	2	Relevant de la sanction (carton jaune/rouge)	18	37	1	Tournois, Coupes et Challenges
10	22	3	Avertissement - expulsion	19	38	2	Remise des prix
11	22	4	Attitude	19	38		Bonifications
11	23		Défaillance d'une ou plusieurs pistes	19	39		Mutations
11	24		Arrêt de jeu	20	40		Rappel Important
11	25		Arbitrage	20	41		Règle impérative
11	26	1	Attribution des points en championnat				
11	26	2	Les points joueurs				
12	26	3	Les points équipes				

FEDERATION FRANCAISE DE BOWLING ET DE SPORT DE QUILLES

COMITE SPORTIF DEPARTEMENTAL

NINEPIN BOWLING CLASSIC

DE

COTE D'OR

REGLEMENT SPORTIF ET TECHNIQUE

Préambule

Les rencontres du championnat départemental sont organisées par le Comité Sportif Départemental Ninepin Bowling Classic de Côte d'Or (CSD NBC). Elles sont ouvertes à tous les joueurs de sexe masculin et féminin régulièrement licenciés dans un club affilié à la FFBSQ.

Les championnats de Côte d'Or

Plusieurs types de compétitions sont organisés par la Coordination Sportive et le CSD de Côte d'Or en cours de saison.

- a) en divisions Régional et Départemental à 4 joueurs sur 120 jets*
- b) en divisions Régional et Départemental à 2 joueurs sur 120 jets*
- c) en Division Régional cadets à 2 joueurs sur 120 jets*
- d) en division Régional féminin à 2 joueuses sur 120 jets*
- e) en séniors à 2 joueurs en tandem*
- f) en juniors à 2 joueurs en tandem*
- g) en équipes à 2 joueurs en tandem mixte*

La Coupe de Bourgogne

En équipe à 2 masculin et féminin sur 120 jets.

Les individuels

Catégories séniors régional et séniors départemental, minimes, cadets, juniors, vétérans, masculins et féminines sur 120 jets.

Le Quillier

Pour toute participation au championnat départemental, un quillier doit être homologué par une personne désignée par le CN NBC National. Cette homologation est renouvelable tous les trois ans. Le montant de cette homologation est fixé en réunion de comité du CN NBC National.

Les catégories reconnues par le FFBSQ

<i>Minimes U14</i>	<i>de 10 à 14 ans</i>
<i>Cadets U18</i>	<i>de 15 à 18 ans</i>
<i>Juniors U23</i>	<i>de 19 à 23 ans</i>
<i>Séniors U50</i>	<i>de 24 à 49 ans</i>
<i>Vétérans A U60</i>	<i>à partir de 50 ans</i>
<i>Vétérans B U60</i>	<i>à partir de 60 ans</i>

Toutes les catégories sont déterminées en fonction de l'âge atteint au cours de l'année sportive qui va du 01/07 d'une année au 30/06 de l'année suivante.

Les abréviations à connaître

<i>FFBSQ</i>	<i>Fédération Française de Bowling et de Sport de Quilles</i>
<i>CN NBC</i>	<i>Comité National Ninepin Bowling Classic</i>
<i>CSD NBC</i>	<i>Comité Sportif Départemental Ninepin Bowling Classic</i>
<i>CS</i>	<i>Coordination Sportive</i>
<i>CT</i>	<i>Commission Technique</i>
<i>LR</i>	<i>Ligue Régionale</i>
<i>CSR</i>	<i>Comité Sportif Régional</i>
<i>CD</i>	<i>Comité Départemental</i>
<i>ERJ</i>	<i>Espace Régional Jeunes</i>
<i>ETR</i>	<i>Equipe Technique Régionale</i>

Article 1

Engagement des équipes

Tout nouveau club affilié au CSD NBC, débute le championnat dans la catégorie inférieure.
Composition des groupes : Tous les groupes que ce soit en équipe à 4 ou à 2 seront composés avec 8 équipes, sauf le dernier groupe de chaque division qui pourra avoir moins d'équipes.

Régional et Départemental en équipe à 4 joueurs.

Un club ne pourra pas avoir plus de 2 équipes à 4 joueurs dans le même groupe, sauf dans le dernier groupe.
Un groupe de régional à 8 équipes et en départemental des groupes de 8 équipes (nombre défini par les inscriptions d'équipes des clubs).

Régional et départemental en équipe à 2 joueurs

Un club ne pourra pas avoir plus de 3 équipes à 2 joueurs dans le même groupe, sauf dans le dernier groupe.
Le quota limite d'engagement d'équipes à 2 joueurs est à respecter, si des clubs ne prennent pas leur quota, Une dérogation peut être accordée à d'autres clubs qui désirent engager plus d'équipes. (* voir quota de joueurs pour engagement de ce même article).
Quatre groupes de régional à 8 équipes et en départemental des groupes de 8 équipes (nombre défini par les inscriptions d'équipes des clubs).

Les féminines ne pourront être incorporées dans les équipes à 2 que si leur club a engagé une ou des équipes dans le championnat féminin à 2.

Les féminines et les cadets pourront également être incorporés dans les équipes à 2 et à 4 mais le championnat féminins et cadets restera leur priorité, il n'y aura pas de dérogation ni de remise de match autorisée pour permettre leur participation.

Important : Un joueur ou joueuse, de quelque catégorie qu'il soit, n'a pas le droit de disputer 2 rencontres de championnat dans la même journée.

*** Quota de joueurs pour l'engagement d'équipe à 4 et à 2 pour les clubs.**

Un club possédant	Peut engager	Peut engager
6 licenciés	1 équipe à 4	2 équipes à 2
10 licenciés	2 équipes à 4	4 équipes à 2
15 licenciés	3 équipes à 4	6 équipes à 2
20 licenciés	4 équipes à 4	8 équipes à 2
25 licenciés	5 équipes à 4	10 équipes à 2
30 licenciés	6 équipes à 4	12 équipes à 2
Ainsi de suite...		

Un club ayant une équipe de national à 6, devra avoir automatiquement 6 licenciés de plus que les conditions Fixées ci-dessus, et aura droit à 3 équipes à 2 supplémentaires.
Le nombre de licencié ne tient pas compte des dirigeants licenciés, non autorisés à jouer.

Article 2

Carnet de licence

Pour être valable le carnet de licence d'un joueur doit comporter diverses indications.

Photo et signature, nom et prénom, date de naissance, nationalité et adresse du joueur.

Cachet et signature du CSD de Côte d'Or et date d'établissement de la licence.

Nom du club, date d'entrée au club, cachet et signature du club.

Certificat déclarant l'aptitude du joueur à la pratique du sport de quilles pour la saison en cours rempli et signé par le médecin dans les cases prévues à cet effet.

Le certificat médical est valable 3 ans à partir de la date apposée par le médecin.

Sauf quelques situations :

Cas 1 : Suite à une interruption d'une ou plusieurs années. Refaire le certificat.

Cas 2 : Pour toute contradiction médicale (cerfa 15699*01)

Cas 3 : Pour les joueurs devant disputer un championnat international, la validité du certificat médical est celui du règlement international de la WNBA.

Timbre de la fédération pour la saison en cours collé sur la case réservée à cet effet par le responsable licences du CSD de Côte d'Or, si la licence est en règle le jour de la journée présentation licence par les clubs. (en général environ 10 jours avant le début du championnat).

Mutation éventuelle : Cachet, signature et date de départ par le club quitté.

Cachet, signature et date d'entrée par le club d'arrivée.

Article 3

Renouvellement licences

Les licences doivent être renouvelées chaque année à une date fixée par le CSD de Côte d'Or.

Les bordereaux de demande de licences devront être correctement remplis, par ordre alphabétique et la rubrique des catégories renseignées avec rigueur.

Le jour de la réunion « licence », tous les responsables de clubs devront présenter les licences de leurs joueurs signées du médecin, munies de la photo, correctement renseignées et signées du joueur et du secrétaire du club.
A ce moment-là, seulement, une licence peut être enregistrée et le timbre apposé à l'emplacement prévu. Aucun timbre ne sera donné aux clubs.

Article 3 (suite)

Les dirigeants ont les mêmes obligations, mais s'ils ne sont pas joueurs, ils sont exemptés de visite médicale. Si un club n'a pas le nombre de licences nécessaires à jour lors de la présentation de celles-ci pour former ses équipes comme l'exige le règlement, il ne pourra pas prétendre engager plus d'équipes que le règlement l'autorise (voir article 1 page 4, engagement des équipes)

Important :

Un joueur, dont la licence n'est pas correctement renseignée, ou sans visite médicale le jour de la présentation des licences, ne sera pas autorisé à participer au championnat de Côte d'Or avant le **1^{er} octobre**.

