

## RSI-1M – Championnat Interclubs de Belgique Messieurs & Dames 2026

### Catégorie I – Division 1 – Messieurs

18, 19, 25, 26 avril et 1, 2 mai 2026

#### \*REGLEMENT SPECIFIQUE

\* Les règlements généraux du Championnat Interclubs de Belgique 2026 et des compétitions fédérales sont d'application pour tout point qui ne serait pas couvert par le présent règlement.

#### 0. Définitions cf. RGI – Règlement Général des Championnats Interclubs de Belgique 2026

#### I. Inscriptions, Droit d'Inscription, Nouvelles Inscriptions cf. RGI – Règlement Général des Championnats Interclubs de Belgique 2026

#### II. Eligibilité des Membres des Equipes

**Le home club s'engage à ne reprendre comme membre d'une équipe que le joueur qui :**

- Est en règle de cotisation annuelle de membre joueur dans son home club et en règle de cotisation fédérale **pour le 31 mars 2026 au plus tard.**
- Était affilié à un club belge avant le 1<sup>er</sup> avril 2025 ou en congé de ce club et qui n'a pas participé aux Interclubs 2025 Messieurs - Dames pour un autre home club.

#### **Pénalité pour infraction à la règle II :**

Perte de la rencontre du jour

Infraction constatée avant le début ou en cours de rencontre : l'équipe adverse se voit attribuer la victoire sur le score de 5-0 et 10 ups.

Infraction constatée à l'issue de la rencontre :

- en cas de victoire de l'équipe qui a commis l'infraction, l'équipe adverse se voit attribuer la victoire sur le score de 5-0 et 10 ups.
- en cas de défaite de l'équipe qui a commis l'infraction, le résultat enregistré par l'équipe adverse reste acquis.

#### III. Conditions d'âge, WHS Handicap et Zones de départ

**Pour être éligible, les joueurs doivent avoir au moins 4 Scores de Compétition\* dans la période :**

- **Men avec date de référence 31/10/2025 : du 01/04/2025 au 31/10/2025.**

#### **\*Score de Compétition :**

- Nous entendons par Score de Compétition (Pas EDS) un tour joué sur 9 ou 18 trous sur un parcours avec une longueur minimum de 2750 mètres sur 18 trous et 1375 mètres sur 9 trous.
- Des Scores de compétitions officielles à l'étranger, organisées sous la supervision de la fédération étrangère, comptent aussi comme Scores de Compétition, encodés comme FcompetS, joués sur un parcours ayant la longueur susmentionnée.

**Note : une Exemption Médicale, pour les joueurs qui n'ont pas 4 Scores de Compétition, peut être demandée quand ils n'ont pas pu jouer pendant au moins 5 mois dans la période susmentionnée pour raisons médicales et qu'ils ont 4 Scores de Compétition lors la période précédente.**

**Le Handicap à la date de référence ne peut pas excéder le Handicap maximum de la catégorie dans laquelle le joueur est inscrit.**

**Le Handicap le plus bas calculé dans la période des 365 jours qui précèdent à la date de référence de Hcp va déterminer la catégorie dans laquelle le joueur/la joueuse va participer.**

**III-1 Messieurs****Date de référence WHS Handicap : 31/10/2025**

CATÉGORIE	WHS HCP MESSIEURS	ZONES DE DÉPART
Messieurs I	15,4 max.	BACK TEES

**Pénalité pour infraction à la règle III :**

L'équipe est retirée de la compétition, tous les matches sont supprimés

L'équipe peut s'inscrire l'année prochaine dans **la dernière division**.

**IV. Composition des Equipes**

La composition de l'équipe (max 15 joueurs) doit être envoyée en Word à la FRBG à [sport@golfbelgium.be](mailto:sport@golfbelgium.be) au plus tard le 15 mars avec tous les certificats d'hcp en Pdf.

Tout joueur éligible (cf. II) et correspondant aux critères d'âge et de handicap (cf. III) peut être repris dans plusieurs compositions de l'équipe mais ne peut **jouer** que dans une seule catégorie pendant le Championnat Interclubs (M&L ou Sr ou Jr) auquel il prend part.

**Pénalité pour infraction à la règle IV :**

Perte de la rencontre du jour

Infraction constatée avant le début ou en cours de rencontre :

L'équipe adverse se voit attribuer la victoire sur le score de 5-0 et 10 ups.

