



Canadian Tenpin Federation. Inc.
Fédération Canadienne des Dix-Quilles, Inc.

Règles de jeu

(En vigueur du 1^{er} août 2020 au 31 juillet 2021)

Téléphone sans frais : 1-833-381-2830
Courriel: ctf@tenpincanada.com
Site Web: www.tenpincanada.com

**Fédération Canadienne des Dix Quilles
Administrateurs et directeurs
Saison 2020-2021**



Président

Dave Kist..... dkist@tenpincanada.com

Vice-Présidents

Elaine Yamron, première vice-présidente..... eyamron@tenpincanada.com

Blaine Boyle, deuxième vice-président.....bboyle@tenpincanada.com

Siège national

Cathy Innes, directrice exécutive.....cinnes@tenpincanada.com

Récompenses (prix)awards@tenpincanada.com

Services aux membres..... memberservices@tenpincanada.com

18762 58A Ave Surrey CB V3S 8G4
Téléphone et télécopieur sans frais: 1-833-381-2830
Site Web: www.tenpincanada.com

Directeurs/directrices

Jody Scottjscott@tenpincanada.com

Wanda Howard whoward@tenpincanada.com

Charlotte Konkle..... ckonkle@tenpincanada.com

Curtis Kruschel..... ckruschel@tenpincanada.com

Jane Vetero..... jvetero@tenpincanada.com

Felicia Wong (Conseil des athlètes)fwong@tenpincanada.com

Anne Marie Coleamcole@tenpincanada.com

Chapitre I Introduction

Adhésion et cotisations

L'adhésion à la FCDQ est composée d'adultes et de jeunes qui ont payé les cotisations appropriées à la FCDQ et aux associations provinciales et locales. Une adhésion valide permet au joueur de participer à toutes les compétitions de la FCDQ pour lesquelles il est autrement qualifié.

En obtenant l'adhésion à la FCDQ, chaque membre accepte d'être lié par les décisions finales de la FCDQ impliquant l'interprétation, l'application et / ou l'exécution des règlements de la FCDQ, les règles de jeu de la FCDQ et de se conformer au programme de la Fédération de Quilles du Canada sur la sécurité dans le sport et toutes les questions concernant le jeu de quilles tel que régi par la FCDQ et chaque membre accepte en outre que ces décisions finales de la FCDQ seront concluantes.

Comment l'obtenir

L'adhésion à la FCDQ pour adultes peut être obtenue par l'intermédiaire d'une ligue, d'un tournoi ou d'une association locale agréée ou via ctf@tenpincanada.com.

L'adhésion des jeunes de la FCDQ peut être obtenue par l'intermédiaire d'une ligue, d'un tournoi ou d'une association locale agréée ou en contactant ctf@tenpincanad.com.

Payées à quel moment

Les cotisations annuelles des membres de la FCDQ, actuellement connues, doivent être payées avant :

- a. Adulte : Achèvement de la première série du quilleur dans la compétition de ligue. (Voir règle 101a)
- b. Jeunesse : La troisième session de la compétition de ligue du joueur de quilles. (Voir règle 101a)
- c. Participation à un tournoi. (Voir la date d'entrée en vigueur ci-dessous et la règle 300c.)

Date d'entrée en vigueur

Dès réception d'une demande d'adhésion et des cotisations correspondantes, l'adhésion sera valable :

- a. Pour la saison débutant le 1^{er} août et se terminant le 31 juillet.
- b. Jusqu'au 1^{er} octobre de la saison suivante pour les ligues et tournois d'été. Les jeunes qui atteignent 22 ans au cours de la saison ne bénéficient pas de la prolongation du 1^{er} octobre pour les tournois ; l'adhésion des jeunes expire le 31 juillet de la saison au cours de laquelle ils atteignent 22 ans. Si un jeune membre qui joue dans une ligue d'été atteint 22 ans pendant la saison et que la ligue se poursuit au-delà du 31 juillet, le joueur peut terminer la ligue en tant que jeune joueur.

Pour que l'adhésion soit effective à la date d'achat dans une ligue, le secrétaire de la ligue doit faire parvenir les cotisations de la ligue, les cartes de demande et la demande d'adhésion à l'association locale dans un délai de 30 jours. Sinon, les avantages de l'adhésion ne sont pas effectifs avant la date reçue au bureau de l'association locale

Types d'adhésion

Jeunes

L'adhésion des jeunes est disponible pour les personnes qui n'ont pas atteint leur 22^e anniversaire avant le 1^{er} août de la saison de quilles en cours.

Les jeunes membres sont tenus de payer une cotisation annuelle de 20\$. Les associations provinciales et locales peuvent facturer des frais en plus de l'adhésion pour ceux qui jouent dans une ligue de jeunes de la FCDQ.

Adultes

Les membres adultes doivent payer une cotisation annuelle de 20 \$. Les associations provinciales et locales peuvent demander une cotisation en plus de celle des membres d'une ligue adulte de la FCDQ.

Les cotisations annuelles sont de 20,00 \$ pour les membres de la FCDQ, plus les associations provinciales jusqu'à un maximum de 3,00 \$ et les cotisations locales déterminées par les membres locaux lors de la réunion annuelle de l'association locale, avec un maximum de 7,00 \$.

Un quilleur adulte doit payer des cotisations dans chaque association locale dans laquelle il demande à devenir membre et/ou à jouer aux quilles, sauf dans les cas prévus par la règle 100e, ligues itinérantes ou la règle 100l, ligues par correspondance ou si les associations ont un accord réciproque

pour renoncer aux cotisations. Lorsqu'un joueur de bowling adhère à une association locale, il doit adhérer à l'association nationale concernée. Quel que soit le nombre d'associations provinciales et locales dont il est membre, un joueur ne doit payer les cotisations nationales actuelles de la FCDQ qu'une seule fois.

Olympiques spéciaux - Adulte/Jeunes

L'adhésion aux jeux olympiques spéciaux est disponible pour les jeunes et les adultes souffrant de handicaps intellectuels. La cotisation annuelle est de 10 dollars. Les associations peuvent facturer des frais de service en plus de l'adhésion pour ceux qui jouent dans une ligue de jeunes de la FCDQ. Le joueur de quilles doit payer la cotisation locale et de l'état lorsqu'il joue dans une ligue pour adultes. Pour plus d'informations sur la façon de lancer une ligue ou un tournoi des jeux olympiques spéciaux, contactez le siège national de la FCDQ à l'adresse ctf@tenpincanada.com

Définition des membres (Participants inscrits):

Les membres sont des individus qui sont engagés dans des activités qui sont fournies, parrainées, soutenues ou sanctionnées par un membre de l'association et peuvent inclure, mais sans s'y limiter, des athlètes de loisirs et de compétition, des membres d'équipes nationales, des entraîneurs, des officiels, des organisateurs d'événements, des administrateurs d'associations provinciales/territoriales et locales, et des bénévoles qui font partie des cadres, des comités et des conseils d'administration des clubs (Statuts de la FCDQ Article IV Section A)

Responsabilités des membres:

Dans les ligues et les tournois de la FCDQ, un quilleur est responsable, entre autres, de :

1. s'assurer qu'ils ont l'inscription correcte de la FCDQ pour participer
2. respecter les règlements de la FCDQ
3. respecter les règles de la ligue ou du tournoi
4. s'assurer que leur moyenne est correcte, avant de participer
5. signaler tout ajustement/rapport de la moyenne du tournoi conformément à la règle 319c
6. déclarer les prix gagnés comme indiqué dans le règlement du tournoi et/ou la règle 319d
7. en utilisant un taux moyen national

Il s'agit de la règle 16a des règles de jeu.

UN RAPPEL - Le site web de la FCDQ est le www.tenpincanada.com et vous pouvez joindre le siège national à l'adresse suivante : ctf@tenpincanada.com.

Chapitre II

Règles générales de jeu de la FCDQ

Les règles de jeu et les règlements de la Fédération Canadienne des Dix Quilles ont généralement été adoptés par les organismes de tutelle du sport aux États-Unis (USBC) avec l'apport des règles utilisées par la Fédération mondiale des dix quilles dont la FCDQ est membre.

Il convient également de noter que les numéros de règles suivis d'un * (astérisque) ne peuvent pas être modifiés par la FCDQ sans mettre en péril l'accord de reconnaissance réciproque des moyennes que la FCDQ a conclu avec les organismes dirigeants du sport aux États-Unis (USBC).

Toutes les règles et les spécifications de la FCDQ doivent être suivies pour toutes les compétitions (ligues et tournois) de la FCDQ pour les adultes et les jeunes, à moins qu'une référence spécifique soit faite à une règle ou une spécification de la FCDQ pour les jeunes. Dans le cas où une règle ou une spécification spécifique aux jeunes est incluse, elle aura la priorité pour toutes les compétitions des jeunes de la FCDQ.

Ligues et tournois

Règle 1*. Les ligues et les tournois doivent être organisés et joués conformément à la constitution, aux règles et aux règlements de la FCDQ. Ces événements doivent être programmés sur des allées qui sont actuellement certifiées par la FCDQ et seul l'équipement approuvé par l'USBC peut être utilisé.

Partie - Définition

Règle 2a*. Une partie de dix quilles est composé de dix carreaux. Un joueur lance deux boules dans chacun des neuf premiers cadres, à moins qu'un abat ne soit réussi. Dans le dixième carreau, un joueur délivre trois boules si un abat ou une réserve est réussi. Chaque carreau doit être réalisé par chaque joueur qui joue dans l'ordre habituel.

Partie en équipe dans le système Baker

Règle 2b. Le système Baker est un format modifié qui consiste en des équipes de deux ou plusieurs joueurs. (Voir règle 100a.)

1. Tous les membres de l'équipe se suivent dans l'ordre, chacun jouant un carreau complet, jusqu'à ce qu'une partie complète soit jouée.
2. Dix carreaux sont combinés pour calculer une partie en équipe.

REMARQUE : Voir le chapitre XII pour de plus amples renseignements sur le format Baker.

Partie - Le pointage

Règle 3a*. Sauf lorsqu'un abat est réussi, le nombre de quilles abattues par le premier lancer du joueur doit être indiqué à côté du petit carré dans le coin supérieur droit de ce carreau et le nombre de quilles abattues par le deuxième lancer du joueur doit être indiqué à l'intérieur du petit carré. Si aucune des quilles debout n'est abattu par le deuxième lancer dans un carreau, la feuille de score doit être marquée d'un (-). Le décompte des deux lancers dans le cadre est immédiatement enregistré.

Règle 3b*. Un abat est réalisé lorsque la configuration complète de 10 quilles est renversée lors du premier lancer dans un carreau. Il est marqué par un (X) dans le petit carré situé dans le coin supérieur droit du carreau où il a été effectué. Le compte pour un abat est de 10 plus le nombre de quilles abattues lors des deux prochains lancers du quilleur.

Un double

Règle 3c*. Deux abats consécutifs, c'est un double. Le compte pour le premier abat est de 20 plus le nombre de quilles abattues lors du premier lancer suivant le deuxième abat.

Un triple (Didon)

Règle 3d*. Trois abats successifs, c'est un triple ou un dindon. Le compte pour le premier abat est de 30. Pour obtenir le score maximum de 300, le joueur doit réussir 12 abats successifs en une seule partie.

Une réserve

Règle 3e*. Une réserve est réussie lorsque les quilles laissées debout après le premier lancer sont abattues avec le deuxième lancer dans ce carreau. Il est marqué d'un (/) dans le petit carré situé

dans le coin supérieur droit du carreau. Le compte pour une réserve est de 10 plus le nombre de quilles abattues par le prochain lancer du joueur.

Un carreau ouvert

Règle 3f*. Un carreau ouvert est enregistrée lorsqu'un joueur ne parvient pas à faire tomber les dix quilles après deux lancers réglementaires dans un carreau.

Un écart

Règle 3g*. Un écart est un ensemble de quilles laissées debout après le premier lancer, à condition que la quille de tête ait été abattue et :

1. Au moins une quille a tombée entre deux ou plusieurs quilles debout, c'est-à-dire 7-9 ou 3-10.
 2. Au moins une quille a tombée immédiatement avant deux quilles debout ou plus, c'est-à-dire 5-6.
- Un écart est généralement désigné par un cercle ou un cercle autour du compte reçu sur la première boule, mais tout autre symbole peut être utilisé.