Il aura obligation de représenter sa licence en règle lors de la 2^{ème} journée prévue à cet effet fin septembre de l'année en cours.

Le joueur (s) ou joueuse (s) dont la licence n'est pas validée le jour de la présentation des licences ne pourra pas figurer comme titulaire dans la formation des équipes de son club. Si la validation de la licence de ce joueur ou joueuse est effectuée pour le 1^{er} octobre ou intervient en cours de saison, il(s) ou elle(s) pourra jouer en remplacement de joueur suivant le barème des immuables en vigueur, mais ne pourra pas être incorporé comme titulaire dans une équipe.

Aucun passe-droit ne sera accordé.

Un listing des joueurs et dirigeants interdits de compétition sera diffusés à tous les clubs.

Le listing sera remis à jour pour le 1^{er} octobre en fonction des nouveaux éléments donnés au responsable licences du CSD Côte d'Or.

Tout club alignant dans une équipe un joueur dont la licence n'est pas validée, se verra retirer pour son équipe le gain des jeux de ce joueur.

Article 4

Déroulement d'un match

Paragraphe 1

Horaires

Le début des rencontres est fixé en semaine à 20h00
Le samedi à 17h00 et 19h00
Le dimanche à 10h00

Le quillier devra être ouvert 20 minutes avant le début de la rencontre. Les équipes devront être représentées 15 minutes avant le début du match, il n'y a plus de carence de retard autorisée après l'heure de début de la rencontre. Passé l'horaire fixé de début de rencontre, l'équipe absente sera déclarée forfait.

Il y a possibilité d'avancer l'horaire d'un match, si ceci est fait en accord entre les deux équipes et le responsable de la C.S, à l'aide du document « demande de déplacement de match » (voir article 30, paragraphe 3).

Paragraphe 2

Tableau de marquage

15 minutes avant le début de la rencontre, le représentant du club qui reçoit doit obligatoirement inscrire au tableau la composition de son équipe dans l'ordre de passage des joueurs pour le match de la façon suivante.

Suivant le match,

Les 4 titulaires pour un match à 4 ou les 2 titulaires pour un match à 2.

Puis le remplaçant et un joker

Dès que ceci est fait :

L'équipe visiteuse doit dans les mêmes conditions inscrire la composition de son équipe au tableau

Le capitaine de chaque équipe doit être désigné obligatoirement avant le début de la rencontre.

La feuille de match ou d'arbitrage sera établie suivant les inscriptions au tableau

Dès que la feuille de match ou d'arbitrage est établie, il n'y a plus de possibilité de modifier les ordres de passage sauf si l'absence d'un titulaire désigné est constatée, dans ce cas un décalage du tour des deux joueurs en opposition est autorisé. Si le remplaçant intervient en lieu et place d'un joueur retardataire ce joueur perd le droit de participer à la rencontre.

Paragraphe 3

Joker

Joueur pouvant entrer en jeu à la place d'un joueur titulaire qui se blesse pendant les boules d'échauffement uniquement, à condition d'être inscrit au même titre que les joueurs comme précisé (article 4 paragraphe 2) Ceci ne sera pas compté comme remplacement.

Paragraphe 4

Feuille de match ou d'arbitrage

La feuille de match ou d'arbitrage devra être remplie (comme précisé article 4 paragraphe 2) dès que les équipes sont inscrites au tableau et avant le début de la rencontre.

Paragraphe 5

Capitaine

Le capitaine de chaque équipe doit être désigné et se faire connaître avant le début de la rencontre, cette fonction sera mentionnée au tableau de marquage et sur la feuille de match ou d'arbitrage, il doit impérativement être dans la composition de l'équipe alignée.

Paragraphe 6

Licences

Si l'un ou l'autre des capitaines juge nécessaire la vérification de la qualification d'un joueur, il peut dans un premier temps se référer au cahier de fiches de renseignements des clubs qui doit être à la disposition et consultable dans tous les clubs. Si un joueur ne figure pas sur ce cahier il doit annoter sur la feuille de match ou d'arbitrage dans la colonne « observation » le nom du joueur. La CS vérifiera la qualification ou non de ce joueur.

Article 4 (suite)

Paragraphe 7

Durée de jeu

Les temps théoriques de limites d'un jeu ou passage d'un quilleur sont les suivants

30 jets 12 minutes (15 plein 15 déblayage)

120 jets 48 minutes (4 x 30 jets)

Cette règle ne peut cependant être minutieusement respectée que si le match se déroule sans incident technique ou mécanique de jeu.

Quoiqu'il en soit, les chronomètres étant à l'arrêt lors de ces incidents sur ordre de l'arbitre ou du responsable de la tenue du pupitre, le joueur garde son capital temps pour réaliser son jeu.

Article 5

Phases de jeu

Paragraphe 1

Le championnat de Côte d'Or se dispute en équipe à 4 et en équipe à 2 joueurs sur une distance de 120 jets suivant les règlements de la WNBA.

Soit 4 jeux de 30 jets (15 en plein 15 en déblayage) toutes les catégories de joueuses et joueurs seront alignées sur la même distance.

Paragraphe 2

Sur un quillier à 2 pistes le joueur inscrit en premier sur la feuille de match de l'équipe qui reçoit débutera sur la piste 1 et passera sur la piste 2 pour le 2ème jeu avant de revenir sur la 1 pour ensuite terminer par la 2.

Le joueur inscrit en premier sur la feuille de match de l'équipe visiteuse débutera sur la piste 2 et passera sur la piste 1 pour le 2ème jeu avant de revenir sur la 2 pour terminer par la piste 1.

Paragraphe 3

Sur un quillier à 4 pistes cas de 2 matches à 4 joueurs en même temps.

Deux équipes s'affrontent sur les pistes 1 et 2 (match 1) les 2 autres équipes sur les pistes 3 et 4 (match 2)

Les joueurs du match 1 entrent en piste dans les conditions identiques à (l'article 5, paragraphe 1) mais après le 2ème jeu le joueur qui reçoit passe de la piste 2 à la piste 4 pour terminer sur la 3. Le joueur visiteur passe, lui, de la piste 1 à la piste 3 pour terminer sur la piste 4.

Les joueurs du match 2 entrent en jeu sur la piste 3 pour le joueur qui reçoit et 4 pour le visiteur après 30 jets ils échangent leur piste le joueur qui reçoit passe piste 4 le visiteur piste 3 à la fin du 2ème jeu le joueur qui reçoit passe de la piste 4 à la piste 2 pour terminer par la 1, le visiteur passe de la piste 3 à la piste 1 pour terminer par la 2.

Paragraphe 4

Sur un quillier à 4 pistes cas d'un seul match à 4 joueurs.

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

Pour le club qui reçoit piste 1 pour le premier inscrit, piste 3 pour le second inscrit.

Pour le club visiteur, piste 2 pour le premier inscrit piste 4 pour le second.

Ordre des pistes pour le club qui reçoit joueur N°1 = 1, 2, 4, 3

N°2 = 3, 4, 2, 1

Ordre des pistes pour le club visiteur joueur N° 1 = 2, 1, 3, 4

N° 2 = 4, 3, 1, 2

Article 6

Equipes à 4 sur 120 jets

Le match doit se dérouler sur deux pistes contiguës avec alternance par 30 jets (15 plein 15 déblayage)

Sur un quillier à 2 pistes, ou 4 pistes s'il y a 2 matches le même jour.

Entrée simultanée d'un joueur par équipe dans l'ordre ou ils sont inscrits sur la feuille de match.

Cas de 2 matches à 4 sur un même quillier

Le joueur de l'équipe qui reçoit débute piste 1 ou 3, le joueur visiteur, sur les pistes 2 ou 4 ;

Sur un quillier à 4 pistes les matches se feront sur les 4 pistes, avec entrée simultanée de 1 joueur de chaque équipe.

Cas d'un seul match à 4 sur les 4 pistes

L'équipe qui reçoit débute sur les pistes 1 et 3, l'équipe que se déplace débute sur les pistes 2 et 4

Pour l'équipe qui reçoit

Le joueur inscrit en premier sur la feuille de match débute piste 1, le joueur inscrit en second débute piste 3 et ainsi de suite.

Pour l'équipe visiteuse ;

Le joueur inscrit en premier sur la feuille de match débute piste 2, le joueur inscrit en second débute piste 4 et ainsi de suite.

Toutes les équipes alignées se présenteront au complet pour jouer, sous peine d'être déclarée forfait, sauf la dernière équipe dans l'ordre hiérarchique du club qui peut en cas de difficulté d'effectif s'aligner occasionnellement incomplète.

Elle sera autorisée à jouer avec un minimum de 3 joueurs, qui devront obligatoirement lancer le nombre de boules réservées au championnat (120 jets) sous peine d'être déclarée forfait.