Infraction constatée à l'issue de la rencontre :

- en cas de victoire de l'équipe qui a commis l'infraction, l'équipe adverse se voit attribuer la victoire sur le score de 5-0 et 10 ups.
- en cas de défaite de l'équipe qui a commis l'infraction, le résultat enregistré par l'équipe adverse reste acquis.

**V. Rôle du Capitaine d'Equipe**

- V-1** Chaque équipe sera dirigée par un Capitaine membre joueur du même home club. Seul le Capitaine d'équipe sera investi par son home club des pleins pouvoirs pour introduire auprès du Comité du Championnat une réclamation relative à l'application du présent règlement.
- V-2** En cas d'absence du Capitaine d'équipe, la personne, membre joueur du même home club, qui établira et signera la ou les feuilles de formation d'équipe du jour, remplira les fonctions de Capitaine d'équipe pour la durée de la rencontre du jour et sera seul investi par son home club des pleins pouvoirs pour introduire auprès du Comité du Championnat une réclamation relative à l'application du présent règlement.
- V-3** Seul un joueur amateur a le droit d'officier en tant que Capitaine d'équipe.
- V-4** Un Capitaine d'équipe non-joueur peut donner des conseils aux membres de son équipe (cf. Règle 24.4a).
- V-5** Un Capitaine d'équipe joueur peut donner des conseils aux membres de son équipe, sauf pendant son propre « tour conventionnel » (cf. Règle 24.4b).
- V-6** **Un Capitaine d'équipe non-joueur ne peut pas indiquer une ligne de jeu sur le green ou aller sur le green lorsque la balle d'un joueur de son équipe repose sur le green. (Le rôle de Capitaine prévaut au rôle de cadet).**
- V-7** **Après que tous les joueurs de son équipe ont signé leurs résultats sur la feuille des matches, le Capitaine d'équipe attestera sur le printout les résultats des matches encodés avec sa signature.**

**Pénalité pour infraction aux points V-1, V-2 et V-3 :**

Perte de la rencontre du jour

Infraction constatée avant le début ou en cours de rencontre :

- L'équipe adverse se voit attribuer la victoire sur le score de 5-0 et 10 ups.

Infraction constatée à l'issue de la rencontre :

- en cas de victoire de l'équipe qui a commis l'infraction, l'équipe adverse se voit attribuer la victoire sur le score de 5-0 et 10 ups.
- en cas de défaite de l'équipe qui a commis l'infraction, le résultat enregistré par l'équipe adverse reste acquis.

**Pénalité pour infraction au point V-5 :**

Perte du trou (Capitaine d'équipe)

**Pénalité pour infraction aux points V-6 :**

Pénalité générale par infraction pour le joueur concerné

## VI. Réclamations

Toute réclamation se rapportant à l'application du présent règlement doit être déposée le jour même auprès du secrétariat de la Fédération par email à [secretariat@rbgf.be](mailto:secretariat@rbgf.be) envoyé par le Secrétariat du club où a lieu la compétition.

**La réclamation sera introduite sans délai et par écrit, au plus tard 30 minutes après la conclusion du dernier match de l'équipe.**

La réclamation sera obligatoirement signée par le **Capitaine d'équipe**. La FRBG se réserve le droit de convoquer le jour même des faits les Capitaines d'équipe et joueurs concernés afin de les entendre.

## VII. Divers

### VII-1 Véhicules de golf motorisés

L'utilisation de véhicules motorisés (voiturettes, **tricycles,...**) par les joueurs, cadets, Capitaines d'équipe, personne appartenant au club de l'équipe et spectateurs est interdite.

**Pénalité pour infraction à la règle VII-1 :**

Le joueur encourt la pénalité générale pour chaque trou au cours duquel une infraction s'est produite à cette Règle Locale. Si l'infraction se produit entre le jeu de deux trous, la pénalité s'applique au trou suivant

***Infraction du Capitaine d'équipe : dès la 1<sup>ère</sup> infraction, perte de la rencontre du jour. L'équipe adverse se voit attribuer la victoire sur le score de 5-0, les matches étant remportés chacun sur le score de 2 up et 1 à jouer***

**Note :** Seul le joueur (pas le cadet, Capitaine d'équipe, personne appartenant au club de l'équipe et spectateur) qui a une « RBGF Medical Committee Exemption for the Use of Transportation » sera autorisé à utiliser un moyen de transport répondant aux conditions énoncées dans le document "RBGF Transportation Policy". Si ce joueur est également Capitaine d'équipe, il lui sera autorisé d'utiliser le véhicule uniquement pendant son propre tour conventionnel.

cf. General Regulations 2026

### VII-2 Cadets

- Les joueurs participant aux différents championnats Interclubs peuvent bénéficier de l'aide d'un cadet (Règle 10.3).
- Tout membre d'une équipe représentative d'un Club peut caddier un des joueurs avant ou après son propre tour conventionnel.
- Seul un joueur amateur a le droit d'officier en tant que cadet.

