

RSIS-Z – Championnat Interclubs de Belgique Seniors 2026

Men & Ladies Toutes Catégories – Zones excepté Divisions 1 et 2

Phase de poule : 4, 10 et 16 juin et Phase finale : 25 juin et 10, 16 et 22 septembre 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.

Préambule

- Le **Championnat Interclubs de Belgique SENIORS** se dispute par équipes en zones suivant la formule du Match Play à **Quatre Balles** sans handicap pour toutes les catégories.
- Le Championnat est réservé aux joueurs **AMATEURS**.
- Chaque club membre effectif de la FRBG peut engager dans chacune des 3 catégories **une équipe Messieurs** et **une équipe Dames**.

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

II-1 Seniors I-II-65+ en Zones en juin

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 30 avril 2026 au plus tard.

II-2 Seniors I-II-65+ en Zones en septembre

Le home club s'engage à ne reprendre comme membre d'une équipe (nouveaux joueurs) 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 juillet 2026 au plus tard et qu'il n'a pas joué les Interclubs Senior pour un autre club en 2026.

Pénalité pour infraction à la règle II :

Perte de la rencontre du jour

Infraction constatée avant le début ou en cours de la rencontre : l'équipe adverse se voit attribuer la victoire sur le score de 3-0 et 6 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 3-0 et 6 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 :

- Seniors Zones en juin avec date de référence 01/05/2026 : du 02/05/2025 au 31/10/2025 et du 01/04/2026 au 01/05/2026.
- Seniors Zones (nouveaux joueurs) en septembre avec date de référence 01/08/2026 : du 02/08/2025 au 31/10/2025 et du 01/04/2026 au 01/08/2026.

***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.

Le WHS Hcp à la date de référence servira comme Hcp pour déterminer l'ordre pour une équipe incomplète.

III-1 - Zones (juin)	Date de référence WHS Handicap : 1/05/2026
- Zones (nouveau joueur) (septembre)	Date de référence WHS Handicap : 1/08/2026

CATÉGORIES	ANNÉE DE NAISSANCE	WHS HCP MESSIEURS	WHS HCP DAMES	ZONES DE DÉPART
Messieurs I	1976 et avant	24,4 max.		BACK TEES
Dames I	1976 et avant		24,4 max.	BACK TEES
Messieurs II	1976 et avant	de 12,5 à 28,4 max.		FRONT TEES
Dames II	1976 et avant		de 14,5 à 28,4 max.	FRONT TEES
Messieurs 65+	1961 et avant	24,4 max.		FRONT TEES
Dames 65+	1961 et avant		24,4 max.	FRONT 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 **en Zones.**

IV. Composition des Equipes

La composition de l'équipe (max. 15 joueurs) doit être envoyée en Word à la FRBG à sport@golfbelgium.be avec tous les certificats d'hcp en Pdf.

- Seniors en Zones (juin) : le 15 mai au plus tard.
- Seniors en Zones (septembre) pour des nouveaux joueurs : le 15 août au plus tard.

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 3-0 et 6 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 3-0 et 6 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 3-0 et 6 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 3-0 et 6 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 sport@golfbelgium.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 (voitures, **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^{ère} infraction, perte de la rencontre du jour. L'équipe adverse se voit attribuer la victoire sur le score de 3-0, 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 : Perte de trou. 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^{ère} 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^{ère} 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 3-0 et 6 ups.

VIII. Information

VIII-1 Conditions générales d'entraînement

- Le montant pour un tour d'entraînement est fixé à 35€.
- 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^{er} mars 2026 au plus tard.**

VIII-2 Conditions particulières d'entraînement

VIII-2.1 Zones en juin

- 10** joueurs par équipe, répondant aux conditions de handicap, ont droit, à partir du **1^{er} mai 2026**, à **un tour d'entraînement pour 35€** sur les terrains où se déroulent le Championnat.

VIII-2.2 Zones en septembre

- 10** joueurs par équipe, répondant aux conditions de handicap, ont droit, à partir du **1^{er} août 2026**, à **un tour d'entraînement pour 35€** sur les terrains où se déroulent le Championnat.

VIII-3 Intempéries et circonstances exceptionnelles

Voir « La procédure pour intempéries et circonstances exceptionnelles »

VIII-4 Echange de souvenirs

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 Formule du Championnat

IX-1 Rencontres en poules

IX-1.1 Composition des zones dans chaque catégorie

Seulement s'il y a plus de 16 inscriptions dans une catégorie, on jouera en zones.

