CIRCUIT INTER-SALONS SAISON 2015-2016 – Règlements votés par les capitaines

COMITÉ ADMINISTRATIF

Erik Langevin, president: langevin.erik@cscapitale.qc.ca (418) 906-6817
Michel Poulin, vice-président : stmpoulin@gmail.com (418) 808-5393

Site Internet
Les informations importantes (statistiques, nouvelles importantes, changements d'horaires, etc.) seront indiquées sur le site internet : www.quebecquilles.com. Chaque capitaine ou un membre de l'équipe est responsable de consulter ce site web au moins une fois par semaine afin de voir s'il y a de nouvelles informations.

1. OBJECTIFS DU CIRCUIT INTER-SALONS

1. Notre circuit vise à permettre aux quilleurs de la région de Québec d'évoluer dans plusieurs salons dans un esprit sportif, respectueux et compétitif. La formule retenue permet d'harmoniser les moyennes de tous les joueurs car toutes les équipes jouent le même nombre de fois dans chacun des salons.

2. FRANCHISE D'ÉQUIPE

2.1. Les franchises sont autorisées et gérées par le comité du circuit Inter-Salons.
2.2. À moins d'une autorisation exceptionnelle du comité, chaque équipe doit obtenir une franchise au coût de 100$ au plus tard le1er juin pour pouvoir évoluer dans le circuit Inter-Salons la saison suivante.
2.3. La franchise est non-remboursable et renouvelable chaque saison
2.4. La franchise appartient au joueur dont le nom figure sur le contrat.

2. FORMATION DES ÉQUIPES

3.1. Tous les capitaines ou responsables d'équipe doivent fournir leur numéro de téléphone et/ou une adresse de courriel. Si le capitaine n'a pas d'adresse courriel, il peut fournir les coordonnées d'un joueur de son équipe. Le comité s'attend à ce que la personne nommée prenne ses messages régulièrement.
3.2. Une équipe est composée d'un maximum de 6 joueurs, 5 joueurs réguliers et 1 joueur remplaçant.
3.3. La moyenne totale de l'équipe est basée sur le total des 5 moyennes individuelles des 5 joueurs réguliers de l'équipe, excluant le joueur remplaçant.
3.4. Le maximum autorisé est une moyenne combinée totalisant 1000 et le minimum autorisé est de 900.
3.5. Aucune équipe ne peut aligner un joueur régulier ayant une moyenne inférieure à 160.
3.6. Chaque joueur doit signer un contrat le liant ainsi à son équipe pour la saison entière et le contrat dûment complété et signé doit être transmis et accepté par le comité avant que le joueur ne puisse évoluer une seule partie. Lors de la signature des contrats de chacun des joueurs de son équipe, le capitaine doit s'assurer qu'y figurent également toutes les coordonnées demandées.
3.7. En plus du coût de la franchise, chaque équipe doit transmettre le paiement de chacun des joueurs (300$) avant le début du premier programme. Ce paiement doit être effectué en argent ou par chèque au nom de l'Inter-Salons.
3.8. Si un joueur veut étaler son paiement, il doit donner 150$ avant le début du premier programme et 150$ en argent au plus tard le 30 septembre.
3.9. À défaut de paiement, l'équipe perd les points remportés depuis le début de la saison et aucun montant ne sera remboursé.
3.10. En cas de chèques sans provision, une amende de 50$ sera ajoutée au montant et l'équipe perdra ses points jusqu'à ce que le paiement soit entièrement encaissé par le comité.

3.11. Toutes les équipes sont dans l'obligation d'avoir un chandail (polo) identique avec l'inscription Inter-Salons sur la manche gauche et ce avant le 30 septembre. Les commanditaires sont aussi admis sur chandail.
3.12. Toute équipe ne se présentant pas pour jouer un programme régulier lors des 5 derniers programmes de la saison sera automatiquement expulsée et aucune bourse ne lui sera ni attribuée, ni remboursée.
3.13. Un joueur qui démissionne durant la saison, ne pourra réintégrer son équipe ni aucune autre équipe du circuit pour la saison en cours et ses résultats de la saison ne seront pas retenus pour une saison ultérieure.

4. JOUEUR RÉGULIER

4.1. Toute demande pour remplacer définitivement un joueur régulier devra être déposée au comité. La moyenne du nouveau joueur ne pourra en aucun temps être supérieure au joueur remplacé. Une évaluation pourrait être nécessaire de la part du comité avant d'approuver la demande.
4.2. Un joueur régulier ne peut jouer en séries s'il n'a pas joué au moins 6 parties en saison régulière.