**Pénalité pour infraction à la règle VII-2 :**

Le joueur encourt la pénalité générale pour chaque trou au cours duquel une infraction s'est produite à cette Règle locale. Si l'infraction se produit entre le jeu de deux trous, la pénalité s'applique au trou suivant

### VII-3 GSM

**VII-3.1** L'utilisation du GSM sur le terrain par les **joueurs et les cadets** est déconseillée. Le GSM devrait être éteint afin de ne pas déranger les autres joueurs.

Néanmoins, l'utilisation du GSM est permise dans les deux cas suivants :

- En cas de nécessité absolue ou de danger réel (raison médicale, etc.),

- Afin de contacter l'arbitre sur place, ou l'arbitre en fonction à la FRBG, ou le Comité du Championnat en cas de problème de règle ou de respect du présent règlement pour lesquels une solution immédiate ne peut être trouvée.

#### **Pénalité pour infraction à la règle VII-3.1 :**

1. Utilisation d'un GSM pour demander ou donner un conseil en infraction à la Règle 10.2 : Match Play – Perte de trou ; Stroke Play – Deux coups. Pour violation ultérieure : Disqualification (Règle 4.3).
2. Utilisation d'un GSM dans les cas autorisés par les Règles mais dérangeant les autres joueurs :
  - a) 1<sup>ère</sup> infraction : le joueur est coupable d'un manquement au Code de comportement et doit éteindre le GSM.
  - b) Infraction suivante : le joueur est coupable d'un manquement grave au Code de comportement et le Comité peut imposer une pénalité de perte de match conformément à la Règle 1.2b. L'adversaire/camp adverse se voit attribuer la victoire sur le score de 2 up et 1 à jouer.

**VII-3.2** L'utilisation du GSM sur le terrain par les **Capitaines d'équipe** est déconseillée. Le GSM devrait être éteint afin de ne pas déranger les joueurs.

Néanmoins, l'utilisation du GSM est permise dans les deux cas suivants :

- En cas de nécessité absolue ou de danger réel (raison médicale, etc.),
- Afin de contacter l'arbitre sur place, ou l'arbitre en fonction à la FRBG, ou le Comité du Championnat en cas de problème de règle ou de respect du présent règlement pour lesquels une solution immédiate ne peut être trouvée.

#### **Pénalité pour infraction à la règle VII-3.2 :**

1. Utilisation d'un GSM pour demander ou donner un conseil en infraction à la Règle 10.2 : la pénalité générale pour le(s) joueur(s) concerné(s).
2. Utilisation d'un GSM dans les cas autorisés par les Règles mais dérangeant les autres joueurs :
  - a) 1<sup>ère</sup> infraction : le Capitaine d'équipe est coupable d'un manquement au Code de comportement et doit éteindre immédiatement son GSM.
  - b) Infraction suivante : le Capitaine d'équipe est coupable d'un manquement grave au Code de comportement et le Comité peut imposer à l'équipe une pénalité de perte de la rencontre du jour. L'équipe adverse se voit attribuer la victoire sur le score de 5-0 et 10 ups.

## **VIII. Information**

### **VIII-1 Conditions générales d'entraînement**

- Le montant pour un tour d'entraînement est fixé à 35€ pour les joueurs nés avant 2008 et à 18€ pour les joueurs nés en 2008 ou après.
- Le Capitaine d'équipe veillera à contacter en temps voulu les secrétariats des clubs hôtes et à organiser avec ces derniers le tour d'entraînement de son équipe.
- Les joueurs veilleront à respecter le règlement d'ordre intérieur en vigueur dans les clubs visités (par ex. port de jeans, soft spikes etc.).
- Les clubs qui disposent de plus de 18 trous devront préciser le terrain qui sera utilisé pour le Championnat **pour le 1<sup>er</sup> mars 2026 au plus tard.**

### **VIII-2 Conditions particulières d'entraînement**

- **10** joueurs par équipe, répondant aux conditions de handicap, ont droit, à partir du **1<sup>er</sup> mars 2026**, à **un tour d'entraînement au montant fixé** sur les terrains où se déroulent les **4 premières journées** de Championnat.
- Seuls les joueurs des équipes finalistes – **à concurrence de maximum 10 joueurs** – pourront bénéficier **un tour d'entraînement au montant fixé** sur le terrain désigné pour accueillir la demi-finale et finale.



