

## CIRCUIT PROF. QUÉBEC DISTRICT SAISON 2014-2015

### COMITÉ ADMINISTRATIF

Claude Fournier, 418-849-2588, 418-455-1763  
Benoit Genest, 418-254-0086  
Dave Turcotte, 418-808-0395  
Jacques Plamondon, 418-842-8269, 418-261-8885  
Claude Drolet, 418-837-0054, 418-953-0281

### TRANSMISSION DES RÉSULTATS

- ☐ Toutes les feuilles de pointages doivent être transmises par Courriel [stpoulin@videotron.ca](mailto:stpoulin@videotron.ca) ou par **FAX** au numéro **418-652-9048** immédiatement après les parties jouées.  
Michel Poulin effectuera les statistiques pour la saison 2014-2015.
- ☐ **Site WEB** : Vous pouvez consulter les résultats de la ligue du CPQD sur le site suivant : [www.quebecquilles.com](http://www.quebecquilles.com), ou bien [www.hebdoquilles.com](http://www.hebdoquilles.com) ou sur **Facebook** /Quilles CPQD.
- ☐ **Courriel** : Pour rejoindre le statisticien, Michel Poulin, [stpoulin@videotron.ca](mailto:stpoulin@videotron.ca) ou [admin@quebecquilles.com](mailto:admin@quebecquilles.com) .
- ☐ **Courriel CPQD** : Pour rejoindre le comité du CPQD, [cpqdquilles@gmail.com](mailto:cpqdquilles@gmail.com)

## LES RÈGLEMENTS DE LA LIGUE

### 1. TERRITOIRE

La région de Québec est le territoire du C.P.Q.D est limité géographiquement par le comité administratif.

### 2. SIEGE SOCIAL

Le siège social du CIRCUIT PROFESSIONNEL QUEBEC-DISTRICT est situé à Québec, à telle adresse civique que peut déterminer le comité administratif:

### 3. OBJECTIF

L'objectif est de participer à une ligue de quilles « PROFESSIONNELLE » dans le but de compétitionner avec les meilleurs quilleurs de la région de Québec, tout en ayant un esprit sportif, respectueux et compétitif.

### 4. JOUR

Les parties (matches) du C.P.Q.D. se jouent les MARDIS et MERCREDIS soir.

## 5. LES FRANCHISES

5.1 Toute nouvelle demande de franchise doit être faite par écrite et remise à un membre du comité administratif

5.2 Le demandeur d'une franchise doit inscrire le nom du salon avec lequel il a conclu une entente

5.3 Le montant de la franchise est de cent cinquante dollars (150\$) par équipe, renouvelable à chaque année. Ce montant est non remboursable.

5.4 Le comité administratif se réserve le droit d'accepter ou de refuser une franchise.

5.5 Si, une franchise est laissée vacante, le C.P.Q.D. en reprend possession.

5.6 Un seul signataire par franchise.

5.7 La franchise appartient à une personne ou à un salon de quilles dont le nom figure sur le contrat.

**5.8** Toute équipe se retirant du C.P.Q.D. avant la fin du calendrier régulier est expulsée automatiquement et aucun montant d'argent n'est remboursé. De même l'équipe et les joueurs n'ont droit à aucune bourse.

**5.9** Toute équipe complète (5 joueurs) ne se présentant pas pour jouer son programme régulier lors des deux dernières séries de la cédule pourra être expulsée du C.P.Q.D. et aucun montant d'argent (bourses) n'être remboursé (alloué) à cette équipe ni à aucun de ses joueurs. Le capitaine doit assurer la présence d'au moins cinq joueurs. Il peut y avoir plus qu'un dummy.

**5.10** Lorsque la situation mentionnée dans les deux alinéas précédent se présente, le comité administratif pourra imposer une sanction financière et/ou allant jusqu'à la suspension pour deux ans.

## 6. FORMATION D'ÉQUIPES

Une équipe est composée d'un maximum de 7 joueurs, 5 joueurs réguliers et 2 joueurs remplaçants.

