FBS

# INTERCLUBS

# SAISON

# 2015 – 2016

# RÈGLEMENT

# RÈGLEMENT DU CHAMPIONNAT DE BELGIQUE INTERCLUBS

## 1. PRINCIPES

1.1. La Fédération Belge de Scrabble (F.B.S.), organise un championnat annuel de rencontres interclubs ; il se déroule de septembre d'une année à juin de l'année suivante.

Son organisation est confiée à la Commission des Interclubs (C.I.).

1.2. Toutes les rencontres sont des matchs officiels. On applique le règlement de jeu de l'année en cours, avec deux exceptions :

- la bonification pour solo est accordée quel que soit le nombre de joueurs en lice et sera annoncée dès que possible ;
- lorsqu'un joueur se voit attribuer une moyenne, celle-ci est calculée sur base des points des autres joueurs de son équipe.

1.3. Les interclubs sont programmés en semaine à 20h. Ils se jouent dans un local situé en Belgique et sont « **non fumeurs** ».

1.4. Ce championnat est ouvert à tous les clubs affiliés à la F.B.S.

Chaque club peut inscrire autant d'équipes qu'il voudra, pour autant qu'il respecte, les règles particulières du présent règlement.

Si un club inscrit moins d'équipes que la saison précédente, on supprime celles qui appartiennent aux divisions les plus basses.

Toute équipe supplémentaire entame son parcours dans la division la plus basse.

1.5. Le championnat est organisé par divisions, certaines étant scindées en plusieurs séries. Les divisions sont identifiées par des chiffres et les séries par des lettres : D1, D2, D3A…

Chaque équipe victorieuse dans sa division est sacrée championne de Belgique, le titre étant attribué au club qui a inscrit l'équipe.

1.6. Les équipes les mieux classées de D1 pourraient être conviées à participer à une compétition internationale interclubs organisée sous l'égide de la F.I.S.F.

1.7. Tout participant, qu'il soit joueur, capitaine d'équipe, arbitre ou assesseur, doit être en règle de cotisation ; la « cotisation FBS » ou le « droit de participation » demandé aux affiliés à une autre fédération.

Chacun s'engage à respecter la Charte d'Éthique édictée par la FBS.

## 2. ORGANISATION GÉNÉRALE

2.1. Les équipes sont réparties en 4 divisions :

- une D1 nationale de 12 équipes ;
- une D2 nationale de 12 équipes ;
- une D3 régionale de 24 équipes, réparties en 4 séries de 6 équipes ;
- Une D4 régionale formée des équipes restantes, réparties en séries de 4 à 6 équipes.

2.2. Au sein de chaque division ou série, chaque équipe rencontre toutes les autres équipes engagées.

Lorsqu'un club est représenté par plusieurs équipes dans une même division ou série, les matchs les opposant sont joués en premier lieu (1er match et, le cas échéant, 1er match retour).

2.3. Phases finales

- En D3

Un tournoi en deux manches réunira les équipes classées premières de leur série qui se disputeront le titre de champion de D3 ; ainsi que l'équipe classée dixième en D2 (réduite à 6 joueurs). Parmi celles-ci, les trois premières joueront en D2 la saison suivante.

- En D4

Un tournoi en deux manches réunira les équipes classées premières de leur série qui se disputeront le titre de champion de D4. Parmi celles-ci, les quatre premières joueront en D3 la saison suivante.

2.4. **Montées et descentes**

À l'issue de ce championnat,

- descendront en division inférieure :
  - les 2 dernières équipes de D1 ;
  - les 2 dernières équipes de D2 ;
  - la dernière équipe de chaque série de D3 ;
- en D2, l'équipe terminant 10e jouera son maintien lors de la phase finale de D3 ;
- monteront en division supérieure :
  - les 2 premières équipes de D2 ;
  - les équipes qualifiées lors des phases finales de D3 et de D4.