Voire « La procédure pour intempéries et circonstances exceptionnelles »

A l'occasion d'un match ou d'une rencontre, il est vivement déconseillé aux clubs, capitaines d'équipe et joueurs d'encourager l'échange de souvenirs entre équipes et/ou joueurs, sous quelque forme que ce soit.

## IX-1 Composition de la division 1 Catégorie I

- Les équipes classées de la 1<sup>ère</sup> à la 12<sup>ème</sup> place en Division 1.
- Les équipes classées de la 1<sup>ère</sup> à la 4<sup>ème</sup> place de la Division 2.

Les demi-finales et finale se joueront au Royal Zoute Golf Club.

Toutes les rencontres se jouent en formule Match Play sans handicap: 2 foursomes (matin) et 5 singles (après-midi)

Chaque match single ou en foursome :  
donne 1 point de match par victoire  
donne 0 point de match par défaite

Chaque rencontre :  
donne 1 point à l'équipe gagnante  
donne 0 point à l'équipe perdante

1. En cas de forfait d'un joueur **AVANT** le début du match, et pour autant qu'il ne puisse pas être remplacé par une réserve, le joueur adverse se verra attribuer le point de match, gagnant sur un score de 2 up et 1 à jouer.
2. En cas d'abandon d'un joueur **APRES** le début du match, le joueur adverse se verra attribuer le point de match, gagnant sur le score acquis au moment de l'abandon avec un minimum de 1 up.
3. Le résultat d'une rencontre entre deux équipes est déterminé par la somme des points de match obtenus à l'issue des matches en simple et en foursome par l'ensemble des joueurs de chaque équipe. L'équipe gagnante sera celle qui totalisera le plus grand nombre de points de match.
4. Afin d'éviter une égalité entre deux équipes, tous les matches se joueront jusqu'au bout, c'est-à-dire que si après 18 trous le match est « square », celui-ci se poursuivra jusqu'à ce qu'un trou soit gagné par un des joueurs en simple ou un camp en foursome.
5. En cas d'égalité à la fin d'une rencontre pour laquelle les deux équipes n'ont pu aligner que 4 joueurs, chaque Capitaine doit désigner 1 joueur dans son équipe qui sera opposé au joueur adverse dans un match single « sudden death ». Les joueurs désignés devront figurer obligatoirement sur la feuille de formation du jour.
6. **Exception pendant la finale :** Si lors d'une rencontre le résultat est déjà acquis, les derniers matches s'arrêteront au 18<sup>ème</sup> trou. Si au bout du 18<sup>ème</sup> trou le score est « square », les deux camps obtiendront ½ point de match et le match s'arrêtera là. Si l'un des matches a déjà passé le 18<sup>ème</sup> trou et le résultat de la rencontre est acquis entre-temps, les joueurs terminent le trou et le match est arrêté selon le résultat acquis à l'issue de ce trou.

## IX-4 Tableaux des rencontres et classement final

### IX-4.1 Rencontres en poules

#### Subdivision de la division en quatre poules

- Une poule A qui comprend les équipes classées 1, 8, 9 et 16 de la division.
- Une poule B qui comprend les équipes classées 4, 5, 12 et 13 de la division.
- Une poule C qui comprend les équipes classées 3, 6, 11 et 14 de la division.
- Une poule D qui comprend les équipes classées 2, 7, 10 et 15 de la division.

#### Programme des rencontres en round robin

Dans chaque poule, les équipes joueront toutes les unes contre les autres selon la grille suivante :

Dates		Jour des rencontres	Schéma			
			<u>POULE A</u>	<u>POULE B</u>	<u>POULE C</u>	<u>POULE D</u>
Samedi	18 avril	jour 1 des poules	1-16 ; 9-8	4-13 ; 12-5	11-6 ; 3-14	10-7 ; 2-15
Dimanche	19 avril	jour 2 des poules	9-1 ; 8-16	12-4 ; 5-13	6-14 ; 11-3	7-15 ; 10-2
Samedi	25 avril	jour 3 des poules	1-8 ; 16-9	4-5 ; 13-12	3-6 ; 14-11	2-7 ; 15-10

#### Exemple de timing par journée, consulter le site pour le timing :

##### Club : TBC

8:00 – 8:07 :	Tee 1 & 10	Poule A Foursomes	à partir de 12:45 :	Tee 1 & 10	Poule A Singles
8:15 – 8:22 :	Tee 1 & 10	Poule B Foursomes	à partir de 13:25 :	Tee 1 & 10	Poule B Singles

