

## REGLEMENT DU CHAMPIONNAT INTER CLUB FFCQ

<u>Art. 1</u> : à qui est ouvert le championnat ?.....	1
<u>Art. 2</u> : répartition des équipes – promotions – relégations.....	1
<u>Art. 3</u> : tirage au sort pour l'établissement du calendrier.....	1
<u>Art. 4</u> : composition des équipes – nombre de joueurs.....	1
<u>Art. 5</u> : déroulement de la jouerie – résultat.....	1
<u>Art. 6</u> : établissement du classement.....	2
<u>Art. 7</u> : forfait pour absence d'une équipe ou manque d'effectif.....	2
<u>Art. 8</u> : équipe retirée.....	2
<u>Art. 9</u> : modification du calendrier.....	2
<u>Art. 10</u> : déplacement de match, renvoi soumis à accord de la fédération.....	3
<u>Art. 11</u> : jours officiels des matchs.....	3
<u>Art. 12</u> : heures officielles des matchs – temps d'entraînement.....	3
<u>Art. 13</u> : envoi obligatoire d'avis et feuilles de résultats.....	3
<u>Art. 14</u> : comment se compte le total de quilles pour un coup.....	3
<u>Art. 15</u> : que faire en cas de divergence avant ou en cours de jouerie.....	3
<u>Art. 16</u> : conséquence de panne temporaire ( coup d'essai ).....	3
<u>Art. 17</u> : conséquence de match arrêté ( résultat acquis ).....	3
<u>Art. 18</u> : transfert en cours de saison ( délai pour rejouer ).....	4
<u>Art. 19</u> : mutation entre équipes d'un même club.....	4
<u>Art. 20</u> : forfait + amende pour joueur non autorisé.....	4
<u>Art. 21</u> : matchs de barrage.....	4
<u>Art. 22</u> : challenge de champion fribourgeois inter-club.....	4
<u>Art. 23</u> : paiement des licences – conséquence du non paiement.....	4
<u>Art. 24</u> : recours contre décision de la commission technique.....	5
<u>Art. 25</u> : organe suprême concernant le compétition inter-club .....	5
<u>Art. 26</u> : entrée en vigueur du présent règlement.....	5

## REGLEMENT DE LA COUPE FRIBOURGEOISE DES CLUBS FFCQ

<u>Art. 1</u> : participants.....	5
<u>Art. 2</u> : inscriptions.....	5
<u>Art. 3</u> : organisation convocation – renouillage.....	5
<u>Art. 4</u> : nombre de joueurs – résultats.....	5
<u>Art. 5</u> : déroulement de la jouerie – nombre de coups et comptage des quilles.....	5
<u>Art. 6</u> : match nul.....	6
<u>Art. 7</u> : titres et prix décernés.....	6
<u>Art. 8</u> : tour éliminatoire – équipes dispensées des éliminatoires.....	6
<u>Art. 9</u> : désignation des équipes – choix des jeux.....	6
<u>Art. 10</u> : entraînement le soir du match – horaire – feuille des résultats.....	6
<u>Art. 11</u> : envoi obligatoire de la feuille de résultats.....	7
<u>Art. 12</u> : changement de jeu ou de jour de jouerie.....	7
<u>Art. 13</u> : élimination d'une équipe.....	7
<u>Art. 14</u> : que faire en cas de divergence avant ou en cours de jouerie.....	7
<u>Art. 15</u> : conséquence de panne temporaire ( coup d'essai ).....	7
<u>Art. 16</u> : conséquence de match arrêté ( résultats acquis ).....	7
<u>Art. 17</u> : transfert en cours de saison ( délai pour rejouer ).....	8
<u>Art. 18</u> : mutation entre équipes d'un même club.....	8
<u>Art. 19</u> : forfait + amende pour utilisation d'un joueur non autorisé.....	8
<u>Art. 20</u> : finance d'inscription.....	8
<u>Art. 21</u> : recours contre décision de la commission technique.....	8
<u>Art. 22</u> : organe suprême concernant la coupe.....	8
<u>Art. 23</u> : entrée en vigueur du règlement.....	8

## REGLEMENT DU CHAMPIONNAT INDIVIDUEL

Art. 1 : qui peut participer.....	8
Art. 2 : choix des jeux – tournus à respecter.....	9
Art. 3 : nombre de coups – boules à utiliser.....	9
Art. 4 : séries.....	9
Art. 5 : disqualification.....	9
Art. 6 : titres décernés – égalités.....	9
Art. 7 : challenges – barrages pour attribution définitive.....	10
Art. 8 : secrétariat.....	10
Art. 9 : inscriptions – convocations – respect du programme – transport.....	10
Art. 10 : prix offert par la FFCQ.....	11
Art. 11 : convention avec les exploitants des jeux retenus.....	11
Art. 12 : panne – coup d’essai supplémentaire – retrait du jeu.....	11
Art. 13 : réservation et utilisation des jeux pour l’entraînement.....	11
Art. 14 : maintien dans la même catégorie sans jouer pour raison majeure.....	11
Art. 15 : recours contre la décision de la commission technique.....	12
Art. 16 : organe suprême concernant la compétition individuelle.....	12
Art. 17 : entrée en vigueur du règlement.....	12

## REGLEMENT D’ORGANISATION DE MATCH A PRIX & VAUQUILLE PAR CLUB FFCQ

Art. 1 : annonce obligatoire au président technique.....	12
Art. 2 : approbation des règlements par la FFCQ.....	12
Art. 3 : publicité dans le bulletin officiel.....	12
Art. 4 : livret à souche obligatoire pour les matchs à prix.....	12
Art. 5 : carnets spéciaux pour vauquilles.....	13
Art. 6 : limitation annuelle – contrôle FFCQ – avis obligatoire.....	13
Art. 7 : libre disposition en matière de règlement.....	13
Art. 8 : priorité aux compétitions officielles.....	13
Art. 9 : recours contre décision de la commission technique.....	13
Art. 10 : organe suprême concernant les matchs à prix et vauquilles.....	13
Art. 11 : entrée en vigueur du règlement.....	13

## **REGLEMENT DU CHAMPIONNAT INTERCLUB F.F.C.Q.**

### **Art. 1 : à qui est ouvert le championnat ?**

Le championnat fribourgeois inter-club est une compétition par équipe à laquelle peuvent participer celles inscrites par les clubs affiliés à la fédération.

