

## RSIJ-U18 – Championnat Interclubs Juniors de Belgique 2026

### Boys-Girls U18

Golf Club 7 Fontaines (Château) : 17 - 21 août 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 Juniors de Belgique (-18 ans)** est organisé si un minimum de 2 inscriptions est enregistré.
- Après une qualification sur 36 trous en **STROKE PLAY** sans handicap, le Championnat se joue en formule Match Play sans handicap.
- Le Championnat est réservé aux joueurs **AMATEURS**.
- Chaque club, membre **effectif** de la FRBG, peut inscrire **une équipe Garçons (« Equipe Boys »)** et **une équipe Filles (« Equipe Girls »)**.

#### 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 30 juin 2026 au plus tard.**

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

Stroke Play : Disqualification de l'équipe – Match Play : Perte de la rencontre du jour

#### 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 :**

- Juniors avec date de référence 01/07/2026 : du 02/07/2025 au 31/10/2025 et du 01/04/2026 au 01/07/2026.

#### **\*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 Boys - Girls U18

Date de référence WHS Handicap : 01/07/2026

CATÉGORIES D'ÂGE	ANNÉE DE NAISSANCE	WHS HCP BOYS	WHS HCP GIRLS	ZONES DE DÉPART
U18	2009 et 2008	14,4 max.	18,4 max.	BACK TEES
U16	2011 et 2010	18,4 max.	24,4 max.	BACK TEES
U14	2012 et après	24,4 max.	28,4 max.	BACK TEES

**Pénalité pour infraction à la règle III :**  
L'équipe est retirée de la compétition

## IV Composition des Equipes

### IV-1 Généralités

La composition de l'équipe (max 10 garçons et max 8 filles) doit être envoyée en Word à la FRBG à [sport@golfbelgium.be](mailto:sport@golfbelgium.be) au plus tard le 15 juillet 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, sauf pour l'exception suivante :

- Un joueur « Minime » peut être repris tant sur le formulaire de composition d'équipe du Championnat Interclubs pour Juniors que sur le formulaire de composition d'équipe du Championnat Interclubs pour Minimes. Il ne sera autorisé à participer qu'à un seul des deux championnats.

**IV-1.1** Le Club informera le secrétariat de la FRBG de la composition des équipes en lui faisant parvenir le formulaire adéquat pour le **lundi 15 juillet 2026 au plus tard.**

**Pour toute la durée du Championnat, le Capitaine alignera l'équipe selon le formulaire de composition d'équipe arrêté au 15 juillet 2026.**

**IV-2** Tout club doit renseigner sur la feuille de composition d'équipe :

- Nom, prénom et numéro fédéral
- WHS Handicap à la date de référence le 1 juillet 2026
- La date de naissance

### IV-2 Particularités

#### IV-2.1 Equipe Boys

Chaque équipe doit être composée au minimum de **4** joueurs et au maximum de **10** joueurs.  
Pour la formation, une équipe peut être composée de joueurs de catégories d'âge différents.

#### IV-2.2 Equipe Girls

Chaque équipe doit être composée au minimum de **3** joueuses et au maximum de **8** joueuses.  
Pour la formation, une équipe peut être composée de joueuses de catégories d'âge différents.

**Pénalité pour infraction à la Règle IV en Match Play :**

Disqualification de l'équipe

**Pénalité pour infraction à la règle IV en Stroke Play :**

Le joueur concerné sera disqualifié

## V Rôle du Capitaine d'équipe

- 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 signés leurs résultats sur la feuille des matches, le capitaine d'équipe attestera sur le printout les résultats des matches encodés avec sa signature.**
- V-8** Chaque équipe peut désigner 1 Team Advisor, cette personne peut être un amateur ou un professionnel.
- Le Team Advisor peut conseiller les membres de l'équipe.
  - Le Team Advisor ne peut pas indiquer la ligne de jeu sur le green ou aller sur le green lorsque la balle d'un joueur repose sur le green.

Seulement le Capitaine d'équipe et le Team Advisor peuvent **suivre** leur équipe. Chaque Capitaine d'équipe et Team Advisor recevront un badge qui indiquera clairement à quelle équipe et quelle catégorie ils appartiennent.

Si 2 équipes du même club ont le même Team Advisor, le Team Advisor peut suivre les deux équipes.