5. JOUEUR REMPLAÇANT

5.1. Un joueur remplaçant est un joueur qui remplace un joueur régulier durant la saison pour un ou plusieurs programmes.
5.2. Le joueur remplaçant) peut être nommé au plus tard le 1er décembre.
5.2. Le joueur remplaçant doit avoir une moyenne égale ou inférieure à la plus petite moyenne d'un joueur régulier de l'équipe.
5.3. Un joueur remplaçant ne peut jouer en séries s'il n'a pas joué au moins 6 parties en saison régulière.
5.4. Un joueur remplaçant ne peut en aucun temps remplacer un joueur durant un même programme (saison et séries).

6. DUMMY

6.1 Un « Dummy » est un pointage destiné à compenser une équipe lors de l'absence d'un ou de plusieurs joueurs.
6.2 Le « Dummy » pour chacun des absents est établi à chacune des parties au même pointage que le ou les (dans le cas de 2 dummy) plus faibles pointages individuels de l'équipe adverse, jusqu'à un pointage maximum de 160 et ce, peu importe le salon.
6.3 Si les deux équipes qui s'affrontent doivent évoluer avec un « dummy », on inscrit 160 aux deux « dummys ».
6.4 Le capitaine dont le joueur est absent peut inscrire dans l'ordinateur avant le début du match le pointage de son choix jusqu'à concurrence de 160 et le pointage est ensuite réajusté à la fin de la partie sur la feuille de pointage.
6.5 Il n'y a pas de nombre maximum de parties que le joueur remplaçant peut disputer en une saison.
6.6 Dans le cas où une équipe doit évoluer à seulement un ou deux joueurs pour un programme, l'équipe perd automatiquement les 3 parties ainsi que le grand total et les 4 points vont à l'équipe adverse.

7. CÉDULE

7.1. La saison régulière comprendra 30 programmes.
7.2. Chaque équipe rencontre chaque équipe à deux reprises.
7.3. Le pointage est de 4 points par programme, soit un point par partie et un point pour le total des 3 parties.
7.4. En cas d'égalité, 0,5 point sera accordé à chaque équipe en saison régulière.
7.5. 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 : huile) ne fait pas partie de ce règlement.

8. FORMATION DE L'ALIGNEMENT ET DÉROULEMENT DES PARTIES

8.1. L'équipe visiteuse (équipe à gauche sur la cédule) démarre sur l'allée de gauche et elle inscrit son alignement en premier.

8.2. Tout joueur d'une équipe doit obligatoirement être inscrit sur la feuille de pointage afin de pouvoir jouer.
8.3. 10 minutes de pratiques sont allouées à l'heure prévue à la cédule. Étant donné l'heure tardive du début des programmes, aucun délai ne peut être accordé.
8.4. Il n'y a aucune pause entre les parties.
8.5. Si un joueur arrive après le tour qui lui avait été attribué sur la feuille de pointage, il ne pourra pas débuter la partie en cours et devra attendre la partie suivante. Le joueur a donc le droit jusqu'à son tour et on demande la collaboration de tous si on sait que joueur arrivera d'un instant à l'autre.
8.6. Si un joueur abandonne une partie en cours pour quelques raisons que ce soit, le résultat inscrit sur la feuille de pointage sera celui inscrit sur le tableau indicateur au moment de son départ. Les règlements concernant le « Dummy » s'appliquent pour les parties suivantes.
8.7. Une équipe qui fait jouer un joueur ou plusieurs joueurs jugés non admissibles en vertu des règlements perdra automatiquement ses points de partie et ce pour tous programmes antérieurs ou le ou les dits joueurs auront participés et les points seront réattribuées aux équipes rencontrées concernées, et ce sans aucun recours.
8.8. La ligne noire est obligatoire. En cas de « foul », un 0 sera indiqué pour le lancer effectué. Dans les salons où le « foul » n'est pas activé, un capitaine qui constate qu'un joueur dépasse la ligne en avise le capitaine adverse afin qu'il serve un avertissement à son joueur.
8.9. Chaque joueur est responsable de s'assurer que les quilles sont correctement en place avant d'effectuer son lancer.
8.10 Si une quille tombe, qu'on se rend compte qu'il manquait une quilles ou s'il survient un problème mécanique durant le lancer, on déclare la boule morte, peu importe le résultat. Le joueur doit alors recommencer son lancer.
8.11 Si une quille tombe à la dernière minute et qu'elle ne replante pas, on donne priorité au planteur et la quille est considérée comme tombée même si le tableau indique 9.
8.12 S'il advient quelque problème que ce soit avec le système informatique et que les résultats sont irrécupérables, on reprend la partie au complet.