### **Art. 2 : répartition des équipes – promotions – relégations**

1. Les équipes sont réparties dans différentes catégories par la commission technique en tenant compte de leurs résultats de la saison précédente . Les deux premières du classement final sont promues en catégories supérieures s'il en existe une et les deux dernières sont reléguées en catégories inférieures s'il en existe une.
2. Les équipes n'ayant pas joué le championnat précédent sont intégrées à la catégorie la plus faible existante.
3. Le nombre de catégorie ainsi que le nombre d'équipes dans chacune d'elles seront déterminés par la commission technique en fonction du nombre d'équipes, des impératifs du calendrier et du mode de confrontation, lequel devra prévoir pour le moins une jouerie à domicile et une à l'extérieur entre chaque équipe de même catégorie.

La catégorie la plus élevée est appelée Elite et les autres selon l'ordre de l'alphabet excepté D, J, V, réservé le cas échéant pour une catégorie Dames, Juniors ou Vétérans.

### **Art. 3 : tirage au sort pour l'établissement du calendrier**

Dans toutes les catégories, chaque première confrontation entre les équipes (match aller) est tirée au sort en tenant compte de la disponibilité des planches et le solde du calendrier en découle.

### **Art. 4 : composition des équipes – nombre de joueurs en match**

Chaque équipe d'Elite et de A est composée de cinq joueurs licenciés F.F.C.Q. au maximum et quatre au minimum

Les catégories B et C sont composées de six joueurs licenciés F.F.C.Q. au maximum et quatre au minimum.

Chaque nouveau joueur licencié F.F.C.Q. peut jouer comme 6ème joueur pendant trois ans ainsi que les vétérans de 70 ans révolus.

Un joueur ayant eu une licence dans un autre canton n'est pas considéré comme nouveau joueur.

Un joueur ayant une licence en cours dans un autre canton ne peut pas obtenir de licence F.F.C.Q.

### **Art. 5 : déroulement de la jouerie – résultat**

Chaque joueur effectue 20 coups de boule en 2 descentes de 10 coups dont la première est précédée de 2 coups d'essai obligatoire.

L'équipe locale devra débiter la jouerie et un de ses joueurs précédera toujours un adversaire en cas d'équipes complètes. S'il manque un joueur dans l'une des équipes, celle qui est complète ne peut pas exiger de commencer ou de terminer la jouerie avec deux de ses joueurs qui se suivent.

Un joueur qui se présente alors que la deuxième descente est entamée ne peut en aucun cas être aligné dans l'équipe.

Les 4 meilleurs résultats de chaque équipe donnent le total de quilles déterminant le résultat du match.

#### **Art. 6 : établissement du classement**

Le classement du championnat, cas échéant de chaque tour, se fait par addition des points répartis comme suit :

- 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 en cas de forfait de l'équipe

#### **Art. 7 : forfait pour absence d'une équipe ou manque d'effectif**

Lorsqu'une équipe n'est pas représentée à l'heure du match prévu au calendrier ou qu'elle en interrompt le déroulement normal par manque d'effectif présent, elle perd le match par forfait et paie une amende de Fr.50.-. Cette disposition est valable pour la nouvelle date si celle prévue au calendrier a été modifiée par la commission technique, par son président ou d'entente entre les équipes.

#### **Art. 8 : équipe retirée**

Une équipe ne disposant plus d'un effectif suffisant pour terminer la saison peut demander son retrait de la compétition en cours.

Un retrait a pour effet que l'équipe en cause sera reléguée, quelle figurera au classement avec la mention "retrait" et un total de 0 point.

Par ailleurs, tous les matchs qu'elle a joué, ceux qu'elle aurait dû jouer et ceux qu'elle devrait encore jouer durant la saison sont à considérer comme gagnés par forfait pour l'adversaire.

Enfin, l'équipe retirée ne sera pas pénalisée pour les forfaits futurs et un maximum de 2 amendes pour forfaits antérieurs au retrait qui concernent la même saison pourront être annulés.

#### **Art. 9 : modification du calendrier**

1. Le calendrier peut être modifié :
  - a) par le président technique si la situation l'impose, notamment si la planche ou le jeu ne sera ou n'a pas été utilisable (fermeture d'un établissement, panne etc.) ou si une équipe dans les 10 jours après réception du calendrier, justifie qu'elle ne disposera temporairement que d'un effectif insuffisant.
  - b) par la commission technique si, après examen d'une réclamation relative à un match qui aurait dû se jouer, elle estime que l'équité et la régularité du championnat l'exige.
2. Les équipes concernées par le chiffre 1. du présent article devront être avisées au minimum 7 jours à l'avance de la nouvelle date de jouerie.

**Art. 10 : déplacement de match, renvoi soumis à accord de la fédération**

Les équipes peuvent sans autre avancer la date et/ou l'heure des matchs d'entente entre les chefs d'équipes.