Lancer réglementaire

Règle 4a*. Un lancer est effectué lorsque la boule de quilles quitte la possession du joueur et franchit la ligne de faute en territoire de jeu. Chaque lancer compte, sauf si une boule morte est déclarée. (Voir règle 8). Un lancer doit être effectué entièrement à la main. Aucun dispositif ne peut être incorporé ou fixé à la boule qui se détache au moment du lancer ou qui est une pièce mobile pendant le lancer, sauf dans les cas prévus par les règles 4b et 4c.

Un équipement spécial pour saisir la boule

Règle 4b*. Un joueur peut utiliser un équipement spécial pour l'aider à saisir et à lancer la boule si celle-ci remplace une main ou une partie importante de celle-ci perdue par amputation ou autre.

Aides mécaniques pour saisir la balle - Livraison alternée

Règle 4c*. Un joueur peut, si la FCDQ et chaque ligue ou tournoi auquel il participe lui en donnent la permission, alterner les lancers à droite et à gauche et/ou utiliser un équipement spécial pour l'aider à saisir et à lancer la boule. L'aide ne peut incorporer un dispositif mécanique avec des pièces mobiles qui donneraient une force ou une impulsion à la balle.

Une autorisation peut être accordée par la FCDQ si les éléments suivants sont présentés :

1. Un certificat médical est fourni à la FCDQ, décrivant le handicap et la raison d'un lancer alterné droite/gauche et/ou recommandant l'aide.
2. Une description, un dessin ou un modèle de l'aide (uniquement pour les aides mécaniques).

Lorsque l'autorisation est donnée, la FCDQ fournit au joueur une carte spéciale indiquant que l'alternance de lancer à droite et à gauche et/ou l'utilisation de l'aide mécanique spécifiée ont été approuvées par l'USBC. Si l'autorisation n'est pas accordée, le joueur a le droit de faire appel auprès de l'unité de réglementation de la FCDQ. L'autorisation peut être retirée pour un motif valable.

Considérations particulières pour le lancer d'une boule

Règle 4d*. Un joueur incapable d'exécuter un lancer conformément à l'une des procédures précédentes peut jouer dans une compétition de la FCDQ à condition :

1. Le conseil d'administration de la ligue ou la direction du tournoi autorise cette participation.
2. Le conseil d'administration de la ligue ou la direction du tournoi établit des dispositions spécifiques pour régir une telle participation.

La moyenne établie par le joueur n'est pas acceptable dans une autre ligue ou un autre tournoi, sauf si les règles de cette ligue ou de ce tournoi l'autorisent. Le quilleur est éligible pour toutes les récompenses (prix attribués) de la FCDQ.

Ajustements à la baisse d'une moyenne

Règle 4e. L'allègement d'une moyenne, en raison d'une blessure ou d'un handicap, pour l'inscription à un tournoi doit être approuvé par le siège national de la FCDQ conformément à ce qui suit :

1. Un joueur qui est blessé ou handicapé peut demander un allègement de sa moyenne de la FCDQ en fournissant les informations suivantes au siège social de la FCDQ :

(a) Un certificat médical décrivant le :

- (i) l'incapacité ou la blessure ;
 - (ii) la durée de l'incapacité ou de la blessure ;
 - (iii) la raison de l'ajustement à la baisse de la moyenne.
- (b) Une copie de la (des) feuille(s) de classement de la ligue en cours. Les feuilles de classement doivent être présentées pour chaque ligue sanctionnée par la FCDQ à laquelle le joueur participe.
2. Si l'autorisation est accordée, la FCDQ avisera le joueur de...
- (a) La moyenne minimale qu'un tournoi peut attribuer au joueur.
 - (b) La date limite pour l'attribution de l'allègement.
3. La direction du tournoi peut, avant la participation :
- (a) Accepter la plus haute moyenne de ligue actuelle sanctionnée par la FCDQ du joueur, à condition qu'elle atteigne ou dépasse le minimum établi par la FCDQ.
 - (b) Attribuer au quilleur une moyenne qui atteint ou dépasse le minimum établi par la FCDQ.
 - (c) Refuser l'allègement et exiger du quilleur qu'il utilise la moyenne comme indiqué dans les règles du tournoi.

Questions fréquemment posées - Article 4e.

4e/1 L'année dernière, j'avais une moyenne de 190 en tant que, mais à cause d'une blessure, je joue aux quilles en tant que gaucher et j'ai une moyenne de 127. Je veux participer à des tournois de quilles en tant que gaucher. Puis-je demander à bénéficier d'une réduction de ma moyenne dans les tournois ? Si oui, comment? Oui. Avant de participer à un tournoi de quilles vous devez soumettre des documents au siège de l'USBC. (Voir la règle 4e pour plus de détails.) La direction du tournoi ne peut pas accorder d'allègement de la moyenne sans que l'USBC ne prenne d'abord la décision d'accorder un allègement.

4e/2 Si l'USBC accorde un allègement de moyenne, le directeur du tournoi doit-il accepter cet allègement ? Si l'autorisation est accordée par le siège social de l'USBC, le joueur sera informé par écrit de la moyenne minimale qu'un tournoi peut lui attribuer et du délai d'exonération. Le joueur doit alors demander à la direction du tournoi l'autorisation d'utiliser la moyenne assignée.

Toutefois, la direction du tournoi a toujours le pouvoir de refuser la dispense et d'obliger le quilleur à utiliser la moyenne telle qu'elle est indiquée dans les règles du tournoi ou à lui attribuer une moyenne qui atteint ou dépasse le minimum établi par l'USBC.

L'autorisation peut être retirée pour un motif valable

Définition d'une faute

Règle 5a*. Une faute se produit lorsqu'une partie du corps du joueur empiète sur la ligne de faute ou la dépasse et touche une partie quelconque de l'allée, de l'équipement ou du bâtiment pendant ou après un lancer. Une boule est en jeu après un lancer jusqu'à ce que le même joueur ou un autre joueur soit en position d'effectuer un nouveau lancer.

Le comité de certification et d'inspection d'une association locale peut exiger que la ligne de faute soit clairement marquée sur les murs, les poteaux, les tableaux de division ou toute autre structure dans un centre de quilles sur une ligne avec la ligne de faute régulière.

Lorsqu'une faute est enregistrée, le lancer compte, mais le joueur n'est crédité d'aucune quille abattue par ce lancer (voir règle 6b.)

Remarque : la ligne de faute est d'une longueur infinie, y compris les murs, le sol, les poteaux et les retours de boules. Les chaussures et les vêtements sont considérés comme faisant partie du corps. Une faute n'est pas commise lorsque des objets étrangers tels que des stylos, des bijoux, des pièces de monnaie, des cigarettes, etc. tombent de la poche d'un joueur de quilles ou tombent du corps ou des vêtements d'une personne. Un joueur doit demander la permission de traverser la ligne de faute pour récupérer les objets tombés au-delà de la ligne de faute.

Questions fréquemment posées – Règle 5a.

5a/1 Que se passe-t-il lorsqu'il y a un litige concernant une ligne de faute? Selon l'article 10, une boule provisoire doit être lancée en cas de controverse. Une boule ou un carreau provisoire doit être lancé lorsqu'une contestation impliquant une faute ne peut être résolue par les deux capitaines d'équipe.

En cas de litige sur une faute, le joueur doit compléter le carreau puis jouer une boule provisoire. La feuille de score ou l'impression et un enregistrement des deux scores pour le cadre dans lequel le lancer provisoire est effectué doivent être conservés. La contestation doit être soumise au conseil d'administration de la ligue pour décision.

5a/2 Un joueur franchit la ligne de faute tout en conservant la possession du ballon. Cela est-il considéré comme une faute ? Non. Un lancer réglementaire doit être exécuté pour qu'une faute soit commise. Un lancer réglementaire est effectué lorsque la boule de quilles quitte la possession du joueur et franchit la ligne de faute en territoire de jeu.

Une faute délibérée

Règle 5b*. Lorsqu'un joueur commet délibérément une faute pour bénéficier de l'appel d'une faute, il sera crédité d'un abattement nul de quilles pour ce lancer et ne pourra plus effectuer d'autres lancers dans ce carreau. Si des questions se posent, la règle 10, boule provisoire, doit être suivie.

5a/3 Un membre d'une équipe passe sur une approche adjacente lors d'une livraison. Cela est-il considéré comme une faute ?

Une faute n'est pas signalée lorsqu'un joueur de quilles traverse une zone d'approche adjacente. Toutefois, si le joueur franchit la ligne de faute sur cette allée, il est considéré comme une faute.

5a/4 Une faute est-elle signalée lorsque la boule roule sur la ligne de faute pendant le lancer et que le détecteur de faute est activé ?

La boule de quilles n'est pas considérée comme une partie du corps du joueur. Si le joueur n'a pas marché sur la ligne de faute ou ne l'a pas dépassée, une faute n'est pas enregistrée.

5a/5 Si un fauteuil roulant, un déambulateur ou une autre aide mécanique franchit la ligne de faute pendant ou après le lancer de la boule, cela est-il considéré comme une faute ?

Oui, si le fauteuil roulant franchit la ligne de faute et touche une partie quelconque de l'allée, de l'équipement ou du bâtiment pendant ou après la relâche de la boule. De même, un joueur de quilles qui s'accroche à un déambulateur ou à un autre appareil mécanique pendant qu'il lance la boule doit empêcher ces objets de franchir la ligne de faute et de toucher toute surface au-delà de la ligne de faute.

Détection de faute

Règle 5c*. Un dispositif de détection automatique de faute approuvé par l'USBC doit être utilisé s'il est disponible. Lorsqu'il n'est pas disponible, un juge de faute doit être placé de manière à avoir une vue dégagée de la ligne de faute. Si un dispositif de détection de faute devient temporairement inopérant, les procédures suivantes doivent être utilisées pour appeler les fautes :

1. Lors d'un tournoi, la direction doit désigner un juge de faute ou demander aux marqueurs officiels d'appeler les fautes.
2. Dans le jeu de ligue, les capitaines des équipes adverses doivent appeler les fautes ou désigner un juge des fautes.

Le fait de ne pas prévoir l'appel des fautes comme spécifié entraînera la disqualification des scores joués pour l'attribution du prix du meilleur pointage de la FCDQ.

Faute apparente

Règle 5d*. Une faute sera déclarée et enregistrée si le dispositif automatique de détection des fautes ou le juge des fautes n'appelle pas une faute qui est apparente :

1. les deux capitaines ou un ou plusieurs membres de chacune des équipes adverses.
2. le buteur officiel, ou
3. un officiel du tournoi.

En cas de litige, reportez-vous à la règle 10, Balle provisoire.

Chute réglementaire des quilles abattues.

Règle 6a*. Les quilles à créditer à un joueur à la suite d'une livraison réglementaire comprennent:

1. Les quilles renversées par la boule ou une autre quille sur l'emplacement des quilles.
2. Les quilles renversées par une quille rebondissant sur une cloison latérale ou un coussin arrière.
3. Les quilles abattues ou retirées de l'emplacement des quilles par une quille rebondissant sur la barre de balayage lorsqu'elle est au repos sur l'emplacement des quilles avant de balayer le bois mort de l'emplacement des quilles.
4. Les quilles qui sont en contact et touchent le rebond ou la cloison latérale.

Toutes ces quilles sont appelées bois mort et qui doivent être retirées avant la prochaine livraison. Aucune quille ne peut être concédée et seules les quilles effectivement renversées ou déplacées entièrement hors de la surface de jeu de l'allée en raison d'un lancer réglementaire peuvent être comptées.

Chute irrégulière des quilles

Règle 6b*. Lorsque l'une des situations suivantes se produit, le lancer compte mais pas la chute ou abattement des quilles qui en résulte lorsque...

1. Une boule quitte l'allée avant d'atteindre les quilles.
2. Une boule rebondit sur la bande arrière.
3. Une quille rebondit après être entrée en contact avec le corps, les bras ou les jambes d'un joueur de quilles humain.
4. Une quille est touchée par un planteur mécanique de quilles.
5. Toute cheville renversée lors de l'enlèvement du bois mort.
6. Toute quille renversée par un appareil de pose de quilles humain.
7. Le joueur commet une faute.
8. Un lancer est effectué avec du bois mort sur l'allée ou dans le dalot et la balle entre en contact avec ce bois mort avant de quitter la surface de l'allée.

Si une quille est tombée de façon irrégulière et que le joueur a droit à des remises supplémentaires dans le cadre, la ou les quilles abattues irrégulièrement doivent être replacées à l'endroit où elles se trouvaient avant la remise de la boule.