Article 7

Equipes à 2 sur 120 jets

Cas d'un quillier à 2 pistes ou de 2 matches sur un quillier à 4 pistes.

Entrée simultanée d'un joueur de chaque équipe.

L'équipe qui reçoit débute piste 1 ou 1 et 3 sur un quillier à 4 pistes (cas de 2 matches)

Déroulement identique que pour les équipes à 4 joueurs.

- Article 7** (suite) En cas de match à 2 sur un quillier à 4 pistes sur un seul tour il est obligatoire d'avoir du personnel pour tenir les pupitres de contrôle.
- Article 8** **Tenues sportives**
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.
- Article 9** **Echauffement**
Un joueur a droit à 10 boules d'échauffement sur la piste ou il débute son match.
Si le joueur ne veut pas utiliser ses boules d'échauffement, il devra attendre que son adversaire ait lancé ses 10 jets.
Rappel : Toutes fautes de jeu lors des boules d'échauffement ne sont pas prises en compte pour l'attribution du carton jaune ou jaune et rouge, sauf si le joueur fait des repères ou des marques visibles sur la planche ou l'aire d'élan.
- Article 10** **Entrée en piste**
A son entrée en jeu, le joueur est autorisé à prendre ses marques et à mettre un repère autocollant sur l'aire d'élan en dehors de la planche, avec obligation de le retirer, sans endommagement pour les installations lorsqu'il y a changement de piste. Il n'est pas question de petite quilles ou autre que l'on puisse mettre le long de l'aire de jeu.
Il est interdit de faire une marque sur la planche ou l'aire d'élan.
Il est interdit de laisser des objets quelconques, tels serviettes, sac de sport, bouteilles etc... dans l'aire de jeu ou sur le réceptacle de boules.
Ces interdictions s'appliquent au joueur, à l'entraîneur ou au soigneur (à toutes personnes susceptibles d'être appelées auprès du joueur).
- Article 11** **Alternance et retard de joueur**
Pour tous les matches de championnat.
L'alternance des entrées en jeu doit être respectée, la compétition doit se dérouler en continuité, il n'y a aucun délai d'attente pendant le match.
En cas de retard d'un jour titulaire inscrit sur la feuille de match, se référer à l'article 4 paragraphe 2 (tableau de marquage) mais si le remplaçant entre en jeu, et prend la place du titulaire. Le joueur en retard ne peut plus prétendre participer à la compétition pas même comme remplaçant.
1^{er} rappel important
L'ordre de passage des joueurs titulaires est donné 15 minutes avant le début du match
2^{ème} rappel important
Si l'équipe n'est pas au complet et qu'elle n'est pas la dernière en hiérarchie des équipes du club, elle sera déclarée **forfait**
- Article 12** **Entraîneur**
La présence de l'entraîneur est autorisée derrière le joueur en piste. Toutefois l'entraîneur doit être en place au début du tour du joueur qu'il conseille et ne doit plus quitter sa place jusqu'à la fin de la partie sous peine d'être interdit par l'arbitre de rejoindre sa place à l'arrière du joueur.
L'entraîneur doit être en tenue sportive ou survêtement pour prétendre se mettre à l'arrière du joueur.
Il ne doit en aucun cas retarder le déroulement d'un match, gêné de quelques manières que ce soit les joueurs opérant sur les pistes voisines et ne pas pénétrer dans l'aire de jeu réservé au joueur en piste, sauf à la demande de l'arbitre (nettoyage de la planche).
- Article 13** **Remplaçant**
Le remplaçant et le joker doivent être automatiquement inscrit sur la feuille de match dans les conditions requises par (l'article 4, tableau de marquage, paragraphe 2).
Le remplaçant peut entrer en piste à n'importe quel instant de la partie, si son capitaine le juge nécessaire, il prend automatiquement à son compte les jets déjà effectués par son coéquipier, sauf les avertissements : carton jaune ou jaune et rouge.
Le nombre de quilles ne sera pas pris en compte pour la comptabilisation de la moyenne individuelle du remplacé et du remplaçant.
Le joker comme précisé précédemment ne peut entrer en piste qu'en remplacement d'un titulaire blessé à l'échauffement. Ce joker reprend l'échauffement en cours là où le titulaire l'avait laissé.
Pour les équipes à 4 et à 2 quel que soit la division, il n'y a possibilité de faire entrer qu'un seul remplaçant dans les conditions fixées par (l'article 4, tableau de marquage, paragraphe 2).
- Article 14** **Remplacement**
Paragraphe 1
Dans le cas d'une blessure, un joueur à 10 minutes pour reprendre le jeu ou pour être remplacé.
Passé ce laps de temps, on remettra automatiquement l'horloge en marche que le joueur ait repris le jeu ou non.
Une fois les 12 minutes réglementaires écoulées, le joueur s'il a repris le jeu doit arrêter qu'il ait terminé ou non ses 30 jets. Les autres joueurs ne tiennent pas compte de l'interruption et continuent leur jeu sur leur piste.
Lors d'une nouvelle interruption du même joueur, l'horloge n'est pas arrêtée.

Article 14 (suite)

Paragraphe 2

Remplacement lors d'un match avancé

Quant à la demande d'un club, un match est avancé, les titulaires de l'équipe et les joueurs participants au match de l'équipe demandeuse concernée, comme les titulaires de l'équipe et les joueurs participant au match de l'équipe adverse sont interdits de remplacement dans d'autres équipes de leur club le jour initial ou devait avoir lieu la rencontre qu'ils soient immuable ou non.

Article 15

Marquage

Pour les matches du championnat de Côte d'Or, le marquage incombe obligatoirement à l'équipe qui reçoit.

Paragraphe 1

Pour les pistes dotées d'imprimantes électroniques, la surveillance de ces imprimantes incombe à l'équipe qui reçoit.

L'établissement de la feuille d'arbitrage est à la charge du club qui reçoit.

Toutes interventions ou contestations sur le marquage par l'équipe visiteuse (erreur ou autre) peuvent être faites à tout moment de la compétition et seul la signature de la feuille de marquage validera les scores et résultats retranscrits sur cette dernière.

Les résultats des imprimantes devront être lisibles si tel n'est pas le cas, le capitaine visiteur peut demander le remplacement des rubans encres.

En cas de panne d'une imprimante, il y a lieu de procéder au marquage manuel ou s'il y a entente entre les deux équipes se fier, sous contrôle, au tableau électronique de résultat. Pour ce cas si un record est battu, il ne pourra être homologué et aucune contestation sur le jeu ou les jeux fait dans ces conditions ne sera prise en compte.

Le marquage manuel devra être lisible et conforme aux symboles de marquage suivants.

Avertissement	3	jet annulé	6
Boule annulée	X	jet manqué	0

Les jets nuls, se divisent en deux catégories.

Paragraphe 2

Les jets nuls

Les jets qui ratent leurs cibles soit sur une quille ou sur un ensemble de quilles (trou) jets à marquer d'un zéro (0)

Marquage identique pour les jets qui touchent les bandes de pistes avant de revenir en jeu ou boules qui passent par les goulottes de dégagement ou encore les boules en retour de fosse de réception.

Paragraphe 3

Les jets annulés

Ce sont les jets qui suivent après un premier avertissement, soit donné par l'arbitre, soit affiché automatiquement au tableau électronique.

Ils seront à pointer de la façon suivante.

Dans le plein : le nombre de quilles renversées est marqué et barré d'une croix (X)

Dans le déblayage : le nombre de quilles renversées est marqué et barré d'une croix (X) dans ce cas, le jeu continue sur les quilles restantes.

Paragraphe 4

Boules annulées

Ce sont les jets avant le lancer de la boule, suivant un premier avertissement de l'arbitre,

Suite à un comportement anti sportif du joueur,

Suite à une contestation ou contestation de la décision arbitrale.

Suite à des manifestations bruyantes répétées du joueur ou même de son entraîneur.

Ces boules dites « annulées » se marqueront d'une croix (X) sans indiquer le nombre de quilles tombées.

Tous ces jets seront équivalents à 0 point.

Chaque capitaine d'équipe doit avoir dès qu'il juge nécessaire accès à ces données.

Article 16

Feuille de match ou d'arbitrage

La feuille de match se trouve sur le site internet du Comité de Côte d'Or à l'adresse :

<http://bowlingclassicsd21.fr/Quilles/index.php>

Tous les clubs participants aux divers championnats régionaux ou départementaux de Côte d'Or ont un accès pour la saisie des feuilles de matchs. La saisie des feuilles n'est possible que pour les matchs à domicile du club sélectionné.