2.5. **Départage en cas d'égalité**

Si, à l'issue du championnat, plusieurs équipes sont à égalité de points et si cette situation empêche de décerner le titre, de désigner l'équipe montante, celle qui descend ou celle qui participe à une phase finale, le départage se fera selon les critères suivants, pris individuellement et dans l'ordre ci-dessous :

- nombre de victoires remportées en interclubs au cours de la saison concernée ;
- nombre de victoires dans les matchs ayant opposé les équipes classées ex aequo ;
- addition des scores des matchs ayant opposé les équipes classées ex aequo;
- épreuve(s) de barrage à organiser entre les équipes classées ex aequo, en un lieu et à une date choisis par la C.I.

2.6. **Remplacement d'une équipe**

À l'issue du championnat, l'équipe qualifiée pour disputer le championnat de D1, D2 ou D3 non réinscrite par son club dans les délais fixés sera remplacée au sein de la division dans laquelle elle aurait dû évoluer, avec répercussion en cascade sur les divisions inférieures.

- En D1, on repêche l'équipe classée 11e, puis l'équipe de D2 classée 3e.
- En D2, on repêche l'équipe classée 4e lors de la phase finale de D3, puis celle classée 5e.
- En D3, on repêche l'équipe classée 5e lors de la phase finale de D4, puis celle classée 6e.

## 3. LES MATCHS

3.1. Le calendrier des matchs est organisé sous forme de "tours" numérotés.

Un tour représente l'ensemble des matchs à jouer pour toutes les équipes d'une même division, à raison d'un match au plus par équipe.

3.2. Un match se déroule sans interruption, sauf celle(s) décidée(s) par le juge-arbitre.

3.3. **Calcul des points**

Lors d'un match, le vainqueur marque, pour son équipe, autant de points que le maximum de joueurs appelés à disputer cet interclubs ; ensuite on descend de 1 en 1 point pour les places suivantes :

- en D1 : 16, 15, 14…
- en D2 : 14, 13, 12…
- en D3 : 12, 11, 10…
- en D4 : 10, 9, 8…

En cas d'ex æquo, les points attribués à deux ou plusieurs places consécutives sont totalisés puis divisés par le nombre de joueurs terminant à égalité.

Le résultat d'un interclubs est déterminé par l'addition des points attribués aux joueurs de chaque équipe.

3.4. Le classement final est établi sur base de l'addition des résultats de tous les interclubs d'une équipe.

3.5. **Matchs conjoints**

À condition d'en faire la demande chaque saison lors de son inscription, le club dont le local est suffisamment vaste peut demander à ce que les matchs de certaines de ses équipes se jouent en même temps.

Sont seuls admis les matchs réunissant des équipes de D1 et D2

d'une part ou des équipes de D3 et D4 d'autre part.

Les matchs se déroulant simultanément mais distinctement, la règle des soli est applicable séparément pour chacun des interclubs.

3.6. Changement au calendrier

Deux clubs qui se rencontrent peuvent toujours, d'un commun accord, modifier le lieu, l'heure ou la date de leur match, mais sans pouvoir reporter celui-ci à une semaine ultérieure. La C.I. devra en être prévenue le plus tôt possible.

En cas de force majeure, la C.I. peut autoriser le report d'un match. Elle en examinera les circonstances et tout abus sera sanctionné :

- une amende de 35 € à 130 € ;
- une pénalisation en points interclubs (de 5 à 15 points).

Le club demandeur d'un changement devra prévenir l'autre club et s'arranger avec lui pour convenir d'une nouvelle date et, le cas échéant, trouver un remplaçant au juge-arbitre.

3.7. Forfait

Dès que le calendrier de la saison est rendu public (c'est-à-dire dès sa parution sur le site de la FBS), le club qui rompt ses engagements en déclarant forfait général pour une équipe, se verra infliger une amende de :

- 70 € si la compétition n'a pas encore débuté dans la division ;
- 200 € si l'équipe a déjà joué un ou plusieurs matchs.

En outre, cette équipe sera rayée du tableau des résultats.

En conséquence :

- les résultats des matchs joués par cette équipe sont annulés et le classement de la division ou de la série est modifié ;
- en cas de réinscription lors d'une saison ultérieure, cette équipe sera reléguée dans la division la plus basse.