Quilles - mal placées

Règle 7a*. Il est de la responsabilité de chaque joueur de déterminer si une configuration est correcte. Le joueur doit insister pour que toute quille mal placée soit repérée avant de lancer la balle, sinon la mise en place est jugée acceptable.

Lorsqu'on joue aux quilles avec une configuration complète des quilles ou pour faire une réserve, si l'on découvre immédiatement après le lancer qu'une ou plusieurs quilles sont mal placées, mais qu'elles ne manquent pas, le lancer et le nombre de quilles qui en résultent comptent.

Aucune modification ne peut être apportée à la position des quilles laissées debout après un lancer, sauf si :

1. Le chasseur a déplacé ou égaré une quille après le premier lancer ou
2. Toute quille debout se trouve en dehors de la portée de la barre de balayage.

Ces quilles seront replacées à l'endroit où elles se trouvaient à l'origine avant le lancer.

Rebondissement des quilles

Règle 7b*. Les quilles qui rebondissent et qui restent sur l'allée doivent être comptées comme des quilles debout.

Remplacement des quilles

Règle 7c*. Si une quille est cassée ou gravement endommagée pendant un match, elle doit être remplacée immédiatement par une autre dont le poids et l'état sont presque identiques à ceux du jeu utilisé. Les officiels de la ligue ou du tournoi doivent déterminer si les quilles doivent être remplacées. Une quille cassée ne modifie pas le score réalisé par le joueur. Les quilles abattues sont comptées, après quoi la quille cassée est remplacée.

Boule morte

Règle 8*. Lorsqu'une boule morte est appelée, le lancer ne compte pas et les quilles correctes doivent être repérées. Le joueur est autorisé à relancer la boule.

Une boule est déclarée morte si l'une des situations suivantes se produit :

- (a) Après un lancer, l'attention est immédiatement attirée sur le fait qu'une ou plusieurs quilles ont manqué dans la mise en place.
- (b) Un planteur humain interfère avec toute quille debout avant que la balle n'atteigne les quilles.
- (c) Un planteur de quilles humain retire ou gêne toute quille abaissée avant qu'elle ne s'arrête de rouler.
- (d) Un joueur joue sur la mauvaise piste ou en dehors de son tour. Ou un joueur de chaque équipe sur la paire d'allées joue sur la mauvaise allée.

- (e) Un joueur est gêné par le planteur, un autre joueur, un spectateur ou un objet en mouvement pendant le lancer de la boule et avant que le lancer ne soit terminé. Dans ce cas, le joueur a la possibilité d'accepter la chute de quilles qui en résulte ou de faire l'appel d'une boule morte.
- (f) Toute quille est déplacée ou renversée lorsqu'un joueur lance la boule mais avant que la boule n'atteigne les quilles.
- (g) Une boule lancée entre en contact avec un obstacle étranger.

Questions fréquemment posées – Règle 8.

- 8/1 Si une personne joue lorsque ce n'est pas à son tour de jouer, le lancer compte-t-il ?**
Non, selon la règle 8, point d, une boule morte serait déclarée et le bon joueur est alors tenu de continuer à jouer.
- 8/2 Un joueur a fait le premier lancer lorsque le dispositif de pose des quilles a été réglée sur le deuxième cycle. Sept quilles ont été abattues et les quilles restantes ont été balayées lorsque la machine est revenue au premier cycle. Faut-il déclarer une balle morte et remettre les quilles à zéro ?**
Puisque le joueur a effectué un lancer réglementaire et que les quilles étaient correctement placées, il n'y aurait aucune raison de déclarer que le premier lancer était une boule morte. Les trois quilles laissées debout seraient remises en place pour un second lancer conformément à la règle 6b.
- 8/3 Au deuxième lancer, la barre de balayage descend et dévie la balle avant qu'elle ne puisse entrer en contact avec les quilles restantes. Lorsque cela se produit, que devons-nous faire ?** Selon la règle 8, point g, une balle morte est déclarée lorsque la boule d'un joueur entre en contact avec un obstacle étranger. La barre de balayage est considérée comme un obstacle étranger et le joueur doit faire replacer la ou les quilles restantes et rejouer la deuxième boule.

Jouer sur la mauvaise allée

Règle 9*. Dans le cadre d'un jeu normal de ligue ou de tournoi, une balle morte est appelée et le ou les joueurs sont tenus de rejouer sur le bon couloir quand :

- (a) Un joueur joue sur la mauvaise allée.
- (b) Un joueur de chaque équipe sur la paire d'allées joue sur la mauvaise allée.
 1. Si plusieurs joueurs de la même équipe jouent à tour de rôle sur la mauvaise allée, tous les lancers sont considérés comme ayant été effectués. Dès qu'ils le découvrent, les joueurs doivent effectuer les carreaux suivants sur les bonnes pistes.
 2. Si un joueur joue sur la mauvaise allée dans un tournoi de parties individuelles où un changement d'allée est effectué, un tournoi peut être régi par une règle exigeant que le lancer soit arrêté et que le joueur termine le carreau sur la mauvaise allée lorsqu'un abat n'est pas réalisé. Lorsqu'un abat est réalisé, une boule morte doit être annoncée et le joueur doit recommencer à jouer sur la bonne allée.
 3. Dans les compétitions de jeu individuel, où un joueur joue normalement deux carreaux chaque fois que c'est son tour de jouer et où le joueur joue sur la mauvaise piste, une boule morte sera annoncée et le joueur devra recommencer à jouer sur la bonne allée, à condition que l'erreur ait été découverte avant que le joueur adverse ait fait un lancer. Dans le cas contraire, le score est considéré comme joué et tous les carreaux suivants du jeu sont joués sur les bonnes allées.

Boule provisoire

Règle 10*. Une boule ou un carreau provisoire est joué lorsqu'une réclamation impliquant une faute, une quille réglementaire ou une boule morte est faite et ne peut être résolue par les deux capitaines d'équipe ou un officiel du tournoi.

Les procédures suivantes s'appliquent lorsqu'un litige survient :

- (a) Pour la première boule d'un carreau ou après la deuxième boule du dixième carreau si la première boule était un abat :
 1. Faute : Le joueur doit compléter le carreau et ensuite jouer une boule provisoire à un jeu complet de quilles.
 2. Chute irrégulière de quilles : Le joueur doit compléter le carreau et ensuite jouer une boule provisoire avec la même configuration qui serait restée debout si la ou les quilles contestées n'étaient pas tombées.
 3. Boule morte : Le joueur doit compléter le carreau et ensuite jouer un carreau provisoire complet.
- (b) Sur une tentative de réserve ou la troisième boule du dixième carreau :
 1. Faute et chute de quilles irrégulières : Aucune boule provisoire n'est nécessaire.

2. Boule morte : une boule provisoire doit être jouée dans la même configuration que celle qui était debout lorsque la boule contestée a été jouée.

La fiche de pointage et un relevé des deux scores pour le carreau dans lequel le lancer provisoire a été effectué sont conservés. La réclamation doit être soumise au conseil d'administration de la ligue ou au comité directeur du tournoi pour une décision. S'ils ne sont pas en mesure de prendre une décision, il peut être demandé à l'association locale ou à la FCDQ de prendre une décision sur la présentation des faits relatifs à la protestation.

Déclarer forfait – Retard de jeu

Règle 11*. Aucun retard déraisonnable dans le déroulement d'un jeu n'est autorisé. Si un joueur ou une équipe d'une ligue ou d'un tournoi refuse de poursuivre un match après en avoir reçu l'ordre par un officiel de la ligue ou du tournoi, le match ou la série est déclaré forfait.

Les approches ne doivent pas être dénaturées

Règle 12*. L'application de toute substance étrangère sur toute partie de l'approche qui porte atteinte à la possibilité pour les autres joueurs d'avoir des conditions normales est interdite. Cela inclut, mais n'est pas limité à, des substances telles que le talc, la pierre ponce et la résine sur les chaussures ; également les semelles ou les talons en caoutchouc souple qui déteignent sur l'approche.

Consentement parental

Règle 13*. Les élèves célibataires du primaire et du secondaire âgés de moins de 18 ans doivent obtenir le consentement écrit d'un parent ou d'un tuteur avant de participer à une ligue ou à un tournoi de la FCDQ où des marchandises d'une valeur supérieure à 500 dollars ou de l'argent comptant et/ou des bons sont offerts.

Ce consentement doit être consigné dans le dossier du secrétaire de la ligue ou du tournoi au moins une semaine avant la participation, à moins que l'élève ne soit accompagné d'un parent ou d'un tuteur. Dans ce cas, le formulaire de consentement peut être déposé avant le début du jeu. Si le formulaire de consentement n'est pas déposé, le joueur sera inadmissible et les parties jouées seront annulées ou disqualifiées.

Le consentement doit être donné sous la forme suivante :

Formulaire de consentement parental	
Je, _____, suis le parent ou le tuteur légal de _____, un élève ou un étudiant célibataire du secondaire de moins de 18 ans. Je comprends qu'en signant ce formulaire, je l'autorise à jouer au quilles, à faire des substitutions ou à suivre le rythme des compétitions sanctionnées par la FCDQ.	
En signant ce formulaire, je vérifie que j'ai lu et examiné les règles de la FCDQ concernant l'éligibilité des jeunes.	
J'accepte et comprends que lorsque mon enfant participe à une compétition de la FCDQ où des marchandises d'une valeur de plus de 500\$ ou de l'argent comptant et/ou des bons sont remis à un participant, mon enfant est en mesure de maintenir son admissibilité de jeune en s'inscrivant et en participant à une ligue de jeunes sanctionnée par la FCDQ et en maintenant un minimum de deux tiers de présence dans l'horaire de cette ligue, sinon son admissibilité de jeune de la FCDQ peut être compromise. Je suis conscient que le rejet de tout prix n'empêche pas la possibilité de perdre son éligibilité de jeune.	
Je reconnais qu'en jouant aux quilles, en faisant des substitutions ou en faisant les cent pas dans une compétition où les marchandises ont une valeur supérieure à 500 \$, ou lorsque des espèces et/ou des bons sont attribués à un participant, son statut d'amateur peut être mis en danger. Je comprends que pour assurer le respect des règles de l'école secondaire et de l'université, je dois vérifier auprès d'un agent de conformité et/ou d'un conseiller pédagogique de son école.	
Je comprends également qu'en jouant aux quilles dans une telle compétition (où toute somme d'argent, d'obligations ou de marchandises est attribuée), il se peut qu'il ne soit pas autorisé à participer à des compétitions pour jeunes sanctionnées par l'USBC, à des universités ou collèges de division I ou II aux États-Unis et à des programmes universitaires ou collégiaux canadiens améliorés/enrichis.	
Ce formulaire doit être soumis au secrétaire de la ligue ou au responsable du tournoi avant la participation, à moins que le jeune ne soit accompagné de son parent ou de son tuteur. Ce formulaire doit être soumis à CHAQUE ligue ou tournoi auquel le jeune participe.	
Signature du parent : _____	Date : _____.

Frais supplémentaires

Règle 14. Aucun participant inscrit à la FCDQ ne doit participer ou être impliqué dans l'exploitation d'un système ou d'un arrangement exigeant une redevance supplémentaire de quelque type ou caractère que ce soit dans le but de faire en sorte qu'une partie ou la totalité du score d'un joueur dans une ligue ou un tournoi de la FCDQ soit admissible à un prix lorsque les participants concurrents jouent dans différents centres de bowling, sauf dans les cas suivants

Les scores réalisés dans le cadre d'un jeu de ligue de la FCDQ peuvent être utilisés pour déterminer les gagnants d'un prix dans un concours supplémentaire lorsque les conditions suivantes sont respectées :

a) Un minimum de deux tiers du montant brut perçu au titre des droits d'entrée doit être versé à une organisation caritative reconnue.

(b) L'inscription est ouverte à tous les joueurs d'une même association locale et de sa zone métropolitaine.

(c) Le montant maximum des droits d'entrée ne doit pas dépasser 2 \$ par inscription.

(d) Les frais de fonctionnement ne doivent pas dépasser 10 % des frais d'inscription.

Pénalité : L'inscription peut être suspendue ou refusée à toute personne qui participe ou est impliquée dans une violation de cette règle.

Jeux d'argent

Règle 15. Un participant inscrit à la FCDQ, pendant qu'il joue dans une compétition de la FCDQ, ne doit pas participer ou être impliqué dans l'exploitation d'un système de jeu qui est en violation de toute loi applicable, où tout ou partie d'un score réalisé dans le jeu de la FCDQ détermine le gagnant.