Le renvoi d'un match est aussi possible d'entente entre chef d'équipe mais doit être joué avant la fin de l'année civile, et la fin du championnat concernant les matchs joués à partir du 1<sup>er</sup> janvier.

**Art. 11 : Jours officiels des matchs**

A défaut d'accord particuliers, les matchs se joueront du lundi au vendredi, les jeux devant, sauf convention contraire de la FFCQ avec les exploitants, demeurer libres de joueries officielles durant le week-end.

**Art. 12 : heures officielle des matchs – temps d'entraînement**

Les matchs sont fixés à 20.30h. aux dates du calendrier officiel préparé par le responsable inter-club. L'équipe visiteuse a droit à la planche pour son entraînement dès 19.45h.

**Art. 13 : envoi obligatoire d'avis et feuille des résultats**

1. Le responsable de chaque équipe doit poster dans les 3 jours un avis à l'attention du responsable de la FFCQ pour le championnat inter-club dans les cas suivants :
  - a) si un match aurait dû se jouer et que cela n'a pas été le cas ; le délai court dès le jour prévu pour ce match ( 1<sup>er</sup> jour du délai ).
  - b) si un match est déplacé d'entente entre les équipes ; le délai court dès le jour ou la convention est passée ( 1<sup>er</sup> jour du délai ).
2. Après un match, la feuille de résultat et les éventuelles formules de demande d'admission de joueurs de l'une ou l'autre équipe doivent être retournées par l'équipe locale dans les 3 jours ; le délai court dès le jour du match ( 1<sup>er</sup> jour du délai ).

**Art. 14 : comment se compte le total de quilles pour un coup**

Pour qu'un coup soit valable, il faut que la première quille (belle) soit tombée en premier et reste au sol. Si la belle est déplacée de son rond complètement, le coup est bon mais seules les quilles tombées sont comptées.

**Art. 15 : que faire en cas de divergence avant ou en cours de jouerie**

Si une divergence survient avant ou en cours de match, chaque équipe fait mention de sa position au dos de la feuille de match avant que ne débute ou reprenne le match et le responsable ou son remplaçant signe. A défaut, les résultats figurants sur la feuille de match signée par un joueur de chaque équipe sont définitivement acquis.

**Art. 16 : conséquence de pannes temporaires (coup d'essai)**

Si pour une cause mécanique, électrique, corde cassée etc..., la jouerie est interrompue, le joueur peut lancer un coup d'essai avant de reprendre sa jouerie, ceci à condition qu'il le demande au secrétaire. Un démêlage de cordes et une aide à faire revenir les boules notamment ne donne pas motif à obtenir un coup d'essai.

**Art. 17 : conséquence de matchs arrêtés (résultats acquis ?)**

Si un match doit être arrêté définitivement sans faute d'une équipe, notamment pour cause de panne de jeu, le match est à rejouer à une date fixée d'entente entre les deux équipes avec accord du responsable de la compétition inter-club. Si aucun accord n'intervient, l'art. 9 –1.a est applicable.

Cependant, si une des équipes a terminé sa jouerie au moment de l'arrêt du match et qu'elle a déjà perdu ou gagné quel qu'aurait pu être le résultat des coups encore à jouer par l'adversaire, le match est perdu ou gagné pour elle au résultat acquis. Dans ce cas, au total obtenu au moment de la panne par l'équipe adverse ainsi qu'à celui obtenu par le joueur qui n'a pas terminé, il sera ajouté pour l'ensemble des coups manquants 1/10 du total de la première manche de ce joueur multiplié par le nombre de coup manquants, arrondi à l'unité supérieure.

#### **Art. 18 : transfert en cours de saison (délai pour rejouer)**

Un joueur licencié qui quitte son club en cours de saison ne pourra rejouer un match avec un autre club dans la même saison que s'il s'est écoulé un délai de 90 jours à partir du dernier match joué avec l'ancienne équipe.

Les dispositions statutaires sur la délivrance de licences demeurent réservées (art 9 & 13 lettres B, C, D.).

#### **Art. 19 : mutation entre équipes d'un même club**

Lorsqu'un club aligne plusieurs équipes, un joueur n'est définitivement qualifié avec une des équipes pour la saison, qu'après avoir joué son premier match, que ce soit en championnat ou en coupe. La qualification avec une équipe lui interdit de jouer avec une autre du club jusqu'à la fin de la saison.

#### **Art. 20 : forfait + amende pour joueur non autorisé**

L'équipe qui utilise un joueur qui n'est pas en ordre avec les statuts et règlements perdra le match par forfait et paiera une amende de Fr. 50.-

#### **Art. 21 : matchs de barrage**

En cas d'égalité pour le titre, la promotion ou la relégation, la commission technique convoque des matchs de barrage sur jeux neutres.

En cas de match nul dans un barrage, les équipes qui doivent encore être départagées rejouent de suite, dans l'ordre inverse du tirage au sort précédent, deux descentes de 5 coups sans coup d'essai. En cas de nouveau match nul, c'est par tirage au sort immédiat que les clubs concernés se départagent.

#### **Art. 22 : challenge de champion fribourgeois inter-club**

Un challenge de champion fribourgeois inter-club est mis en jeu en catégorie Elite, attribuable définitivement à l'équipe qui le gagne deux fois ou, en cas d'égalité après trois saisons, au vainqueur d'un match de barrage organisé par la commission technique. Le barrage sera organisé à temps pour que la remise est lieu à la soirée de distributions des prix de la saison suivante, saison pour laquelle un nouveau challenge est mis en jeu.

Si le challenge n'est pas gagné définitivement, son détenteur pour l'année doit le restituer au responsable des prix à la fin du championnat suivant afin que soit gravé le nom du nouveau champion avant la distribution des prix.