Pour remplir une feuille de match, après s'être authentifié (*avec le club et le mot de passe correspondant*) il faut au préalable sélectionner la bonne rencontre dans une des listes en donnant la possibilité (match à venir du club pour le mois, sélection feuille de match par critères, feuille de matchs CADET, ...). Avant le début du match, un fois la feuille affichée, les noms des joueurs doivent être sélectionné dans les listes déroulantes. Si un joueur n'est pas présent, le rajouter en base de donnée en cliquant sur le bouton + en dessous des listes. Le nom du remplaçant doit être sélectionné en même temps.

Saisir le score des joueurs par pistes : Plein, Déblayage et Nul. Le calcul des points joueurs, des points Equipe, des points match et des totaux est automatique.

Si il y a un changement de joueur, cocher la case « Remplacé » du joueur sortant, et indiquer le changement En observation (*à quelle boule le changement a eu lieu*)

Article 16 (suite)

Si il y a des observations, des remarques ou des réserves à faire sur le match, il faut les saisir dans La rubrique « Observations » de l'équipe correspondante.

A la fin de la rencontre, les deux capitaines vérifient la conformité de la feuille de match et après accord, cette-ci peut être enregistré en base de données. Une fois enregistrée, elle ne peut plus être modifiée ou supprimée (*sauf par un membre du comité ayant connaissance du mot de passe correspondant au club CSD21*).

Une copie de cette feuille de match peut alors être imprimée par le club visiteur, sur demande.

En cas de réserve mentionnée, la feuille sera également transmise à la commission Technique.

Observations

Toute anomalie : Tout remplacement de joueur

Non-respect du règlement par l'une ou l'autre équipe

Comportement antisportif de l'un ou plusieurs membres ou de l'entraîneur de l'une ou l'autre des équipes.

Défaillances répétées des pistes

Non-respect des horaires

Et toute autre cause nuisant à la pratique sportive des quilles Classic.

Devront impérativement être mentionnée dans la colonne observations de la feuille d'arbitrage.

La C.S informera la C.T des observations relevées et c'est cette dernière qui statuera sur les décisions à prendre.

Article 17

Contestation du marquage

Toute intervention ou contestation relative au marquage par l'équipe visiteuse (erreur ou autre) ne pourra être faite que si le contestataire est présent au moment de l'incident et qu'il le signale immédiatement soit à l'arbitre s'il y en a un ou au capitaine de l'équipe adverse. Toute contestation doit être acceptée et débattue rapidement par les deux capitaines d'équipe. S'il n'y a pas entente, il y a lieu de poser une réserve dans la colonne observation avant la signature de la feuille par les deux capitaines et éventuellement l'arbitre.

Après signature de la feuille d'arbitrage par les deux capitaines d'équipe et éventuellement l'arbitre s'il y en a un, il ne pourra plus y avoir de réclamation, ni contestation par les deux clubs concernés sur ce qui est inscrit sur cette feuille.

Si un record est établi au cours d'un match, les feuilles de marquage émanant des calechettes électroniques ou autre pour le record concerné seront rassemblées et communiquées au responsable de la C.S pour contrôle et homologation.

Un tableau des records est édité et envoyé aux clubs pour affichage.

En cas de non-respect du délai d'envoi de la feuille de match, tout club responsable de sa transmission se verra infliger une amende dont le montant est fixé par le Comité directeur du CSD NBC de Côte d'Or. Cette amende sera à régler sur présentation de facture par le trésorier du CSD NBC de Côte d'Or.

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

Article 18

Pénalités

La C.S se réserve le droit de prendre toutes sanctions jugées nécessaires dans les cas de figures suivants :

Feuilles d'arbitrage bâclées, raturées, surchargées, erronées, mal annotées.

Nom et prénom de joueur erronés, absence des totaux récapitulatifs de match, absence de date, catégorie de match, catégorie de division, absence d'annotation d'un remplaçant etc...

Les sanctions prises sous forme d'amende dont le montant est fixé par le Comité du CSD NBC Côte d'Or seront signifiées et facturées par le trésorier du comité.

Ces amendes sont à payer à réception de la facture émise par le trésorier du CSD NBC de Côte d'Or.

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

Article 19

Constataion 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 faite directement au joueur.

Cette démarche sera faite au niveau des capitaines, à défaut, de leurs suppléants.

Important

En cas de présence d'un arbitre, seul celui-ci est apte pour faire la remarque directement au joueur et reste seul qualifié pour toutes observations supplémentaires.

Article 20

Sanctions

Dans le cas de pistes dotées d'un équipement électronique ou électrique genre cellule de détection de dépassement de pied ou de la main, destiné à signaler ou même annuler les jets en cas de récidive, la faute est indiscutable.

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

Article 20 (suite)

L'infraction suivante, ainsi que les infractions ultérieures qu'elles soient de même nature ou autre, seront pénalisées par l'annulation des quilles réalisées lors du ou de ces jets fautifs (carton jaune et rouge) et sera ou seront consigné (s) obligatoirement sur la feuille de match case observations.

Après avoir reçu un carton jaune : conséquences de l'infraction suivante

Dans le plein : le joueur se verra retirer le bénéfice des quilles renversées lors de ce jet fautif

Dans le déblayage : les quilles renversées lors de ce jet fautif ne redescendent pas et ne sont pas comptabilisées. Le joueur doit continuer son jeu sur les quilles restantes.

Ces jets dits annulés devront être mentionnés d'une façon spéciale (voir paragraphe marquage).

Le premier avertissement (carton jaune) devra également figurer comme le second (carton jaune et rouge) sur la feuille de match.

Seul le premier avertissement (carton jaune) n'entraîne pas l'annulation des quilles réalisées lors du jet fautif.

Sanctions

Un jet fautif lors des boules d'échauffement n'est pas pris en compte.

Article 21

Exceptions

Dans le cas de la prise en compte automatique des quilles renversées, (cas des pistes dotées de caleulottes électroniques avec imprimantes) il n'y a pas lieu de reporter le détail des jets sur les feuilles de matches, ce résultat étant inscrit sur les bandes délivrées par les imprimantes.

Par conte la feuille d'arbitrage devra comporter toutes les autres indications obligatoires et nécessaires.

Il est recommandé aux équipes qui disputent un match avec ce matériel de veiller au bon déroulement de la rencontre et au bon enregistrement des données, pour éviter tout litige.

Chaque capitaine d'équipe doit avoir dès qu'il juge nécessaire, accès à ces données.

Article 22

Paragraphe 1

Cas divers entraînant l'annulation de la marque

Relevant de la sanction « carton jaune »

Contestation de la décision arbitrale,

Attitude bruyante ou de nature à déranger les autres joueurs,

Discussion bruyante avec son entraîneur ou avec les spectateurs,

Entrée en contact avec le sol de l'aire de lancer avec son ou ses genoux, sa ou ses mains,

Entrée en contact de toute nature qu'elle soit avec l'aire de jeu. (piste)

Pose de la boule, avant le lancer sur la planche de lancer ou l'aire d'élan.

Faire partir la boule à côté de la planche de lancer.

Lancement direct de la boule sur la piste ou aire de jeu sans qu'au préalable elle ait touché la planche de lancer en quittant la main du joueur.

Prise d'appui sur un mur latéral.

Prise d'appui sur les rambardes ou mains courantes.

Prise d'appui sur le réceptacle de boules.

Attente des boules de retour alors qu'il y en a des présentes dans le réceptacle.

Consommation de boissons alcoolisées sur les pistes ou aux tables de marquage.

Fumer sur les pistes.

Sortir de l'aire d'élan sans autorisation de l'arbitre.

Jouer avant que le voyant vert « piste libre » soit allumé (sauf en cas de défaut signalé).

Paragraphe 2

Relevant de la sanction « carton jaune/rouge »

Lors de la deuxième infraction, donc entraînant obligatoirement l'annulation de la marque.

Marquage suite à la sanction « carton jaune/rouge »

Plein jeu : les quilles renversées marquées d'une croix (X) = 0 point

Déblayage : les quilles renversées marquées d'une croix (X). Le jeu continuant sur les quilles restantes.

le joueur pourra donc ne pas totaliser 9 points sur l'ensemble des quilles renversées.

Exemple :

Premier jet ; 5 quilles renversées et 2^{ème} avertissement = 5 quilles = 0 point

Deuxième jets ; 4 quilles renversées = 4 points

Marquage final du jeu = 0 + 4 = 4 points au lieu de 9 possibles.

Paragraphe 3

Avertissement – expulsion

Les paragraphes précédents on décrit de multiples cas d'annulation 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, à fortiori en cas d'ébriété sur les pistes etc... l'arbitre aura recours au « carton rouge », donc signifiant l'expulsion du joueur.