Les concours ou les combines qui menacent l'intégrité du jeu et/ou qui incitent un joueur à jouer en dessous de ses capacités sont strictement interdits. L'inscription peut être suspendue ou refusée à toute personne qui participe ou est impliquée dans la violation de cette règle.

Remarque : Les programmes dans les ligues/tournois où les joueurs participants paient des frais, facultatifs ou non, et reçoivent des prix pour le meilleur jeu et/ou les meilleures séries, avec ou sans handicap, n'enfreignent pas la règle car ils impliquent des quilles de mérite basées uniquement sur l'habileté du participant.

Responsabilités d'un participant inscrit

Règle 16a*. Un personne jouant aux quilles dans les ligues et les tournois de la FCDQ a la responsabilité, mais sans s'y limiter, de...

1. S'assurer qu'il est correctement enregistré auprès de la FCDQ pour participer.
2. Respecter les règles de la FCDQ.
3. Respecter les règles de la ligue ou du tournoi.
4. S'assurer que leur moyenne est correcte, avant de participer.
5. Signaler tout ajustement ou correction de la moyenne du tournoi conformément à la règle 319c.
6. Déclarer les gains des prix comme indiqué dans le règlement du tournoi et/ou la règle 319d.
7. Utiliser une moyenne nationale.

*REMARQUE : Un rajustement ou réévaluation de la moyenne peut être attribué à un joueur par le directeur d'un tournoi pour qu'il l'utilise dans son tournoi. Cette moyenne doit être communiquée à tous les tournois futurs, pour tous les handicaps ou les compétitions classées, sauf si le règlement du tournoi en dispose autrement.
Le taux de moyenne nationale est délivré. Le quilleur doit déclarer et utiliser la moyenne calculée ou la moyenne supérieure établie, pour toutes les compétitions pour handicapés ou classées.*

Pénalité : La confiscation des parties dans lesquelles le joueur a été utilisé et toutes celles dans lesquelles il est impliqué est passible de suspension.

Un quilleur suspendu n'est pas éligible

Règle 16b*. Un quilleur suspendu ou un quilleur qui s'est vu refuser l'inscription à la FCDQ n'a pas le droit de jouer, de jouer au rythme ou d'occuper un poste dans une ligue ou un tournoi de la FCDQ tant qu'il n'est pas réintégré. La FCDQ reconnaîtra également comme étant suspendu de la compétition de la FCDQ tout joueur de quilles qui est suspendu de la compétition par l'USBC.

Pénalité : Lorsqu'une équipe utilise sciemment un joueur de bowling suspendu, elle perdra toutes les parties dans lesquelles le joueur suspendu a été utilisé et toutes les personnes impliquées sont sujettes à une suspension.

Tactiques déloyales

Règle 17a. Tactiques déloyales

Une personne peut être accusée de tenter d'obtenir un avantage déloyal dans le cadre d'une ligue ou d'un tournoi pour les raisons suivantes

1. L'altération directe ou indirecte des allées, des quilles ou des boules de quilles de sorte qu'elles ne répondent plus aux spécifications de la FCDQ
2. Fausse représentation d'une moyenne pour obtenir un handicap plus important ou pour se qualifier pour un classement inférieur dans une épreuve.
3. Établir une moyenne inférieure à la capacité du joueur pour obtenir un avantage déloyal dans une compétition avec handicap ou une classification.

Pénalité : Perte des parties, des prix gagnés (ou des bourses d'études – Jeunesse de la FCDQ) et suspension ou refus de l'inscription à la FCDQ.

Règle 17b. Un individu peut également être accusé des violations suivantes :

1. S'engager dans des tactiques ou une conduite inappropriées en relation avec le jeu de quilles, y compris, mais sans s'y limiter, les abus physiques et verbaux envers d'autres personnes.
2. Ne pas distribuer les prix en argent aux membres de l'équipe conformément aux accords verbaux ou écrits.
3. Ne pas payer les frais dus pour la participation à une ligue ou à un tournoi de la FCDQ.
4. L'utilisation abusive de tout fond détenu en fiducie par un officier d'une ligue de la FCDQ, un superviseur adulte ou un entraîneur d'une ligue de jeunes de la FCDQ, ou un membre du conseil d'administration d'une association locale ou provinciale certifiée de la FCDQ.

Pénalité : L'enregistrement de la FCDQ peut être suspendu ou refusé à toute personne qui est impliquée dans une violation de cette règle.

Règle 17C - Jeunesse de la FCDQ. Conduite dérogatoire au meilleur intérêt des jeunes joueurs de quilles, y compris, mais sans s'y limiter, ce qui suit pendant la participation à une ligue ou à un tournoi :

- (a) Jouer à des appareils de divertissement à pièces de monnaie.
- (b) Utiliser des produits du tabac ou des boissons alcoolisées.
- (c) Utiliser un langage ou des gestes grossiers.
- (d) Porter des vêtements représentant un langage ou des gestes grossiers.

Pénalité : Le retrait limité (voir règle 801), la disqualification et/ou l'enregistrement de la FCDQ peuvent être suspendus ou refusés.

Boule de quilles - Altération de la surface

Règle 18*. Il est interdit de modifier la surface d'une boule de quilles par l'utilisation d'abrasifs lors d'une compétition de la FCDQ. Toutes les boules de quilles ainsi altérées doivent être retirées de la compétition. (Voir le chapitre VI, Spécifications de l'équipement de la FCDQ sur les boules de quilles - poids, taille, marques et trous, pour plus d'informations).

REMARQUE : *S'il est démontré que le quilleur savait au préalable que ses actions étaient en violation de la règle 18, la ou les parties dans lesquelles la violation a eu lieu sont susceptibles d'être confisquées. De plus, le joueur est sujet à un renvoi de la ligue et à une suspension de l'enregistrement de la FCDQ.*

La "compétition" est définie comme le reste du jeu en cours et le(s) jeu(x) restant(s) de la série en cours de jeu, à moins que les règles de la ligue ou du tournoi n'en disposent autrement. L'utilisation de produits de nettoyage agréés tels que l'alcool isopropylique (à friction) et les machines à polir sont autorisés.

Questions fréquemment posées – Règle 18.

18/1 Quand puis-je modifier la surface de ma boule de quilles ?

Vous êtes autorisé à poncer, polir ou nettoyer la surface de votre boule de quilles avant le début de la compétition. Toutefois, une fois que le tournoi ou la ligue a commencé, il est strictement interdit de modifier la surface d'une boule de quilles. Cela inclut les boules qui n'ont pas encore été introduites dans le jeu.

18/2 Un tournoi se compose d'épreuves en double et individuelle. L'épreuve individuelle est jouée en premier, suivie immédiatement par les doubles. Puis-je "modifier la surface" de ma boule de quilles entre les épreuves ?

Non. La règle 18 ne permet pas de modifier la surface extérieure d'une boule de quilles après le début de la compétition. Étant donné que le tournoi se déroule simultanément de façon individuelle et en double, vous ne pouvez donc pas modifier la surface de la boule de quilles entre les épreuves.

18/3 Un quilleur peut-il utiliser un abrasif, un nettoyant ou un produit de polissage uniquement sur l'entité ou seulement sur une partie de la bande de roulement de la boule ?

Non. Les spécifications de l'USBC exigent que toute la surface de la boule soit préparée de manière uniforme. Préparer la surface d'une boule de toute autre manière serait une violation de la règle 17a, point 1. La sanction pour une violation de cette règle peut inclure la disqualification, la confiscation, le retrait de la ligue et/ou la suspension de l'adhésion à l'USBC.

Admissibilité de la jeunesse de la FCDQ

Division jeunesse de la FCDQ

Règle 19. Aucune règle en vigueur.

Règle d'éligibilité spéciale pour la jeunesse de la FCDQ

Règle 20*. Aucune règle en vigueur.

Inscription d'introduction pour la jeunesse de la FCDQ

Règle 21*. Une inscription d'introduction des jeunes de la FCDQ peut être délivrée gratuitement aux nouveaux quilleurs qui se joignent à une ligue d'introduction des jeunes de la FCDQ. Cette inscription est valable pendant 30 jours seulement dans la ligue d'introduction. Après cette période, les joueurs doivent faire une demande d'inscription pour les jeunes de la FCDQ. La date d'expiration de leur inscription doit être inscrite sur la carte d'inscription des participants inscrits à la ligue d'introduction.

Chapitre III Récompenses de la FCDQ

Éligibilité

Règle 50. La FCDQ émettra les récompenses énumérées dans ce chapitre pour les pointages et les accomplissements spéciaux réalisés par les participants inscrits de la FCDQ qui prennent part aux ligues et aux tournois de la FCDQ. **Les récompenses pour les jeunes de la FCDQ seront émises pour les accomplissements durant les activités des ligues ou des tournois de jeunes. Les récompenses de la FCDQ pour les adultes seront émises pour les accomplissements durant les ligues ou les tournois pour adultes.**

Pour être reconnu, toutes les dispositions des règlements de la FCDQ, les spécifications et les règles doivent avoir été respectées au moment où le pointage (score) a été réalisé. (Voir règle 100a et 300b). Les scores sont déterminés comme étant sans handicap (scratch).

***REMARQUE :** Les scores sans opposition obtenus au jeu de quilles précédent ou suivant le jeu de quilles ne sont pas reconnus pour l'obtention des récompenses de la FCDQ.*

***REMARQUE :** Dans cette règle, "sans opposition" signifie une personne ou une équipe qui a joué avant ou après le jeu par elle-même, sans son/leur adversaire(s) régulier(s).*

Jeunesse de la FCDQ: Pour être éligible aux récompenses de la FCDQ, tous les règlements, règles et spécifications de la FCDQ doivent être respectés au moment où le score a été réalisé. Un quilleur suspendu sera éligible pour toute récompense gagnée au mérite avant la suspension. Les personnes utilisant une carte d'inscription de la jeunesse de la FCDQ dans un programme de ligue d'introduction (voir règle 21) peuvent demander les récompenses de la jeunesse de la FCDQ pour lesquelles ils sont qualifiés pendant cette activité, sur demande d'inscription de la jeunesse de la FCDQ et le paiement des frais complets dans la même saison.

Prix de la réalisation spéciale individuelle

Règle 51. Un participant inscrit a droit à un prix dans chacune des catégories suivantes au cours d'un exercice financier de la FCDQ (du 1^{er} août au 31 juillet) :

1. Score de 300* pour une seule partie ;
2. Score de 299* pour une seule partie ;
3. Score de 298* pour une seule partie ;
4. Onze (11) abats consécutifs, à partir du premier carreau, lorsque le score est inférieur ou égal à 297* ;
5. Onze (11) abats consécutifs, à partir du deuxième carreau* ;
6. Le score d'une partie avec 100 quilles au-dessus de la moyenne; (Pour se qualifier, voir la règle 55c.)
7. Le score d'une partie supérieure à 200, si la moyenne est de 140 ou moins ; (Pour se qualifier, voir la règle 55c.) †
8. Le score d'une partie supérieure à 225, si la moyenne est inférieure ou égale à 160 ; (Pour se qualifier, voir la règle 55c.) †
9. Le score d'une partie supérieure à 250, si la moyenne est de 180 ou moins ; (Pour se qualifier, voir la règle 55c.) †
10. Un triple avec 125 quilles au-dessus de la moyenne; (Pour se qualifier, voir la règle 55c.) †
11. Un triple totalisant 400 à 499, si la moyenne est de 115 ou moins ; (Pour se qualifier, voir règle 55c.) †
12. Un triple totalisant 500 à 599, si la moyenne est inférieure ou égale à 150 ; (Pour se qualifier, voir la règle 55c.) †
13. Un triple totalisant 600 à 699, si la moyenne est inférieure ou égale à 170 ; (Pour se qualifier, voir la règle 55c.) †
14. Un triple totalisant 700 à 749, si la moyenne est de 199 ou moins ;
15. Un triple totalisant 750 à 799 ;
16. Un triple totalisant 800 à 899* ;
17. Un triple totalisant 900* ;
18. Conversion d'un écart (split) 7-10.