Le nombre de zones dépendra du nombre d'inscription effective et de la position géographique de l'équipe par catégorie. Avec un minimum de 3 zones.

IX-1.2 Composition des poules par zone – Programme des rencontres

Les équipes seront divisées en poules par tirage au sort

Dans chaque poule, toutes les équipes joueront les unes contre les autres en Quatre Balles Match Play sans handicap sur terrain neutre.

Les jours des rencontres : 4, 10 et 16 juin.

La grille des rencontres sera publiée sur notre site golfbelgium.be.

IX-1.2a Une zone de 8 équipes est divisée en deux poules

- Une poule A et B composée de 4 équipes

IX-1.2b Une zone de 7 équipes est divisée en deux poules

- Une poule A et B composée de 3 et 4 équipes

IX-1.2c Une zone de 6 équipes est divisée en deux poules

- Une poule A et B composée de 3 équipes

Dans la poule de 3 équipes, une équipe sera bye un jour des rencontres

IX-1.2d Une zone de 5 équipes est divisée en deux poules

- Une poule composée de 3 équipes et une poule composée de 2 équipes

Dans la poule de 3 équipes, une équipe sera bye un jour des rencontres

Dans la poule de 2 équipes, 2 rencontres. (Match aller et retour)

IX-1.2e Une zone de 4 équipes est divisée en une poule

- Une poule composée de 4 équipes

IX-1.2f Une zone de 3 équipes est divisée en une poule

- Une poule composée de 3 équipes

Une équipe sera bye un jour des rencontres

IX-1.2g Une zone de 2 équipes est divisée en une poule

- Une poule composée de 2 équipes

Dans la poule avec 2 équipes les rencontres se jouent sur terrain neutre ou les 2 rencontres se jouent dans le club de chaque équipe. (Match aller et retour)

Les 2 équipes se rencontrent 2 fois.

Les jours des rencontres : 4 et 10 juin.

IX-1.3 Désignation des terrains

La désignation des terrains sera publiée **le vendredi 10 avril 2026**.

Les rencontres de septembre se joueront sur terrain neutre. La désignation des terrains sera publiée **le vendredi 10 juillet 2026**.

IX-1.4 Formule de jeu et attribution des points

Toutes les rencontres se jouent en trois matches sur 18 trous selon la formule Match Play à Quatre Balles, sans handicap.

Est attribué pour chaque match : 1 point en cas de victoire

0 point en cas de défaite

1. En cas de forfait d'un camp **AVANT** le début du match, et pour autant qu'il ne puisse pas être remplacé par un camp réserve ou un joueur réserve, le camp adverse se verra attribuer le point gagnant avec le score maximum de 2 up et 1 à jouer.
2. En cas d'abandon d'un camp **APRES** match, le camp adverse se verra attribuer le point 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 gagnés par l'ensemble des 3 camps de chaque équipe.
4. Afin d'éviter une égalité entre deux équipes, tous les matches se joueront au finish, 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 l'un des camps.

IX-1.5 Classement au niveau des poules dans une zone

Chaque rencontre gagnée rapporte 1 point ; chaque rencontre perdue rapporte 0 point.

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

Répartition :

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.
 - 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-1.5a Zone composée de 8 à 2 équipes

Les deux premières équipes classées de chaque poule seront qualifiées pour la phase finale.

IX-2 Phase finale

La phase finale entre les zones sera finalisée selon le schéma suivant :

8 zones : entre zones A&B – entre C&D – entre E&F – entre G&H

7 zones : entre zones A&B – entre C&D – entre E&F – pour G voir ci-après

6 zones : entre zones A&B – entre C&D – entre E&F

5 zones : entre zones A&B – entre C&D – pour E voir ci-après

4 zones : dans chaque zone

3 zones : entre zones A&B&C

X-2.1 Phase finale avec 2 poules dans toutes les zones (minimum 5 équipes dans une zone)

La phase finale commence le 25 juin dans chaque zone et sera jouée comme suit :

Rencontre 1 : 1^{er} de la Poule A contre le 2^{ème} de la Poule B.

Rencontre 2 : 1^{er} de la Poule B contre le 2^{ème} de la Poule A.

Le vainqueur sera l'équipe qui a gagné le plus de matches.