##### Club : TBC

8:00 – 8:07 :	Tee 1 & 10	Poule C Foursomes	à partir de 12:45 :	Tee 1 & 10	Poule C Singles
8:15 – 8:22 :	Tee 1 & 10	Poule D Foursomes	à partir de 13:25 :	Tee 1 & 10	Poule D Singles

Le timing sera flexible pour les singles, la formation de l'équipe pour tous les singles **doit être remis une demi-heure avant le départ des premiers singles**. Le comité peut octroyer pour l'après-midi des heures de départs flexibles pour les joueurs de foursomes du matin qui ont été en play-off.

#### Intempéries et circonstances exceptionnelles :

Voir « La procédure pour intempéries et circonstances exceptionnelles »

### IX-4.2 Classement dans les poules

Les équipes de chaque poule seront classées en fonction du total des points acquis lors des rencontres.

En cas d'égalité de points, les équipes seront départagées selon les critères repris ci-après :

- **entre deux équipes** : la rencontre les opposant sera déterminante pour le classement.
- **entre trois équipes** : selon les critères de départage suivants qui seront utilisés dans l'ordre prévu tant que l'égalité entre les équipes existera :
  - 1) L'équipe ayant remporté le plus de matches durant toute la compétition en poule.
  - 2) Si l'égalité persiste entre deux équipes, la rencontre les opposant sera déterminante pour le classement. (Voir entre deux équipes)
  - 3) Le plus grand nombre de ups lors des matches durant toute la compétition en poule.
  - 4) Le plus petit nombre de downs lors des matches durant toute la compétition en poule.
  - 5) En dernier lieu, par tirage au sort, en présence des capitaines d'équipe.

### IX-4.3 Quarts de finale

Les quarts de finale se jouent le **dimanche 26 avril** selon la grille suivante sur base de la place dans les poules.

Formule de jeu : 2 foursomes suivi de 5 singles



Rencontre 1 : 1<sup>er</sup> Poule A contre 2<sup>ème</sup> Poule B  
 Rencontre 2 : 1<sup>er</sup> Poule B contre 2<sup>ème</sup> Poule A  
 Rencontre 3 : 1<sup>er</sup> Poule C contre 2<sup>ème</sup> Poule D  
 Rencontre 4 : 1<sup>er</sup> Poule D contre 2<sup>ème</sup> Poule C

**Exemple de timing quarts de finale, consulter le site pour le timing :**

**Club : TBC**

8:00 – 8:07 :	Tee 1	Rencontre 1	à partir de 12:45 :	Tee 1	Rencontre 1
8:00 – 8:07 :	Tee 10	Rencontre 2	à partir de 12:45 :	Tee 10	Rencontre 2

**Club : TBC**

8:00 – 8:07 :	Tee 1	Rencontre 3	à partir de 12:45 :	Tee 1	Rencontre 3
8:00 – 8:07 :	Tee 10	Rencontre 4	à partir de 12:45 :	Tee 10	Rencontre 4

Le timing sera flexible pour les singles, la formation de l'équipe pour tous les singles **doit être remis une demi-heure avant le départ des premiers singles**. Le comité peut octroyer pour l'après-midi des heures de départs flexibles pour les joueurs de foursomes du matin qui ont été en play-off.

**Intempéries et circonstances exceptionnelles :**

Voir « La procédure pour intempéries et circonstances exceptionnelles »

**IX-4.4 Play-offs**

Les play-offs se jouent le **dimanche 26 avril** selon la grille suivante sur base de la place dans le classement intermédiaire.

Formule de jeu : 2 foursomes suivi de 5 singles

Rencontre 5 : 3<sup>ème</sup> Poule A contre 4<sup>ème</sup> Poule B  
 Rencontre 6 : 3<sup>ème</sup> Poule B contre 4<sup>ème</sup> Poule A  
 Rencontre 7 : 3<sup>ème</sup> Poule C contre 4<sup>ème</sup> Poule D  
 Rencontre 8 : 3<sup>ème</sup> Poule D contre 4<sup>ème</sup> Poule C

**Exemple de timing play-offs, consulter le site pour le timing :**

**Club : TBC**

8:15 – 8:22 :	Tee 1	Rencontre 5	à partir de 13:25 :	Tee 1	Rencontre 5
8:15 – 8:22 :	Tee 10	Rencontre 6	à partir de 13:25 :	Tee 10	Rencontre 6

**Club : TBC**

8:15 – 8:22 :	Tee 1	Rencontre 7	à partir de 13:25 :	Tee 1	Rencontre 7
8:15 – 8:22 :	Tee 10	Rencontre 8	à partir de 13:25 :	Tee 10	Rencontre 8

Le timing sera flexible pour les singles, la formation de l'équipe pour tous les singles **doit être remis une demi-heure avant le départ des premiers singles**. Le comité peut octroyer pour l'après-midi des heures de départs flexibles pour les joueurs de foursomes du matin qui ont été en play-off.