19. Conversion d'un écart 4-6-7-10.
20. Un partie comprenant uniquement des réserves ;
21. Une partie 'dutch' de 200 ;
22. Un triplé (trois parties consécutives du même score dans un triple) ;
23. Une partie sans faille (clean), si la moyenne est de 170 ou moins ; et
24. Un triple sans faille.
25. Le score d'une partie avec 50 quilles au-dessus de la moyenne, si la moyenne est de 120 ou moins (Pour se qualifier, voir la règle 55c) **
26. Le score d'une partie au-dessus de 145, si la moyenne est de 100 ou moins (Pour se qualifier, voir la règle 55c) **
27. Le score d'une partie au-dessus de 180, si la moyenne est de 140 ou moins (Pour se qualifier, voir la règle 55c) **
28. Une triple totalisant 450 ou plus, avec une moyenne de 120 ou moins; Pour se qualifier, voir la règle 55c) **
29. Une triple totalisant 550 ou plus, avec une moyenne de 145 ou moins;
 - * indique un prix d'honneur
 - ** indique un prix pour les aînés (sénior) uniquement (le participant senior inscrit doit être âgé de 50 ans ou plus)
 - † Lorsqu'une partie ou un triple remplit les conditions requises pour plusieurs prix basés sur la moyenne énumérés ci-dessus, seule la meilleure réalisation admissible sera récompensée. Si l'individu a déjà reçu cette récompense au cours de la saison, alors la plus haute réalisation éligible suivante que le joueur n'a pas encore reçue au cours de la saison sera récompensée.

Lorsqu'un choix de prix est disponible dans une catégorie quelconque, le participant inscrit a droit à un choix de prix pour le premier pointage enregistré. Tout score supplémentaire dans la même catégorie au cours de l'exercice financier sera officiellement reconnu par la FCDQ, mais ne donnera pas droit à un prix.

Jeunesse de la FCDQ:

Un participant inscrit sera reconnu pour ses réalisations dans chacune des catégories suivantes au cours de chaque saison (du 1^{er} août au 31 juillet) :

1. Score de 300* pour une seule partie ;
2. Score de 299* pour une seule partie ;
3. Score de 298* pour une seule partie ;
4. Onze (11) abats consécutifs, lorsque le score est inférieur ou égal à 297* ;
5. Onze (11) abats consécutifs, à partir du deuxième carreau* ;
6. Triple totalisant 700-799* ;
7. Triple totalisant 800-899* ;
8. Triple totalisant 900* ;
9. Conversion de l'écart (split) 7-10 ;
10. Conversion de l'écart 4-6-7-10 ;
11. Une partie complète de réserves ;
12. Jeu 'dutch' de 200 ;
13. Trois parties consécutives du même score dans un triple ;
14. Partie individuelle avec un score de 100 quilles au-dessus de la moyenne;
15. Un triple avec 125 quilles au-dessus de la moyenne;
16. Un plus haut simple ;
17. Un plus haut triple ;
18. Une partie sans faille, avec une moyenne de 170 ou moins ;
19. Un triple sans faille.

* indique l'attribution d'une récompense pour un pointage à l'honneur

Un participant inscrit peut gagner des prix une partie et un triple comme suit :

Classement par la moyenne Si la moyenne d'un quilleur est de et comprend:	Partie Sa première récompense attribuée sera :	Triple
30	50	200
50	80	200
70	100	225
90	120	275
100	140	325
115		375
125	160	400
140	180	450
160	200	500
170	200	550
180	220	600
200	240	650
220	260	
700	280	

- † Lorsqu'un qu'une partie ou un triple remplit les conditions requises pour plusieurs prix basés sur la moyenne énumérés ci-dessus, seule la meilleure réalisation admissible sera récompensée. Si l'individu a déjà reçu cette récompense au cours de la saison, alors la plus haute réalisation éligible suivante que le joueur n'a pas encore reçue au cours de la saison sera attribuée.

Lorsqu'un choix de prix est disponible dans une catégorie quelconque, l'individu a droit à un choix de prix pour la première récompense attribuée. Tout pointage supplémentaire dans la même catégorie au cours de l'année fiscale sera officiellement reconnu par la FCDQ mais ne donnera pas droit à un prix.

Récompenses pour une série de parties

Règle 52. Lorsque plus de trois, mais moins de six, parties sont jouées dans une série, seules les trois premières parties comptent pour une récompense comptant pour un triple. Si six parties ou plus sont jouées dans une série, chaque série de trois parties qui suit les trois premières parties est considérée comme une série distincte. Pour obtenir le prix de la série de trois parties, les séries de parties peuvent être jouées consécutivement contre un ou plusieurs adversaires à la même date prévue dans une ligue ou une équipe dans un tournoi.

Jeunesse de la FCDQ : En plus de ce qui précède, si deux parties sont jouées, utilisez la série de deux parties de la première session/du premier bloc plus la première partie de la session/du bloc suivant. Le premier jeu de la session/bloc suivant est utilisé à nouveau comme premier jeu pour la série suivante ou la récompense pour un triple.

Prix de l'exercice financier

Règle 53. Au cours de chaque exercice financier se terminant le 31 juillet, les prix de reconnaissance suivants seront décernés par la FCDQ :

Aux commanditaires des équipes de deux, trois, quatre et cinq hommes et mixtes qui réalisent l'un des trois meilleurs scores de la nation dans chacun des catégories suivantes :

- Total d'un triple;
- Pointage d'une partie d'une équipe;

à un participant inscrit qui réalise l'un des trois meilleurs scores dans un triple.

Aucun individu ou commanditaire n'a le droit de recevoir plus d'un prix par année fiscale dans chaque catégorie. Une personne ou un commanditaire qui se qualifie plus d'une fois au cours d'un exercice financier ne sera reconnu que pour la plus haute récompense dans cette catégorie.

Procédures d'inspection et de rapport

Règle 54. Lorsque l'un des scores suivants est réalisé, 300, 299, 298 ou 800 ou plus par un individu dans une série de trois parties (triple), une partie d'équipe Baker de 300 ou une seule partie et trois parties d'équipe dans une série de trois parties obtiennent des scores supérieurs aux chiffres suivants :

:

	HOMMES		FEMMES		MIXTE	
	Partie	Série	Partie	Série	Partie	Série
5 joueurs	1325	3700	1175	3425	1250	3600
4 joueurs	1050	2900	950	2750	1000	2800
3 joueurs	825	2250	725	2075	750	2200
2 joueurs	550	1550	500	1350	525	1500

Les procédures suivantes s'appliquent:

(a) Le secrétaire de la ligue ou du tournoi doit informer le responsable de l'association locale ou son représentant autorisé dans les 48 heures et soumettre une demande de récompense pour le meilleur score dans les 20 jours.

(b) Le directeur de l'association ou son représentant autorisé doit soumettre une demande de récompense pour un plus haut pointage à la FCDQ dès que possible mais pas plus de 30 jours après que le score ait été réalisé.

Le non-respect de l'une des dispositions précédentes constitue un motif de refus de la reconnaissance du score élevé par la FCDQ.

Si une récompense ne peut pas être approuvée administrativement, le demandeur en sera informé par écrit, en exposant les raisons du refus. Si dans les 15 jours suivant la réception de l'avis écrit, le demandeur dépose un appel par écrit, la demande sera soumise pour décision finale au Comité de révision des récompenses et des scores élevés de la FCDQ.

NOTE : Les procédures ci-dessus sont en vigueur jusqu'à ce qu'une quatrième décision de non-conformité soit rendue. À ce moment, la FCDQ avisera la direction du centre, les officiels de la ligue et du tournoi que lorsque l'un des scores ci-dessus est réalisé, les allées doivent être inspectées pour la conformité en accord avec les procédures décrites dans la section 6 du chapitre de certification de la FCDQ des règles de jeu de la FCDQ.

Prix du mérite

Règle 55a. Un prix du mérite sera décerné aux quilleurs de chaque association locale qui auront réalisé la meilleure moyenne, en une seule partie et un total de trois parties dans une ligue ou un tournoi de la FCDQ, dans les conditions suivantes...

1. La moyenne, la partie ou le triple ont été joués par un participant inscrit de l'association dans un établissement relevant de la juridiction de l'association. La moyenne doit être basée sur un minimum de 66 parties et le gagnant de la récompense est décidé sur le pourcentage total de quilles.
2. La feuille de moyenne finale ou la feuille de moyenne à une date fixée par l'association est déposée auprès du responsable local de l'association.
3. Le score a été réalisé entre le 1^{er} août et le 31 juillet, sauf que les associations qui publient une feuille de moyenne peuvent adopter une date spécifique pour déterminer les gagnants des prix. Les scores joués après cette date seront pris en compte pour la compétition de la saison suivante.
4. En cas d'égalité, les prix seront remis en double.
5. Si le même participant inscrit joue la moyenne la plus élevée, une seule partie et un total de trois parties, le quilleur recevra une récompense gravée de manière appropriée.
6. La récompense de mérite pour une seule partie ne sera pas attribuée dans une association lorsqu'un participant inscrit, au cours de la même saison ou dans les dates fixées par l'association, a joué un 300, 299 ou 298 qui a été ou sera reconnu par la FCDQ.
7. Aucune réclamation ne sera prise en compte si elle est soumise plus de 30 jours après la fin de la saison de quilles au cours de laquelle le score a été réalisé.

Récompenses spéciales

Règle 55b. Aucune règle à ce sujet.

Détermination de la moyenne

Règle 55c. Lors de la détermination des moyennes pour la délivrance des récompenses, les dispositions suivantes s'appliquent :

1. Jeu en ligue
 - (a) Si 21 parties ou plus ont été jouées dans la ligue pendant la saison en cours, utilisez la moyenne actuelle.

- (b) Si moins de 21 parties dans la saison en cours, utilisez la moyenne finale de la saison dernière pour 21 parties ou plus dans la même ligue.
 - (c) Pour un nouveau joueur dans une ligue avec moins de 21 parties, utilisez la moyenne la plus élevée de la saison dernière pour 21 parties ou plus dans toute ligue sanctionnée.
 - (d) Un quilleur qui n'a pas une moyenne acceptable de la FCDQ pour la comparaison n'est pas éligible aux récompenses liées à la moyenne
2. Jeu dans un tournoi
- (a) Dans les tournois avec handicap ou avec classement, la moyenne utilisée dans le tournoi.
 - (b) Dans les tournois sans handicap (scratch), la moyenne la plus élevée actuelle de la FCDQ (minimum de 21 parties).
 - (c) Si aucune moyenne actuelle de 21 parties ou plus, la moyenne la plus élevée de la saison précédente (minimum de 21 parties).
 - (d) Un quilleur qui n'a pas une moyenne acceptable de la FCDQ pour comparaison n'est pas éligible pour les récompenses liées à la moyenne.

Jeunesse de la FCDQ: Pour déterminer les moyennes pour l'attribution reconnue des prix de la saison en cours, utilisez la moyenne actuelle.

1. Si moins de trois sessions ont été jouées, utilisez la moyenne finale de la FCDQ de la saison dernière de trois sessions ou plus, y compris les ligues d'été.
2. Pour un nouveau quilleur qui n'a pas joué trois sessions, utilisez la moyenne établie après trois sessions pour déterminer l'éligibilité des trois premières sessions jouées.

Procédures de reconnaissance

Règle 55d. Les récompenses seront attribuées lorsque...

1. Une demande dûment remplie est soumise par le secrétaire de la ligue ou le directeur du tournoi à l'association locale ou à la FCDQ, et
2. Il est déterminé que les dispositions relatives aux récompenses ont été respectées.

Récompense pour une partie de 300 Baker

Règle 55e. Toutes les équipes du système Baker (voir la section Système Baker pour les définitions) qui jouent une partie de 300 sont éligibles pour recevoir un prix du commanditaire. Chaque équipe a droit à une récompense au cours d'un exercice financier de la FCDQ (du 1^{er} août au 31 juillet).

Récompenses de ligue

Note : Pour les ligues mixtes d'adultes, dans chacune des catégories suivantes, il y aura deux prix - un pour les hommes et un pour les femmes. Les prix peuvent ou non être attribués en fonction du sexe.

Récompense pour le quilleur qui a le plus progressé

Règle 56. Un prix d'excellence de la FCDQ est décerné chaque année à chaque ligue pour récompenser le membre qui a le plus progressé en moyenne dans la ligue au cours de la saison.

Chaque ligue a la possibilité d'adopter ses propres règles pour déterminer le gagnant du prix. Toutefois, en l'absence de règles adoptées par une ligue, les règles suivantes s'appliquent :

- (a) Pour être éligible, un membre doit jouer au moins les deux tiers des parties prévus pendant la saison en cours de la ligue.
- (b) L'augmentation de la moyenne d'un quilleur est déterminée en comparant la moyenne finale du quilleur pour la saison en cours avec la moyenne finale ou théorique de ce quilleur d'au moins 21 parties pour la saison précédente dans la même ligue.
- (c) Pour un nouveau membre dont la moyenne est établie, comparer la moyenne finale du quilleur pour la saison en cours avec la moyenne finale ou la moyenne comptable la plus élevée de ce quilleur, basée sur au moins 21 parties, pour la saison précédente.
- (d) Pour un quilleur n'ayant pas de moyenne pour la saison précédente, comparer la moyenne finale du quilleur pour la saison en cours avec la moyenne de ce quilleur pour les 21 premières parties de la saison en cours. Pour les ligues de quilles de 30 parties ou moins, comparez la moyenne finale du joueur avec la moyenne des 12 premières parties.

