

LIGUE DE QUILLES LES JOYEUX QUILLEURS

REGLEMENTS - Saison 2021-2022

L'expérience acquise au fil des ans nous a permis de constater qu'il est indispensable dans toute organisation d'établir un cadre de fonctionnement. Ainsi, les Joyeux Quilleurs se sont doté d'une liste de règlements à laquelle chaque joueur peut se référer lors d'un questionnement et aussi pour que les membres du comité puissent également y faire appel en cas de litige.

1. Cette ligue comprend dix (10) équipes de quatre (4) joueurs jouant le mardi à 19:00 heures selon un calendrier d'une durée de 35 semaines. Toutefois, afin de réduire de 2 semaines la durée du calendrier, 1 programme de 4 parties sera disputé un samedi sous forme de rencontre amicale.
2. Chaque joueur devra déboursier la somme de 20\$ par programme. Ce montant inclut une participation à la loterie ainsi que le programme amical (qu'ils soient présents ou non).
3. Un joueur peut se prévaloir du privilège de payer sa cotisation hebdomadaire à chaque semaine, pour le mois qui suit, pour la demi-saison ou pour la saison complète.
4. Tout quilleur absent devra rembourser la somme de 20,00\$ dès le programme suivant et ce, qu'il soit remplacé ou non.
5. Aucun crédit ne sera accordé.
6. Chaque joueur devra verser la somme de 20,00\$ annuellement comme droit d'entrée dans la ligue. Toutefois, il n'aura pas à défrayer le coût du dernier programme de la saison.
7. Le substitut paiera 15,00\$ et aucun privilège ne lui sera accordé.
8. Un joueur arrivant en retard aura le privilège de jouer la partie en cours et les autres à la condition que ladite partie ne soit pas plus avancée que le **4ième carreau** complet de l'une ou l'autre des équipes; à partir du 5ième carreau, le joueur manquant est considéré "absent" pour la partie en cours.
9. Les équipes sont formées au cours d'un repêchage en présence des capitaines. Pour la première ronde, l'ordre dans lequel les capitaines choisissent leurs joueurs est établi de façon aléatoire, pour les rondes suivantes, l'ordre est établi dans l'ordre croissant des moyennes d'équipe
10. À la suite de ce repêchage, si l'écart entre les équipes était trop important, des échanges libres sont tenus afin d'équilibrer la moyenne des équipes et de diminuer les handicaps.
11. Afin de stabiliser les équipes, les handicaps d'équipes pour les **trois** premières semaines seront fixes et calculés à partir du cumulatif d'équipe établi avant la



saison. Les points amassés compteront pour le classement cumulatif des équipes.

12. A partir de la 4^{ième} semaine, les handicaps (**à 90%**) d'équipe seront calculés en tenant compte des moyennes des joueurs établies depuis le début de la saison.
13. Il peut arriver que, pour des raisons jugées **exceptionnelles**, le comité décide de procéder à un nouveau repêchage ou à un remaniement des équipes afin de favoriser une saison agréable à l'ensemble des joueurs. Toutefois, ce remaniement s'il en est aura fait l'objet d'un sondage auprès de l'ensemble des membres.
14. Un joueur qui, pour une raison ou une autre, quitte la ligue, ne sera pas remboursé pour le dépôt initial ni pour les programmes gratuits prévus au calendrier et aucun privilège ne lui sera accordé.
15. Un minimum de **30 parties** du programme régulier de la saison est requis afin d'être éligible aux honneurs individuels.
16. Un minimum de **18 parties** est requis afin d'être éligible aux honneurs d'équipe à la condition d'avoir participé à ces honneurs. Aucun joueur ne pourra être admis en remplacement d'un autre après la limite des six (6) derniers programmes.
17. Si un joueur qui était substitut devient régulier, les parties jouées à titre de remplaçant compteront afin qu'il puisse se qualifier pour les honneurs individuels. Il est bien entendu que les records établis à titre de substitut ne peuvent pas être rendus officiels.
18. Tout nouveau joueur sans statistiques aucune adhérant à la ligue à titre de joueur régulier se verra attribuer pour ses trois premières semaines de jeu, une moyenne fictive de **155**. À partir de la quatrième semaine, la moyenne réelle du nouveau joueur sera utilisée pour calculer le handicap d'équipe.
19. Lorsqu'un joueur démissionnaire est remplacé par un nouveau joueur et que ce dernier, après ses trois semaines de jeu de stabilisation, affiche une moyenne avec une différence de plus de 30 points avec le joueur démissionnaire, la moyenne du joueur démissionnaire sera utilisée et ce, jusqu'à ce que la moyenne d'équipe lui permette de retrouver un handicap d'équipe au moins équivalant à l'équipe possédant le plus haut handicap.
20. Tout joueur adhérant à la ligue après le premier janvier ne pourra être éligible aux cadeaux de fin d'année. Cependant, si un joueur adhérant à la ligue après cette date, avait déjà accumulé certains programmes à titre de joueur substitut, il pourra compenser chaque programme manquant par un de ces programmes. Tout joueur non éligible se verra remettre un montant forfaitaire (2,00\$) au prorata des programmes joués.
21. Tout joueur démissionnaire adhérant de nouveau à la ligue dans la même saison n'aura pas à verser le dépôt initial exigé au point 4 puisque cette exigence a déjà



été rencontrée. Toutefois, pour être éligible aux différents honneurs de la saison il devra répondre aux conditions spécifiées aux points 15 et 16.