Le maximum autorisé est une moyenne combinée totalisant 1120 et le minimum autorisé est de 1050.

La moyenne combinée de l'équipe est basée sur le total des 5 moyennes individuelles les plus élevées de l'équipe, incluant les joueurs remplaçants.

Dans le calcul de la moyenne combinée,

- a. Chaque équipe peut inscrire une moyenne de 230 pour un joueur « franchise » ayant une moyenne supérieure. Cette règle ne peut s'appliquer qu'à un seul joueur par équipe.
- b. Aucune moyenne individuelle inférieure à 200 ne peut être inscrite. Même si un joueur a une moyenne inférieure, une moyenne de 200 sera comptabilisée
- c. Un joueur remplaçant ne peut en aucun temps remplacer un joueur durant une partie.

Un maximum de sept (7) contrats de joueur peut être utilisé par chacune des équipes. Toute demande additionnelle sera étudiée par le comité de direction.

Les programmes sont constitué de trois parties en équipe de cinq joueurs et il n'y a aucun arrêt ou pause entre les parties.

## 7. FORMATION DE L'ALIGNEMENT

**7.1** Tout joueur d'une équipe doit être obligatoirement inscrit sur la feuille servant à l'enregistrement des pointages pour pouvoir prendre part au match.

**7.2** L'équipe visiteuse inscrit son alignement en premier. Lorsque le match est commencé, il n'est plus possible d'ajouter le nom d'un autre joueur

### **7.3 Dummy**

- Un « Dummy » est un pointage destiné à compenser une équipe lors de l'absence d'un ou de plusieurs joueurs. Ce « Dummy » ne devrait toutefois en aucun temps avantager une équipe contre une autre équipe dont tous les joueurs sont présents.
- Dans le cas où une équipe doit évoluer à quatre joueurs pour un programme, le « Dummy » est établi pour chacune des parties au même pointage que le plus faible pointage individuel de l'équipe adverse moins 10 quilles à chacune des parties.
- Dans le cas où une équipe doit évoluer à seulement trois joueurs pour un programme, un premier « Dummy » est établi pour chacune des parties au même pointage que le plus faible pointage individuel de l'équipe adverse moins 10 quilles à chacune des parties et un deuxième « Dummy » est établi pour chacune des parties au même pointage que le plus faible pointage individuel de l'équipe adverse moins 20 quilles à chacune des parties

**7.4** Une équipe se présentant avec trois (3) joueurs ou moins perd automatiquement **ses quatres (4) points** d'équipe. Il en est de même pour une équipe qui ne se présente pas. Les records d'équipes et individuels comptent en autant qu'il y a au moins un joueur de l'équipe adverse, sinon ils ne sont pas reconnus.

**7.5** Une équipe qui fait jouer un ou plusieurs joueurs jugé(s) non-admissible(s) en vertu des règlements, se verra perdre automatiquement ses points de partie et les points individuels relatifs à ce joueur.

**7.6** Lorsque les pointages sont inscrits à la main et que le résultat est serré, les capitaines peuvent vérifier les entrées. Cette vérification doit se faire immédiatement après la partie et les capitaines confirmer l'acceptation du pointage

## **8. JOUEUR**

**8.1** Chaque joueur doit signer un contrat le liant ainsi à son équipe et à la ligue pour la saison.

**8.2** Tout joueur ayant obtenu sa libération d'une équipe après le douzième programme de la cédule (20 novembre 2013) ne pourra signer avec une autre équipe.

**8.3** Un joueur en position de jouer, c'est-à-dire qu'il est sur la piste, ne peut être dérangé ou objet de quelques gestes/paroles que ce soit pouvant nuire à son jeu. SUJET A SANCTION.

**8.4** Tous les capitaines ou responsables d'équipe doivent fournir leur numéro de téléphone de même que celui des joueurs de leur équipe.

**8.5** Chaque capitaine ou responsable d'équipe qui reçoit doit transmettre par FAX ou courriel un exemplaire de la feuille de pointage immédiatement après les rencontres.