Le responsable de la C.T qui sera prévenu des faits à la réception de la feuille de match prendra les dispositions nécessaires pour réprimer ce genre d'abus.

Tout litige, porté à la connaissance de la C .S et de la C.T sera traité en réunion par :

La Coordination Technique

Le Comité Directeur du CSD NBC Côte d'Or

La Commission de discipline de la FFBSQ

Les décisions prises seront sans appel.

Article 22 (suite) En cas de mesures disciplinaires à débattre, une réunion de la C.T, qui sera immédiatement suivie d'une réunion du Comité Directeur pourra être prévue en principe tous les premiers lundis de chaque mois de compétition. En principe d'octobre à juin.
En tout état de cause le joueur expulsé sera interdit de compétition tant que son cas n'aura pas été étudié par la C.T et le comité directeur en réunion et aux dates fixées. Il n'y aura pas de réunion spécifique pour une affaire.

Paragraphe 4

Attitude

En toute circonstance, chaque joueur devra respecter une attitude sportive et correcte, tant envers ses partenaires que ses adversaires et que l'arbitre.

Article 23

Défaillance d'une ou plusieurs pistes

Cas d'un quillier à 4 pistes et ayant deux pistes libres.

En cas de défaillance d'une piste, dans la mesure du possible, après accord du capitaine de l'équipe visiteuse, les deux joueurs glisseront sur les autres pistes et reprendront la compétition au début du jeu en cours.

Exemple : pistes de match = 1 et 2, défaillance de la piste 2, dérogation pour terminer le match sur les pistes 3 et 4.

Si tel n'est pas le cas, la rencontre sera rejouée suivant les clauses stipulées dans l'article ci-après.

En cas d'interruption de match par défaillance d'une ou plusieurs pistes, il est fixé un délai d'attente de 1 heure pour permettre une éventuelle remise en état. Le match sera ajourné si la réparation n'aboutit pas dans ce délai.

Si la panne intervient au cours des autres tours, le match sera remis à une autre date avec le nombre de joueurs restant à jouer ou jeux non terminé. Un remplaçant s'il y en avait un et qu'il ne soit pas intervenu pourra également être aligné. La participation des joueurs ne sera pas nominative, mais devra entrer dans le contexte du règlement de qualification régi par l'article des immuables.

Exemple équipe à 4 : la panne intervient en cours de jeu du 2ème passage, celui-ci n'est pas terminé, 3 joueurs par équipes reprendront la compétition lors de la remise de match.

Article 24

Arrêt de jeu

Un joueur peut quitter l'aire de jeu pour satisfaire un besoin naturel, il doit bien entendu en aviser l'arbitre, ou les deux capitaines s'il n'y a pas d'arbitre pour que ceux-ci puissent interrompre le décompte horaire. En cas de blessure, un joueur a 10 minutes pour se faire soigner et reprendre le jeu ou se faire remplacer. S'il a repris le jeu, sur un nouvel arrêt, il doit être remplacé immédiatement, le chrono ne sera pas arrêté et le temps de remplacement ne sera pas décompté du temps de jeu.

Lors d'une panne de piste, dépassant un temps supérieur à 20 minutes, les joueurs sont autorisés à quitter les pistes pour s'asseoir, à remettre leur survêtement et ont droit lorsque la piste est réparée de lancer 5 boules à blanc à la reprise, c'est-à-dire sans quille.

Tous les autres joueurs doivent continuer leur jeu si lors de la réparation aucune gêne n'intervient et que rien d'autre ne s'y oppose.

Article 25

Arbitrage

Au sein du CSD NBC de Côte d'Or évoluent des arbitres délégués conjointement aux arbitres officiels de la FFBSQ.

Leur assistance peut être demandée au CSD Départemental ou à la Coordination Sportive.

Chaque club qui reçoit ou se déplace 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 de la discipline NBC.

Les frais de déplacement et frais d'arbitrage de cet arbitre sont à la charge du club demandeur (barème fixé par le CSD de Côte d'Or).

Article 26

Paragraphe 1

Attribution des points en championnat.

Pour toute compétition en équipe sur 120 jets (4x30 jets 15 plein, 15 déblayage) la notion nombre de quilles pour l'attribution de la victoire est remplacée par la notion nombre de points.

Chaque joueur est en opposition directe avec son adversaire placé sur la piste contiguë sur un quillier à 2 pistes et pour un match sur un quillier à 4 pistes, les joueurs pistes 1 et 2 d'une part et les joueurs pistes 3 et 4 d'autre part.

Lors d'un match sur 120 jets sont attribués

Les points joueur

Les points équipe

Les points bonus

Les points match

Paragraphe 2

Les points joueur

Le joueur qui réalise le meilleur score sur une série de 30 jets (15 plein + 15 déblayage) en confrontation directe avec son adversaire marque 1 point joueur

En cas d'égalité sur une série de 30 jets chaque joueur marque 0,5 point joueur

Article 26 (suite)

Attribution de points en championnat

Paragraphe 3

Les points équipe

Chaque joueur qui marque plus de 2 points dans son match en opposition directe avec son adversaire sur 4 x 30 jets rapporte	1 point équipe
En cas d'égalité points joueurs (2 à 2) c'est le joueur qui renverse le plus de quilles dans son match en opposition directe avec son adversaire qui marque	1 point équipe
En cas d'égalité de points joueurs (2 et 2) et égalité de quilles renversées entre les 2 joueurs en opposition directe, les concurrents marqueront chacun	0.5 point équipe
Possibilité pour une équipe à 4 de marquer un maximum de	4 points équipe
et un minimum de	0 point équipe

Paragraphe 4

Points supplémentaire ou points bonus

L'équipe qui renverse le plus de quilles au total final est crédité de	2 points bonus
En cas d'égalité de quilles au total final entre les deux équipes chaque équipe est créditée de	1 point bonus

Paragraphe 5

Points match.

Le vainqueur du match 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 aura match nul.	
Une victoire est créditée de	2 points match
Un match nul est crédité de	1 point match
Une défaite est créditée de	0 point match
Un forfait est crédité de	0 point match

Article 27

Classement

Paragraphe 1

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 joueurs
Le classement englobera donc, le nombre total de match, les matches extérieurs, les matches à domicile les victoires, les matches nuls, les défaites, les forfaits, les points match positifs et négatifs, les points équipes positifs et négatifs, les points joueurs positifs et négatifs, les moyennes de quilles extérieure, domicile et générale.

Paragraphe 2

Etablissement du classement

Les équipes seront classées suivant le nombre de points match positifs de façon décroissante.
En cas d'égalité de points match positifs,
Les équipes son 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 joueurs positifs de façon décroissante
S'il y a toujours égalité,
Les équipes seront départagées par les points joueurs 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'établi en comparaison directe entre les équipes concernées par le total de quilles renversées de façon décroissante lors des matches à l'extérieur en ne tenant pas compte des matches entre les équipes concernées par l'égalité

Paragraphe 3

Exemple attribution point match, valable aussi 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

Article 27 (suite)

Paragraphe 4

Attributions des points en cas de forfait

Pour l'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 l'équipe 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 joueurs en négatif

Paragraphe 5

Etablissement classement pour les équipes à 2 féminines et jeunes

Féminines ;

Dans le cas d'un championnat en équipes à 2 avec attribution de points, ce sont les équipes classées aux 3 premières places qui sont qualifiées pour les championnats de France par équipes (le nombre peut évoluer en fonction des décisions du Comité National NBC).

Jeunes

Tous les ans, la commission sportive choisie entre un championnat en équipes à 2 ou un tournoi en équipe à 2

Dans le cas d'un tournoi en équipes à 2, plusieurs tours sont établis, à chaque fois sur un quillier différent le total de quilles tombées, à chaque tour par équipes, donnera le classement final du tournoi.

Dans le cas d'un championnat en équipe à 2 par groupe avec attribution de point, ce sont les premiers de chaque groupe qui est qualifiés avec les meilleurs 2èmes pour disputer en match par élimination le titre et les places d'honneurs du championnat départemental équipes à deux jeunes (suivant le nombre de groupes, Le CSD et la Coordination sportive décident du nombre de qualifiables pour les finales.

Article 28

Paragraphe 1

Montées, descentes équipes à 4

Il y a une montée par groupe en équipe à 4, voire deux, suite à match de barrage entre Le 7ème du groupe supérieur et le 2ème du groupe inférieur en match Aller et Retour. Match Aller sur le quillier du 7ème, match Retour sur le quillier du 2ème.

Dans le cas où les deux équipes sont du même club, un seul match aura lieu.

Paragraphe 2

Montée du champion Régional 1 à 4 joueurs

L'équipe terminant 1^{ère} de Régional 1 à 4 est qualifiée pour la montée en National 1 ; Elle est également qualifiée avec le 2ème pour disputer les championnats de France Equipe à 6 division National 2.