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

Stroke Play : Disqualification de l'équipe – Match Play : Perte de la rencontre du jour

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

Pénalité générale (Capitaine d'équipe)

### **Pénalité pour infraction aux points V-6 et V-8 :**

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, **sans délai et par écrit, au plus tard 30 minutes** après la conclusion du dernier match de l'équipe auprès du Comité du Championnat. La réclamation sera obligatoirement signée par le **Capitaine d'équipe**. La réclamation sera tranchée par le Comité du Championnat.

## VII. Divers

### VII-1 Véhicules de golf motorisés

L'utilisation de véhicules motorisés (voiturettes, **tricycles,...**) par les joueurs, caddies, 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, disqualification de l'équipe en Stroke Play ou en Match Play perte de la rencontre du jour.***

**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.
- **Le Capitaine d'équipe et le Team Advisor ne sont pas autorisés à exercer la fonction de 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

### **Notes particulières :**

- Seuls les cadets de 18 ans et moins sont autorisés.
- **Les chariots électriques ne sont pas autorisés.**

## **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 – Team Advisor** 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 :
- 1<sup>ère</sup> infraction : le Capitaine d'équipe – Team Advisor est coupable d'un manquement au Code de comportement et doit éteindre immédiatement son GSM.
  - Infraction suivante : le Capitaine d'équipe – Team Advisor est coupable d'un manquement grave au Code de comportement et le Comité peut imposer à l'équipe la disqualification.

#### VII-4 Comportement

Si au cours du Championnat un joueur a un comportement déplacé à l'égard de ses partenaires, co-compétiteurs ou adversaires, du public, des officiels, du club organisateur (par ex. jet ou coup de club, paroles grossières, insultes, etc.), il encourra un avertissement officiel. En cas d'infraction répétée, il risquera la disqualification en Stroke Play et la perte du match en Match Play pour infraction grave à l'étiquette.

#### VII-5 Consommation de tabac

Il est interdit aux membres d'une équipe (titulaires, réserves, Capitaines et Advisor) de fumer dans l'enceinte du club pendant le Championnat. Toute infraction constatée par un membre du Comité du Championnat peut entraîner pour le joueur concerné la disqualification en Stroke Play et la perte du match en Match Play.

#### VII-6 Accompagnateurs - Public

Pendant la phase de qualification, les accompagnateurs quels qu'ils soient – parents, entraîneurs, dirigeants de clubs, encadrement, supporters, etc. – ne sont pas autorisés sur le terrain.

Pendant la phase finale (rencontres Match Play), les accompagnateurs quels qu'ils soient – parents, entraîneurs, dirigeants de clubs, encadrement, supporters, etc. – devront se tenir sur le terrain à une distance raisonnable des joueurs, c'est-à-dire à une distance ne leur permettant pas de donner des conseils ou d'intervenir dans le déroulement d'une partie. Toute constatation d'infraction à la Règle 10.2 des Règles de Golf entraînera l'application de la pénalité prévue par cette règle.

**Note :** Pour toute infraction relative aux points VII-4 et VII-5, seul le Comité du Championnat est habilité à prendre une telle sanction après avoir entendu le joueur.

### VIII. Information

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

- Le montant pour un tour d'entraînement est fixé 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

- Pour autant que la composition d'équipe ait été rentrée officiellement à la FRBG et transmise pour information au club hôte – les joueurs sélectionnés et repris sur la feuille de composition d'équipe ont droit à **un tour d'entraînement pour 18€** sur le terrain où se déroule le Championnat.
- Les clubs transmettront une copie de la feuille de composition de leur équipe au Secrétariat du club hôte pour permettre à ce dernier de vérifier l'identité des joueurs sélectionnés.

### 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 Durée du Championnat

Le Championnat se joue sur 5 jours.

### IX-2 Phase de qualification

#### IX-2.1 Equipe Boys (5 joueurs)

1. La phase de qualification se joue en 2 x 18 trous single **STROKE PLAY** sans handicap.
2. Le total des 4 meilleurs scores sur 5 de chaque équipe par jour sera retenu et le classement dans le tableau de Match Play aura lieu sur base des résultats obtenus.

En cas d'égalité pour l'une des places, les équipes seront départagées en comparant :

1. le meilleur score éliminé
2. le meilleur score
3. le deuxième meilleur score
4. le troisième meilleur score
5. en cas de maintien de l'égalité, le départage se fera par tirage au sort.