## 4. COMPOSITION DES EQUIPES

4.1. Chaque équipe se compose :

- en D1, de 5 à 8 joueurs ;
- en D2, de 4 à 7 joueurs ;
- en D3, de 4 à 6 joueurs ;
- en D4, de 3 à 5 joueurs.

4.2. Lorsqu'un club aligne plusieurs équipes, celles-ci sont identifiées par une lettre. L'équipe fanion porte la lettre A ; la suivante la lettre B et ainsi de suite.

4.3. Liste des « brûlés »

Le club alignant plus d'une équipe établira, hormis pour la dernière, une liste de « brûlés » de :

- 5 joueurs par équipe en D1 ;
- 4 joueurs par équipe en D2 ;
- 3 joueurs par équipe en D3 ;
- 2 joueurs par équipe en D4.

Ces listes doivent être transmises à la C.I. avant le 15 septembre.

Procédure pour l'établissement de ces listes :

Le club devra établir chaque liste en fonction de la force des joueurs : d'abord ceux de 1re série, puis de 2e série, puis de 3e série ; mais la liberté lui est laissée pour les joueurs d'une même série ou classés au-delà de la troisième.

Toutefois, s'il estime qu'un joueur est surclassé ou sous-classé, il peut, **sous réserve de l'accord de la C.I.**, déroger à l'ordre du classement.

Si, en cours de saison, un club aligne un nouveau joueur classé dans une des trois premières séries, celui-ci sera, le cas échéant, « brûlé » par la C.I. en plus de ceux déjà renseignés.

4.4. La composition des équipes est du ressort exclusif des dirigeants de clubs, pour autant que les dispositions suivantes soient respectées :

- un même joueur ne peut jouer qu'un seul match par tour et il appartient à chaque club de s'assurer du respect de cette règle, sachant que d'une division à l'autre, les tours peuvent être décalés dans le temps, et qu'un

match avancé, reporté ou rejoué fait toujours partie du tour durant lequel il aurait dû se jouer ;

- un joueur se trouvant sur la liste des brûlés d'une équipe ne peut pas jouer dans une équipe inférieure ;
- **à partir des matchs du 10e tour**, et lors des matchs d'une phase finale, le joueur ne peut pas être aligné dans une équipe s'il a disputé **plus de 3 matchs** dans une équipe de rang supérieur ;
- n'est pas autorisé à participer le joueur qui, au cours de la même saison, a défendu les couleurs d'un autre club, même s'il s'agit d'interclubs organisés par une autre fédération.

L'équipe qui aura aligné un joueur non qualifié sera pénalisée de :

- 15 points interclubs en D1 ;
- 13 points interclubs en D2 ;
- 11 points interclubs en D3 ;
- 9 points interclubs en D4.

De plus, les points interclubs obtenus par le joueur non qualifié seront soustraits du total de l'équipe.

Le joueur non qualifié est rayé du classement du match et les autres joueurs avancent d'une place pour l'attribution des points interclubs.

4.5. Les joueurs

- Le joueur se conforme aux règles de jeu édictées par la F.I.S.F. en ce qui concerne, entre autres, le matériel de jeu autorisé et la manière de rédiger son bulletin de jeu.
- Il lève franchement son bulletin à la 2e sonnerie, et pas avant.
- Il attend la fin de la partie pour régler les litiges.
- En fin de partie, il reste attentif à un appel de son assesseur en cas de désaccord concernant le cumul.

4.6. Le capitaine d'équipe

Chaque équipe est conduite par un capitaine, nommé par le club qui a inscrit l'équipe en championnat. Les clubs veilleront à choisir parmi leurs membres des capitaines parfaitement au courant des règlements.

Le capitaine est nommé pour un match. Il peut être un joueur, mais ce n'est pas obligatoire. Il fait partie intégrante de l'équipe qu'il dirige, mais aussi du club dont l'équipe est issue.

- Il remet au juge-arbitre la composition de son équipe.
- Il désigne son assesseur.
- Il représente l'équipe et règle les différends avec le juge-arbitre et le capitaine de l'équipe adverse.
- Il signe la feuille des résultats et y indique les remarques ou recours éventuels.

