

REGLEMENTS
DES
COMPETITIONS

DE LA FEDERATION VAUDOISE
DES CLUBS DE QUILLES

Fondée en 1959

TITRE PREMIER

Généralités.

Art. 1.

Le comité attribue l'organisation et la responsabilité de chacune des compétitions à un de ses membres.

Art. 2.

Tout club désirant participer aux compétitions doit remplir le bulletin d'inscription officiel et le renvoyer, dans le délai fixé, au responsable désigné par le comité.

Art. 3.

L'assemblée des délégués décide de la formule ainsi que le mode de championnat Interclubs et de la Coupe.

Art. 4.

Les modalités de promotion et de relégation devront être annoncées avant le début du championnat interclubs.

Art. 5.

Un club a le droit d'inscrire plusieurs équipes. Elles auront chacune leur autonomie et un responsable différent.

Art. 6.

Un club qui demande un congé dans les délais d'inscription sera relégué en série inférieure pour la saison suivante. Sa place sera prise par une équipe promue en plus sur le championnat précédent.

Art. 7.

Un club qui demande un congé lorsque le calendrier est définitivement établi et qu'aucune modification n'est possible sera classé dernier de son groupe et automatiquement relégué en série inférieure.

Art. 8.

Les joueurs d'un club qui arrête en cours de compétition ont le droit de changer de club et de jouer.

Art. 9.

Après renouvellement, les licences seront publiées.

Art. 10.

Les nouveaux licenciés peuvent pendant 3 saisons être alignés comme 6^{ème} joueur dans le championnat interclubs exclusivement. Ainsi que tous les vétérans à partir de 65 ans. Il y aura donc 2 éliminés dans l'équipe qui joue avec un débutant ou un vétéran. Pour le calcul des 3 ans, il s'agit de la première licence et non d'une reprise de licence. **Article abrogé**

Art. 11.

Les matchs se jouent en respectant le calendrier établi.

Art. 12.

Le jeu 1 est toujours celui de gauche et le jeu 2 celui de droite.

Art. 13.

Un club incomplet en compétition d'équipes, lorsque le match commence, peut inscrire un joueur en dernière position. Si ce dernier n'est pas arrivé à la fin de la 1^{ère} série, le match est perdu par forfait pour l'équipe incomplète.

Art. 14.

Si un club se retire en cours de compétition, tous les matchs joués contre lui sont annulés et les points retirés. Il est automatiquement classé en dernière position.

Art. 15.

Lors des compétitions, le joueur a l'obligation d'utiliser au moins deux boules différentes se trouvant dans le local. Les boules privées sont interdites.

Art.16.

Si un club possède ses propres boules, il peut les utiliser, mais il a l'obligation de les mettre à disposition des autres joueurs pour la compétition en cours et pour les entraînements.

Art. 17.

Si la première quille est déplacée suffisamment pour pouvoir être remplacée par une autre, le coup est valable, mais seules les quilles tombées seront comptées.

Art. 18.

En cas de panne mécanique ou électrique, et si le joueur le demande, il lui sera permis un coup d'essai. Les cordes nouées n'entrent pas en ligne de compte.

Art. 19.

Si un jeu tombe complètement en panne pendant un match, alors que chacune des équipes a une chance de le gagner, celui-ci est à rejouer. Par contre, si l'on accorde à une équipe que des 9 pour le solde des coups restants à jouer, et qu'il n'y a aucune possibilité pour elle de gagner, le match est reconnu valable.

Art. 20.

Tout forfait dans une compétition d'équipes sera pénalisé d'une amende de 50.-Frs. Ce montant sera facturé à l'équipe responsable du forfait.

Art. 21.

Le club déposant un protêt devra accompagner sa demande d'un montant de 50.- Frs. Pour la couverture des frais. Ce montant sera définitivement payé par le perdant du protêt.

Art. 22.

Tous les cas non prévu par les présents règlements seront tranchés par le comité dans l'intérêt de notre sport, de chacun en particulier et de notre Fédération.

TITRE II

Championnat Interclubs vaudois.

Art. 23.

Le championnat Interclubs vaudois est une compétition par équipes à laquelle peuvent participer tous les clubs affiliés à la FVCQ. Elle a pour but de mettre en jeu le titre de champion vaudois de chaque catégorie.

Art. 24.

Le club recevant paye les frais de jeu durant le match.

Avant le match, les heures d'entraînement sont les suivantes :

--18h45 – 19h45 entraînement des visiteurs

--19h45 – 20h15 entraînement du club local

--20h15 début du match (les coups croisés sont supprimés)

Une modification à cet horaire peut être apportée par le responsable de l'Interclubs suite à diverses obligations.

Art. 24 bis.