La prochaine phase finale sera jouée le 10 septembre dans chaque zone et sera jouée comme suit :

Rencontre 3 : Vainqueur de la Rencontre 1 contre le vainqueur de la Rencontre 2.

Le vainqueur sera l'équipe qui a gagné le plus de matches.

Catégorie avec 8 zones

Les finales se joueront le 16 septembre et comme suit :

Rencontre 4 : Vainqueur de la Rencontre 3 dans Zone A contre le vainqueur de la Rencontre 3 dans Zone B.

Rencontre 5 : Vainqueur de la Rencontre 3 dans Zone C contre le vainqueur de la Rencontre 3 dans Zone D.

Rencontre 6 : Vainqueur de la Rencontre 3 dans Zone E contre le vainqueur de la Rencontre 3 dans Zone F.

Rencontre 7 : Vainqueur de la Rencontre 3 dans Zone G contre le vainqueur de la Rencontre 3 dans Zone H.

Le vainqueur sera l'équipe qui a gagné le plus de matches.

Les quatre vainqueurs des Rencontres 4-5-6-7 montent en division 2.

Catégorie avec 7 zones

Les finales se joueront le 16 septembre et comme suit :

Rencontre 4 : Vainqueur de la Rencontre 3 dans Zone A contre le vainqueur de la Rencontre 3 dans Zone B.

Rencontre 5 : Vainqueur de la Rencontre 3 dans Zone C contre le vainqueur de la Rencontre 3 dans Zone D.

Rencontre 6 : Vainqueur de la Rencontre 3 dans Zone E contre le vainqueur de la Rencontre 3 dans Zone F.

Le vainqueur sera l'équipe qui a gagné le plus de matches.

Le vainqueur de la Rencontre 3 dans Zone G monte automatiquement en division 2.

Les 3 vainqueurs des Rencontres 4-5-6 et le vainqueur de la Zone G montent en division 2.

Catégorie avec 6 zones

Les finales se joueront le 16 septembre et comme suit :

Rencontre 4 : Vainqueur de la Rencontre 3 dans Zone A contre le vainqueur de la Rencontre 3 dans Zone B.

Rencontre 5 : Vainqueur de la Rencontre 3 dans Zone C contre le vainqueur de la Rencontre 3 dans Zone D.

Rencontre 6: Vainqueur de la Rencontre 3 dans Zone E contre le vainqueur de la Rencontre 3 dans Zone F.

Le vainqueur sera l'équipe qui a gagné le plus de matches.

Les 3 vainqueurs des Rencontres 4-5-6 montent en division 2.

Catégorie avec 5 zones

Les finales se joueront le 16 septembre et comme suit :

Rencontre 4 : Vainqueur de la Rencontre 3 dans Zone A contre le vainqueur de la Rencontre 3 dans Zone B.

Rencontre 5 : Vainqueur de la Rencontre 3 dans Zone C contre le vainqueur de la Rencontre 3 dans Zone D.

Le vainqueur sera l'équipe qui a gagné le plus de matches.

Le vainqueur de la Rencontre 3 dans Zone E monte automatiquement en division 2.

Les 2 vainqueurs des Rencontres 4-5 et le vainqueur de la Zone E montent en division 2.

Catégorie avec 4 zones

Les 4 vainqueurs des Rencontres 3 montent en division 2.

Catégorie avec 3 zones

Les 3 vainqueurs des Rencontres 3 montent en division 2.

IX-2.2 Phase finale avec 1 poule dans toutes les zones (maximum 4 équipes dans une zone)

La phase de poule détermine le classement des équipes pour la phase finale.

La phase finale des zones commence le 25 juin et comme suit :

Catégorie avec 8 zones

Rencontre 1 : 1^{er} de la Poule de Zone A contre le 2^{ème} de la Poule de Zone B.

Rencontre 2 : 1^{er} de la Poule de Zone B contre le 2^{ème} de la Poule de Zone A.

Idem entre les Zones C et D, idem entre les Zones E et F et entre les Zones G et H.

Le vainqueur sera l'équipe qui a gagné le plus de matches.

La prochaine phase finale entre 2 zones sera jouée le 10 septembre et sera jouée comme suit :

Rencontre 3 : Vainqueur de la Rencontre 1 contre le vainqueur de la Rencontre 2.

Idem entre les Zones C et D, idem entre les Zones E et F et entre les Zones G et H.

Le vainqueur sera l'équipe qui a gagné le plus de matches.