22. Si un joueur ne peut finir une partie commencée, pour un motif jugé admissible par le comité, son pointage pour la partie en cours se calculera de cette façon: points accumulés pour les carreaux joués plus la moyenne divisée par 10 pour les carreaux suivants.
23. Chaque partie ou triple gagné par une équipe donne deux points. En cas d'égalité lors d'une partie ou du triple, chaque équipe se verra attribuer un point.
24. Le pointage d'équipe devient officiel aussitôt que les points sont comptabilisés et que la partie suivante est commencée. Dans le cas du triple, le total devient officiel lors de la signature des feuilles de pointage par le responsable de l'équipe à moins qu'il ne se soit prévalu du règlement 27.
25. En cas d'égalité à la fin de la saison, l'équipe ayant obtenue le plus de quilles comptabilisées, sera considérée comme étant l'équipe finissant en première position. Il en sera de même pour les autres positions.
26. Si les points d'équipes sont officiels, tel que stipulé à l'article 23, il en est autrement pour les cumulatifs individuels et d'équipe. Le système informatique, tel que conçu corrigera les cumulatifs, et ce sont ces cumulatifs validés qui seront officiels.
27. S'il arrivait qu'une erreur fût décelée, l'erreur pourrait être corrigée seulement sur la partie en cours ainsi que sur celles à venir. Les parties terminées se trouvent officiellement comptabilisées, à moins qu'on ne se soit prévalu du règlement 27. En cas d'ambiguïté, la décision de la direction de la ligue s'impose et devient finale et sans appel.
28. Le recomptage d'une partie ou du triple doit être demandé par le capitaine ou le responsable de l'équipe concernée à la fin de la partie en cause. Il est à noter que la partie suivante devra tout de même s'amorcer sans délai.
29. Une quille est considérée tombée quand, après avoir joué:
 - Une quille chancelante et toutes celles qu'elle touche tombent sans l'aide du planteur; ou
 - Quand elles tombent avant le nettoyage de l'allée.
30. Toute quille immobile ou plantée croche qui tombe avec l'aide du planteur doit être replantée.
31. Il incombe au capitaine ou au responsable de chacune des équipes de vérifier les handicaps des équipes et la moyenne des joueurs absents.
32. Toute équipe ne se composant pas d'au moins deux joueurs perdra par défaut toutes les parties où le nombre minimum de joueurs n'aura pas été respecté. Une équipe doit commencer au moins deux parties avec le nombre de joueurs requis, pour avoir la possibilité de remporter les deux points alloués pour le



triple. Dans une équipe alignant un joueur démissionnaire, ce joueur est considéré comme présent jusqu'à son remplacement.

33. En cas de tempête de neige, advenant l'absence de plus du tiers des membres de la ligue lors d'un programme régulier, le comité se réserve le droit de reporter le dit programme à une date ultérieure au cours de la saison ou de l'annuler complètement de la cédule.
34. Chaque joueur régulier atteignant l'un de ces chiffres 69, 169, 269, 369, 469, 569, 669 au cours d'une partie ou d'un triple individuel, devra payer 0,25 à la ligue.
35. Lorsque la sonnerie de la ligne noire se fait entendre ("foul"), (excluant les bris mécaniques), un pointage de 0 doit être inscrit pour ce lancer.
36. Lorsqu'il a été établi qu'un joueur a dépassé la ligne noire bien que la sonnerie ne se soit pas fait entendre, cela constitue également un "foul" et le règlement 34 s'applique. Il en est de même lorsqu'un joueur touche à une des colonnes de soutien, aux murs ou à tout autre structure permanente.
37. Advenant le cas où la sonnerie serait défectueuse, les deux capitaines auront la responsabilité d'évaluer s'il y a eu "foul" ou pas, et ce, afin qu'il n'y ait pas d'injustice envers les autres équipes évoluant dans la ligue et qui sont tenues de respecter les "fouls".
38. Si un joueur actionne intentionnellement la sonnerie du "foul", le carreau en cours sera considéré comme zéro.
39. Un joueur qui ne joue pas sur la bonne allée, devra recommencer son carreau sur la bonne allée et effacer le pointage inscrit s'il y a lieu.
40. Lorsqu'il a été établi que la totalité des 10 quilles n'étaient pas présentes sur l'allée lors du premier lancer du joueur, celui-ci doit recommencer son lancer avec le bon nombre de quilles et effacer le pointage inscrit.
41. Avant de prendre position sur son allée, tout joueur doit s'assurer que les joueurs à sa gauche et à sa droite ne sont pas déjà en position de jeu, auquel cas, l'éthique veut qu'il attende que le ou les joueurs aient amorcé leur course avant de prendre place sur son allée.
42. La consommation de boisson alcoolisée ne sera tolérée que s'il n'y a pas d'abus et les équipements de la salle ne sont pas des objets de défoulement. Ce point peut causer l'expulsion d'un joueur.
43. Les séries éliminatoires font l'objet de règlements spécifiques.