Sur jeu neutre, les frais de jeu durant le match sont pris en charge par les 2 clubs en compétition.

L'ordre d'entraînement est fixé par le responsable de l'Interclubs en respectant une rotation des entraînements.

L'ordre de jouerie est tiré au sort le jour du match.

La 1^{ère} équipe qui s'entraîne est responsable de la feuille de match.

Entraînement : 1^{ère} équipe de 18h45 à 19h30- 2^{ème} équipe de 19h30 à 20h15.

Début des matchs : 20h15 (les coups croisés sont supprimés)

Art. 25.

Après contrôle, si un joueur n'est pas en ordre avec la Fédération, le club aura une amende de 70.-Frs. Et perdra le match par forfait.

Art. 26.

Les matchs se jouent au minimum avec 4 joueurs et au maximum avec 6 joueurs

- a) avec 4 joueurs, tous les résultats comptent
- b) avec 5 joueurs, le plus petit résultat est éliminé
- c) avec 6 joueurs, les 2 plus petits résultats sont éliminés.

Art. 27.

Chaque joueur joue 2 séries de 10 coups, avec 2 coups d'essais avant la première série. Un joueur du club recevant joue le premier, suivi d'un joueur du club visiteur et ainsi de suite. Si un club aligne moins de joueurs que l'autre, il a le droit de les placer dans l'ordre qui lui convient, étant bien entendu que le club recevant doit toujours jouer le premier. Pour la 2^{ème} série, le responsable a le droit de changer l'ordre de jouerie de ses joueurs.

Modification : chaque joueur joue 2 séries de 11 coups sans coups d'essais. Le plus petit coup de chaque série est annulé.

Nouvelle modification : chaque joueur joue 2 séries de 10 coups avec 1 coup d'essai à chaque série.

Art. 28.

Le total des 10 coups de chaque joueur, inscrit sur la feuille de match, doit être immédiatement contrôlé et reconnu exact avec le marquage obligatoire qui se fait au tableau. En aucun cas des corrections ne peuvent être faites sur les feuilles de matchs après effaçage des résultats inscrits au tableau.

Art. 29.

Les points suivants sont attribués aux clubs lors de chaque rencontre :

- 3 points pour un match gagné ou forfait de l'adversaire
- 2 points pour un match nul
- 1 point pour un match perdu
- 0 point pour un forfait de l'équipe

Art. 30.

La feuille de match est à envoyer de suite au responsable de l'Interclubs. La feuille de match non rentrée 8 jours après la date du match, fait perdre le club recevant par forfait (0 point), sans avertissement et sans possibilité de recours. Pour le club visiteur, il sera marqué les points acquis selon l'article 29.

Art. 31.

En cas de renvoi d'un match, il faut trouver un arrangement avec l'autre équipe, fixer une nouvelle date et aviser le responsable de l'Interclubs (seulement si le match est retardé) en lui indiquant la nouvelle date. Les matchs renvoyés seront joués dans la prochaine semaine libre. Le club adverse n'est pas obligé d'accepter un renvoi.

Art. 32.

Pour les différents titres de champions vaudois Interclubs et les barrages, les jeux doivent être neutres. Il appartient au responsable de l'Interclubs de choisir les jeux.

Art. 33.

Le responsable de l'Interclubs fera disputer les matchs de barrages en fin de championnat afin que la situation soit claire pour le début du prochain championnat. Tous les clubs ex-aequo concernés pour le titre, une promotion ou une relégation devront être départagés.

Art. 34.

En cas d'égalité, les matchs de barrages ainsi que les finales se rejouent immédiatement, mais pas nécessairement avec les mêmes joueurs.

Art. 35.

En cas d'impossibilité de rejouer immédiatement un match, le responsable de l'Interclubs doit être avisé de suite. C'est ce dernier qui fixera une nouvelle date et éventuellement un autre jeu.

Entraide entre équipes

Art. 36.

L'entraide est possible entre tous les clubs de la Fédération Vaudoise des Clubs de Quilles.

Art. 37.

Un club ne peut disputer un match avec 3 joueurs. Il peut avoir recours à l'entraide, sans limitation de séries, de local ou de licences.

Art. 38.

En aucun cas un 2^{ème} joueur ne peut être transféré sous peine de voir le match perdu par forfait.

Art. 39.

Un joueur peut disputer plusieurs matchs par semaine. Pas de restriction sur le nombre de match où il aide une autre équipe.

Les remplaçants peuvent **seulement compléter une équipe, mais en aucun cas prendre la place d'un joueur présent** qui débute ou joue mal. La priorité devra impérativement être donnée aux joueurs présents inscrits avec l'équipe.

Art. 40.