Lorsque deux ou plusieurs membres ont la même nombre total de quilles abattues , le gagnant du prix est décidé sur la base du pourcentage du nombre total de quilles abattues.

EXEMPLE: Avenue de départ	Saison courante				
(Utiliser nb total de quilles seul.)	# de parties	Total de quilles	Moy. finale	Hausse	
JONES	170	90	15,810	175.666	5.666
SMITH	162	105	17,600	167.619	5.619

Récompenses pour le plus haut triple (série), plus haute partie, plus haute moyenne

Règle 57. Les récompenses pour le plus haut triple (série), la plus haute partie et la plus haute moyenne sont fournies par la FCDQ à chaque ligue de la FCDQ afin de reconnaître le participant inscrit à la FCDQ qui joue durant la saison. La récompense doit être remise au quilleur qui est éligible, quel que soit le nombre de récompenses de la ligue auxquelles il est qualifié pour recevoir.

Afin de pouvoir bénéficier de ces récompenses, les dispositions suivantes s'appliquent, sauf s'il existe une disposition contraire au règlement de la ligue :

(a) Le participant inscrit à la FCDQ doit avoir joué au moins les deux tiers des parties prévues au calendrier de la ligue pendant la saison en cours en tant que participant inscrit à la FCDQ. Si un remplaçant devient par la suite un membre régulier de la ligue, les parties jouées par lui en tant que remplaçant seront incluses dans le nombre de parties requis. Toutefois, les scores réalisés en tant que remplaçant ne sont pas pris en compte pour l'attribution de ce prix.

(b) Les scores réels doivent être comptabilisés dans les ligues à élimination directe et pour les ligues utilisant la méthode de handicap par équipe.

(c) Les scores d'handicap doivent être comptabilisés dans les ligues utilisant la méthode d'handicap individuel.

(d) En cas d'égalité, des quilles supplémentaires doivent être réalisées à une fraction de quille pour déterminer la moyenne la plus élevée. Le nombre total de quilles de chaque joueur pour la saison doit être divisé par le nombre de parties jouées et doit être reporté sur plusieurs décimales. S'il y a toujours égalité après avoir reporté les décimales, les quilleurs ex aequo recevront un prix.

Récompenses pour les aînés

Règle 58. Les membres de la ligue des aînés (sénior) de la FCDQ sont répartis en quatre tranches d'âge ou classement. À moins que le règlement de la ligue ou du tournoi n'en dispose autrement, les tranches d'âge ou les classes sont indiquées avant le début du programme :

Class A.	70 ans et plus	Class B	de 65 à 69 ans
Class C.	de 60 à 64 ans	Class D	de 50 à 59 ans

Le participant inscrit à la FCDQ ayant la moyenne la plus élevée dans chaque classe (sur la base d'un nombre minimum de matchs désignés par la ligue) est le gagnant du prix de la moyenne la plus élevée. Les lauréats sont déterminés dans toutes les classes qui sont incluses dans une ligue particulière. Des récompenses supplémentaires seront fournies sur demande. Les prix n'ont pas de désignation de classe).

Chapitre IV

Règlements des ligues de la FCDQ

Qualification des ligues

Règle 100a*. Toutes les ligues participant au jeu de dix quilles doivent remplir les conditions suivantes

1. Demander la sanction par l'intermédiaire de l'association locale dans la juridiction de laquelle elle joue.
2. Consiste en quatre équipes ou plus avec la force de jeu d'un ou plusieurs joueurs par équipe, comme déterminé par la règle de la ligue.
3. Jouer aux quilles selon un calendrier préétabli.
4. Adopter des règles et une liste de prix à attribuer (le cas échéant), (voir règle 103b.)
5. Tous les joueurs cherchant à s'inscrire à la FCDQ doivent être qualifiés selon les règlements de la FCDQ. (Voir les règlements de la FCDQ).
6. Prévoir la désignation d'une équipe championne par les parties jouées lors des compétitions prévues.
7. Se régir par les règles de la FCDQ. D'autres règles peuvent être ajoutées, mais ne doivent en aucun cas entrer en conflit.

Trois parties consécutives doivent être jouées par chaque équipe à chaque fois que la ligue est programmée pour jouer, à moins qu'un autre nombre de parties ait été établi par la règle de la ligue. Pour être considéré comme officiel dans le jeu de la ligue, tous les matchs doivent être joués et se dérouler dans le strict respect des règles de jeu.

Une ligue est temporairement sanctionnée au début de son calendrier actuel pendant 30 jours à compter du premier jour de compétition.

La ligue pourra bénéficier de tous les services aux participants inscrits pendant qu'elle est temporairement sanctionnée, à condition que les allées sur lesquelles elle joue soient certifiées, et que sa demande et ses frais d'inscription à la ligue soient soumis au plus tard à la fin de la période de grâce.

Questions fréquemment posées – Règle 100a.

100a/1 Le centre de quilles est-il tenu d'offrir une ou plusieurs allées ouvertes de part et d'autre d'une ligue pendant le jeu de ligue ?

La FCDQ n'a pas de règle exigeant que des allées ouvertes soient fournies d'un côté ou de l'autre d'une ligue pendant le jeu de ligue. Chaque fois que les ligues ont des préoccupations à ce sujet, il est recommandé que les administrateurs de la ligue, ou un comité nommé par le président de la ligue, abordent la question avec la direction du centre.

100a/2 Un jeune de 16 ans peut-il jouer dans une ligue adulte de la FCDQ ?

Un jeune de 16 ans peut jouer dans une ligue adulte à condition qu'il remplisse les conditions d'éligibilité fixées par la ligue et que la ligue accepte le jeune. Un formulaire de consentement parental (règle 13) doit être déposé auprès de la secrétaire de la ligue avant de jouer au bowling. Ce joueur de bowling renonce à son admissibilité à la FCDQ pour les jeunes et peut compromettre la capacité de l'élève à participer aux sports du lycée et/ou de l'université et/ou son admissibilité à une bourse d'études. En plus de soumettre le formulaire de consentement parental, en permettant aux mineurs de participer à une ligue adulte ou à une ligue adulte/jeune, tous les participants de la ligue âgés de 18 ans et plus doivent suivre la formation SafeSport et les dirigeants doivent être des bénévoles inscrits.

Les jeunes peuvent participer à une ligue de simple adulte sans compromettre l'admissibilité des jeunes de la FCDQ à condition que le formulaire de renonciation à la compétition de simple de la FCDQ soit rempli avant de participer à la ligue. La renonciation remplace le formulaire de consentement parental et constitue également un accord entre la ligue et le jeune quilleur selon lequel les prix en argent seront déposés dans le SAFE ou feront l'objet d'une renonciation.

Le formulaire de consentement parental et le formulaire de renonciation aux compétitions de la FCDQ ne garantissent pas l'éligibilité aux sports de niveau secondaire ou universitaire. Le directeur sportif du lycée et/ou le responsable de la conformité doivent être consultés avant d'autoriser les élèves-athlètes à participer à des ligues qui versent des prix en espèces.

100a/3 Une ligue peut-elle limiter la participation aux hommes seulement ou aux femmes seulement ?

Les ligues déterminent leurs propres conditions d'éligibilité. Il existe des ligues réservées aux hommes, aux femmes, aux travailleurs des postes, aux pompiers, à la police, aux syndicats, à l'église, etc. Toute ligue ayant l'intention de limiter la participation à des personnes spécifiques doit préciser cette exigence dans les règles et dans le titre.

100a/4 Comment la durée du calendrier de la ligue est-elle déterminée ?

La durée du calendrier et les autres aspects commerciaux du jeu (tels que le prix du bowling, le temps, le nombre d'équipes, etc.) sont des questions à négocier par la ligue et le propriétaire.) sont des questions qui doivent être négociées par la ligue et le propriétaire. Parce que le propriétaire a des droits spécifiques en tant qu'entrepreneur indépendant, la FCDQ n'a pas de juridiction sur ces aspects commerciaux, mais a une préoccupation vitale sur la façon dont les ligues sont menées. Les règles de la FCDQ permettent à une ligue de décider de la durée du calendrier de la ligue sur la base de tout accord avec le propriétaire. Il est important de parvenir à un accord sur ces questions avant le début de la saison.

Lorsqu'il n'y a pas de contrat écrit entre la ligue et le propriétaire, les engagements verbaux sont tout aussi contraignants. Nous demandons à toutes les ligues de la FCDQ d'honorer leurs contrats, qu'ils soient verbaux ou écrits. Si des questions se posent sur des sujets commerciaux, le président, le secrétaire ou le comité nommé par le président doit rencontrer le propriétaire pour en discuter.

100a/5 Une ligue peut-elle adopter une règle interdisant aux membres de la ligue de venir plus tôt pour s'entraîner sur les allées où ils doivent jouer en ligue ?

La FCDQ n'a pas de règle interdisant les parties d'entraînement avant le début du jeu en ligue. Comme la ligue n'a pas de juridiction avant le début du jeu, ce type de règle peut constituer une violation des droits du propriétaire en tant qu'entrepreneur indépendant. Par conséquent, si la ligue souhaitait adopter une règle, le propriétaire devrait être consulté au préalable et accepter ce type de restriction.

Ligues mixtes

Règle 100b. Une ligue mixte est une ligue à laquelle participent à la fois des femmes et des hommes et s'identifiant comme étant mixte. Les équipes peuvent être composées uniquement de femmes, uniquement d'hommes ou à la fois de femmes et d'hommes.

Ligues itinérantes

Règle 100c*. Une ligue qui doit jouer dans plusieurs centres de quilles est une ligue itinérante. Dans les ligues itinérantes jouant dans plus d'une association, la demande de participation à la ligue doit être déposée par l'intermédiaire de l'association choisie par un vote majoritaire des capitaines d'équipe.

Les joueurs d'une ligue itinérante sont tenus de rejoindre l'association par laquelle la ligue est affiliée s'ils n'ont pas déjà fait une demande d'inscription pour la saison en cours auprès d'une autre association. Les moyennes finales doivent être soumises à l'association par laquelle la ligue est affiliée.

Une ligue itinérante qui comprend des compétitions internationales et qui joue une partie de son programme dans des centres de quilles certifiés ainsi que dans des centres ne relevant pas de la juridiction de la FCDQ peut demander à être sanctionnée. Dans ces ligues, toutes les règles générales de jeu et de ligue de la FCDQ doivent s'appliquer. La reconnaissance des meilleurs scores et de la moyenne de la FCDQ sera accordée pour les scores réalisés par les participants enregistrés de la FCDQ dans les centres certifiés de la FCDQ. Seuls les joueurs dont les allées d'origine se trouvent dans la juridiction de la FCDQ seront tenus d'obtenir l'enregistrement de la FCDQ.

Ligues fermées

Règle 100d. Une ligue fermée est une ligue dont les membres proviennent exclusivement d'organisations locales religieuses, fraternelles, civiques, d'emplois, militaires ou similaires ayant un intérêt commun. Un échange de membres est autorisé au sein de la ligue. Toutes les questions d'éligibilité sont décidées par la FCDQ.

Les quilleurs d'une ligue fermée de la FCDQ jouant dans d'autres ligues de la FCDQ doivent être titulaires d'une inscription individuelle de la FCDQ.

Ligues avec handicap

Règle 100e. Le handicap dans les sports est un moyen de placer les joueurs et les équipes ayant des degrés de compétence différents sur une base aussi équitable que possible pour les compétitions programmées. Les règles de la ligue de la FCDQ s'appliquent à toutes les ligues avec handicap de la FCDQ en plus de ce qui suit :

1. Le pourcentage est de 100 %, sauf disposition contraire du règlement de la ligue.
2. Lorsque les règles sont adoptées, chaque ligue avec handicap décide si la méthode de handicap individuel ou par équipe sera utilisée.
3. Le handicap sera calculé à partir de la moyenne de chaque quilleur, comme le prévoit la règle de la ligue. En l'absence d'une règle de ligue, le handicap sera calculé sur 120 jusqu'à ce qu'une moyenne actuelle ait été établie. Le handicap ne doit pas être limité, sauf disposition contraire de la règle de la ligue.
4. La moyenne actuelle combinée de chacun des joueurs d'une équipe de quilles sera la moyenne de l'équipe.
5. Lors de la détermination du handicap ou des moyennes, les fractions doivent être supprimées.
6. Une partie ou une série (triple ou autre) avec handicap ne doit pas être plafonné, sauf si cela est prévu par un règlement de la ligue. Si une ligue adopte un tel règlement, une partie ou une série ne peut être plafonnée en-dessous du score sans handicap (scratch) le plus élevé possible

Question fréquemment posées – Règle 100g.

