

# INTER-SALONS / RÈGLEMENTS / SAISON 2017-2018

## COMITÉ ADMINISTRATIF

**Larry Norton, président:** larrynorton53@gmail.com (418) 563-3548  
**Maryse Sirois, vice-présidente :** toby4@hotmail.ca (581) 982-7500  
**Erik Langevin, Statisticien :** (418) 906-6817

Les informations importantes (statistiques, nouvelles importantes, changements d'horaires, etc.) seront indiquées sur le site internet : [www.quebecquilles.com](http://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 **à la remise des bourses (aviser un membre du comité si vous désirez la faire prélever sur votre bourse)** pour pouvoir évoluer dans le circuit Inter-Salons la saison suivante. Les nouvelles franchises doivent être demandées et payées avant le 1<sup>er</sup> juin.
- 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.

### 3. FORMATION DES ÉQUIPES

- 3.1. Les capitaines et/ou responsables d'équipe doivent fournir son numéro de téléphone et/ou 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. La moyenne d'un joueur qui a évolué dans l'Inter-Salons depuis la saison 2015-2016 doit tenir compte du maximum de -10 dans la colonne des +/- (Ce règlement

3.6 Une équipe ayant fourni de fausse information sur un joueur se verra enlevé tous ses points jusqu'à temps que le problème soit résolu et sera pénalisée sur la moyenne de tout nouveau joueur.

3.7. Tous les capitaines se doivent de faire compléter et signer un contrat a chacun de ses joueurs. Ces contrats doivent être transmis au comité ainsi qu'une copie du contrat de la franchise et les feuilles de moyennes. Pour approbation et ce avant le 1<sup>e</sup> juillet.

3.8. Chaque capitaine doit transmettre le paiement de chacun des joueurs (\$300) a la réunion des capitaines, ou encore en 2 versement, soit un versement le premier soir de jeu et un autre avant le 15 octobre. Ce paiement doit être effectué en argent ou par chèque au nom de l'Inter-Salons.

3.9. En cas de chèques sans provision, une amende de 50\$ sera ajoutée au montant de l'équipe.

3.10. 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 3<sup>e</sup> programme**. Les commanditaires sont aussi admis sur chandail.

3.11. 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.

3.12. 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. A moins de raison majeure, le nouveau joueur devra avoir une moyenne égale ou inférieure au joueur remplacé.

4.2. Un joueur régulier ne peut jouer en séries s'il n'a pas joué au moins 80% des parties en saison régulière. A moins de raison majeure.

#### **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 1<sup>er</sup> 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 9 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 « dummies ».

6.4 Le capitaine dont le joueur est absent peut inscrire dans l'ordinateur avant le début du match le pointage de son choix avec un minimum de 100 et jusqu'à concurrence de 160 et le pointage est ensuite réajusté à la fin de la partie sur la feuille de pointage.

6.5 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 28 programmes.

7.2. Chaque équipe se rencontrera à quatre 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.

## **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 avant le début de la pratique. L'équipe qui reçoit devra avoir inscrit son alignement avant la fin de la dite pratique.

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 débiter 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 le 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 réattribués 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. Dans le cas de récidivisme, veuillez en informer le comité.

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 quille 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 à moins d'une entente entre les deux équipes 0.5 points seront accordés aux 2 équipes. En cas de bris mécanique et que la situation n'est pas réglé dans les 30 minutes, 0.5 points seront accordés aux 2 équipes par partie, ainsi nous éviterons de finir à des heures irraisonnables (S'il n'y a pas d'autre allées de libre). Un certain jugement est demandé s'il advient un bris à la première partie.

## **9. TRANSMISSION DES RÉSULTATS**

9.1. Chaque capitaine ou responsable d'équipe remettre ses feuilles le soir même à un des statisticiens, soit Michel Poulin ou Erik Langevin ou encore il peut transmettre à Michel Poulin par « message texte (photo) » à (581) 988-9469 ou bien à Erik Langevin par « message texte (photo) » à (418) 906-6817.

Il est également possible de laisser un message vocal aux mêmes numéros.

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 seront conservées par les statisticiens 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 à 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. Le joueur ne se conformant pas recevra un premier avertissement. S'il ne se conforme toujours pas au règlement la semaine suivant l'avertissement, il sera suspendu 3 programmes et son score de la semaine sera de 0. Si le joueur se fait donner un autre avertissement il sera suspendu pour le reste de la saison incluant les séries éliminatoires.

10.3. Afin de préserver la réputation du circuit et de respecter les joueurs ainsi que les salons qui nous accueillent, les comportements suivants sont interdits

- Déranger un joueur en position de jouer afin de nuire à son jeu qu'il soit à droite ou à gauche.
- Tous les joueurs devront avoir un comportement civiliser et respectueux envers les autres joueurs ainsi que les salons qui nous accueille.
- 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.)

Nous invitons les joueurs ainsi que les propriétaires à nous signaler les comportements inadéquats ou irrespectueux. Sur demande, cela peut être fait dans l'anonymat.

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. PLAINTÉ**

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. PROTÉT**

12.1 Tout protét au sujet d'éligibilité ou des règles du jeu doit être transmis par courriel à Larry Norton ou Maryse Sirois dans un délai maximum de 24 heures ou signaler le soir même sur place à ses 2 derniers

## **13. SANCTIONS**

13.1 Le comité 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 points au classement.

2. Le nombre de victoires (parties) remportés au total sans tenir compte du triple.

3. Les quilles abattues au total

4. Le nombre de triple remportés

## **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 Les 8 premières 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.

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 : quarts de finale**

Les 8 équipes s'affronteront dans ce sens : 1 vs 8, 2 vs 7, 3 vs 6, 4 vs 5 (format 4 de 7)

### **2e ronde des séries : demi-finale**

Les 4 équipes gagnantes se rencontrent au format 4 de 7 selon le classement général refait.

### **3e 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 a évolué chaque équipe.