L'entraide ne concerne que le championnat Interclubs, elle n'est pas valable pour les autres compétitions.

Art. 36.

Remplacé par : (toutes les règles antérieures sont caduques).

Nouvelle règle pour les équipes en sous effectif pour les matchs en championnat Interclubs uniquement.

1. Afin que chaque équipe puisse effectuer ses matchs avec 5 joueurs, l'équipe en sous effectif peut choisir 2 membres de son équipe pour compléter l'effectif (max. 5 joueurs). Ces 2 membres formeront le joueur Alpha et doivent être enregistré avant le match comme dernier joueur (place non modifiable)
2. Chaque membre ne fera qu'une descente supplémentaire de 1 coup d'essai suivi de 10 coups de boule.
3. L'équipe en sous effectif ne peut en aucun cas effectuer le match avec plus de joueurs que l'équipe adverse.
4. Une équipe à 3 joueurs (uniquement dans ce cas) peut obtenir 1 aide d'un autre club, mais ce joueur ne pourra pas faire partie du joueur Alpha. Cette aide ne peut pas prendre la place d'un joueur présent lors du match, sauf cas avéré et accepté par les 2 équipes de la non possibilité de jouer.

TITRE III

Coupe Vaudoise

Art. 41.

La Coupe Vaudoise, ouverte à tous les clubs inscrits à la FVCQ, a pour but de désigner, le Vainqueur de la Coupe.

Art. 42.

Cette compétition se joue avec élimination directe pour le club perdant.

Art. 43.

L'inscription de tous les clubs est faite d'office. Cependant les clubs qui ne désirent pas participer à cette compétition, doivent avertir, dans le délai imparti, le responsable de la Coupe.

Art. 44.

Le nombre de clubs inscrits détermine si un tour éliminatoire est nécessaire pour arriver au nombre de 16 clubs. Ensuite ont lieu les 8èmes, 1/4, 1/2, et la finale.

Art. 45.

Lors de l'assemblée des délégués, il est tiré au sort l'ordre de jouerie des éliminatoires et 8ème de finales.

Jusqu'en 1/2 finale, les matchs se jouent sur la planche de l'équipe de série inférieure. Si les 2 équipes jouent dans la même catégorie, le match se joue sur un jeu neutre.

Seule la finale se joue sur un jeu neutre.

Art. 46.

Le responsable de la Coupe choisi les dates de jouerie et les jeux. Il départage au mieux le déplacement des 2 clubs.

Art. 47.

Les jeux choisis doivent être neutres et en bon état.

Art. 48.

Les convocations, expédiées par le responsable de la Coupe, doivent parvenir aux clubs au moins 10 jours à l'avance. L'ordre d'entraînement est fixé par le responsable de la Coupe.

Art. 49.

Le responsable de la Coupe avisera également le tenancier et le responsable du club local, qui d'habitude joue ce soir là, de l'organisation de cette rencontre.

Art. 50.

Le changement de jeu pour un match est formellement interdit.

Art. 51.

Sur chaque jeu, il est convoqué 2 clubs. Celui qui a le plus petit résultat est éliminé.

Art. 52.

La Coupe Vaudoise se joue par équipe alignant 4 joueurs. Le total de l'équipe est l'addition du résultat des 4 joueurs.

Chaque joueur joue 2 séries de 10 coups, avec 2 coups d'essais avant la première série. Pour la 2^{ème} série, le responsable a le droit de changer l'ordre de jouerie de ses joueurs

Art. 53.

Avant le match, un tirage au sort détermine l'ordre de jouerie. Chaque équipe joue intercalée. Les frais de jeu se partagent entre les 2 équipes.

Avant le match, les heures d'entraînement sont les suivantes :

--18h45 – 19h30 entraînement 1^{ère} équipe convoquée, également responsable de la feuille de match

--19h30 – 20h15 entraînement 2^{ème} équipe convoquée

--20h15 début du match (les coups croisés sont supprimés)

Art. 54.

En cas de résultat nul et si le temps disponible est suffisant, le match est à rejouer immédiatement avec les mêmes joueurs. Ces derniers peuvent être placés différemment dans l'ordre de jouerie . En cas de temps disponible insuffisant, il faut aviser immédiatement le responsable de la Coupe qui déterminera la date et éventuellement un autre jeu pour cette 2^{ème} rencontre. Les joueurs peuvent être changés.

Art. 55.

Le club qui déclare forfait sans en aviser le responsable de la Coupe, le responsable du club adverse et le tenancier du jeu, sera pénalisé d'une amende supplémentaire de 20.-Frs.

Art. 56.

La feuille de match doit être envoyée de suite au responsable de la Coupe par l'équipe victorieuse.

Art. 57.