100g/1 Quel est un bon pourcentage de handicap pour une ligue dont les membres ont des moyennes très variées ?

Cent pour cent de la différence entre la moyenne d'un quilleur et une base supérieure à toute moyenne au sein de la ligue est un bon pourcentage pour équilibrer la disparité des moyennes.

Un handicap de cent pour cent fait de la compétition une compétition de "quilles au-dessus de la moyenne", car si les deux équipes ont une moyenne de quilles, elles seront à égalité.

Jeunesse de la FCDQ: Les règles suivantes s'appliquent en lieu et place des points 1 à 5.

- (a) Le pourcentage est de 100 %, sauf disposition contraire au règlement de la ligue et n'est pas limité.
- (b) Pour la première session à laquelle un joueur participe au début d'une saison d'une ligue, son handicap est calculé après que sa moyenne actuelle a été établie. Toutes les autres sessions seront calculées sur la base de la moyenne actuelle.

Ligues des aînés (séniors)

Règle 100f. Une ligue d'aînés est composée de participants âgés de 50 ans ou plus. Les quilleurs d'une ligue sénior sont éligibles à toutes les récompenses et services de la FCDQ et ils ont également droit à toutes les récompenses d'aînés spéciales fournies par la FCDQ.

Une ligue d'aînés peut, selon la règle, permettre aux conjoints des membres de moins de 50 ans de participer à la ligue, mais ces quilleurs ne seront pas qualifiés pour les récompenses individuelles de la ligue d'aînés de la FCDQ.

Ligues d'été

Règle 100g. Une ligue qui commence après le 15 mars et avant le 1^{er} août est une ligue d'été. Les participants inscrits qui ont payé leurs frais auparavant dans une ligue régulière sont éligibles pour jouer dans les ligues d'été de la FCDQ.

Si le calendrier de la ligue se prolonge au-delà du 1^{er} octobre, chaque membre de la ligue doit être en possession ou fournir la preuve du paiement des frais d'inscription de la saison en cours de la FCDQ conformément aux dispositions de la règle 101a.

Ligues à format modifié

Règle 100h*. La FCDQ peut sanctionner les compétitions de ligue dans lesquelles un jeu modifié de dix quilles est joué.

Toutes les spécifications des équipements de la WB s'appliquent à cette compétition et les règles des ligues s'appliquent dans la mesure du possible. Les parties jouées en utilisant le format modifié ne doivent pas être incluses dans les moyennes établies dans le jeu de ligue pour l'inscription à une compétition de dix quilles standard.

Seuls les scores des récompenses joués en utilisant le système de pointage standard des dix quilles tel que décrit dans la règle 3a sont admissibles aux récompenses de la FCDQ. Les membres ne sont pas éligibles pour les récompenses basées sur leur moyenne.

***REMARQUE :** Pour les types et les descriptions des formats modifiés, voir le manuel des officiers de la ligue de la FCDQ qui est affiché sur tenpincanada.com.*

Système de pointage de jeu par match

Règle 100i. Les ligues qui décident du classement des équipes en attribuant des points de matchs individuels et des points pour les scores des équipes doivent suivre ces règles, à moins que la ligue n'ait adopté une procédure différente :

1. L'équipe prévue sur la voie impaire entre la première dans son alignement.
2. Aucune modification ne peut être apportée à l'ordre des joueurs dans l'alignement au cours d'une série. Un remplaçant doit prendre la place du joueur remplacé dans l'alignement. Dans les ligues de jeunes de la FCDQ, les alignements peuvent être tournés si les règles de la ligue permettent aux quilleurs de se mesurer à chaque joueur de l'autre équipe.
3. Lorsqu'il joue contre un joueur absent ou place vacante, pour obtenir les points individuels, le quilleur doit jouer au moins sa moyenne moins dix (10) quilles, à moins que les règles de la ligue n'indiquent un autre chiffre.
4. Si chaque équipe a le même nombre d'absents et/ou de places vacantes, les joueurs présents doivent être placés en opposition les uns par rapport aux autres pour les matchs individuels et l'équipe gagnante doit être créditée des points pour les absents ou postes vacants.

Si l'une des deux équipes a un absent ou un poste vacant et qu'un joueur de l'équipe adverse ne peut pas terminer la série, tout match en cours doit être terminé sans changement dans l'alignement de l'équipe concurrente. Toutefois, l'alignement de l'équipe qui a perdu son joueur doit être modifié si

nécessaire, afin de se conformer à la disposition du point 4 ci-dessus pour tout match ultérieur de la série.

Ligues inter-centres (par correspondance)

Règle 100j. Une ligue inter-centres est une ligue dans laquelle les scores sont soumis par une compétition, un établissement de quilles ou une association séparés ou identiques et sont comparés pour obtenir des prix dans une liste commune de prix. Tous les scores sont soumis au secrétaire de la ligue qui les enregistre et détermine le classement des équipes et/ou des individus. Tous les scores utilisés doivent provenir de compétitions sanctionnées.

La FCDQ sanctionnera ces ligues à condition qu'elles le soient :

1. Toutes les spécifications des équipements de la BM (World Bowling) s'appliquent.
2. Toutes les règles des ligues de la FCDQ s'appliquent dans la mesure où elles sont applicables.
3. L'application doit désigner la ligue comme une ligue par correspondance.
4. Les personnes ne sont pas tenues de rejoindre l'association par laquelle la ligue est sanctionnée si elles sont déjà inscrites en tant que participant par l'intermédiaire d'une autre association.

Comme les scores utilisés dans les compétitions par correspondance sont déjà reconnus dans la compétition sanctionnée où ils sont effectivement joués, ils ne sont pas éligibles pour les récompenses nationales de la FCDQ, ainsi que la reconnaissance de la moyenne.

Ligues des jeunes

Règle 100k. Les ligues de jeunes ne peuvent pas offrir comme prix des espèces ou des obligations d'un montant quelconque ou des marchandises d'une valeur supérieure à 500,00 \$.

REMARQUE : Il n'y a pas de limites aux montants des bourses ou aux frais d'inscription qui doivent être payés directement au directeur/gestionnaire du tournoi, ni au remboursement des frais de voyage réels jusqu'au niveau de compétition immédiatement supérieur de tout tournoi ou événement. (Des reçus doivent être fournis sur demande).

Exigences de paiement des frais d'inscription

Règle 101a. Tous les quilleurs participant aux ligues de la FCDQ doivent remplir une demande d'inscription individuelle et payer ou avoir payé les frais de la FCDQ et les frais d'inscription des associations (nationales, provinciales et locales) en vigueur pour la saison en cours.

Ceux qui paient des frais dans une autre ligue qui commence son calendrier après la première nuit de compétition dans la ligue dans laquelle la demande est soumise doivent l'indiquer sur le formulaire de demande d'inscription individuelle et fournir la preuve du paiement des frais par l'autre ligue.

Voir la règle générale de jeu 13 pour l'exigence de consentement parental pour les élèves non mariés de niveau primaire ou secondaire âgés de moins de 18 ans.

NOTE : Cette règle s'applique également aux joueurs remplaçants qui entrent dans une ligue

Un joueur de l'équipe qui n'est pas un participant inscrit de la FCDQ

Règle 101b. Toute équipe utilisant un joueur qui n'a pas satisfait à l'admissibilité à l'inscription de la FCDQ avant la fin de la prochaine session de la ligue prévue devra soumettre les parties auxquelles le quilleur a participé à une déclaration forfaitaire.

Jeunesse de la FCDQ: Les ligues sont composées de quilleurs et de quilleuses, sauf disposition contraire du règlement de la ligue. Les ligues sont organisées par tranche d'âge ou par capacité, comme indiqué dans le règlement de la ligue. Lorsque la ligue a autorisé des membres handicapés mentaux à participer, la limite d'âge supérieure est supprimée pour ces membres. Les ligues de jeunes de la FCDQ ne peuvent pas offrir comme prix de l'argent ou des obligations d'un montant quelconque ou des marchandises d'une valeur supérieure à 500,00 \$.

NOTE : Les ligues de jeunes et les tournois de la FCDQ peuvent adopter des règles interdisant la promotion de l'alcool et des produits du tabac.

CONSEIL SUGGÉRÉ POUR L'ORGANISATION DE LIGUES EN FONCTION DE L'ÂGE *
(À partir du 1^{er} août de la saison en cours)

Les divisions peuvent être combinées

Bantams	8 ans et moins
Preps	de 9 à 11 ans
Juniors	de 12 à 14 ans
Intermédiaire	de 15 à 17 ans
Séniors	de 18 à 21 ans

*** LES LIGUES PEUVENT ÉGALEMENT ÊTRE ORGANISÉES SELON LA CAPACITÉ.**

Ligues jeunes et adultes

Règle 101c. Les jeunes participants inscrits à la FCDQ qui jouent avec des adultes dans des ligues où aucune somme d'argent ou d'obligations n'est offerte et les récompenses aux quilleurs adultes et jeunes sont conformes aux récompenses permises en vertu de la règle d'admissibilité des jeunes de la FCDQ (règle 100k) peuvent également être sanctionnées par la FCDQ.

REMARQUE : *Toute forme de jeu par des membres adultes peut mettre en péril l'inscription, l'éligibilité et/ou le statut d'amateur des jeunes de la FCDQ. (Voir la règle 100k.)*

Ligues de soutien moral des jeunes de la FCDQ

Règle 101d.

Ligue scolaire

Une ligue scolaire est composée de participants inscrits à la jeunesse de la FCDQ et de participants non-inscrits qui appartiennent à un groupe scolaire spécifique. Le statut de ligue scolaire sera délivré à condition :

1. L'inscription est limitée aux personnes affiliées à l'organisation qui dirige la ligue.
2. Un groupe est soumis à une restriction d'association athlétique. (Lorsqu'il n'y a pas de restriction, alors la ligue ne peut pas être une ligue scolaire).
3. Toute personne suspendue ou dont l'inscription à la FCDQ, l'USBC, l'ABC, la WIBC ou la YABA a été refusée ne sera pas autorisée à participer.

Ligue fraternelle

Une ligue fraternelle est composée de participants inscrits à la FCT Jeunesse et de participants non-inscrits qui appartiennent à une organisation nationale de jeunesse spécifique. Le statut de ligue fraternelle sera délivré sous réserve :

1. L'inscription est limitée aux personnes affiliées à l'organisation qui dirige la ligue.
2. L'organisation nationale de jeunesse a un statut d'organisation à but non lucratif.
3. Toute personne suspendue ou dont l'inscription à la FCDQ, l'ABC, la WIBC ou la YABA a été refusée ne sera pas autorisée à participer.

Permission

Une fois que la permission a été accordée pour ces ligues, les éléments suivants doivent être transmis à la FCDQ nationale.

1. Un formulaire de la ligue de soutien moral qui peut être obtenu en contactant le siège national de la FCDQ.
2. Pour les ligues scolaires, une copie des règles de l'association athlétique indiquant la restriction selon laquelle leurs membres ne peuvent être mandatés pour obtenir d'autres inscriptions.
3. Pour les ligues fraternelles, une copie de leur entente à but non lucratif.

Les jeunes participants inscrits à la FCDQ peuvent jouer dans des ligues de soutien moral avec une reconnaissance de prix automatiquement étendue. Avant la participation, les participants non-inscrits admissibles peuvent se qualifier pour la reconnaissance des récompenses des jeunes de la FCDQ en achetant une inscription de jeune de la FCDQ et en payant les frais applicables de la FCDQ.

