

Ligue de quilles « Les PROS du jeudi »
RÈGLEMENTS
2022-2023

1. La ligue a un calendrier de trente (32) programmes réguliers répartis sur 2 demi-saisons + 3 programmes pour les séries + 1 pour la demi-finale + 1 pour la finale. Chaque rencontre se tiendra à tous les jeudi à 19h05 et débutera par une pratique de 10 minutes.
2. Chaque joueur régulier devra payer (22.00\$) par programme, incluant la participation au moitié/moitié d'équipe. **Le 1^{er} et 32^e programme seront payés à notre première rencontre, et dans le cas d'un arrêt de participation, le paiement du 32^e programme ne sera pas remboursé.** Un joueur absent sera tenu de payer son programme en entier.
3. Le joueur substitut devra payer (10,00 \$)
4. Aucun crédit ne sera accordé. S'il s'avérait qu'une personne ne puisse payer à la deuxième semaine de retard, elle ne pourra pas jouer son programme.
5. Lorsqu'il manquera un joueur régulier à une équipe, la moyenne du joueur sera utilisée. La partie jouée par un substitut ne comptera que pour sa moyenne personnelle.
6. Les conjoints ne pourront pas jouer dans la même équipe.
7. La moyenne de chaque joueur sera gelée pour les 9 premières parties. **Dans le courant de la saison, cette règle sera aussi appliquée pour un nouveau joueur provenant d'un autre salon.**
8. L'alignement des joueurs sera établi selon l'ordre croissant des moyennes, et sera repris à chaque programme, en considérant la moyenne du programme précédent.
9. Tout joueur qui arrivera après le troisième (3^e) carreau terminé par les deux (2) équipes, sera exclus de la partie en cours et sa moyenne sera inscrite pour cette partie.
10. Si un joueur ne peut poursuivre son programme pour une raison majeure, sa moyenne sera divisée par dix (10) pour établir le pointage par carreau. Ensuite, le total des carreaux joués sera additionné au total des carreaux restants de la partie abandonnée, sans dépasser la moyenne du joueur.

Exemple : Moyenne du joueur = 180 (180 / 10 carreaux = 18)
(Carreau 1 = 5 + Carreau 2 = 7 + Carreau 3 = 8) Total = 20
(18 x 7 carreaux restants) = 126
Donc, 20 + 126 = 146
Le pointage de sa partie sera 146

11. Advenant une erreur lors d'un carreau au cours d'une partie on doit toujours se fier au TABLEAU, quelques que soit le problème. (Ex. : la quille qui tarde à tomber et marque un 9, ou une quille qui est replantée même si vous avez fait un abat, ou le tableau indique l'abat, alors que vous avez fait 9,... etc...) Quelque soit le problème concernant le pointage, c'est TOUJOURS le TABLEAU qui prévaut.
12. Chaque joueur ayant battu le score de son adversaire, obtiendra pour chaque partie jouée et pour chaque triple, deux (2) points par partie et deux (2) points par triple. Ces points seront totalisés pour lui et pour son équipe. De plus, l'équipe obtiendra deux (2) points pour chaque partie gagnée ; (2) points pour chaque triple gagné et (2) points pour le grand total des triples. Le maximum de points est de quarante-huit (48) par programme pour une équipe. __Dans le cas d'un joueur absent, les points seront comptabilisés pour l'équipe seulement.__Dans le cas de deux joueurs absents (l'un contre l'autre), les deux équipes concernées recueilleront 4 points chaque. Advenant une égalité des scores lors d'une partie, chaque joueur ou équipe obtiendra un (1) point. De plus, aucun point ne sera accordé pour le triple à un joueur qui a une participation incomplète lors d'un programme, mais son équipe pourra récolter ces points.
13. Un DUMMY est considéré comme « un joueur régulier présent » et récoltera des points jusqu'au recrutement d'un nouveau joueur ; sa moyenne sera déterminée selon la moyenne des autres joueurs du même rang à plus ou moins 5 d'écart. S'il y a litige, une consultation avec les capitaines sera requise.
14. Le **nouveau joueur** pourra jouer sa propre moyenne, s'il a une moyenne établie à notre salon et qui correspond à la moyenne recherchée à **plus ou moins 5 d'écart**. Par contre, un nouveau joueur qui n'a pas de moyenne établie à notre salon, jouera les 9 premières parties avec la moyenne du DUMMY et après ce délai, sa moyenne sera utilisée.
15. Les points sont comptés à partir du premier programme ; advenant une égalité au classement des équipes à la fin de la saison, les éléments suivants seront considérés :
1^{er} élément : le total des POINTS/Équipe accumulés ; 2^e élément : le total des VICTOIRES (se référer aux statistiques de la salle) . S'il existe toujours une égalité, une vérification plus approfondie des pointages obtenus lors des rencontres des équipes concernées sera effectuée par le comité, afin de déterminer l'équipe championne.
16. Le règlement de la ligne noire (hors-jeu) s'appliquera durant la saison (**Ex. le pied ou la main qui dépasse la ligne noire, un objet qui tombe de l'autre côté de la ligne noire, etc...**) Dans le cas d'un hors-jeu intentionnel, les quilles abattues ne seront pas comptées.
17. Lorsqu'un JOUEUR NE POURRA SE PRÉSENTER à un programme, il est tenu d'AVISER son capitaine ou un membre du comité.
18. Il est de la responsabilité de chaque capitaine de percevoir l'argent des programmes et de le remettre au trésorier au début de chaque programme.
19. Des billets de « Participation au Moitié/Moitié» seront vendus au coût de **5.00\$ pour 9 numéros**. Lors du tirage du Moitié/Moitié, si le gagnant a des programmes impayés, son gain sera automatiquement réduit de la somme due.
20. Si le Salon de quilles devait fermer pour une raison quelconque (ex. tempête de neige, bris d'aqueduc, etc....), le programme serait reporté ultérieurement.