Les 4 vainqueurs des Rencontres 3 montent en division 2.

Catégorie avec 7 zones

Rencontre 1 : 1^{er} de la Poule de Zone A contre le 2^{ème} de la Poule de Zone B.

Rencontre 2 : 1^{er} de la Poule de Zone B contre le 2^{ème} de la Poule de Zone A.

Idem entre les Zones C et D, idem entre les Zones E et F.

Le vainqueur sera l'équipe qui a gagné le plus de matches.

Zone G : Play-off entre le premier et le deuxième de la poule.

Le vainqueur sera l'équipe qui a gagné le plus de matches.

Le vainqueur du play-off monte en division 2

La prochaine phase finale entre 2 zones sera jouée le 10 septembre et sera jouée comme suit :

Rencontre 3 : Vainqueur de la Rencontre 1 contre le vainqueur de la Rencontre 2.

Idem entre les Zones C et D, idem entre les Zones E et F.

Le vainqueur sera l'équipe qui a gagné le plus de matches.

Les 3 vainqueurs des Rencontres 3 et le gagnant du play-off montent en division 2.

Catégorie avec 6 zones

Rencontre 1 : 1^{er} de la Poule de Zone A contre le 2^{ème} de la Poule de Zone B.

Rencontre 2 : 1^{er} de la Poule de Zone B contre le 2^{ème} de la Poule de Zone A.

Idem entre les Zones C et D, idem entre les Zones E et F

Le vainqueur sera l'équipe qui a gagné le plus de matches.

La prochaine phase finale entre 2 zones sera jouée le 10 septembre et sera jouée comme suit :

Rencontre 3 : Vainqueur de la Rencontre 1 contre le vainqueur de la Rencontre 2.

Idem entre les Zones C et D, idem entre les Zones E et F

Le vainqueur sera l'équipe qui a gagné le plus de matches.

Les 3 vainqueurs des Rencontres 3 montent en division 2.

Catégorie avec 5 zones

Rencontre 1 : 1^{er} de la Poule de Zone A contre le 2^{ème} de la Poule de Zone B.

Rencontre 2 : 1^{er} de la Poule de Zone B contre le 2^{ème} de la Poule de Zone A.

Idem entre les Zones C et D.

Le vainqueur sera l'équipe qui a gagné le plus de matches.

Zone E : Play-off entre le premier et le deuxième de la poule.

Le vainqueur sera l'équipe qui a gagné le plus de matches.

Le vainqueur du play-off monte en division 2

La prochaine phase finale entre 2 zones sera jouée le 10 septembre et sera jouée comme suit :

Rencontre 3 : Vainqueur de la Rencontre 1 contre le vainqueur de la Rencontre 2.

Idem entre les Zones C et D.

Le vainqueur sera l'équipe qui a gagné le plus de matches.

Les 2 vainqueurs des Rencontres 3 et le gagnant du play-off montent en division 2.

Catégorie avec 4 zones

Rencontre 1 : 1^{er} de la Poule de Zone A contre le 2^{ème} de la Poule de Zone B.

Rencontre 2 : 1^{er} de la Poule de Zone B contre le 2^{ème} de la Poule de Zone C.

Rencontre 3 : 1^{er} de la Poule de Zone C contre le 2^{ème} de la Poule de Zone D.

Rencontre 4 : 1^{er} de la Poule de Zone D contre le 2^{ème} de la Poule de Zone A.

Le vainqueur sera l'équipe qui a gagné le plus de matches.

Les 4 vainqueurs des Rencontres 1-2-3-4 montent en division 2.

Catégorie avec 3 zones

Rencontre 1 : 1^{er} de la Poule de Zone A contre le 2^{ème} de la Poule de Zone B.

Rencontre 2 : 1^{er} de la Poule de Zone B contre le 2^{ème} de la Poule de Zone C.

Rencontre 3 : 1^{er} de la Poule de Zone C contre le 2^{ème} de la Poule de Zone A.

Les 3 vainqueurs des Rencontres 1-2-3 montent en division 2.

IX-2.3 Phase finale avec des zones avec 1 poule et des zones avec 2 poules (p.ex. zones A&B)

La phase de poule détermine le classement des équipes pour la phase finale.

La phase finale des zones commence le 25 juin et comme suit :

Pour les zones avec 2 poules (p.ex. zone A)

Rencontre 1 : 1^{er} de la Poule A contre le 2^{ème} de la Poule B.