**8.6** Tout capitaine ou responsable d'équipe ne transmettant pas une copie de la feuille de pointage sera automatiquement suspendu pour le match suivant que jouera son équipe.

**8.7** Toutes les feuilles de classement sont envoyées dans les salons de quilles à l'attention du capitaine ou du responsable d'équipe ou au choix de l'équipe par fax ou courriel à une personne désignée

**8.8** Tout joueur qui lance des boules ou autres objets sur les allées, qui frappe sur les tables, les bancs, les murs ou qui donne un coup de pied sur le boulier ou qui a tout autre comportement anti-sportif, verra son cas étudié par le comité administratif du C.P.Q.D. qui pourra prendre une sanction contre le joueur fautif.

**8.9** Le capitaine ou responsable d'une équipe à l'entière responsabilité de ses joueurs, (présences, courtoisie et respect envers les équipes adverses, etc.).

**8.10** Tout joueur employant un langage excessif durant un match, verra son cas étudié par le comité administratif du C.P.Q.D. qui pourra prendre une sanction contre le joueur fautif.

**8.11Pari** Aucune forme de pari n'est tolérée soit par un joueur ou par une équipe lors de programmes de quilles.

## 9. FINANCES

**9.1** Toute somme d'argent payable au C.P.Q.D. doit être remise à un administrateur du circuit et aucun remboursement ne sera effectué par le C.P.Q.D..

**9.2** Le fond de ligue est de 1500,00\$ par équipe pour la saison, payable en un seul versement avant le premier programme de la saison.

**9.3** Une équipe n'ayant pas acquitté son fond de ligue doit faire une entente à l'avance avec le comité CQPD

**9.4** L'équipe qui fait un chèque N.S.F. est également inadmissible à prendre part à une partie. Un coût additionnel de 25,00\$ lui est imposé

## 10. CEDULE

**10.1** Vingt programmes(21) tel que la cédule fait à l'avance dans des différents salons.plus les séries éliminatoires.

**10.2** Le pointage est de 4 points par programme, soit un point par partie et un point pour le total des quilles.

- En cas d'égalité, 0,5 point sera accordé à chaque équipe en saison régulière

**10.3** Le pointage est de 4 points par programme, soit un point par partie et un point pour le total des quilles.

- En cas d'égalité, 0,5 point sera accordé à chaque équipe en saison régulière

## **11. SÉRIES ÉLIMINATOIRES**

**11.1** Pour qu'un joueur puisse participer aux séries, il doit avoir participé à 12 parties de son équipe en saison régulière.

**11.2** Le nombre d'équipes qui participeront aux séries éliminatoires sera de huit (6) pour la saison 2014-2015 .Il y aura 5 semaines de ronde robin. Les deux gagnants iront en finale 4 de 7.

**11.3** Pour chacune des rondes robin , Les équipes devront rencontrer une équipe différente par semaine.

**11.4** Les deux équipes qui auront obtenu le plus de points ce rencontreront en grande finale 4 de 7 .

**11.5** Le choix des allées se fait par l'équipe ayant terminée la plus haute au classement cumulatif de la saison régulière. Elle choisit de débiter chez elle ou chez l'adversaire et le terrain neutre pour la finale (qui doit être jouée la troisième semaine).

**11.6** Les parties de séries se jouent selon l'horaire d'un programme par semaine. Aucun changement à l'horaire.

## **12. BOURSES INDIVIDUELLES**

**12.1** Aucune bourse individuelle n'est allouée.

## **13. SUBSTITUTION DE JOUEUR**

**13.1** L'alignement de départ peut être changé au début de chaque partie.

**13.2** Si une circonstance imprévue force un joueur à abandonner une partie, son pointage total pour cette partie sera la somme du pointage accumulé avant son départ.

**13.3** Un joueur en retard est admissible à une partie tant que le troisième carreau des deux (2) équipes n'est pas terminé, à ce moment le dit joueur reprend tous ses carreaux à partir du début. Cependant, si le dit joueur arrive après le troisième carreau son pointage commencera à partir de ce carreau.