9. TRANSMISSION DES RÉSULTATS

9.1. Chaque capitaine ou responsable d'équipe peut transmettre à Erik Langevin par « message texte (photo) » à (418) 906-6817. Il est également possible de laisser un message vocal au même numéro. Le capitaine qui le souhaite peut aussi encore inscrire les pointages sur Internet en demandant à Michel Poulin le lien web.
9.2. Les résultats doivent être obligatoirement transmis avant le jeudi 17h00.
9.3. Toutes les feuilles de résultats de pointage doivent être conservées par les capitaines pour la saison en cours au cas où une vérification serait nécessaire.

10. ÉTIQUETTE ET DISCIPLINE

10.1. Le capitaine ou responsable d'une équipe a l'entière responsabilité de ses joueurs (habillement, présence et respect envers les équipes adverses)
10.2. Le port du pantalon noir habillé est obligatoire. Le port de tout autre pantalon de couleur et le port de jeans ainsi que le coton ouaté est interdit tout comme le port de la casquette ou tout autre forme de chapeau. 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.
10.3. 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 l'Inter-Salons et des sanctions pouvant aller jusqu'à l'expulsion pourront être appliquées.
10.4. Le comité se réserve le droit de vérifier toutes les baisses intentionnelles de la moyenne d'un joueur et si nécessaire de rehausser la moyenne du joueur à la fin de la saison.
10.5. La consommation de boisson alcoolisée est autorisée.

10.6. Aucune drogue n'est tolérée.
10.8. Tout cas particulier non couvert par les règlements sera étudié par le comité.

11. PLAINTE

11.1. Tout propriétaire ou préposé d'un salon de quilles, ainsi que tout joueur de l'inter-Salons peut porter plainte pour quelque raison que ce soit. La demande doit être transmise par courriel à un membre du comité.

12. PROTÊT

12.1 Tout protêt au sujet d'éligibilité ou des règles du jeu doit être transmis par courriel à Erik Langevin ou Michel Poulin dans un délai maximum de 24 heures

13. SANCTIONS

13.1 Le comité de discipline peut amender, suspendre ou expulser de l'Inter-Salons tout joueur qui ne respecte pas les règlements ou dont la conduite est jugée préjudiciable au circuit.

14. CLASSEMENT DES ÉQUIPES

Voici dans l'ordre les critères pour déterminer le classement des équipes.

1. Le nombre de victoires (parties) remportés au total sans tenir compte du triple.
2. Les quilles abattues au total
3. Le plus haut triple en saison des équipes concernées

15. BOURSES

La répartition des bourses est adoptée avant le début de la saison lors de l'assemblée générale des capitaines. Un tableau sera affiché sur le site QuébecQuilles.com

16. SÉRIES ÉLIMINATOIRES

16.1 Toutes les équipes participeront aux séries éliminatoires.

16.2 Tous les salons de quilles participants en saison pourront être sélectionnés en séries éliminatoires. Les allées choisies devront avoir été visitées par notre circuit durant la saison. La disponibilité des salons et des allées devra toutefois être validées avant le début de séries.

16.3 Les équipes les plus hautes au classement à la fin de la saison pourront choisir à chacune des rondes le salon et la paire d'allées, sans toutefois choisir deux fois le même salon.

1ère ronde des séries : huitième de finale
Les 16 équipes s'affronteront dans ce sens : 1 vs 16, 2 vs 15, 3 vs 14, 4 vs 13, etc (au format 4 de 7)

2e ronde des séries : quarts de finale
Les 8 équipes gagnantes se rencontrent au format 4 de 7 selon le classement général refait.

3e ronde des séries : demi-finale
Les 4 équipes gagnantes se rencontrent au format 4 de 7 selon le classement général refait.

4e ronde des séries : grande finale
Les 2 équipes se rencontrent au format 4 de 7
En cas d'égalité lors d'une partie en série, on reprend les 9e et 10e carreaux sur les mêmes allées respectives où ont évolué chaque équipe.