#### IX-2.2 Equipe Girls (3 joueuses)

1. La phase de qualification se joue en 2 x 18 trous single **STROKE PLAY** sans handicap.
2. Le total des 2 meilleurs scores sur 3 de chaque équipe par jour sera retenu et le classement dans le tableau de Match Play aura lieu sur base des résultats obtenus.

En cas d'égalité pour l'une des places, les équipes seront départagées en comparant :

1. le meilleur score éliminé
2. le meilleur score
3. le deuxième meilleur score
4. en cas de maintien de l'égalité, le départage se fera par tirage au sort.

### IX-3 Phase finale : rencontres Match Play

#### IX-3.1 Règle générale pour les rencontres

Toutes les rencontres se jouent en formule Match Play sans handicap.

- Interclubs Boys : 1 foursome suivi de 4 singles
- Interclubs Girls : 1 foursome suivi de 2 singles

Chaque match single ou en foursome :  
gagné donne 1 point  
perdu donne 0 point

1. En cas d'absence 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 gagnant.
2. En cas d'abandon d'un joueur **APRES** le début du match, le joueur 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 obtenus à l'issue des matches individuels et des matches disputés en foursome par l'ensemble des joueurs de chaque équipe. L'équipe gagnante sera celle qui totalisera le plus grand nombre de points.

- 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 la match est square, celui-ci se poursuivra jusqu'à ce qu'un trou soit gagné par un des joueurs ou un des camps en foursome.
- Lorsque le résultat final est déjà acquis pour une équipe, 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 joueurs ou camp obtiendront ½ point et le match s'arrêtera là. Si l'un des matches est déjà plus loin que le 18<sup>ème</sup> trou et que le résultat final est déjà acquis, les joueurs terminent le trou et le match est arrêté selon le résultat acquis à l'issue de ce trou.

### IX-3.2 Tableaux des rencontres

Le tableau des rencontres Match Play est établi d'après le classement des équipes dans la phase de qualification ou par tirage au sort, à savoir :

<b>EQUIPE BOYS (6 JOUEURS)</b>	
<b>8 équipes qualifiées</b>	
<b>1 - 8</b>	<b>2 - 7</b>
<b>4 - 5</b>	<b>3 - 6</b>

<b>EQUIPE GIRLS (4 JOUEUSES)</b>	
<b>8 équipes qualifiées</b>	
<b>1 - 8</b>	<b>2 - 7</b>
<b>4 - 5</b>	<b>3 - 6</b>

Les équipes boys classées de la 9<sup>ème</sup> à la 16<sup>ème</sup> place joueront aussi une rencontre en Match Play. La 9<sup>ème</sup> place contre la 10<sup>ème</sup> place, la 11<sup>ème</sup> contre la 12<sup>ème</sup>, la 13<sup>ème</sup> contre la 14<sup>ème</sup> et la 15<sup>ème</sup> contre la 16<sup>ème</sup>.

Si que 4 équipes vont dans les rencontres en Match Play, le tableau des rencontres Match Play sera établi selon le classement des équipes dans la phase de qualification ou par tirage au sort comme suit :

<b>4 équipes qualifiées</b>	
<b>1 - 4</b>	<b>2 - 3</b>

### IX-4 Forfait d'une équipe

- Tout forfait d'une équipe devra être notifié par écrit au Comité du Championnat avant le début de l'épreuve.
- En cas de forfait avant publication du planning, le droit d'inscription sera remboursé.
- En cas de forfait après publication du planning, le droit d'inscription ne sera pas remboursé.

## X Formation des Equipes

### X-1 Généralités

- La formation d'une équipe sera obligatoirement issue de la composition de l'équipe transmise pour le **15 juillet 2026 au plus tard**.
- Au cas où une équipe est incomplète, l'adversaire doit être averti du nombre de joueurs présents.
- Au plus tard une demi-heure avant le départ du tour de qualification du 1<sup>er</sup> joueur de son équipe et avant le départ du premier match d'une 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 Championnat. Une fois la feuille de formation d'équipe remise au secrétariat du Championnat, plus aucune modification ne peut y être apportée sauf en cas d'absence ou de retard d'un titulaire désigné ou de la réserve.
- Seuls les joueurs **présents** au club où se déroule la rencontre **peuvent** être repris sur la feuille de formation.
- Pour le foursome, le Capitaine d'équipe est libre de désigner les joueurs comme il l'entend.**
- Pour les singles, le Capitaine d'équipe est obligé d'aligner les joueurs dans l'ordre décroissant des WHS Handicaps.** 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 **1 juillet 2026**.

