

# INTER-SALONS / RÈGLEMENTS / SAISON 2018-2019

**Les changements adoptés aux réunions de capitaines  
du 9 mai 2018 et 29 août 2018 sont surlignés en noir**

## COMITÉ

**Larry Norton, président:** larrynorton53@gmail.com (418) 563-3548

**Maryse Sirois, vice-présidente :** toby4@hotmail.ca (581) 982-7500

**Erik Langevin, vice-président:** [langevin.erik@cscapitale.qc.ca](mailto:langevin.erik@cscapitale.qc.ca) (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 et le coût de 100\$ est réparti sur le montant à payer de chacun des 5 joueurs régulier d'une équipe

## 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. **Les moyennes admissibles sont celles ajustées par le comité (voir sur le site web)**

3.4. Le maximum autorisé est une moyenne combinée totalisant **930** et le minimum autorisé est de **880**.

3.5. Aucune équipe ne peut aligner un joueur régulier ayant une moyenne inférieure à **150**. La moyenne d'un joueur qui a évolué dans l'Inter-Salons depuis la saison **2016-2017** doit tenir compte du maximum de -20 dans la colonne des +/-.

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 à 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>er</sup> juin.**

3.8. Chaque capitaine doit transmettre le paiement de chacun des joueurs (\$320) **avant le premier programme de la saison ou encore en 2 versements, soit un versement le premier programme et un autre au plus tard le 3 octobre.** Ce paiement doit être effectué en argent.

3.9. En cas de chèques sans provision, une amende de 50\$ sera ajoutée au montant de l'équipe. **À défaut de paiement aux dates requises, le joueur ne sera pas admissible pour jouer son programme.**

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 **au plus tard le 4<sup>e</sup> programme.** Les commanditaires sont aussi admis sur le chandail. **Si un joueur ne porte pas son chandail de match, il aura une amende de 5\$ sur sa bourse et les sommes seront réinvesties dans les bourses remises aux équipes (points d'équipe).**

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. **Si deux joueurs doivent être remplacés en même temps, les deux nouveaux joueurs doivent avoir une moyenne totale égale ou inférieure.**

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

#### **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. Chaque équipe a deux options pour le choix du remplaçant (un seul choix possible)**

- a) Un joueur remplaçant qui a une moyenne égale ou inférieure à la plus petite moyenne d'un joueur régulier de l'équipe. Ce remplaçant pourra remplacer n'importe quel des joueurs de l'équipe.
- b) Un joueur remplaçant qui a une moyenne égale ou inférieure à un joueur régulier spécifique dans l'équipe pour lequel une absence prolongée survient durant la saison (maladie, opération, etc.)

**5.3. Un joueur remplaçant ne peut en aucun cas jouer en séries.**

5.4. Un joueur remplaçant ne peut en aucun temps remplacer un joueur régulier après que celui-ci ait effectué son premier lancer (en partie).

#### **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 19h45. Le début du programme est à 19h55. Un délai de 5 minutes peut être accordé si un joueur est en retard. Au plus tard à 20h, le match doit débuter, sauf si entente entre les deux capitaines. Lors des matchs au Trait Carré, étant donné le manque de stationnement, vérifier avec les capitaines avant démarrer la pratique.**

8.4. Il n'y a aucune pause entre les parties.

8.5. **Un joueur en retard doit arriver avant que son tour sur le tableau arrive** À défaut d'arriver à temps, il devra attendre la partie suivante.

8.6. Si un joueur abandonne une partie en cours **(sauf force majeure convenue entre les deux capitaines)**, 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 participé 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 tardivement et qu'elle ne replante pas, on donne priorité au planteur et la quille compte 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 capitaines 0.5 points seront accordés aux 2 équipes. En cas de bris mécanique et que la situation n'est pas réglée 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 au statisticien désigné pour la saison en cours (Erik Langevin par « message texte (photo) » à (418) 906-6817. Il est également possible de laisser un message vocal au même numéro.

9.2. Les résultats doivent être obligatoirement transmis à Erik avant le jeudi 17h00.

9.3. Toutes les feuilles de résultats de pointage seront conservées par le statisticien et ce, **jusqu'au programme suivant** 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, tous les joueurs devront avoir un comportement civiliser et respectueux envers les autres joueurs ainsi que les salons qui nous accueille.les comportements suivants sont interdits

- Déranger le 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.)

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.

10.7. 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 **ou message texte** à un membre du comité.

## **12. PROTÊT**

12.1 Tout protêt au sujet d'éligibilité ou des règles du jeu doit être transmis **par message texte** (seulement par un capitaine) à un membre du comité dans un délai maximum de 24 heures, en spécifiant les détails.

## **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 triples 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 toutes les équipes** 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 durant l'ensemble des séries. L'équipe la plus haute peut décider de commencer ou de finir la série sur les allées choisies.

### **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 selon le classement général refait.

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.