Dans la mesure où le club de cette équipe refuse l'accession en National 1 ce sera l'équipe 2ème du régional 1 à 4 qui sera appelée en remplacement.

Pour le cas où l'équipe classée 1ère de régional 1 à 4 est une équipe seconde de National 1, il sera automatiquement fait appel au second de régional 1 à 4.

Pour le cas où l'équipe classée 2ème de régional 1 à 4 est une équipe seconde de national 1 ou si le club de cette équipe refuse l'accession en national 1, il peut être fait appel au 3ème du classement de régional 1 à 4. Un club champion de Côte d'Or, qui évolue sur un quillier à 2 pistes, 4 pistes ou 6 pistes ne peut refuser l'accession à la division de National 1 masculin plus de 2 années consécutives sous peine de sanction définie par le Comité National NBC et la Coordination Technique Nationale. (Assimilable à un forfait général).

Tout club de régional 1 à 4, qualifié pour la montée en National, devra confirmer sa participation ou renonciation pour la saison suivante au C.S.D de son département d'appartenance dans les 8 jours à compter de la notification de sa qualification par ce même C.S.D.

Il en sera de même pour le second en cas de désistement du 1^{er} et du 3ème en cas de désistement du 2ème.

Paragraphe 3

Montée du champion de Départemental 1, 2, 3, 4 à 4 joueurs

Le champion de départemental 1 à 4 montera en Régional 1 à 4,

Le champion de Départemental 2 à 4 montera en Départemental 1 à 4,

Ainsi de suite, si les champions ne sont pas barrés par l'article (pas plus de 2 équipes du même club dans le même groupe) dans ce cas il sera fait appel au second, ainsi de suite si même problème.

Un match de barrage est disputé entre chaque 7ème de groupe supérieur et 2ème du groupe inférieur.

- le vainqueur restera dans le groupe supérieur ou montera dans le groupe supérieur s'il n'est pas barré par l'article (pas plus de 2 équipes du même club dans le même groupe).
- Si le 7ème du groupe supérieur perd les barrages et que le 2ème du groupe inférieur ne peut monter dans le groupe supérieur à cause de l'article (pas plus de 2 équipes du même club dans le même groupe), le 7ème du groupe supérieur est maintenu dans son groupe.
- Si le 2ème du groupe inférieur prend la place du 1^{er} de son groupe pour la montée dans le groupe supérieur, le match de barrage aura lieu pour le côté sportif, quel que soit le résultat, le 7ème du groupe supérieur sera maintenu dans son groupe.

Article 28 (suite)

Paragraphe 4

Descente de Régional 1 à 4 joueurs

Le dernier du classement général est relégué dans la division inférieure. Il y a une ou deux relégations de prévue, sauf cas exceptionnel.

- S'il y a une relégation de National 1 de un, deux ou trois clubs de Côte d'Or, il y aura autant de relégation de Régional 1 à 4 en départemental 1 à 4 et ceci en cascade dans toutes les divisions.

Descente de Régional 1 à 4 joueurs

- Si parmi les clubs relégués de National 1, il y en a un qui est touché par l'article (pas plus de 2 équipes de même club dans le même groupe), la première relégation concernera le club touché par cet article, et a cet effet, le club dernier de Régional 1 à 4 qui devait logiquement être relégué est maintenu dans la mesure où il n'y a qu'une relégation en National 1.
- Le dernier de Régional peut être maintenu si il y a une montée en National.
- Le dernier d'un groupe peut être également maintenu si dans le groupe inférieur le champion qualifié pour la montée ou le 2^{ème} gagnant les barrages est une équipe du même club.
- S'il y a une ou plusieurs descentes de National 1, les résultats des barrages resteront sportif.

Paragraphe 5

Montées, descentes équipes à 4

Descente de départemental 1, 2, 3 etc....

Tous les groupes sont tributaires de la ou des descentes de Régional 1 à 4 ; Tous les motifs de relégations sont identiques.

Une exception pour le dernier groupe en hiérarchie, il sera autorisé d'avoir plus de 2 équipes du même club.

En tout état de causes, la C.S se réserve le droit de procéder au nivellement des divisions, si la disproportion du nombre d'équipes dans les poules est trop importante.

Article 29

Paragraphe 1

Montées, descentes équipes à 2

Montées

En régional 1 à 2 il n'y a pas de montée. Le champion, le vice-champion et le 3^{ème}, sont qualifiés pour participer aux championnats de France par équipes (nombre fixé par le CN). En régional 2, 3, 4 à 2 joueurs et en départemental 1, 2, 3, 4 etc. à 2 joueurs, il y a une ou deux montées par groupe dans la division supérieure.

Les champions de chaque groupe sont qualifiés pour la montée dans la division supérieure. Si ils ne sont pas touchés par l'article (pas plus de 3 équipes à 2 du même club dans le même groupe) ce sera l'équipe classée immédiatement après au classement général qui sera qualifiée pour la montée.

Un match de barrage est disputé entre chaque 7^{ème} du groupe supérieur et le 2^{ème} du groupe inférieur.

- Le vainqueur restera dans le groupe supérieur ou maintenu dans le groupe supérieur,
- S'il n'est pas barré par l'article (pas plus de 3 équipes du même club dans le même groupe)
- Si le 7^{ème} du groupe supérieur perd les barrages et que le 2^{ème} du groupe inférieur ne peut monter dans le groupe supérieur à cause de l'article (pas plus de 2 équipes du même club dans le même groupe) le 7^{ème} du groupe supérieur est maintenu dans son groupe.
- Si le 2^{ème} du groupe inférieur prend la place du 1^{er} de son groupe pour la montée dans le groupe supérieur, le match de barrage aura lieu pour le côté sportif, quelque soit le résultat, le 7^{ème} du groupe supérieur sera maintenu dans son groupe.

Paragraphe 2

Descentes

Que ce soit en régional 1, 2, 3, 4 à 2 joueurs ou en départemental 1,2, 3, 4 etc. à 2 joueurs, il y a une ou deux descentes par groupe sauf cas exceptionnel.

La dernière équipe d'un groupe peut être maintenue si le premier du groupe inférieur ou le 2^{ème} du groupe inférieur gagne le match de barrage est une équipe du même club qui est appelé à monter.

Si il y a une descente d'une équipe dans le groupe inférieur et que cette équipe est confrontée à l'article (pas plus de 3 équipes à 2 du même club dans le même groupe). Ce sera l'équipe la moins bien classée des équipes du même club qui descendra en groupe inférieur.

Une exception pour le dernier groupe en hiérarchie, il sera autorisé d'avoir plus de 3 équipes du même club.

Article 30

Paragraphe 1

Report et avancement de match

Report de match

Les dates du calendrier, fixées par la Coordination Sportive sont à respecter impérativement.

Un report de match est cependant possible dans les circonstances suivantes :

Neige / brouillard / verglas / épidémies justifiées par certificat médical. Accident de trajet pour se rendre au match / défaillances des pistes.

Article 32 (suite)

Paragraphe 1

Equipes à 6 de National /Les 6 meilleures moyennes du club forment l'équipe
En équipes à 4 : Les 4 meilleures moyennes du club forment l'équipe 1 si pas d'équipe en National.
En équipes à 2 : La formation des équipes et leur classement hiérarchique est établi en fonction de la moyenne des joueurs qui les composent, pour les clubs évoluant en National, les 6 meilleures moyennes du club devront obligatoirement évoluer en Régional ou à défaut si pas d'équipe engagée en Régional à 2, dans les équipes les plus hautes en hiérarchie engagées dans le championnat par club, pour les clubs évoluant uniquement en départemental, les équipes seront constituées hiérarchiquement en fonction de la moyenne des joueurs qui les composent.

Paragraphe 2

Titulaire d'équipe

Un joueur n'ayant pas participé au championnat l'année précédente, ou n'ayant pas le nombre de match nécessaire, soit la moitié des matches plus un, du championnat dans lequel il était engagé, ne pourra pas être classé dans les immuables d'une équipe, mais pourra être titulaire.