Rencontre 2 : 1^{er} de la Poule B contre 2^{ème} de la Poule A.

Le vainqueur sera l'équipe qui a gagné le plus de matches.

La prochaine phase finale dans la zone A sera jouée le 10 septembre et comme suit:

Rencontre 3 : Vainqueur de la Rencontre 1 contre le vainqueur de la Rencontre 2.

Le vainqueur sera l'équipe qui a gagné le plus de matches.

Pour les zones avec une poule (p.ex zone B)

La phase finale ne commence que quand la phase finale dans la zone A avec 2 poules est terminée.

Barrages

Le 16 septembre : Rencontre 4 : Vainqueur de la Rencontre 3 contre le 2^{ème} de la poule en zone B.

Rencontre 5 : Perdant de la Rencontre 3 contre le 1^{er} de la poule de zone B.

Finale

Le 22 septembre : Finale : Vainqueur de la Rencontre 4 contre le vainqueur de la Rencontre 5.

Le vainqueur de la finale monte en division 2

IX-3 Classement Général des vainqueurs

IX-3.1 4 vainqueurs (4,7 et 8 zones) qui montent en division 2

Classement

Les 4 vainqueurs prennent les places 5, 6, 7 et 8 en division 2.

Les équipes seront classées selon le plus grand nombre de matches gagnés pendant la dernière rencontre dans la phase finale.

L'équipe avec le plus de matches gagnés prendra la 5^{ème} place en division 2, l'équipe avec le deuxième plus grand nombre de matches gagnés, prendra la 6^{ème} place et ainsi de suite.

En cas d'égalité de matches gagnés, le départage s'effectuera par l'addition de ups (le plus grand nombre), et ensuite par l'addition de downs (le plus petit nombre) et enfin par tirage au sort.

IX-3.2 3 vainqueurs (3,5 et 6 zones) qui montent en division 2

Classement

Les 3 vainqueurs prennent les places 6, 7 et 8 en division 2.

Les équipes seront classées selon le plus grand nombre de matches gagnés pendant la dernière rencontre dans la phase finale.

L'équipe avec le plus de matches gagnés prendra la 6^{ème} place en division 2, l'équipe avec le deuxième plus grand nombre de matches gagnés, prendra la 7^{ème} place et ainsi de suite.

En cas d'égalité de matches gagnés, le départage s'effectuera par l'addition de ups (le plus grand nombre), et ensuite par l'addition de downs (le plus petit nombre) et enfin par tirage au sort.

IX-4 Forfait

IX-4.1 Généralités

- **Toute équipe ne présentant pas un minimum de 3 joueurs déclare forfait.**

IX-4.2 Forfait pendant la période des inscriptions

- Toute équipe qui déclare forfait pendant la période des inscriptions, est considérée comme n'étant pas inscrite.

IX-4.3 Forfait après la clôture des inscriptions et avant le 1er avril 2026

- Toute équipe qui déclare forfait après la clôture des inscriptions et avant le 1er avril 2026 sera remboursée de son droit d'inscription et sera considérée comme n'étant pas inscrite.

IX-4.4 Forfait après le 1er avril et avant ou pendant la phase de poule

- Toute équipe qui déclare forfait **après le 1er avril et avant ou pendant la phase de poule** est d'office classée à la dernière place de la poule. L'équipe qui donne forfait, perd son droit d'inscription et peut s'inscrire à la prochaine édition du Championnat.
- Au cas où une équipe déclare forfait avant ou pendant la phase de poule du 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.

Note : Tenant compte des principes énoncés dans l'article IX-4.4, le classement de la poule est révisé pour les autres équipes en multipliant leur nombre de points par « le nombre total de rencontres à jouer (3) divisé par le nombre de rencontres effectivement jouées ».

IX-4.5 Forfait pour la phase finale

- Toute équipe qui déclare forfait **après la phase de poule ou pendant la phase finale du Championnat** est d'office classée à la dernière place de la poule. L'équipe qui donne forfait, perd son droit d'inscription et peut s'inscrire à la prochaine édition du Championnat.