#### **Art. 23 : paiement des licences – conséquences du non paiement**

Les licences doivent être payées par les clubs à l'échéance fixée par le comité. Les licences prises en cours de saison devront être payées au plus tard 15 jours après réception.

L'équipe qui utilise un joueur dont la licence n'est pas payée perd le match par forfait s'il se joue 15 jours ou plus après l'envoi d'un rappel. Le caissier tiendra le président technique informé des dates d'expédition des rappels et des dates auxquelles les paiements y relatifs sont effectués.

**Art. 24 : recours contre décision de la commission technique**

Toutes décisions de la commission technique peuvent faire l'objet d'un recours auprès du comité cantonal dans un délai de 7 jours dès sa communication écrite.

Le recours sera adressé par écrit au président de la FFCQ en même temps que sera versé une garantie de Fr. 50.- sur ccp de la fédération.

En cas de rejet, le recourant supportera les frais de séances et d'enquête.

**Art. 25 : organe suprême concernant la compétition inter-club**

Tous les cas non prévus par ce règlement ainsi que les recours seront, en ce qui concerne le championnat inter-club, tranchés sans appel par le comité cantonal FFCQ.

**Art. 26 : entrée en vigueur du règlement**

Le présent règlement, approuvé en assemblée générale des délégués du 30 mai 2003 à Ecublens, remplace celui approuvé le 6 mai 1988 ; il porte effet dès le début de la saison 2003/2004.

**REGLEMENT DE LA COUPE FRIBOURGEOISE DES CLUBS FFCQ****Art. 1 : participants**

La coupe fribourgeoise des clubs FFCQ se joue entre les équipes fédérées uniquement et par élimination directe.

**Art. 2 : inscriptions**

L'inscription est faite d'office pour les équipes qui n'ont pas indiqué, lors de leur inscription pour la saison en interclub, qu'elles ne désirent pas participer à cette compétition. La non participation équivaut à une élimination.

**Art. 3 : organisation – convocation – renquillage**

La commission technique est responsable de l'organisation et assume le secrétariat de la finale. Le responsable chargé de cette compétition s'occupe des tirages au sort, convoque les équipes 10 jours au moins à l'avance en joignant la feuille de jouerie au responsable de l'équipe qui devra jouer en premier, soit celle figurant en premier sur le feuille, ceci à l'exception de la finale dont le tirage se fait sur place.

Les frais de renquillage sont à partager entre les équipes à l'exception ceux concernant la finale pris en charge par la FFCQ.

**Art. 4 : nombre de joueurs – résultats**

En coupe fribourgeoise les équipes doivent comporter quatre joueurs.

Le résultat final est déterminé par l'addition du total de tous et l'équipe ayant le meilleur total est qualifiée ; l'autre est éliminée.

**Art. 5 : déroulement jouerie – nombre de coups et comptage des quilles**

Chaque joueur joue deux série de dix coups dont la première est précédée de deux coups d'essai obligatoires.

Chaque joueur est suivi d'un adversaire. L'ordre de jouerie reste obligatoirement inchangé pour la deuxième série : ce n'est donc que pour la première série que le nom des joueurs ne doit pas obligatoirement être inscrit à l'avance.

Les coups se comptent de la même manière qu'en compétition inter-club.

#### **Art. 6 : match nul**

En cas de match nul, celui-ci est rejoué immédiatement dans l'ordre inverse. Si cela est impossible selon l'exploitant, il devra être rejoué dans les dix jours ou à la date que pourrait fixer la commission technique si aucune entente n'est possible entre les équipes.

#### **Art. 7 : titres et prix décernés**

Le gagnant de la finale est désigné : "Vainqueur de la coupe pour l'année" ; le perdant est désigné "Finaliste de la coupe pour l'année". Tous deux gagnent un prix avec gravage du titre acquis.

#### **Art. 8 : tour éliminatoire – équipes dispensées des éliminatoires**

Le nombre d'inscriptions décidera si un tour éliminatoire est nécessaire pour arriver au nombre de 32 ou 16 équipes. Ensuite aura lieu les 1/16 de finale (s'il y a 32 équipes en lice), les 1/8 (avec 16 équipes), les 1/4 (8 équipes), les 1/2 (4 équipes) et enfin la finale entre les deux équipes encore qualifiées.

Ce sont les équipes les mieux classées lors du championnat inter-club de la saison précédente qui, selon besoin, peuvent être dispensées de participer au tour éliminatoire.

#### **Art. 9 : désignation des équipes – choix des jeux**

Dans la mesure du possible il ne sera pas convoqué plus de deux équipes pour le même tour sur la même planche.

La composition des groupes de deux équipes ainsi que le choix des planches se fera par tirage au sort, sauf pour la finale.

Dans la mesure du possible toutes les planches neutres et disponibles entre en considération mais le tirage d'un deuxième jeu au même local n'est valable que si tous les locaux disponibles sont utilisés.

Le choix de la planche pour la finale se fera sur la base d'un tournoi en tenant compte de sa neutralité et de sa disponibilité.

La neutralité d'une planche signifie qu'aucune des équipes concernées ne joue dessus en championnat, sauf pour deux équipes d'une même série, et n'y a joué en coupe au cours de la même saison ; c'est la planche et non le local qui est déterminant.

La disponibilité d'une planche implique qu'elle soit libre pour la jouerie et pour deux jours d'entraînement à raison d'un par équipe. N'est notamment pas disponible une planche réservée dans la même période pour la jouerie ou l'entraînement d'une autre compétition.