Article 33

Paragraphe 1

Immuables

Un joueur déclaré immuable dans une équipe n'a pas le droit de jouer dans une équipe classée hiérarchiquement inférieure, mais peut éventuellement monter dans une équipe classée hiérarchiquement supérieur.
Sont déclarés immuables les 3 meilleures moyennes pour les équipes à 6.
Sont déclarés immuables les 2 meilleures moyennes pour les équipes à 4.
Est déclarée immuable la meilleure moyenne pour les équipes à 2.
Les joueurs déclarés immuables pour les équipes à 4 ne sont immuables que pour les équipes à 4.
Les joueurs déclarés immuables pour les équipes à 2 ne sont immuables que pour les équipes à 2
Seront classés immuables tous les joueurs qui auront fait plus de la moitié des matches en équipes à 4 ou à 2 joueurs la saison précédente.
Un joueur non titulaire d'une équipe à 4 ou à 2, est autorisé à remplacer un joueur titulaire de n'importe quelle équipe tant que sa moyenne n'excède pas de 20 quilles la moyenne du joueur titulaire à remplacer.
(Moyennes sur le listing de composition d'équipes comme stipulé à l'article 32, formation d'équipe).
La moyenne d'un joueur en cas de mutation (département ou inter département) le suit dans son nouveau club.

Paragraphe 2

Immuables Equipe de national à 6 joueurs

Club engagé en National ayant des équipes réserve à 4 en Régional ou Régional et Départemental ou uniquement Départemental.
Les 6 meilleures moyennes du club formeront l'équipe.
Sont immuables les 3 meilleures moyennes de l'équipe. Seul un joueur à la fois parmi les trois autres moyennes de l'équipe est autorisé à jouer dans l'équipe 1 de Régional.1 à 4 joueurs ou dans l'équipe à 4 seconde, la plus haute en hiérarchie du club.
En cas de renoncement au championnat national de joueurs parmi les 6 meilleurs moyennes du club, ces joueurs seront autorisés à jouer et devront obligatoirement être engagé, dans la mesure où ils participent au championnat à 4 dans l'équipe seconde la plus haute en hiérarchie du club et ne pourront pas jouer en national pour la saison en cours. S'il y a transgression de cette règle, tous les matches ou l'un de ces joueurs aura été alignés en (Régional ou Départemental) seront déclarés perdu pour l'équipe.
La règle des immuables à 4 pour la descente en équipe inférieure pour les joueurs de cette équipe seconde étant conservée.

Paragraphe 3

Immuables équipe de régional.1 à 4 joueurs

Club engagé en régional.1 (n'ayant pas d'équipe de National) mais ayant des équipes réserves à 4 de régional et départemental ou uniquement de départemental.
Les 4 meilleures moyennes du club formeront l'équipe la plus haute en hiérarchie du club.
Sont immuables les 2 meilleures moyennes de l'équipe. Seul un joueur à la fois parmi les deux autres moyennes de l'équipe est autorisé à évoluer dans l'équipe seconde la plus haute en hiérarchie du club. La formation des équipes suivantes s'effectuera au cumul de la moyenne des joueurs qui les composent par ordre hiérarchiquement décroissant.
En cas de renoncement au championnat régional.1 de joueur parmi les 4 meilleures moyennes du club, ce ou ces joueurs seront autorisés à jouer mais devront obligatoirement être engagé dans la mesure où ils participent au championnat à 4 dans l'équipe seconde la plus haute en hiérarchie du club et ne pourront pas jouer en régional.1 à 4 pour la saison en cours. La règle des immuables pour la descente en équipe inférieure de cette équipe seconde étant conservée. La formation des équipes suivantes s'effectuera au cumul de la moyenne des joueurs qui les composent par ordre hiérarchique décroissant.

Paragraphe 4

Immuables équipe de Départemental.1 à 4 joueurs

Club engagé en Départemental.1 à 4 joueurs (n'ayant pas d'équipe de régional) mais des équipes secondes en Départemental.
Mêmes règles et mêmes sanctions (définie au paragraphe 2 de cet article) à appliquer.

Paragraphe 5

Immuables équipes à 2 joueurs

Est immuable pour toutes les équipes inférieures en hiérarchie la meilleure moyenne de l'équipe.
Le joueur non immuable de l'équipe est autorisé à remplacer uniquement dans l'équipe directement inférieure en hiérarchie.

Article 33 (suite)

Paragraphe 6

La C.S se réserve le droit

En cas de moyenne trop voisine, de prendre en considération le nombre de matches disputés par un joueur en équipe supérieure par rapport à un autre n'ayant évolué qu'en équipe inférieure. La coordination Sportive pourra faire intervenir le prorata des matches disputé par l'un ou l'autre des joueurs dans l'une ou l'autre de divisions.

Paragraphe 7

Dérogation

En cas de défaillance physique prolongée ou de méforme prolongée, par suite de maladie ou d'accident d'un joueur immuable, la possibilité est offerte au club qui en fera la demande d'avoir une dérogation pour son remplacement et pour permettre au joueur défaillant de s'aligner dans l'équipe inférieure hiérarchiquement. Cette demande sera adressé à la C.T qui statuera en se référant aux paragraphes 1.2.3 de l'article 33.

Paragraphe 8

Règle impérative

Tout joueur, ainsi dégagé pour l'équipe inférieure devra reprendre sa place dès que sa condition physique le lui permettra et que son club le re-titularisera dans son équipe d'origine. Si tel n'est pas le cas ce sera la C.T qui au vu des résultats de ce joueur décidera de la date de reprise dans son équipe d'origine. Pendant toute la durée de la dérogation, aucun autre joueur de l'équipe d'appartenance initiale du joueur défaillant ne pourra descendre en équipe inférieure.

Article 34

Paragraphe 1

Individuels

Les individuels sont organisés aux dates fixées par le CSD NBC Côte d'Or pour les catégories sénior, junior, et vétéran masculin et féminin.

Les éliminatoires se disputent sur 3 tours plus la finale.

Ils servent à attribuer les titres de champions de Côte d'Or dans toutes les catégories, ils déterminent les places d'honneurs et les places qualificatives pour les championnats de France.

Les individuels, catégories jeunes (voir paragraphe 3 du présent article)

Sont qualifiés pour les éliminatoires individuels :

En masculin sénior Régional :

Tous les joueurs titulaires des équipes de Régional à 4 et National à 6, et tous les joueurs s'alignant en Régional à 2 sans être titulaire de National ou d'une équipe à 4 joueurs.

En masculin sénior Départemental :

Tous les joueurs titulaires des équipes de Départemental à 4, les joueurs s'alignant en départemental à 2 sans être titulaire d'une équipe à 4 et tous joueurs ayant une licence sportive en règle.

En masculin junior :

Tous les joueurs ayant une licence sportive en règle

En masculin vétéran A :

Tous les joueurs ayant une licence sportive en règle

En masculin vétéran B :

Tous les joueurs ayant une licence sportive en règle

En féminin sénior :

Toutes les joueuses ayant une licence sportive en règle

En féminin junior :

Toutes les joueuses ayant une licence sportive en règle

En féminin vétéran A :

Toutes les joueuses ayant une licence sportive en règle

En féminin vétéran B :

Toutes les joueuses ayant une licence sportive en règle

Paragraphe 2

Le titre et les places d'honneurs

Sont attribués suivant les qualifications et au nombre de quilles abattues, pour toutes les catégories.

Paragraphe 3

Eliminatoire Cadet et Minimes :

Les cadets et minimes disputeront un tour éliminatoire et une finale en fin de championnat. Le règlement sera défini chaque année au vu du nombre d'inscrits.

Les cadets et minimes masculins et féminins suivant l'évolution du règlement international pourront être amenés à disputer les finales sous forme de matches par élimination en système de jeu « sprint » avec attribution de points et la règle des jets en Or en cas d'égalité de point équipe et de points joueurs.

Paragraphe 4

Aménagement d'horaire

Des aménagements d'horaire sont autorisés lors des trois tours éliminatoires (Travail de soirée ou de nuit, ou du samedi). Les joueurs ou joueuses qualifiées auront la possibilité de permutation à condition d'entente entre eux et d'en aviser rapidement le responsable de la Coordination Sportive et impérativement le responsable de la catégorie qui établira le tour suivant en conséquence. Si ces conditions ne sont pas requises aucune réclamation ne sera prise en compte.

Lors de la finale les horaires sont figés. Pas de possibilité de permutation.

Un joueur ou une joueuse qui ne termine pas son jeu, a le droit de reprendre la compétition le tour suivant si son résultat le ou la qualifie. Un arrêt ne signifie pas abandon.

Article 35

Paragraphe 1

Retard des joueurs aux individuels

Pour les individuels, tous les joueurs ou joueuses doivent se présenter 15 minutes minimum avant l'heure de leur entrée en jeu.

Le retardataire sera attendu jusqu'à son heure d'entrée en jeu prévue sur le calendrier de ce championnat, à ce moment, l'arbitre ou le responsable de la catégorie ou simplement le responsable du pupitre met le jeu du retardataire en service et enclenche la minuterie ou s'il y a pas de contrôle sur les pistes, prend l'heure à la pendule ou à la montre.