**13.4** Nonobstant l'alinéa précédent lorsque cinq (5) joueurs sont présents à l'heure prévue pour le début du match, celui-ci doit débiter et les cinq joueurs présents prennent part à la partie.

## **14. HABILLEMENT**

**14.1** Toutes les équipes sont dans l'obligation de porter un gilet semblable lettré avec le nom du salon de quilles ainsi que l'inscription C.P.Q.D. sur la manche.

**14.2** Le port du pantalon noir habillé est obligatoire dans le C.P.Q.D.

**14.3** Les équipes devront porter le gilet réglementaire trois (3) semaines après le début de la saison. C'est-à-dire qu'elles devront obligatoirement le porter pour le 4e programme.

**14.4** Le port de jeans ainsi que le coton ouaté est interdit; tout joueur ne se conformant pas à ce règlement ne peut prendre part au match.

**14.5** Le capitaine qui voit qu'un joueur ne se conforme pas à la présente section doit informer le capitaine adverse de l'inéligibilité d'un joueur avant le début du match.

**14.6** Nonobstant les articles précédents, une équipe qui se présente avec des pantalons autres que noir, sera éligible si tous les joueurs portent un pantalon semblable et de même couleur.

## **15. ALLÉES**

Les salons ayant signé l'entente avec l'Inter-Salons doivent conserver les allées dans les mêmes conditions durant toute la saison, soit avec ou sans anti-fronts. L'entretien (ex : L'huile ne fait pas partie de ce règlement).

**15.1** Aucun changement d'allées n'est toléré après le début de la saison régulière. Si une situation particulière se présente, le comité administratif du C.P.Q.D. verra à prendre une décision.

**15.2** Chacune des équipes pratiquent à tour de rôle sur les deux allées à la fois. L'équipe locale ayant le choix d'effectuer sa pratique en premier ou après que l'équipe visiteuse ait

effectuée sa pratique. 10 minutes de pratiques sont allouées à l'heure prévue à la cédule. Étant donné l'heure tardive du début des programmes en 2014-2015, Aucun délai ne pourra être accordé.

**15.4** Si un bris d'équipement survient durant un match et que l'on doit changer d'allées; une nouvelle paire est tirée au hasard parmi toutes celles qui sont libres dans le salon. Chaque équipe a droit à 5 minutes de pratique, comme prévu précédemment en **15.2**.

## **16. FOWL-OEIL ÉLECTRONIQUE**

**16.1** L'œil électronique est reconnu par le C.P.Q.D..

**16.2** La ligne noire est obligatoire et seuls les capitaines ont le droit d'appeler un fowl.

**16.3** Tous les quilleurs doivent balayer leurs allées avant de lancer la deuxième (2e) boule. Sinon un « FOWL » peut être appelé par le capitaine adverse et le joueur perd le résultat de son lancer.

## **17. CÉDULE**

**Les soirs de jeu :** Les parties se déroulent principalement le mardi ou parfois le mercredi soir selon les disponibilités qui nous ont été offertes par l'ensemble des salons.

**17.1** Aucune drogue n'est tolérée lors d'un match.

## **18. SPECTATEUR**

**18.1** Aucun spectateur n'est toléré sur les bancs ainsi qu'à l'arrière entre le banc et le marqueur sauf si une équipe a un marqueur accepté par l'équipe adverse.

## **19. PLAINTE-PROTET**

**19.1** Les gérants(es) ou le préposé « employé(e) » d'un salon de quilles peuvent porter plainte pour quelque raison que ce soit. La demande doit être formulée par écrit et être remise au comité administratif.

**19.2** Le comité administratif étudiera les plaintes déposées, de même qu'il pourra étudier toute situation irrégulière qu'il aura connaissance.

**19.3** Tout protêt au sujet d'éligibilité ou des règles du jeu doit être confirmé par écrit et reçu par un administrateur dans un délai de quatre-vingt-seize (96) heures, moyennant la somme de vingt-cinq (25,00\$) dollars.

