



INTERCLUBS

RÈGLEMENT

2018 – 2019

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 du Duplicata de l'année en cours, avec deux exceptions :

– la bonification pour solo est accordée quel que soit le nombre de joueurs en lice et est **annoncée à la fin du coup suivant** ;

– 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. Les joueurs doivent être affiliés auprès de la FBS ; les arbitres et assesseurs peuvent être membres d'une autre fédération de la FISF.

Chacun s'engage à respecter la Charte d'Éthique édictée par la FBS et disponible sur le site de la fédération.

2. ORGANISATION GÉNÉRALE

2.1. Les équipes sont réparties en 4 divisions :

- une D1 nationale de 12 équipes ;
- une D2 nationale de 16 équipes réparties en 2 séries de 8 équipes ;
- une D3 régionale de 24 équipes ;
- une D4 régionale formée des équipes restantes.

Les divisions régionales sont réparties en séries au sein desquelles se disputent des éliminatoires ; les équipes les mieux classées sont qualifiées pour la finale :

- les équipes classées aux deux premières places pour la série 4A - groupe 1 ;
- les équipes classées premières de leur série pour les 4B, 4C, 4D et 4E.

Après une première phase au cours de laquelle toutes les équipes se sont rencontrées, les séries de 7 ou 8 équipes sont réparties en deux groupes sur base des résultats ; le 1^{er} étant formé des équipes classées aux 4 premières places, et le 2^e des autres. Pour la deuxième phase, ces équipes conservent la moitié des points déjà acquis, le résultat étant arrondi au dixième supérieur.

Au sein de chaque division, série ou groupe, chaque équipe rencontre toutes les autres en commençant par les matchs les opposant à une équipe du même club.

2.2. **Finale**

- En D2, le titre se jouera en une rencontre un soir de semaine, à une date et en un lieu déterminé par la C.I.
- En D3 et D4, le titre et la montée se joueront lors d'un tournoi en 2 manches.

- Si une équipe classée première de sa série renonce à participer à la finale, celle classée 2^e pourrait être qualifiée.

2.3. Montées et descentes

À l'issue de ce championnat,

- les deux dernières équipes de D1 descendront en D2 ;
- les équipes classées premières de leur série de D2 monteront en D1 ;
- les équipes classées dernières de leur série de D2 descendront en D3 ;
- les 2 équipes qualifiées lors de la finale de D3 joueront en D2 ;
- les équipes classées dernières de leur série de D3 descendront en D4 ;
- les 4 équipes qualifiées lors de la finale de D4 joueront en D3.

2.4. Départage en cas d'égalité

S'il faut départager plusieurs équipes à égalité (qualification, attribution du titre...), le départage se fera sur base des seuls résultats des matchs ayant opposés ces équipes, dans l'ordre des critères suivants :

- par addition des scores des matchs (lors d'une finale, en reclassant ces joueurs sans prendre en compte ceux des autres équipes) ;
- par addition des points obtenus par les joueurs lors des parties de ces matchs.

Si le départage n'a pas pu se faire, une épreuve de barrage sera organisée par la C.I.

2.5. 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 11^e.
- En D2, on repêche les équipes suivantes lors de la finale de D3.
- En D3, on repêche les équipes suivantes lors de la finale de D4.

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 des équipes est établi sur base de l'addition de leurs résultats.

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. Pour cette demande, sont seuls admis les matchs réunissant des équipes de D1 et D2 d'une part ou 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, un interclubs peut être reporté et, si les clubs n'arrivent pas, par consensus, à trouver

rapidement une nouvelle date pour la rencontre; c'est la C.I. qui la fixera.

Elle examinera également les circonstances de ce report et tout abus sera sanctionné :

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

Pour tout changement au calendrier, le club demandeur devra prévenir le club chargé de l'arbitrage 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. LES ÉQUIPES

4.1. 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.

4.2. Chaque équipe se compose de

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

4.3. Liste de force

Le club alignant plus d'une équipe établira une liste de joueurs basée sur la force de ceux-ci (1^{re}, 2^e, 3^e, 4^e série), la liberté étant laissée pour les joueurs d'une même série ou classés au-delà de la 4^e.

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 quatre premières séries, celui-ci sera, le cas échéant, ajouté à la liste du club en tenant compte de son classement.

En fonction de la division, les 5, 4, 3 ou 2 premiers joueurs de cette liste formeront le noyau de l'équipe A et les 6 suivants la réserve.

4.4. Composition des équipes

Les joueurs du noyau ne peuvent jouer qu'en équipe A.

À chaque tour, au maximum **quatre** joueurs de la réserve peuvent jouer dans une équipe inférieure à l'équipe A :

- uniquement en B s'ils sont classés dans une des trois premières séries ;
- en B ou en C pour les autres.

