Ligue de quilles « Les PROS du jeudi »
RÈGLEMENTS
2015-2016

1. La ligue a un calendrier de trente (32) programmes réguliers répartis sur 2 demi-saisons + 3 programmes pour les séries et un pour la demi-finale et la finale. Chaque rencontre se tiendra à tous **les jeudi à 19h05 et débutera par une pratique de 10 minutes.**

2. Chaque joueur régulier doit payer **(17.00$)** par programme, comprenant la participation au moitié/moitié d'équipe. Un joueur absent sera tenu de payer son programme en entier.

3. Le joueur substitut devra payer (7,00 $)

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 peuvent jouer dans la même équipe.

7. Lors de la formation des équipes, les capitaines pourront sélectionner un seul joueur de la saison précédente, qui était dans son équipe.

8. L'alignement des joueurs est repris à chaque programme, en considérant la moyenne de chaque joueur établie lors du dernier programme.

9. Tout joueur qui arrivera après le troisième (3e) 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, et qu'une décision s'imposerait, seul les CAPITAINES CONCERNÉS prendront la décision. Prendre en considérations les points suivants :

- Lorsque les 10 quilles tombent (c'est vraiment un abat) et que le tableau indique 9, on doit corriger pour un abat.
- Lorsqu'une quille tarde à tomber, et que le système replante toutes les quilles, c'est un abat, même si le système indique une autre valeur, on doit corriger pour un abat.
- Lorsqu'une quille tarde à tomber et que le système replante la quille, c'est un 9 même si le tableau indique l'abat. On doit corriger.

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. Des points pourront être accordés à un DUMMY, car celui-ci est considéré comme un « joueur régulier présent », jusqu'au recrutement d'un nouveau joueur.

14. 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 :
1er élément : le total des POINTS/Équipe accumulés ; 2e 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.

15. Le règlement de la ligne noire (hors-jeu) s'appliquera durant la saison. Dans le cas d'un hors-jeu intentionnel, les quilles abattues ne seront pas comptées.

16. Lorsqu'un JOUEUR NE POURRA SE PRÉSENTER à un programme, il est tenu d'AVISER son capitaine ou un membre du comité.

17. 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.

18. Des billets de « Participation au Moitié/Moitié» seront vendus au coût de 2,00 $ pour 3 numéros ou 5.00$ pour 9 numéros. Lors du tirage du Moitié/Moitié, si le gagnant a des programmes impayées, son gain sera automatiquement réduit de la somme due.

19. Si le Salon de quilles devait fermer pour une raison quelconque (ex. tempête de neige, bris d'aqueduc, etc.…), le programme serait reporté ultérieurement.

20. Des bonus seront accordés aux DÉFIS prévus au calendrier (Voir le Calendrier des programmes).

21. 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.

22. 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 (c'est-à-dire 32 parties) ou avoir été joueur régulier dans l'équipe, lors de ces performances.**

Des bourses seront décernées aux :
- Champions - saisons
- Champions - séries
- **PHM** (Plus haute Moyenne individuelle)
- **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 21 des règlements)

23. 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 (10) 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 et la finale.
- À chacune des parties, chaque équipe sera en compétition avec les neuf (9) autres équipes pour accumuler des points. Les points seront attribués en fonction du pointage d'équipe à la fin de chaque partie : cinq (5) points aux deux plus hauts pointages ; quatre (4) 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 30 points par programme. (Voir l'exemple qui suit)

			Pointages	**Points**
Équipe 1			723	**1.5**
Équipe 2			723	**1.5**
Équipe 3			950	**5**
Équipe 4			974	**5**
Équipe 5			782	**2**
Équipe 6			790	**3**
Équipe 7			853	**4**
Équipe 8			683	**1**
Équipe 9			830	**3**
Équipe 10			926	**4**
				30

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

- **Dans les séries** nous ferons aussi le **Défi du PHS** individuel à chaque partie pour chaque catégorie de joueurs : Joueur 1, 2, 3, 4 et 5 (Ex. : le joueur 1 de chaque équipe, tentera d'obtenir le PHS des 10 joueurs 1).
  Des points seront accordés dans l'ordre décroissant de 10 à 1.
  Le point ne sera pas accordé, si le joueur est absent.

La demi- finale sera un 2 de 3 établit comme suit :
1ère position vs 4e position
2e position vs 3e position
Les capitaines des équipes de la 1ère position et la 2e position feront le choix des allées et les trois parties se dérouleront sur les allées choisies. Les deux meilleures seront retenues pour la finale.

La finale sera aussi un 2 de 3, qui se déroulera sur l'allée choisie par le capitaine de l'équipe qui aura été la plus performante lors des séries, c'est-à-dire le meilleur classement après les 3 semaines de séries.

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

Votre comité : Réal Turbide, président (418-800-5317)
Mariette Livernoche, secrétaire/Trésorière (418-845-2043)

Adresse e-mail de la ligue : **prosdujeudi@gmail.com**

Salle de quilles Les Saules (418-871-3650) Adoptés le 17 août 2015