## 5. LE CLUB ORGANISATEUR

5.1. Le club organisateur, en principe celui qui reçoit, doit mettre à la disposition des participants un local adéquat pour assurer la régularité de la partie.

5.2. Il prévoit les aides nécessaires et leur rappelle les consignes à respecter :

Le préposé au tableau

- Avant la partie, il vérifie les lettres.
- À la fin du temps réglementaire de réflexion, il attend l'annonce du juge-arbitre pour afficher la solution et il remplace le joker par une lettre de couleur ou l'indique d'une façon distincte.
- S'il existe un reliquat sur le tableau, il attend que le juge-arbitre le confirme avant de repositionner ces lettres dans l'ordre alphabétique ; il affiche ensuite, au fur et à mesure, les nouvelles lettres dans l'ordre où elles sont annoncées.

Les ramasseurs

- Les ramasseurs ne collectent pas les bulletins de jeu avant la 2e sonnerie, ils ne rendent jamais son bulletin à un joueur, même pour qu'il y mette son numéro de table.

- Ils remettent les bulletins collectés au juge-arbitre.
- Ils n'oublient pas de prendre les billets de correction et les distribuent avant l'annonce de la solution retenue et jamais pendant les coups.
- Le cas échéant, ils signalent toute infraction aux règles de jeu.

5.3. Il fournit le matériel suivant :
- sac opaque avec jetons non magnétiques ;
- tableau d'affichage (manuel ou projeté) ;
- chronomètre ou minuteur ;
- O.D.S. à jour ;
- règlement des Interclubs en vigueur lors de la saison en cours ;
- feuille des résultats en trois exemplaires ;
- formulaire de recours ;
- feuilles d'arbitrage pour les assesseurs ;
- billets de correction ;
- feuilles de route ;
- bulletins de jeu en nombre suffisant ;
- billets de cumul de fin de partie.

Le club organisateur n'a pas l'obligation de mettre un ordinateur à la disposition du juge-arbitre, sauf lors de matchs conjoints.

5.4. Dans **les 24 heures** (cachet de la poste faisant foi), il est tenu d'envoyer la feuille des résultats et, le cas échéant, la feuille de recours, à : Madame Danielle Matagne
Chaussée de Charleroi, 154
5030 GEMBLOUX

Pour non respect de ce point, une amende de 20 € sera infligée au club organisateur.

## 6. L'ARBITRAGE

6.1. Le staff d'arbitrage se compose d'un juge-arbitre qui dirige la partie, et d'un assesseur par équipe.

6.2. Pour chaque match, un club est chargé de déléguer un juge-arbitre.

En D1 et D2, ainsi que pour les matchs conjoints et ceux opposant des équipes d'un même club, un rôle d'arbitrage est établi par la C.I.

Pour les autres matchs, c'est le club visité qui en est chargé.

6.3. Pour chaque match, le club qui aligne une équipe **doit** déléguer un assesseur.

En D3 et D4, celui-ci peut en même temps remplir la fonction de juge-arbitre.

6.4. Le juge-arbitre et l'assesseur ne doivent pas être membres des clubs désignés.

Toutefois, pour les matchs repris dans le rôle d'arbitrage, le juge-arbitre ne peut pas appartenir à un des clubs en compétition.

6.5. Sauf arrangement préalable qui devra être communiqué à la C.I., l'équipe qui se présente sans assesseur devra désigner celui-ci parmi ses joueurs.

6.6. En cas d'absence du juge-arbitre, c'est un des assesseurs qui le remplace.

Sauf cas de force majeure à justifier auprès de la C.I., le club désigné qui ne présente pas d'arbitre ou pas d'assesseur se verra infliger une amende de :
- 40 € pour le 1er manquement ;
- 80 € pour le 2e manquement ;
- 150 € à partir du 3e manquement au cours d'une même saison.

En outre, le responsable du club pourra être convoqué devant le Comité directeur.

6.7. Après un délai d'attente raisonnable, le juge-arbitre qui constate qu'un club ne présente pas le nombre de joueurs requis le mentionnera sur la feuille des résultats en précisant l'heure de son départ.