#### **Art. 10 : entraînement le soir du match – horaire – feuille des résultats**

L'heure officielle des matchs est 21.15 h.

La période entre 20.00 h. et l'heure du match est réservée pour l'entraînement intercalé à raison de 5 coups de boule par équipe quel que soit le nombre de joueurs présents dans chaque équipe.



D'entente entre les équipes, le mode d'entraînement et l'heure du match peuvent être modifiés.

**Art. 11 : envoi obligatoire de la feuille de résultats**

Après un match, la feuille de résultats et les éventuelles demandes d'admission de joueurs de l'une ou l'autre équipe doivent être retournées par l'équipe jouant en premier dans les 3 jours au responsable de la coupe. Le délai court dès le jour du match (1<sup>er</sup> jour de délai).

**Art. 12 : changement de jeu ou de jour de jouerie**

Sauf en cas de force majeure et après avis au responsable de la coupe, en aucun cas un match ne peut être repoussé à une date ultérieure. Mais d'entente avec entre les deux équipes, il peut être avancé.

**Art. 13 : élimination d'une équipe**

En plus des équipes qui perdent un match, celles qui ne sont pas représentées ou ne disposent pas d'un effectif suffisant sont éliminées de la compétition. Il en va de même de celles dont un ou des joueurs enfreignent le règlement, lesquelles pourront au surplus, de même que le ou les joueurs concernés, faire l'objet d'une proposition de sanction au comité par la commission technique si elle estime qu'il y a eu un comportement le justifiant.

**Art. 14 : que faire en cas de divergence avant ou en cours de partie**

Si une divergence survient avant ou en cours de match, chaque équipe fait mention de sa position au dos de la feuille de match avant que ne débute ou ne reprenne le match et le responsable ou son remplaçant signe.

A défaut, les résultats figurant sur la feuille de match signée par un joueur de chaque équipe sont définitivement acquis.

**Art. 15 : conséquence de panne temporaire (coup d'essai)**

Si pour une cause mécanique, électrique, corde cassée etc..., la jouerie est interrompue, le joueur peut lancer un coup d'essai avant de reprendre sa jouerie, ceci à condition qu'il le demande au secrétaire. Un démêlage de cordes et une aide à faire revenir les boules notamment ne donnent pas motif à obtenir un coup d'essai.

**Art. 16 : conséquence de matchs arrêtés (résultats acquis ?)**

Si un match doit être arrêté définitivement sans faute d'une équipe, notamment pour cause de panne de jeu, le match est à rejouer à une date fixée d'entente entre les deux équipes avec accord du responsable de la compétition. Si aucun accord n'intervient, c'est le responsable de la compétition qui fixe une date pour laquelle il convoque les équipes au minimum 5 jours à l'avance.

Si le match ne peut pas se rejouer sur la même planche, le responsable de la coupe tirera au sort parmi les autres planches neutres et disponibles.

Cependant, si une des équipes a terminé sa jouerie au moment de l'arrêt du match et qu'elle a déjà gagné ou perdu quel qu'aurait pu être le résultat des coups encore à jouer par l'adversaire, le match est gagné ou perdu pour elle au résultat acquis. Dans ce cas, au total obtenu au moment de la panne par l'équipe adverse ainsi qu'à celui obtenu par le joueur qui n'a pas pu terminer, il sera ajouté pour l'ensemble des coups manquants 1/10 du total de la première manche de ce joueur multiplié par le nombre de coups manquants, arrondi à l'unité supérieure.

**Art. 17 : transfert en cours de saison (délai pour rejouer)**

Un joueur licencié qui quitte son club en cours de saison ne pourra rejouer avec un autre club dans la même saison que s'il s'est écoulé un délai de 90 jours à partir du dernier match joué avec son ancienne équipe.

**Art. 18 : mutation entre équipes d'un même club**

Lorsqu'un club aligne plusieurs équipes, un joueur n'est définitivement qualifié avec une des équipes pour la saison qu'après avoir joué son premier match, que ce soit en championnat ou en coupe. La qualification avec une des équipes lui interdit de jouer avec un autre club jusqu'à la fin de la saison.

**Art. 19 : forfait + amende pour utilisation d'un joueur non autorisé**

L'équipe qui utilise un joueur qui n'est pas en ordre avec les statuts et règlements perdra le match par forfait et paiera une amende de Fr. 50.- (voir art. 9 & 13 lettres B, C & D des statuts).

**Art. 20 : finance d'inscription**

La finance d'inscription est fixée à Fr. 10.- par équipe pour toute la durée de la compétition. La caissière se charge de l'encaissement en début de saison.

**Art. 21 : recours contre décision de la commission technique**

Toutes décisions de la commission technique peuvent faire l'objet d'un recours auprès du comité cantonal dans un délai de 7 jours dès sa communication écrite et, en cas de publication seulement, dès parution du bulletin officiel de la FFCQ.

Le recours sera adressé par écrit au président de la FFCQ en même temps que sera versé une garantie de Fr. 50.- sur le ccp de la fédération.

En cas de rejet, le recourant supportera les frais de séances et d'enquête

**Art. 22 : organe suprême concernant la coupe**

Tous les cas non prévus par ce règlement ainsi que les recours seront, en ce qui concerne la coupe, tranchés sans appel par le comité cantonal FFCQ.

**Art. 23 : entrée en vigueur du règlement**

Le présent règlement approuvé en assemblée générale des délégués du 30 mai 2003 à Ecublens, remplace celui approuvé du 8 avril 1988. Il porte effet dès le début de la saison 2003/2004.