Le retardataire sera averti à son arrivée du temps restant et il pourra prendre la partie en cours, avec la possibilité s'il le désire, de jouer ses boules d'échauffement, mais il devra s'arrêter selon le cas :

Minuterie sur les jeux ; Dès que son jeu ne redescend plus.

Contrôle à la pendule ou à la montre ; Dès que la personne responsable du chronomètre lui sera signifiée. l'arrêt de la durée de jeu (12 mn après l'heure de départ prévue).

Si le retardataire entre en piste pendant le 2^{ème} jeu de ou des autres concurrents, il devra impérativement s'arrêter dès la fin du jeu en cours des autres concurrents.

Ceci étant valable également s'il y a retard général de la compétition et malgré cela retard de joueur. Pour ce cas cependant il ne serait plus pris en compte l'heure normale de la compétition mais l'heure réelle du début du tour du joueur retardataire.

Paragraphe 2

Sur classement

Un joueur peut être sur classé, mais il ne pourra plus concourir dans sa catégorie.

Paragraphe 3

Ordre de jeu

En individuel, la moyenne la plus élevée débute sur la piste 1 pour la distance de 120 jets.

Aucun changement au calendrier 15 jours avant la compétition.

Un joueur ayant un arrêt sur blessure ou maladie grave en cours de saison participera aux individuels sur la moyenne obtenue avant son arrêt, dans la proportion des matches requis pendant son temps présent.

Paragraphe 4

Forfait

Un joueur forfait lors d'un championnat individuel, ne pourra pas participer à aucun championnat individuel l'année suivante.

Une amende sera infligée au club d'appartenance du joueur forfait. Un certificat médical sera exigé dans le cas d'une maladie ou d'une blessure. La C.S avertira la C.T de Côte d'Or qui décidera de la recevabilité et qui prendra la décision de levée éventuelle de la sanction.

Les clubs ont la possibilité de répercuter sur les joueurs les amendes infligées.

Le montant des amendes est fixé par le Comité directeur du CSD NBC Côte d'Or.

Article 36

Coupe de Bourgogne

La coupe de Bourgogne est organisée par le CSD NBC de Côte d'Or avec le concours de la C.S.

Elle est réservée uniquement aux clubs du département de Côte d'Or.

Un droit d'engagement est demandé aux clubs, son montant est fixé par le Comité directeur du CSD NBC de Côte d'Or.

Les jeux sont payants et à régler par les joueurs au responsable présent du club où se déroule la rencontre.

Les inscriptions d'équipes doivent parvenir à la commission sportive à la date fixée par celle-ci sur la demande qu'elle fait parvenir à tous les clubs Du CSD NBC de Côte d'Or.

La numérotation et la composition des équipes seront notifiées sur le courrier d'engagement envoyé dans les délais à la C.S. Seules les équipes inscrites dans ces conditions seront qualifiées.

Le tirage au sort définit les différentes rencontres.

Les matches se déroulent sur pistes neutres, sauf pour le cas d'opposition d'équipes du même club ou de club jouant sur les mêmes pistes.

La coupe se dispute sur 5 années. Le club vainqueur la remet en jeu la saison suivante. C'est le club le plus suivant vainqueur sur les 5 ans qui remporte définitivement le trophée. En cas d'égalité de victoire entre les clubs un match d'appui sera organisé sur pistes neutres pour désigner la vainqueur final.

L'épreuve se déroule sur 120 jets en équipe de 2 joueurs au total de quilles sans attribution de points.

La finale se dispute à une date immuable, fixée par la C.S et le CSD NBC de Côte d'Or, elle se déroule sur les pistes du dernier vainqueur.

Pendant le match un seul joueur sur les deux peut être remplacé.

Le remplaçant ne devra pas avoir 10 quilles de plus en moyenne par rapport au titulaire absent et devra avoir été éliminé au minimum au tour précédent ou non inscrit dès le départ.

Les moyennes entrant en ligne de compte, sont celles communiquées en début de saison (basé sur la fiche de renseignements des clubs). Aucune bonification n'est allouée.

Article 37

Paragraphe 1

Tournois, Coupes et Challenges

Le CSD NBC de Côte d'Or et les clubs qui mettent en compétition tournois, coupes et challenges, sont seuls habilités à établir ou à modifier le règlement de ces manifestations. En cas de modifications, celles-ci seront communiquées aux clubs avant inscriptions.

Les clubs ont obligation de prévenir le CSD de Côte d'Or pour tous tournois, coupes et challenges qu'ils souhaitent inscrire au calendrier, lors de l'AG de fin de saison.

Les imprimés d'engagement devront être envoyés par le club organisateur, 1 mois avant la date de début

Article 37 (suite)

Paragraphe 1

de la compétition. Seul le club organisateur, est apte pour accepter des équipes non inscrites au programme suite à un oubli ou à un engagement tardif. Le programme de la manifestation devra parvenir aux clubs, 15 jours avant le début de la compétition.

En principe et suivant la forme de ces compétitions, la liste nominative des éléments composants les équipes doit être donnée avant l'entrée en piste.

Pour certaines compétitions le barème de bonifications entre en vigueur

Les clubs qui participent le font en connaissance du règlement et doivent s'y plier.

Paragraphe 2

Remise des prix

Lors de la remise des récompenses, si le club vainqueur n'est pas représenté, le trophée sera remis au club classé deuxième. Cependant le vainqueur absent garde son nom au palmarès.

Les résultats des tournois, coupes et challenges organisés par les clubs devront parvenir à la commission sportive du CSD de Côte d'Or pour information et enregistrement.

Bonifications

Un barème de bonification est établi chaque année.

Les bonifications sont uniquement réservées aux coupes et challenges dont le règlement les impose.

Les bonifications sont la propriété du joueur, en cas de changement de club, les bonifications sont conservées par le joueur.

Tout joueur abandonnant la compétition 3 ans et plus, se verra allouer le maximum de bonification à sa reprise.

Tout joueur arrêtant la compétition moins de 3 ans, reprend les bonifications qu'il avait à son interruption

Tout nouveau joueur prenant sa première licence, se voit attribuer le maximum de bonification.

Barème :

Moyennes	Bonification
000 - 400	20 quilles
401 - 425	16 quilles
426 - 450	12 quilles
451 - 475	8 quilles
476 et plus	0 quille

Ce barème est basé sur la distance de 120 jets (4 x 30 jets 15 plein + 15 déblayage). Ces bonifications sont valables sur toute la durée de la saison.

Tout nouveau joueur titulaire d'une équipe, débutant sans moyenne, pourra être remplacé uniquement par des joueurs possédant des bonifications. Seul cas où les 20 quilles d'écart n'entre pas en jeu.

Article 39

Mutations

La période de mutation est comprise entre le 1 juin et le 30 juin de chaque année, suivant le règlement de la FFBSQ. La mutation est à adresser accompagnée du chèque dont le montant est fixé par le Comité directeur du CSD NBC par lettre recommandée au secrétariat national du CN NBC.

Pour un joueur de nationalité étrangère désirant muter dans un club français, la mutation ne sera effective qu'accompagnée d'une lettre de sortie de la fédération quittée ainsi qu'un document officiel faisant mention de la moyenne de ce joueur durant la saison écoulée.

Procédure pour les demandes de mutation.

Les imprimés de demande de mutation sont disponibles auprès du secrétariat du CSD NBC de Côte d'Or. Chaque club devra à l'aide d'un imprimé spécifique fourni, en faire la demande auprès du secrétariat.

Sur cet imprimé le club donnera le nombre de folio de demande de mutation qui lui seront utiles en nommant le ou les joueurs qu'il va accueillir pour la prochaine saison.

IMPORTANT

Article 40

MATCHES AUTORISES PAR JOUEUR

Un match par jour

Un joueur ou une joueuse ne peut disputer deux matches ou plus dans la même journée, quel que soit la compétition et quel que soit la catégorie d'âge.

La seule dérogation est pour une compétition par élimination se déroulant sur une journée.



La Coordination Sportive, le Coordination Technique, le CSD de Côte d'Or se réservent le droit de modifier ce règlement dans l'intérêt du sport de quilles.

La Coordination Sportive dans le cadre des évolutions réglementaires au niveau national ou international, se réserve le droit de modifier ce règlement dans l'intérêt du sport de quilles.

La Coordination Sportive et la Coordination Technique se réservent le droit de soumettre les litiges à l'arbitrage des règlements administratifs de la FFBSQ en cas de récidive ou de refus de se plier aux éventuelles sanctions.

Article 41

REGLE IMPERATIVE

**AUCUNE MODIFICATION A CE REGLEMENT N'INTERVIENDRA EN COURS
D'ANNEE SPORTIVE**

Propriété CSD NBC de Côte d'Or Publication du 25 mai 2014