Si par la suite, le nombre de joueurs devait devenir suffisant, le match pourra se jouer valablement ; avec l'assentiment des deux capitaines.

6.8. Le juge-arbitre
- Il vérifie le matériel dont il aura besoin.
- Il procède au tirage manuel des lettres et prend note de la partie

(voir séquence d'arbitrage en dernière page).

- Il rédige les billets de correction qu'il remet ensuite aux assesseurs.
- En fin de partie, il complète la feuille des résultats, annonce ceux-ci et fait signer le document.

6.9. Les assesseurs

- Ils assurent le double arbitrage des billets.
- Ils comptabilisent les points et notent les avertissements.
- Ils complètent la rédaction des billets de correction.
- En fin de partie, ils vérifient les cumuls et, en cas de désaccord, contrôlent eux-mêmes les scores avec la feuille de route du joueur.

## 7. RECOURS ET DECISIONS DE LA C.I.

7.1. Tout recours doit être indiqué sur la feuille de résultat. Les éléments nécessaires à son jugement (feuille de recours, feuille d'arbitrage, bulletins de jeu…) devront parvenir à la C.I. dans les 48h.

7.2. Outre les recours, la C.I. examinera aussi toute infraction ou manquement manifeste.

Après enquête, elle prendra les décisions nécessaires assorties de sanctions éventuelles.

7.3. Les cas non prévus par le présent règlement seront tranchés par la C.I.

---

***Commission des Interclubs :***

- **Président**

Alain LISENS
Rue Colonel Bourg, 18
1030 SCHAERBEEK
(Bruxelles)
Tél. P : 02 / 705 11 48

Courriel : ci@fbsc.be

- **Membre responsable des résultats**

Danielle MATAGNE
Chaussée de Charleroi, 154
5030 GEMBLOUX
Tél. P : 081 / 61 36 37
Courriel :
matagne_danielle@voo.be

- **Autres membres** :

Albert CONSTANT
Christian WODON
Alain GOTTCHEINER

***Fédération Belge de Scrabble* :**

Avenue Minerve, 33
1190 BRUXELLES (Forest-Vorst)
Tél. : 02 / 219 15 87
Courriel : fbsc@skynet.be
Site : www.fbsc.be
Compte bancaire: (IBAN) BE08 0011 0226 0813 – (BIC) GEBABEBB

La **C**ommission des **C**ompétitions, du **R**èglement et du **C**lassement, dans le but d'uniformiser les conditions de jeu dans toutes les divisions du Championnat Interclubs, recommande instamment au meneur de jeu de suivre les indications reprises ci-dessous.

## Arbitrage – Séquence

*(en application du Règlement International)*

### Énoncer les lettres

a. Il reste (nombre) lettres
   les rappeler ***uniquement*** **PAYS**
b. Annoncer les nouvelles lettres (dans l'ordre du tirage)
   **PAYS + LETTRE**
c. Répéter
   énoncer ***uniquement*** **PAYS** (garder le même ordre qu'au tirage mais regrouper les lettres identiques)

### Annoncer les solutions

1. Points
2. Sens du mot (horizontalement ou verticalement)
3. Référence
4. Mot
5. Épeler ce mot **en entier**
   en énonçant ***uniquement*** **LETTRE**
   sauf pour le joker : dire "**Joker + pays** ";
   après le mot épelé en entier, préciser les autres mots formés au passage
   ... **attendre un peu !!!**
6. Reprendre
   - Mot
   - Référence
   - Points
7. **Entre** le placement du mot et l'annonce du tirage suivant,
   il faut respecter un temps raisonnable,
   ... **minimum 20 secondes !!!**

8. et **AVANT** d'énoncer le reliquat...
   Tirer le complément des lettres
   ** si le tirage n'est pas valable,
   ***inutile*** de donner le détail de ce tirage !
   MAIS dites (*par exemple*)
   Il vous restait (**nombre**) lettres
   (les citer ***uniquement*** **PAYS** rapidement)
   que vous rejetez... le tirage n'est pas valide