Un 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 qu'un match même décalé, fait toujours partie du tour durant lequel il aurait dû se jouer.

Un joueur qui au cours de la même saison a défendu les couleurs d'un autre club, n'est pas autorisé à participer, 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.

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

Si plus de 4 joueurs de la réserve ont joué dans une équipe inférieure à la A, c'est le joueur le mieux classé sur la liste de force qui sera considéré comme non qualifié.

Lors de la finale de D3 et D4 ou d'un match de barrage, un joueur ne peut être aligné dans une équipe s'il a joué 5 fois (ou plus) dans une équipe supérieure.

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 2^e 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 doit mettre à la disposition des participants un local adéquat pour assurer la régularité de la partie.

5.2. Il prévoit les aides nécessaires :

Le préposé au tableau

- Avant la partie, il vérifie les lettres.
- À la fin du temps réglementaire, 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 repositionne 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 2^e 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 **aux assesseurs.**

– 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 ;
- chronomètre ou minuteur ;
- O.D.S. à jour ;
- règlement des Interclubs en vigueur lors de la saison en cours ;
- feuille de résultat ;
- 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**, il est tenu d'envoyer la feuille des résultats et, le cas échéant, la feuille de recours, à Danielle Matagne.

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

6. L'ARBITRAGE

6.1. Le juge-arbitre

Il dirige la partie (voir séquence d'arbitrage en dernière page), annonce les solos et rédige la feuille de résultat du match pour lequel il est désigné.

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

En D1 et D2, ainsi que pour les matchs opposant des équipes d'un même

club, un rôle d'arbitrage est établi par la C.I.

Pour les autres parties, c'est le club visité qui en est chargé. Toutefois, s'il en fait la demande lors l'inscription des équipes, ils seront ajoutés au rôle d'arbitrage ; ce club étant dès lors repris pour d'autres arbitrages.

Le juge-arbitre ne doit pas nécessairement être membre du club désigné mais, pour les matchs repris dans le rôle d'arbitrage, il ne peut pas appartenir à un des clubs en compétition.

En cas d'absence du juge-arbitre, les capitaines d'équipe conviennent d'un remplaçant ; par défaut, l'assesseur du club visité.

6.2. L'arbitre adjoint

Pour les matchs conjoints, le club visité délègue un arbitre adjoint qui annonce les solos et rédige la feuille de résultat.

6.3. Les assesseurs

Pour chaque match, le club qui aligne une équipe **doit** déléguer un assesseur ; celui-ci peut être le juge-arbitre ou l'arbitre adjoint.

Les assesseurs vérifient les bulletins de jeu de l'équipe adverse et rédigent les 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.

6.4. Double arbitrage

Il est assuré par le juge-arbitre ou, lorsque celui-ci est aussi l'assesseur d'une équipe, par l'assesseur de l'équipe adverse.

6.5. Comptabilisation des points

L'encodage des points peut être réalisé par la même personne pour les 2 équipes ; cela permet de mieux repérer les solos.

Lorsque les deux assesseurs disposent d'un ordinateur, il est même conseillé qu'ils encodent chacun les points des deux équipes afin de repérer les erreurs d'encodage et faciliter la vérification des totaux en fin de partie.

6.6. Absence ou retard

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.

6.7. Manquement

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.

7. RECOURS ET DÉCISIONS 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 :

- **Courriel pour l'envoi des résultats :** matagne_danielle@voo.be
- **Courriel pour contacter l'ensemble des membres de la C.I. :** ci@fbsc.be

- Président

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

- 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 Commission des Compétitions, du Règlement et du Classement, 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 de
Scrabble Duplicate de Compétition)

Énoncer les lettres

- a. Il reste (**nombre**) lettres
les rappeler par ordre alphabétique **uniquement PAYS**
- b. Annoncer les nouvelles lettres (dans l'ordre du tirage)
PAYS + LETTRE
- c. Répéter le tirage
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, d'une traite et **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 le début de l'annonce du tirage suivant,
il faut respecter un temps raisonnable,
... **minimum 20 secondes !!!**

Procéder à un nouveau tirage

AVANT d'énoncer le reliquat, tirer le complément de lettres
** si le tirage n'est pas valable,
il n'est pas besoin de donner le détail de ce tirage !
MAIS dire (*par exemple*)
Il vous restait (**nombre**) lettres...
(les citer rapidement **uniquement PAYS**)
que vous rejetez... **le tirage n'est pas valide**
D'autre part, avant d'énoncer les 7 lettres d'un nouveau tirage,
ne pas oublier de préciser : **pas de reliquat**