**19.4** L'équipe logeant le protêt sera remboursée si elle gagne, mais dans le cas contraire le montant sera versé au CPQD



**19.5** Aucun droit d'appel sur les protêts.

**19.6** On doit inscrire « PROTET » ainsi que l'heure sur la feuille de pointage et celle-ci doit être signée par les deux capitaines

## **20. SUSPENSION ET EXPULSION**

**20.1** Le comité administratif peut mettre à l'amende, suspendre ou expulser du C.P.Q.D. tout joueur qui ne respecte pas les règlements ou dont la conduite est jugée préjudiciable au C.P.Q.D.

**20.2** Avant de se prononcer sur l'amende, la suspension ou l'expulsion d'un joueur le comité administratif doit aviser de la date et de l'heure de l'audition de son cas et lui donner la possibilité de se faire entendre.

**20.3** La décision du comité administratif est finale et ne peut être l'objet d'un appel.

**20.4** L'expulsion d'un joueur implique la confiscation des sommes déjà payées par le joueur fautif de même que des bourses qui pourraient lui être dues.

## **21. CAS PARTICULIER**

**21.1** Tout cas particulier non couvert par les règlements sera réglé par le comité administratif du C.P.Q.D..

**21.2** En situation d'urgence deux (2) administrateurs du C.P.Q.D. peuvent prendre une décision. Cette décision devant être entérinée par le comité administratif plus tard.

S'il advenait que la décision soit amendée, l'effet de la première décision serait valide jusqu'à ce que les intéressés aient été informés de la nouvelle décision

## **22. ELECTION**

**22.1** Tous les capitaines sont membres d'office du comité de direction du C.P.Q.D..

**22.2** Un capitaine peut désigner un autre membre de son équipe pour le remplacer sur le comité de direction et cette assignation est valable pour toute la saison.

**22.3** Les membres du comité de direction choisissent parmi les personnes volontaires les membres du comité administratif. Ils ne reçoivent aucune rémunération.

**22.4** A moins d'une raison majeure, un membre du comité administratif doit être présent aux assemblées.

**22.5** Le mandat des dirigeants du comité de direction se termine après l'assemblée générale annuelle du mois d'août.

**22.6** Les dirigeants du comité administratif assurent la transition des opérations jusqu'à ce que le comité de direction de l'année suivante soit en opération.

### **23. VOTE AUX ASSEMBLÉES**

**23.1** Chaque membre du comité de direction a droit de vote.

**23.2** Le vote par procuration écrite est accepté.

**23.3** Le président d'assemblée a le droit de vote en cas d'égalité.

**23.4** Un minimum de deux (2) assemblées est prévu pour l'année, soit une au début de la saison et l'autre à la fin du calendrier régulier.

**23.5** Le quorum aux assemblées du C.P.Q.D. est de six (6).

### **Étiquette et discipline**

- Le capitaine ou responsable d'une équipe à l'entière responsabilité de ses joueurs (habillement, présence, courtoisie et respect envers les équipes adverses, etc....)
- Le port du pantalon noir est obligatoire. Le port de tout autre pantalon de couleur et le port de jeans ainsi que le coton ouaté est interdit. Tout joueur ne se conformant pas à ce règlement se verra servir un avertissement. S'il ne se conforme pas au règlement la semaine suivant l'avertissement, il sera suspendu.
- Afin de préserver la réputation du circuit, les comportements suivants sont interdits
  - déranger un joueur en position de jouer afin de nuire à son jeu;
  - lancer des boules de façon inadéquate ou autres objets sur les allées;
  - frapper sur les tables, les bancs, les murs ou le boulier, etc;
  - employer un langage excessif (insultes, menaces, etc.)

Tout joueur qui commet l'un de ces comportements verra son cas être étudié par le comité de discipline de l'Inter-Salons et des sanctions pouvant aller jusqu'à l'expulsion pourront être appliquées.

- Le comité se réserve le droit de vérifier toutes les baisses intentionnelles de la moyenne d'un joueur
- La consommation de boisson alcoolisée est autorisée.
- Aucune drogue n'est tolérée lors d'une partie
- Tout cas particulier non couvert par les règlements sera étudié par le comité.