**Intempéries et circonstances exceptionnelles :**

Voir « La procédure pour intempéries et circonstances exceptionnelles »

**IX-4.5 Demi-finales**

Les demi-finales se jouent le **vendredi 1 mai** selon la grille suivante sur base des résultats des quarts de finale.

Formule de jeu : 2 foursomes suivi de 5 singles

Rencontre 9 : Gagnant rencontre 1 contre Gagnant rencontre 3  
 Rencontre 10 : Gagnant rencontre 2 contre Gagnant rencontre 4

### Exemple de timing demi-finales, consulter le site pour le timing :

#### Club: Royal Zoute Golf Club

8:00 – 8:10 :	Tee 1	Rencontre 9	à partir de 12:45 :	Tee 1	Rencontre 9
8:20 – 8:30 :	Tee 1	Rencontre 10	à partir de 13:25 :	Tee 1	Rencontre 10

Le timing sera flexible pour les singles, la formation de l'équipe pour tous les singles **doit être remis une demi-heure avant le départ des premiers singles**. Le comité peut octroyer pour l'après-midi des heures de départs flexibles pour les joueurs de foursomes du matin qui ont été en play-off.

### Intempéries et circonstances exceptionnelles :

Voir « La procédure pour intempéries et circonstances exceptionnelles »

### IX-4.6 Finale

La finale se joue le **samedi 2 mai** selon la grille suivante :

Finale : Vainqueur Rencontre 9 – Vainqueur Rencontre 10

- Le vainqueur sera l'équipe qui a remporté le plus grand nombre de matches en finale.
- L'équipe gagnante de la finale est déclarée Champion des Interclubs.

### Classement final de la division 1

- |                  |  |                      |
|------------------|--|----------------------|
| 1 <sup>er</sup>  | Vainqueur de la finale :   | Champion de Belgique |
| 2 <sup>ème</sup> | Perdant de la finale :   | Runner-Up            |
| 3 <sup>ème</sup> | Perdant de la rencontre 9 ou 10, basé sur le plus grand nombre de matches gagnés en demi-finale. |                      |
| 4 <sup>ème</sup> | Perdant de la rencontre 9 ou 10, basé sur le plus petit nombre de matches gagnés en demi-finale. |                      |
- En cas d'égalité, le départage se fera sur base du plus grand nombre de ups, puis du plus petit nombre de downs et finalement par tirage au sort.
- |                  |  |  |
|------------------|--|--|
| 5 <sup>ème</sup> | Perdant de la rencontre 1 ou 2 ou 3 ou 4, basé sur le plus grand nombre de matches gagnés en quart de finale.                  |  |
| 6 <sup>ème</sup> | Perdant de la rencontre 1 ou 2 ou 3 ou 4, basé sur le 2 <sup>ème</sup> plus grand nombre de matches gagnés en quart de finale. |  |
| 7 <sup>ème</sup> | Perdant de la rencontre 1 ou 2 ou 3 ou 4, basé sur le 3 <sup>ème</sup> plus grand nombre de matches gagnés en quart de finale. |  |
| 8 <sup>ème</sup> | Perdant de la rencontre 1 ou 2 ou 3 ou 4, basé sur le 4 <sup>ème</sup> plus grand nombre de matches gagnés en quart de finale. |  |
- En cas d'égalité, le départage se fera sur base du plus grand nombre de matches gagnés en round robin, puis du plus grand nombre de ups, puis du plus petit nombre de downs et finalement par tirage au sort.
- |                   |   |  |
|-------------------|---|--|
| 9 <sup>ème</sup>  | Gagnant de la rencontre 5 ou 6 ou 7 ou 8, basé sur le plus grand nombre de matches gagnés en play-off.                  |  |
| 10 <sup>ème</sup> | Gagnant de la rencontre 5 ou 6 ou 7 ou 8, basé sur le 2 <sup>ème</sup> plus grand nombre de matches gagnés en play-off. |  |
| 11 <sup>ème</sup> | Gagnant de la rencontre 5 ou 6 ou 7 ou 8, basé sur le 3 <sup>ème</sup> plus grand nombre de matches gagnés en play-off. |  |
| 12 <sup>ème</sup> | Gagnant de la rencontre 5 ou 6 ou 7 ou 8, basé sur le 4 <sup>ème</sup> plus grand nombre de matches gagnés en play-off. |  |
- En cas d'égalité, le départage se fera sur base du plus grand nombre de matches gagnés en round robin, puis du plus grand nombre de ups, puis du plus petit nombre de downs et finalement par tirage au sort.
  - **Les équipes classées de la 1<sup>ère</sup> à la 12<sup>ème</sup> place dans le classement final restent en Division 1.**
- |                   |   |  |
|-------------------|---|--|
| 13 <sup>ème</sup> | Perdant de la rencontre 5 ou 6 ou 7 ou 8, basé sur le plus grand nombre de matches gagnés en play-off.                  |  |
| 14 <sup>ème</sup> | Perdant de la rencontre 5 ou 6 ou 7 ou 8, basé sur le 2 <sup>ème</sup> plus grand nombre de matches gagnés en play-off. |  |
| 15 <sup>ème</sup> | Perdant de la rencontre 5 ou 6 ou 7 ou 8, basé sur le 3 <sup>ème</sup> plus grand nombre de matches gagnés en play-off. |  |
| 16 <sup>ème</sup> | Perdant de la rencontre 5 ou 6 ou 7 ou 8, basé sur le 4 <sup>ème</sup> plus grand nombre de matches gagnés en play-off. |  |
- En cas d'égalité, le départage se fera sur base du plus grand nombre de matches gagnés en round robin, puis du plus grand nombre de ups, puis du plus petit nombre de downs et finalement par tirage au sort.
  - **Les équipes classées de la 13<sup>ème</sup> à la 16<sup>ème</sup> place dans le classement final (perdants des rencontres 5, 6, 7 et 8) descendent en Division 2.**