**REGLEMENT DU CHAMPIONNAT INDIVIDUEL F.F.C.Q.****Art. 1 : qui peut participer**

Chaque joueur fédéré peut participer au championnat individuel cantonal dans la série mentionnée selon sa licence FFCQ. Seules les licences délivrées pour la saison en cours sont valables pour le championnat individuel. Un nouveau joueur qui n'a jamais été licencié sur Fribourg ou dans un autre canton peut participer au championnat individuel cantonal sans licence à la seule condition qu'il prenne une licence la saison suivante, sans quoi celle-ci sera facturée au club avec lequel il aura joué le championnat individuel.

**Art. 2 : choix des jeux – tournus à respecter**

Chaque joueur à l'obligation de jouer sur les jeux choisis par la commission technique et dans l'ordre qu'elle indique.

Le choix des jeux est fait au vu des expériences, de l'évolution de la fédération et en faisant en sorte que chaque local entre en ligne de compte par rotation. Des jeux en mauvais état d'entretien pourront toutefois être éliminés ainsi que les locaux dont l'exploitant n'accepterait pas de signer une convention relative à ses droits et obligations ou refuserait de s'y conformer.

**Art. 3 : nombre de coups – boules à utiliser**

Chaque joueur joue 5 coups d'essai obligatoire sur chaque jeu. Le nombre de coups de boule qui comptent sera fixé chaque année suivant le nombre de planches retenues.

Chaque joueur à l'obligation d'utiliser au moins deux boules différentes, choisies parmi celles se trouvant dans le rebouloir exclusivement.

**Art. 4 : séries**

Les dames, les juniors ( moins de 20 ans dans l'année ou a débutée la saison en cours ) et les vétérans (65 ans ou plus dans l'année ou a débutée la saison en cours) sont licenciés selon le sexe ou l'âge.

Les autres joueurs sont répartis dans les séries Elite, A, B, et C par promotion depuis la série C et relégation jusqu'à cette série. D'anciens joueurs Elite ne peuvent pas être relégués en série C.

Les juniors, lorsqu'ils deviennent seniors, sont intégrés dans la catégorie où ils seraient si la catégorie junior n'aurait pas existée.

De nouveaux licenciés F.F.C.Q. qui l'ont déjà été dans une autre fédération affiliée à la FSQP débutent dans la série correspondant au niveau atteint dans leur ancienne fédération ; il appartient à la commission technique de se prononcer.

Le nombre de promus et de relégués est calculé en conséquence pour obtenir ;

Elite 10% des licenciés ayant joué l'individuel, série A 20%, série B 30% série C le solde.

**Art. 5 : disqualification**

Les joueurs suivant seront éliminés de la compétition :

- ceux qui ne respectent pas le tournus établis
- ceux qui s'entraînent sur les planches retenues pour le championnat le jour même de leur jouerie
- ceux qui ne sont pas en ordre du point de vue licence
- ceux dont la commission technique a pu se convaincre qu'ils ont réalisé, tenté ou admis une tricherie.

**Art. 6 : titres décernés – égalités**

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

En cas d'égalité, chacun conserve son rang et le challenge sera gardé par chacun sa part de temps dans l'ordre alphabétique.

Pour les autres licenciés qui terminent premier de leur catégorie, le titre de champion devra obligatoirement être suivi de la série concernée

### **Art. 7 : challenges – barrage pour attribution définitive**

Trois challenges sont en permanence en compétition, soit un de champion Fribourgeois toutes catégories, un en série Dames et un en série Vétérans.

Si un challenge n'est pas gagné définitivement, son détenteur pour l'année doit le restituer au responsable des prix à la fin du championnat suivant afin qu'il puisse y faire graver le nom du nouveau champion avant la distribution suivante.

Chaque challenge mis en jeu est attribué définitivement au licencié qui le gagne deux fois en trois ans ou au gagnant d'un barrage lorsqu'il y a déjà trois gagnants différents. Dans ce dernier cas la commission technique convoque la jouerie sur un jeu neutre, à temps pour que le challenge puisse être remis définitivement lors de la distribution des prix de la saison suivante, année pour laquelle un nouveau challenge est mis en jeu. La jouerie comportera 5 coups d'essai puis 50 coups à jouer par passe de 10 coups intercalés. L'ordre de jouerie est tirée au sort sur place. En cas d'égalité les joueurs concernés rejouent immédiatement sur les mêmes bases sauf l'ordre à inverser.

### **Art. 8 : secrétariat**

Le secrétariat est assumé par les clubs dont les locaux ont été choisis pour la compétition. Le président technique pourra déléguer des pouvoirs à d'autres licenciés.

Seul le secrétaire est compétent pour trancher concernant la valeur des coups joués. Si un accompagnant du joueur inscrit la jouerie au tableau et qu'une divergence de total est constatée, le secrétaire sera seul juge pour déterminer, après s'être enquis de l'avis général, s'il y a matière ou non à corriger son propre marquage. Si une contestation subsiste, il devra en faire mention au dos de la feuille de jouerie.

Les présidents des clubs concernés sont responsables de l'organisation du secrétariat, tant en ce qui concerne le choix de secrétaires suffisamment compétents qu'en matière de répartition du travail. Le programme devra être affiché au local sept jours avant le début du championnat.

Sur le dernier jeu il y aura toujours un membre du comité cantonal ou un joueur licencié, désigné par le président technique, présent pour le contrôle des feuilles de joueries et la mise à jour du classement sur un tableau. A la fin de la jouerie, chaque participant à l'obligation de remettre sa feuille au contrôle. Une fois celui-ci effectué, il sera demandé au joueur de signer sa feuille dont il reçoit une copie.