X Formation des équipes

X-1 Généralités

- **Toute équipe doit comprendre au minimum 3 joueurs pour participer au Championnat et éviter un forfait.**
- Seuls les joueurs présents au club où se déroule la rencontre peuvent être repris sur la feuille de formation.
- **Au plus tard une demi-heure avant le départ du premier match** de la rencontre, 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 sauf en cas de blessure d'un titulaire ou de la réserve qui doit pourvoir à son remplacement.
- **Si le secrétariat a déjà publié la formation de l'équipe avant que l'adversaire ait remis sa formation d'équipe, le Capitaine de l'équipe publiée peut remplir et remettre une nouvelle formation de son équipe.**
- Le Capitaine d'équipe peut aligner les camps des 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 **en juin** prendra part à la rencontre du jour **sur base de son WHS Handicap Index à la date de référence le 1^{er} mai 2026.**
- Un joueur sélectionné dans une équipe **en septembre** prendra part à la rencontre du jour **sur base de son WHS Handicap Index à la date de référence le 1^{er} août 2026.**
- Un joueur sélectionné dans une équipe **en juin**, peut aussi participer **en septembre** même si son WHS Handicap Index à la date de référence le 1^{er} août 2026 ne répond pas aux critères de handicap de sa catégorie. Il devra néanmoins jouer dans la même catégorie **qu'en juin.**

X-2 Equipe Complète

- Sont repris sur la feuille de formation le nom des 6 titulaires désignés pour prendre part à la rencontre ainsi que le nom des 2 réserves 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 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 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 à la place du premier joueur blessé.

X-3 Equipe Incomplète

X-3.1 Généralités en juin

Au cas où une équipe est incomplète, l'adversaire doit être averti du nombre de joueurs présents et la feuille de formation sera remplie, suivant les cas possibles, comme suit :

- a) Equipe de 5 joueurs
 - En 1 le joueur seul quel que soit son WHS Handicap à la date de référence le 1 mai 2026,
 - En 2 le camp dont la somme des WHS Handicaps à la date de référence le 1 mai 2026 est la plus élevée,
 - En 3 le camp dont la somme des WHS Handicaps à la date de référence le 1 mai 2026 est la moins élevée.
- b) Equipe de 4 joueurs
 - En 1 le joueur avec le WHS Handicap à la date de référence le 1 mai 2026 le plus élevé,
 - En 2 le joueur avec le WHS Handicap à la date de référence le 1 mai 2026 le moins élevé,
 - En 3 le camp complet quelle que soit la somme des WHS Handicaps à la date de référence le 1 mai 2026.
- c) Equipe de 3 joueurs
 - 1 joueur par match suivant l'ordre décroissant des WHS Handicaps à la date de référence le 1 mai 2026.

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

Perte de la rencontre du jour sur le score de 3-0 et 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 a déjà remis sa composition d'équipe, elle peut recomposer son équipe dans les plus brefs délais.

X-3.2 Généralités en septembre

Au cas où une équipe est incomplète, l'adversaire doit être averti du nombre de joueurs présents et la feuille de formation sera remplie, suivant les cas possibles, comme suit :

- a) Equipe de 5 joueurs
 - En 1 le joueur seul quel que soit son WHS Handicap à la date de référence le 1 août 2026,
 - En 2 le camp dont la somme des WHS Handicaps à la date de référence le 1 août 2026 est la plus élevée,
 - En 3 le camp dont la somme des WHS Handicaps à la date de référence le 1 août 2026 est la moins élevée.
- b) Equipe de 4 joueurs
 - En 1 le joueur avec le WHS Handicap à la date de référence le 1 août 2026 le plus élevé,
 - En 2 le joueur avec le WHS Handicap à la date de référence le 1 août 2026 le moins élevé,
 - En 3 le camp complet quelle que soit la somme des WHS Handicaps à la date de référence le 1 août 2026.
- c) Equipe de 3 joueurs
 - 1 joueur par match suivant l'ordre décroissant des WHS Handicaps à la date de référence le 1 août 2026.

Pénalité pour infraction à la règle X-1, X-2, X-3.2 :

Perte de la rencontre du jour sur le score de 3-0 et 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 a déjà remis sa composition d'équipe, elle peut recomposer son équipe dans les plus brefs délais.

X-3.3 Equipe incomplète de moins de 3 joueurs

- Au cas où la feuille de formation renseigne une équipe incomplète de moins de 3 joueurs, l'équipe sera considérée comme ayant déclaré forfait.

Pénalité pour infraction à la règle X-3.3 :

Application de la règle IX-4.4 ou 4.5

XI. Comité de Championnat

XI-1 Seniors

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