## IX-5 Forfait

### IX-5.1 Généralités

- **Toute équipe ne présentant pas un minimum de 4 joueurs déclare forfait.**
- En cas de suspension d'une ou plusieurs équipes « forfait », les équipes non montantes des divisions suivantes bénéficient de cette ou ces vacance(s) pour l'édition suivante du Championnat Interclubs.

### IX-5.2 Forfait pendant la période des inscriptions

- Toute équipe qui déclare forfait pendant la période des inscriptions pourra se réinscrire à l'édition suivante du Championnat. Elle sera automatiquement reléguée à la dernière place de la dernière division lors de sa réinscription.

### IX-5.3 Forfait après la clôture des inscriptions

- Toute équipe qui déclare forfait après la clôture des inscriptions sera automatiquement reléguée à la dernière place de la dernière division lors de sa réinscription à la prochaine édition. Le droit d'inscription n'est pas remboursé.
- En cas de forfait d'une équipe après la clôture des inscriptions, l'équipe, qui se trouve **seule** dans la division inférieure à celle de l'équipe qui a déclaré forfait, entrera dans le tableau Match Play à la place de l'équipe forfait.

### IX-5.4 Forfait pour l'une des 3 premières journées de championnat

- Toute équipe qui déclare forfait **pour l'une des 3 premières journées de Championnat** est classée d'office à la dernière place de la division. L'équipe sera automatiquement reléguée à la dernière place de la dernière division lors de sa réinscription à la prochaine édition.
- Au cas où une équipe déclare forfait pour l'une des 3 premières journées de Championnat :
  - Il est procédé à l'annulation des résultats de tous les matches qu'elle a joués ;
  - Les points obtenus contre cette équipe ne sont pas attribués ;
  - Les rencontres restant à jouer contre l'équipe forfait sont supprimées et les points ne sont pas attribués.

### IX-5.5 Forfait pour les quarts de finale, play-offs et demi-finales

- Toute équipe qui déclare forfait **pour les ¼ finales, play-offs ou ½ finales du Championnat** est classée d'office à la dernière place de la division.
- Au cas où une équipe déclare forfait pour les demi-finales du Championnat, l'équipe adverse se voit attribuer la victoire sur le score de 5-0, les matches étant remportés chacun sur le score de 2 up et 1 à jouer.

### IX-5.6 Forfait pour la finale

- Toute équipe qui déclare forfait **pour la finale du Championnat** est classée d'office à la dernière place de la division.
- Au cas où une équipe déclare forfait pour la finale du championnat, le prix récompensant l'équipe perdante de la finale ne sera pas remis.