21. Des bonus seront accordés aux DÉFIS prévus au calendrier (Voir le Calendrier des programmes).
22. Les **Parties Parfaites** seront bonifiées dans les bourses. Le montant sera établi en fonction du budget de la ligue à la fin de l'année.
23. À la fin de la saison, des bourses seront remises à chaque joueur au prorata des parties jouées. Pour avoir droit aux bourses, un joueur régulier devra avoir participé **au 2/3 des programmes ou 64 parties de la saison régulière et ne pas avoir démissionné**. Dans le cas, où le joueur régulier aurait une participation incomplète (c'est-à-dire moins que les deux tiers des programmes), **ce joueur n'aurait pas droit aux records individuels**. Aussi, pour avoir droit aux prix attribués aux performances de l'équipe, le joueur devra avoir compléter le **2/3 des programmes de chaque demi-saison ou avoir été joueur régulier dans l'équipe, lors de ces performances**.

Dans le cas d'un arrêt de participation involontaire à la ligue (ex. Décès, hospitalisation, maladie) le joueur concerné pourra avoir une bourse, qui sera calculée au prorata des parties jouées et excluant les performances individuelles et d'équipe, **à condition qu'il paie tous les programmes restants du calendrier ainsi que les 3 programmes des séries et que sa participation soit au 2/3 des programmes depuis son entrée dans la ligue**.

Des bourses seront décernées aux :

- Champions - saison
- Champions - séries
- **PHM** (Plus haute Moyenne individuelle - Catégorie HOMME et FEMME)
- **PHSE** (Plus haut Simple d'Équipe)
- **PHT** (Plus haut Triple individuel)
- **PHTE** (Plus haut Triple d'Équipe)

N.B. Le **PHS individuel** (voir le point 22 des règlements)

24. Séries éliminatoires (Changement d'allées à chaque partie)
- L'allée de départ pour chaque équipe sera pigée au hasard par les capitaines au dernier programme de la saison régulière.
 - Les dix (8) équipes participeront aux séries éliminatoires.
 - La durée des séries sera de neuf (9) parties jouées à raison de trois (3) parties par semaine + une semaine pour la demi-finale + 1 semaine pour la finale.
 - À chacune des parties, chaque équipe sera en compétition avec les neuf (7) autres équipes pour accumuler des points. Les points seront attribués en fonction du pointage d'équipe à la fin de chaque partie : quatre (4) points aux deux plus hauts pointages ; trois (3) points aux deux suivants, etc.... En cas d'égalité, on utilisera le 1/2 point, le 1/3 de point, etc...., puisque le total des points accordés à l'ensemble des équipes pour une partie doit être de 20 points par programme. (Voir l'exemple qui suit)

			Pointages	Points
Équipe 1			723	1.5
Équipe 2			723	1.5

Équipe 3			950	4
Équipe 4			974	4
Équipe 5			782	2
Équipe 6			790	3
Équipe 7			853	3
Équipe 8			683	1
				20

- Advenant une égalité à la fin des séries, la somme des **pointages** (les Quilles abattues) des parties jouées des équipes concernées, déterminera le classement de ces équipes. Les quatre meilleures équipes participeront à la demi-finale.

La **demi- finale** sera un 3 de 5 établie comme suit :

1^{ère} position vs 4^e position

2^e position vs 3^e position

Les capitaines des équipes de la 1^{ère} position et la 2^e position feront le choix des allées et les trois parties se dérouleront sur les allées choisies. Les deux meilleures équipes seront retenues pour la finale.

La **finale se déroulera sur des allées différentes de la demi-finale** et sera aussi un 3 de 5. Le capitaine de l'équipe qui aura le meilleur classement après les 3 semaines de séries, choisira l'allée.

- 25.** La Comité se réserve le droit d'ajouter ou de modifier, en tout temps, un ou des règlements sans préavis.

Votre comité : Alain Boucher (418-667-1928)
Mario Dufour (438-507-2311)
Cécile Lespérance (418-845-9395)

Responsable des absences : Alain Boucher (Tél. : 418-667-1928)

Les statistiques réalisées par Mariette Livernoche seront déposées sur quebecquilles.com
Courriel : prosdueudi@gmail.com

Salon de quilles St-Pascal (418-661-6933)

Adoptés le 16 août 2022