## X-2 Equipe Boys

### X-2.1 Phase de qualification

- Sont repris sur la feuille de formation le nom des 5 titulaires + 5 réserves qui devront éventuellement remplacer un titulaire blessé.
- En cas de blessure d'un titulaire désigné, il devra être remplacé par une des 5 réserves.
- Si le titulaire blessé ne peut être remplacé il sera tenu compte que des 4 scores de l'équipe.
- Si l'équipe ne peut pas aligner 4 joueurs, elle sera disqualifiée.

### X-2.2 Phase de Match Play

#### X-2.2a Equipe complète

- Sont repris sur la feuille de formation le nom des 6 titulaires + 4 réserves qui devront éventuellement remplacer un titulaire blessé.
- En cas de blessure d'un titulaire désigné, il devra être remplacé par une des 4 réserves.
- Si le titulaire blessé ne peut pas être remplacé, l'adversaire se verra attribuer le point gagnant.

#### X-2.2b Equipe incomplète

- Si l'équipe ne peut aligner au minimum 4 joueurs, l'équipe adverse se verra déclarer vainqueur.
- Au cas où la feuille de formation renseigne une équipe incomplète de 4 joueurs, le foursome prendra le premier départ, les 2 singles les 2 derniers départs. **Le foursome est obligatoire.**
- Au cas où la feuille de formation renseigne une équipe incomplète de 5 joueurs, le foursome prendra le premier départ, les 3 singles les 3 derniers départs. **Le foursome est obligatoire.**
- En cas d'égalité à la fin d'une rencontre pour laquelle les deux équipes n'ont pu aligner que 5 joueurs (1 foursome et 3 singles), chaque Capitaine doit indiquer 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 de la rencontre.

## X-3 Equipe Girls

### X-3.1 Phase de qualification

- Sont reprises sur la feuille de formation le nom des 3 titulaires + 5 réserves qui devront éventuellement remplacer une titulaire blessée.
- En cas de blessure d'une titulaire désignée, elle devra être remplacée par une des 5 réserves.
- Si la titulaire blessée ne peut pas être remplacée il sera tenu compte que des 2 scores de l'équipe.
- Si l'équipe ne peut pas aligner 2 joueuses, elle sera disqualifiée.

### X-3.2 Phase de Match Play

#### X-3.2a Equipe complète

- Sont reprises sur la feuille de formation le nom des 4 titulaires + 4 réserves qui devront éventuellement remplacer une titulaire blessée.
- En cas de blessure d'une titulaire désignée, elle devra être remplacée par une des 4 réserves.
- Si la titulaire blessée ne peut pas être remplacée, l'adversaire se verra attribuer le point gagnant.

#### X-3.2b Equipe incomplète

- Si l'équipe ne peut pas aligner au minimum 3 joueuses, l'équipe adverse se verra déclarer vainqueur.
- Au cas où la feuille de formation renseigne une équipe incomplète (avec un minimum de 3 joueuses), le foursome prendra le premier départ et le single le dernier départ. **Le foursome est obligatoire.**
- En cas d'égalité à la fin d'une rencontre pour laquelle les deux équipes n'ont pu aligner que 3 joueuses (1 foursome et 1 single), chaque capitaine doit indiquer 1 joueuse dans son équipe qui sera opposée à la joueuse adverse dans un match single « sudden death ». Les joueuses désignées devront figurer obligatoirement sur la feuille de formation de la rencontre.

### Pénalité pour infraction à la règle X :

Stroke Play : Disqualification de l'équipe Match Play : Perte de la rencontre

## XI. Comité de Championnat

### XI-1 Juniors U18

Le Comité du Championnat siégera au secrétariat du club pendant toute la durée de la compétition. Le Comité est composé de :

- *Johan Verbiest, Sport Director de la FRBG,*
- *Frédéric Chapel, Sport Secretary de la FRBG,*
- *L'arbitre qui aura été désigné comme « Chief Referee » de la compétition.*

### 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