## X Formation Des Equipes

### X-1 Généralités

- **Toute équipe doit comprendre au minimum 4 joueurs (cf. IX-5.1).**
- **Au plus tard une demi-heure pour les foursomes et au plus tard une demi-heure avant le départ des singles,** le Capitaine d'équipe doit remplir par écrit la feuille de formation de son équipe et la remettre, éventuellement sous scellés, au secrétariat du club organisateur. Une fois la feuille de formation d'équipe remise au secrétariat du club organisateur, plus aucune modification ne peut y être apportée.
- **Si le secrétariat a déjà publié la formation de l'équipe avant que l'adversaire ait remis sa formation de l'équipe, le Capitaine de l'équipe publiée peut remplir et remettre une nouvelle formation de son équipe.**
- La rencontre est divisée en deux parties (matin, après-midi), avec pour chacune des deux parties, une propre feuille de formation qui doit répondre aux prescriptions reprises ci-dessus.

- Quelle que soit la formule de jeu – single ou foursome – le Capitaine d'équipe peut aligner les joueurs dans l'ordre qu'il décide. Les joueurs sont dans l'obligation de respecter cet ordre et de se présenter à l'heure au départ.
- Un joueur sélectionné dans une équipe prendra part au Championnat en jouant sur son WHS Handicap **à la date de référence le 31 octobre 2025.**

## **X-2 Equipe Complète**

- Sont repris sur la feuille de formation le nom des titulaires présents sur place et désignés pour prendre part à la rencontre et le nom de deux réserves présentes sur place et désignées pour éventuellement remplacer un titulaire blessé.
- En cas de blessure d'un titulaire désigné, la première réserve doit obligatoirement prendre part à la compétition à l'heure prévue et à la place du joueur blessé.
- En cas de blessure d'un deuxième titulaire désigné, la deuxième réserve doit obligatoirement prendre part à la compétition à l'heure prévue et à la place du joueur blessé.
- En cas de blessure de deux titulaires désignés et de la première réserve, la deuxième réserve doit obligatoirement prendre part à la compétition à l'heure prévue et à la place du premier joueur blessé.
- En cas de blessure désigné et des deux réserves, l'adversaire se verra attribuer le point gagnant avec le score de 2 up et 1 à jouer.

## **X-3 Equipe Incomplète**

### **X-3.1 Equipe incomplète avec un minimum de 4 joueurs**

Les foursomes au matin sont obligatoires

Au cas où la feuille de formation renseigne une équipe incomplète pour les singles, l'adversaire doit être prévenu du nombre des joueurs présents (4) et les joueurs présents devront prendre les départs des premiers singles.

#### **Pénalité pour infraction à la règle X-1, X-2 & X-3.1 :**

Perte de la rencontre du jour sur le score de 5-0, sur le score par match de 2 up et 1 à jouer.

**Note :** Si une équipe est prévenue que l'adversaire a une équipe incomplète après qu'elle ait déjà remis sa composition d'équipe, elle peut recomposer son équipe dans les plus brefs délais.

### **X-3.2 Equipe incomplète de moins de 4 joueurs pour la catégorie I**

Au cas où la feuille de formation renseigne une équipe incomplète de moins de 4 joueurs, l'équipe sera considérée comme ayant déclaré forfait.

#### **Pénalité pour infraction à la règle X-3.2 :**

Application de la règle IX-5.4 ou 5.5 ou 5.6

## **XI. Comité de Championnat**

### **XI-1 Championnats Interclubs Messieurs**

Le Comité du Championnat est composé de :

- *Johan Verbiest, Sport Director de la FRBG,*
- *Frédéric Chapel, Sport Secretary de la FRBG,*
- *Les directeurs de tournoi qui auront été désignés comme tels par la FRBG.*

## **XI-2    Circonstances exceptionnelles**

Le Comité du Championnat se réserve le droit, s'il estime une telle mesure justifiée, de modifier la forme de jeu, d'annuler l'épreuve ou de la faire jouer sur un nombre de jours inférieur ou supérieur à ce qui est prévu dans le présent règlement, de refuser un club/une équipe de participer aux Interclubs pour infraction aux règlements des Interclubs ou pour comportement inacceptable (esprit de jeu, propriété).

En cas de litige sur tout point du présent règlement, les décisions du Comité du Championnat seront souveraines et sans appel.

Bruxelles, le 20 octobre 2025