Un match ne peut être renvoyé que si les 2 clubs sont consentants et ont obtenu l'accord du responsable de la Coupe.

Art. 58.

Pour toute infraction au règlement, le club fautif sera éliminé de la Coupe par forfait.

TITRE IV

Championnat Individuel Vaudois.

Art. 59.

Le championnat Individuel vaudois est ouvert à tous les joueurs possédant une licence FVCQ délivrée pour la saison en cours. Il a pour but :

- a) de désigner le champion vaudois absolu
- b) de désigner les champions vaudois de chaque série
- c) de classer chaque joueur dans une série définie.

Art. 60.

Les inscriptions se font obligatoirement par l'intermédiaire d'un club affilié à la FVCQ et au moyen du formulaire prévu à cet effet. Ce dernier sera renvoyé, dans le délai fixé, au responsable de l'Individuel.

Art. 61.

Le comité, sur proposition du Président technique, choisit les jeux ainsi que les dates de jouerie.

Art. 62.

La location des jeux fait l'objet d'une convention entre les exploitants et le comité. Ce dernier fixe le mode et l'indemnité à verser pour la durée du championnat Individuel.

Art. 63.

L'entraînement est libre et se fait au gré des joueurs. Lorsque plusieurs joueurs s'entraînent ensemble, chacun fait les coups prévus pour l'Individuel et cède sa place à un autre joueur. Une équipe ou un joueur ne peut monopoliser un jeu au détriment des autres.

Art. 64.

Aucun joueur ne peut s'entraîner sur les jeux réservés au championnat Individuel la même journée qu'il doit jouer son Individuel. Toute infraction entraîne l'élimination immédiate.

Art. 65.

Pour des raisons majeures (accidents, maladie, service militaire, etc.), seul le joueur muni d'un laissez-passer peut changer le jour de sa jouerie. Le responsable de l'Individuel est seul compétent pour accorder des dérogations dûment justifiées.

Art. 66.

Chaque joueur a l'obligation de jouer sur les jeux choisis au jour et à l'heure fixés par le responsable de l'Individuel.

Art. 67.

La compétition se joue sur 4 planches à raison de 5 coups d'essai obligatoire et 25 coups de boule par planche.

Art. 68.

Pour un bon déroulement du championnat Individuel, on formera des voitures avec 2-3 joueurs au maximum. Ces derniers se déplaceront rapidement d'un jeu à l'autre. Aucun arrêt quel qu'il soit n'est autorisé.

Art. 69.

Si un jeu tombe en panne et ne peut être réparé immédiatement, tous les joueurs qui ne peuvent terminer le tournoi ce jour-là seront à nouveau convoqués par le responsable de l'Individuel et recommenceront le championnat dès le début.

Art. 70.

Le joueur signera sa feuille de résultats sur le dernier jeu, reconnaissant ainsi la justesse de son résultat.

Art. 71.

Le titre de champion vaudois absolu de l'année sera attribué au licencié ayant totalisé le plus haut résultat sans distinction de série.

Art. 72.

En cas d'égalité pour le titre de champion vaudois absolu exclusivement, les concurrents rejoueront, accompagnés par un membre du comité, sur les mêmes jeux, le même programme et ce jusqu'au moment où ils seront départagés.

Article abrogé

Art. 73.

En cas d'égalité pour les champions de série, chacun conserve son rang.

Art. 74.

Le nombre de joueurs par série ainsi que les différentes séries (Elite-A-B-C) sont fixés par l'assemblée générale des délégués.

Art. 75

Pour la promotion ou la relégation, tous les joueurs de la FVCQ ayant participé ou pas au championnat Individuel sont inclus dans le mode de calcul de l'effectif de chaque série.

Art. 76.

Les joueurs qui ne participent pas au championnat Individuel et qui n'ont pas d'excuse valable ou déclaration médicale, sont automatiquement relégués d'une série la première année, mais plus les années suivantes.

Art. 77.

En aucun cas, un joueur ne peut monter ou descendre de plus d'une catégorie la même année.

Art. 78.

Le secrétariat est assuré par les clubs qui jouent dans les locaux où se déroule le championnat Individuel.

Art. 79.

Seul le secrétaire est compétent pour trancher un litige concernant la valeur des coups joués. Si une contestation subsiste, il devra en faire mention au verso de la feuille de jouerie et le comité tranchera en dernier ressort.

Lausanne, le 25 juin 1993

Le Président Cantonal

André ARN

Le Caissier

Willy FAVRE

Le Président technique

Marcel BORNAND

Le Secrétaire

Paul STILLHARD

Modifié le 23 juin 1995

Modifié le 28 juin 1996

Modifié le 23 juin 2006

Modifié le 22 juin 2007

Diverses modifications en rouge depuis 2009