Les feuilles de jouerie se trouveront sur le premier jeu. Les secrétaires signent le marquage effectué et inscrivent le résultat dans la liste des joueurs dont un exemplaire est annexé au présent règlement sur chaque jeu. Sur chaque jeu est encore disponible le programme de jouerie, les directives de la commission technique fixant le tournoi et le nombre de coups ainsi que la convention entre la FFCQ et l'exploitant pour cette compétition, cela afin que le secrétaire en fonction ait sous la main tous les documents auxquels il doit se référer pour l'exécution de son travail.

### **Art. 9 : inscriptions – convocations – respect du programme – transport**

L'inscription des joueurs se fera par équipe sur le formulaire qu'aura reçu chaque responsable d'équipe inscrite pour la saison en cours, ceci selon les instructions données par la commission technique.

Les équipes seront convoquées par le responsable de la compétition, dans la mesure du possible aux dates demandées.

Chaque joueurs qui ne respecte pas le programme sans avoir obtenu de dérogation paiera une finance de 20.-. Le responsable de la compétition est seul compétent pour accorder des dérogations individuelles dûment justifiées.

Un moyen de locomotion doit être prévu pour deux joueurs ; il est toléré que trois joueurs au maximum utilisent le même moyen de transport que s'il s'agit de joueurs rapides.

En cours de jouerie, il n'est pas permis de traîner dans un établissement après la jouerie de toutes les personnes utilisant le même moyen de transport ; le jeu suivant doit être rallié sans perdre de temps.

#### **Art. 10 : prix offert par la FFCQ**

Outre les challenges selon art. 7, la planche des prix comporte :

Aux trois premiers joueurs de chaque catégorie un prix définitif plus une médaille avec sautoir.

Aux joueurs ayant le meilleur résultat de chaque planche, un prix spécial.

#### **Art. 11 : convention avec les exploitants des jeux retenus**

Chaque exploitant des jeux où se déroule le championnat aura reçu et signé une convention le liant à la FFCQ concernant cette compétition.

#### **Art. 12 : panne – coup d'essai supplémentaire – retrait de jeu**

Si un jeu tombe en panne, réparable dans un temps acceptable pendant la jouerie (corde cassée etc.), le joueur qui en fait la demande à droit à un coup d'essai avant de reprendre son programme. Un démêlage des cordes et une aide à faire revenir les boules ne donnent pas droit à un coup d'essai.

Si un jeu ne peut être remis en état sans trop retarder la compétition, de sorte que tous les joueurs prévus pour la journée ne pourraient pas terminer leur programme, il sera retiré du tournoi et tous les résultats qui y ont été acquis seront annulés. C'est au responsable du contrôle final en fonction qu'appartient la décision et le secrétaire concerné devra lui signaler à temps le problème.

Le retrait d'un jeu prévu pour le tournoi durant la période réservée à l'entraînement, quelle qu'en puisse être la cause, ne peut être décidé que par la commission technique.

#### **Art. 13 : réservation et utilisation des jeux pour l'entraînement**

Les clubs ou joueurs individuellement ne pourront pas réserver les jeux toute une soirée les trente jours précédant le championnat. Les joueurs qui effectuent le tournoi entier dans l'ordre retenu pour la compétition ont la priorité sur ceux désirant s'entraîner que sur l'un ou l'autre jeu, ceci pour le nombre de coups fixés pour la compétition. Les entraînements se jouent avec les pièces de Fr. 2.- ou de Fr. 5.- et non avec la clé.

#### **Art. 14 : maintien dans la même catégorie sans jouer pour raison majeure**

Les joueurs qui ne participent pas sont relégués d'une catégorie (sous réserve de l'art. 4, 2<sup>ème</sup> al. dernière phrase – série B ancien Elite qui ne peuvent pas rejouer en série C).

Les joueurs inscrits qui n'ont pas pu participer pour des raisons majeures (maladie, accident, etc.) et qui désirent être maintenus dans la même série pour la saison suivante et ne pas être écarté de la sélection cantonale devront faire parvenir un justificatif au président technique qui a compétence pour décider.

**Art. 15 : recours contre décision de la commission technique**

Toutes décisions de la commission technique peuvent faire l'objet d'un recours auprès du comité cantonal dans un délai de 7 jours dès sa communication écrite et, en cas de publication seulement, dès parution du bulletin officiel FFCQ.

Le recours sera adressé par écrit au président de la FFCQ en même temps que sera versé une garantie de 50.- sur le ccp de la fédération.

En cas de rejet, le recourant supportera les frais de séances et d'enquête.

**Art. 16 : organe suprême concernant la compétition individuelle**

Tous les cas non prévus par ce règlement ainsi que les recours seront, en ce qui concerne le championnat individuel, tranchés sans appel par le comité cantonal FFCQ.

**Art. 17 : entrée en vigueur du règlement**

Le présent règlement approuvé en assemblée générale du 30 mai 2003 à Ecublens remplace celui approuvé le 6 mai 1988 ; il porte effet dès le début de la saison 2003/2004.

**REGLEMENT D'ORGANISATION DE MATCH A PRIX & VAUQUILLE PAR CLUBS FFCQ****Art. 1 : annonce obligatoire au président technique**

Chaque club fédéré désirant organiser un match à prix ou vauquille pour alimenter sa caisse devra l'annoncer au président technique FFCQ au moins un mois à l'avance. Sauf d'entente entre les deux parties, il ne sera pas accepté que deux match à prix ou /et vauquille soient organisés à la même date, du moins pas s'ils peuvent se nuire.

**Art. 2 : approbation des règlements par la FFCQ**

Le règlement envisagé doit être adressé en trois exemplaires au président technique pour approbation au plus tard 10 jours avant le début du match à prix ou du vauquille.

Aussitôt que rien ne s'oppose à l'organisation du match ou vauquille et que le règlement peut être approuvé, cas échéant après modifications jugées nécessaires, le président technique en adresse un exemplaire signé à l'organisateur et un autre au caissier cantonal pour facturation de la taxe statuaire.

**Art. 3 : publicité dans le bulletin officiel FFCQ**

Pour qu'une invitation paraisse dans le bulletin FFCQ, l'organisateur adressera un projet d'annonce 1 mois au moins avant la manifestation au responsable de la parution et aura fait le nécessaire pour obtenir à temps l'approbation.

**Art. 4 : livret à souche obligatoire pour les matchs à prix**

Pour les matchs à prix, le livret à souche est obligatoire ; chaque joueur doit recevoir un double de ses résultats pour contrôle.

**Art. 5 : carnets spéciaux pour vauquilles**

Pour les vauquilles, des carnets adéquats tels que ceux à disposition au prix de Fr. 20.- auprès du caissier cantonal doivent être utilisés.

**Art. 6 : limitation annuelle – contrôle FFCQ – avis obligatoire**

Les clubs qui organisent un match à prix ou un vauquille ne pourront pas organiser d'autres joueries de quilles payantes autres qu'internes au club durant la même année.

Le président technique, cas échéant son remplaçant, peut en tout temps exercer un contrôle du bon déroulement des joueries.

Les joueurs qui constatent un déroulement anormal de la jouerie doivent en aviser immédiatement le président du club organisateur, lequel a l'obligation d'informer le président technique de la suite donner par l'organisateur, fondée sur le règlement de la jouerie notamment, et de lui communiquer tous les éléments disponibles. Dès qu'il apparaît qu'un secrétaire est en faute, il doit être remplacé immédiatement. Si le président technique estime l'affaire grave pour la FFCQ, il la soumet à la commission technique qui est compétente pour proposer au comité de prendre des sanctions.

**Art. 7 : libre disposition en matière de règlement**

La publicité, le montant des prix, le nombre de coups à jouer, le prix de la passe sont l'affaire exclusive du club organisateur.

**Art. 8 : priorité aux compétitions officielles**

Si un match à prix ou vauquille est organisé dans une période au cours de laquelle se déroule des compétitions officielles FFCQ ou FSQP, l'organisateur doit laisser la planche libre pour les joueries officielles et l'entraînement y relatif.

**Art. 9 : recours contre décision de la commission technique**

Toutes décisions de la commission technique peuvent faire l'objet d'un recours auprès du comité cantonal dans un délai de 7 jours dès sa communication écrite et, en cas de publication seulement, dès parution du bulletin officiel FFCQ.

Le recours sera adressé par écrit au président de la FFCQ en même temps que sera versé une garantie de 50.- sur le ccp de la fédération.

En cas de rejet, le recourant supportera les frais de séances et d'enquête.

**Art. 10 : organe suprême concernant les matchs à prix et vauquilles**

Tous les cas non prévus par ce règlement ainsi que les recours seront, en ce qui concerne l'organisation de matchs à prix et de vauquilles par les clubs affiliés, tranchés sans appel par le comité FFCQ.

**Art. 11 : entrée en vigueur du règlement**

Le présent règlement, approuvé en assemblée générale du 30 mai 2003 à Ecublens, remplace celui approuvé le 6 mai 1988 ; il porte effet dès le début de la saison 2003/2004

**FEDERATION FRIBOURGEOISE DES CLUBS DE QUILLES SUR PLANCHE**

Le président cantonal

Dominique Barras

La caissière

Dominique Barras

La secrétaire

Josiane Zenoni

La présidente technique

Françoise Audergon



## REGLEMENT DU CHAMPIONNAT INDIVIDUEL

Art. 1 : qui peut participer.....	8
Art. 2 : choix des jeux – tournus à respecter.....	9
Art. 3 : nombre de coups – boules à utiliser.....	9
Art. 4 : séries.....	9
Art. 5 : disqualification.....	9
Art. 6 : titres décernés – égalités.....	9
Art. 7 : challenges – barrages pour attribution définitive.....	10
Art. 8 : secrétariat.....	10
Art. 9 : inscriptions – convocations – respect du programme – transport.....	10
Art. 10 : prix offert par la FFCQ.....	11
Art. 11 : convention avec les exploitants des jeux retenus.....	11
Art. 12 : panne – coup d’essai supplémentaire – retrait du jeu.....	11
Art. 13 : réservation et utilisation des jeux pour l’entraînement.....	11
Art. 14 : maintien dans la même catégorie sans jouer pour raison majeure.....	11
Art. 15 : recours contre la décision de la commission technique.....	12
Art. 16 : organe suprême concernant la compétition individuelle.....	12
Art. 17 : entrée en vigueur du règlement.....	12

## REGLEMENT D’ORGANISATION DE MATCH A PRIX & VAUQUILLE PAR CLUB FFCQ

Art. 1 : annonce obligatoire au président technique.....	12
Art. 2 : approbation des règlements par la FFCQ.....	12
Art. 3 : publicité dans le bulletin officiel.....	12
Art. 4 : livret à souche obligatoire pour les matchs à prix.....	12
Art. 5 : carnets spéciaux pour vauquilles.....	13
Art. 6 : limitation annuelle – contrôle FFCQ – avis obligatoire.....	13
Art. 7 : libre disposition en matière de règlement.....	13
Art. 8 : priorité aux compétitions officielles.....	13
Art. 9 : recours contre décision de la commission technique.....	13
Art. 10 : organe suprême concernant les matchs à prix et vauquilles.....	13
Art. 11 : entrée en vigueur du règlement.....	13