Bourses d'études pour les jeunes des ligues de la FCDQ

Règle 101e. Une ligue peut offrir des bourses d'études comme prix. Les procédures suivantes doivent être accomplies dans les 30 jours suivant l'achèvement du calendrier d'une ligue avec bourses d'études :

1. Un registre de tous les fonds de bourses collectés et déposés sur un compte de bourse séparé nécessitant deux (2) signatures pour les retraits et transmis au siège national de la FCDQ.
2. Fournir au responsable de l'association locale la liste des bourses d'études, la liste des gagnants, des informations sur la manière dont les bourses d'études seront gérées, ainsi que le nom et les coordonnées de l'administrateur.
3. Fournir aux gagnants des informations écrites sur la manière de demander des fonds.

Administrateurs

Règle 102a. Chaque ligue procédera à l'élection des dirigeants suivants :

1. Un président
2. Un vice-président
3. Un secrétaire
4. Un trésorier

Un sergent d'armes peut être élu, et seules les fonctions de secrétaire et de trésorier peuvent être cumulées.

Deux membres de la famille immédiate ne peuvent pas exercer les fonctions de président, de trésorier ou de secrétaire-trésorier ; ou de vice-président et de trésorier ou de secrétaire-trésorier de la même ligue ou cosigner pour les retraits d'un compte de la ligue.

Les membres de la ligue ou les non-membres de la ligue peuvent occuper un poste au sein de la ligue. Lorsque la ligue exige qu'un dirigeant soit membre de la ligue, le conseil d'administration décide si le dirigeant sera autorisé à terminer son mandat s'il n'est plus membre de la ligue. Tous les dirigeants de la ligue doivent être des participants enregistrés de la FCDQ.

Tout manquement à l'une des fonctions des administrateurs est un motif de révocation et/ou de suspension de l'enregistrement à la FCDQ.

Postes vacants au sein des dirigeants

Règle 102b. Toute poste vacant sera comblé par un directeur du conseil d'administration.

Attributions du président

Règle 102c. Le président exerce les fonctions suivantes:

1. Présider toutes les réunions de la ligue.
2. Appliquer tous les règlements de la ligue.
3. Faire en sorte qu'un compte soit ouvert dans une institution bancaire reconnue au nom de la ligue, avec la signature d'au moins deux dirigeants, requise pour tous les retraits.
4. Nommer un comité des prix et un comité d'audit, ainsi que tout autre comité nécessaire pendant la saison.
5. Faire en sorte que le comité des récompenses (prix) soumette une ou plusieurs listes de prix pour examen avant la cinquième semaine. (Voir la règle 117a).
6. Vérifiez personnellement le solde bancaire de la ligue à chaque mois.

Questions fréquemment posées – Règle 102a.

102a/1 J'étais à la réunion d'organisation de notre ligue et la ligue a élu l'épouse du trésorier comme présidente. Est-ce légal ?

Non, deux membres de la même famille ne peuvent pas occuper les fonctions de président ou de vice-président et de secrétaire-trésorier ou de trésorier dans la même ligue. Par conséquent, l'un de ces dirigeants doit démissionner et le conseil d'administration de la ligue (dirigeants et capitaines d'équipe) procède au vote d'un nouveau dirigeant.

102a/2 Comment une ligue doit-elle traiter les plaintes concernant des problèmes survenant au sein du centre de quilles ?

Lorsque la ligue a des préoccupations concernant les allées, l'équipement, la musique forte, etc., les responsables de la ligue ou un comité nommé par le président de la ligue peuvent discuter du problème avec la direction du centre afin d'essayer de les résoudre.

102a/3 Qui est considéré comme étant un membre de la même famille ? Que se passe-t-il s'ils ne font plus partie du même ménage ?

Les membres d'une famille immédiate sont les mères, les filles, les sœurs, les épouses, les maris, les fils, les frères, les pères, les demi-sœurs, beaux-frères, belles-mères, beaux-pères et beaux-parents. Les conjoints de même sexe sont considérés comme des membres d'une famille immédiate.

Deux membres de la famille immédiate ne peuvent pas exercer les fonctions de président ou de vice-président et de secrétaire-trésorier ou de trésorier de la même ligue ou cosigner pour les retraits d'un compte de la ligue, même s'ils ne résident pas dans le même ménage.

NOTE : "Vérifier" signifie que le président doit non seulement déterminer le montant en solde, mais aussi faire les calculs nécessaires pour déterminer le montant en solde. Si le compte s'avère insuffisant, le président doit immédiatement signaler le manque à la direction du centre de quilles

pour qu'il prenne éventuellement des mesures dans le cadre de la police d'assurance de cautionnement.

Les responsabilités du comité d'audit comprennent, sans s'y limiter, les éléments suivants...

RECETTES : Vérifier le montant et la date des dépôts. **DÉBOURSEMENTS :** Examiner les chèques annulés et les pièces justificatives pour déterminer si les dépenses sont correctes.

Tous les chèques doivent porter la signature des deux cosignataires autorisés. Les chèques ne doivent pas être libellés à l'ordre de l'encaissement (cash). Le carnet de chèques doit être examiné pour vérifier les entrées effectuées et pour rapprocher les relevés bancaires appropriés. Examinez l'état financier préparé par le trésorier pour vous assurer qu'il représente fidèlement les finances de la ligue.

Questions fréquemment posées – Règle 102c.

102c/1 Le président et le trésorier de notre ligue sont les meilleurs amis. En raison de leur relation, le président est-il toujours tenu de vérifier le solde bancaire de la ligue sur une base mensuelle ?

Oui, l'amitié ou la relation ne dispense pas le président de sa responsabilité de vérifier personnellement le compte de la ligue chaque mois. Le fait de ne pas vérifier ces informations chaque mois pourrait affecter la couverture de cautionnement de la ligue.

102c/2 En tant que président, je reçois chaque mois le relevé de compte de notre ligue et je vérifie le solde bancaire de la ligue. Dois-je faire autre chose ?

Oui, vous devez également examiner les registres du trésorier pour déterminer si tous les fonds versés sont comptabilisés. Par exemple, certaines personnes peuvent être en retard dans le paiement des frais, tandis que d'autres peuvent avoir payé pour toute la saison. Le montant en dépôt doit être le montant reçu par la ligue. Vous devez également nommer un comité d'audit. Le comité d'audit doit vérifier les registres du trésorier à des moments précis de la saison pour s'assurer que les revenus, les dépenses, les soldes et les registres ont été correctement tenus.

102c/3 Qui a le droit de demander un audit ?

Tout membre de la ligue a le droit de demander un audit. La demande doit être faite par écrit au président de la ligue, accompagnée d'informations permettant d'étayer ou de justifier l'audit.

102c/4 Une ligue peut-elle effectuer plus d'un audit ?

Oui, l'exigence minimale pour les audits est qu'un audit doit être effectué au plus tôt un mois avant le paiement de la ligue. Une ligue peut effectuer un ou plusieurs audits plus tôt, mais elle doit tout de même avoir l'audit de fin de saison dans le mois qui suit le paiement de la ligue.

Attributions du vice-président

Règle 102d. En l'absence du président, le vice-président exerce les fonctions du président.

Attributions du secrétaire

Règle 102e. En plus des fonctions spécifiées par le conseil d'administration, le secrétaire...

- (1) Demander à chaque participant de remplir une demande de carte d'inscription à la FCDQ et percevoir les frais d'inscription appropriés.
- (2) Faire parvenir les frais d'inscription annuels avec la demande de ligue et les demandes de carte d'inscription dûment remplies au directeur de l'association locale dans les 30 jours suivant le début de la ligue. Les demandes de carte d'inscription et les frais applicables pour les membres supplémentaires doivent également être envoyés au directeur de l'association locale dans les 30 jours suivant leur réception.
- (3) Tenir le procès-verbal de toutes les réunions de la ligue, s'occuper de toute la correspondance de la ligue et informer les membres ou les capitaines d'équipe de toutes les réunions de la ligue.
- (4) Disposer d'une feuille de statut à jour que les membres peuvent consulter à chaque session de la ligue. Cette feuille contient également les moyennes de chaque membre, ainsi que tous les scores éligibles pour les prix spéciaux attribués par la ligue.
- (5) Être responsable d'un registre des scores réalisés par tous les membres de l'équipe et les remplaçants, et de rapporter les scores qui sont éligibles pour les récompenses de l'association nationale, provinciale ou locale de la FCDQ. Soumettre une demande de récompense dûment remplie

dans les 20 jours. Informer le directeur de l'association locale ou son représentant autorisé dans les 48 heures des scores qui sont éligibles pour la reconnaissance des scores d'honneur de la FCDQ.

(6) Donner à chaque membre du conseil d'administration une copie des règles de la ligue et de la liste des prix et veiller à ce que le calendrier de la ligue soit affiché au centre de quilles ou remis à chaque capitaine d'équipe.

(7) Remettre une copie de la feuille de classement final au trésorier de la ligue afin que les récompenses puissent être distribuées.

(8) Remettre au responsable nouvellement élu tous les documents de la ligue, tels que les procès-verbaux des réunions, les copies des règlements et des listes de prix, les biens de la ligue, etc.

(9) À la fin de la saison de la ligue (y compris les éliminatoires), fournir une liste des moyennes individuelles au responsable de l'association locale. Cette liste doit indiquer les noms complets et les numéros d'identification de la FCDQ de tous les quilleurs qui ont participé à la ligue, le nombre de parties jouées, le nombre total de quilles abattues et la moyenne de chaque quilleur. L'association locale peut demander cette liste avant la fin de la saison de la ligue, mais elle ne peut pas la demander avant le 31 mai.

(10) Sur demande de l'association locale ou de la FCDQ, fournir une liste des noms et adresses des dirigeants de la ligue ; et les noms des capitaines et des membres de la ligue.

NOTE : Dans les ligues utilisant un ordinateur et/ou un service de moyenne, le secrétaire élu reste responsable de toutes les tâches spécifiées dans la règle 102e.

Questions fréquemment posées – Règle 102e.

102e/1 Qui a le droit de voir les résultats de la ligue ?

Bien que le secrétaire et le trésorier soient chargés de tenir un compte précis et complet des scores et des finances, les dossiers sont la propriété de la ligue. Par conséquent, tous les membres de la ligue ont le droit de consulter les registres. Toutefois, afin de ne pas perturber le jeu de quilles, des dispositions doivent être prises pour consulter les registres soit avant ou après le jeu de quilles, soit à un autre moment convenu avec le(s) responsable(s).

102e/2 Un propriétaire peut-il exiger que notre ligue utilise et paie les services de secrétariat fournis par le centre ?

Oui, ce service et les autres services fournis par le propriétaire sont des questions négociées entre la ligue et le centre. Bien qu'un propriétaire puisse fournir le service, il appartient au conseil d'administration de déterminer si la ligue l'utilisera. Cependant, que la ligue utilise ou non le service, le propriétaire peut toujours exiger un paiement. Dans les cas où la ligue utilise un service de secrétariat fourni par le centre de bowling, la ligue est toujours tenue d'élire un secrétaire et un trésorier. Ces responsables sont tenus de s'assurer que toutes les fonctions spécifiées dans la règle 102e et la règle 102f sont remplies.

102e/3 Notre ligue de bowling utilise le service de secrétariat du centre. Faut-il encore élire un secrétaire de ligue ?

Oui, la règle 102a exige que chaque ligue élise un secrétaire. Étant donné que la ligue utilise le service de secrétariat du centre, la ligue. Le secrétaire doit travailler en collaboration avec le centre de quilles et est chargé de veiller à ce que toutes les tâches énumérées à la règle 102e sont bien remplies.

102e/4 Combien de temps doit-on conserver les registres d'une ligue ?

La FCDQ n'a aucune règle concernant la durée de conservation des documents du secrétaire (c'est-à-dire les procès-verbaux, les listes de prix, les copies des récapitulatifs et des feuilles de classement, les règlements de la ligue, etc. C'est une question qui doit être déterminée par chaque ligue. Les feuilles de récapitulation peuvent être détruites une fois la saison terminée et tous les dossiers finalisés. Toutefois, la règle 102e, point 8, exige que ces informations soient remises au responsable nouvellement élu lorsqu'il y a un changement de responsable de ligue. En ce qui concerne les dossiers du trésorier, la règle 102f, point 7, exige que tous les dossiers financiers, qu'ils soient en possession de l'ancien dirigeant ou du dirigeant nouvellement élu, soient conservés pendant au moins un an après l'achèvement du calendrier.

Attributions du trésorier

Règle 102f. Le trésorier exerce les fonctions suivantes :

1. Ouvrir un compte bancaire au nom de la ligue avec les signatures d'au moins deux dirigeants nécessaires pour les retraits.
2. Prendre les dispositions nécessaires pour que tous les fonds de la ligue soient déposés dans la semaine suivant leur réception.
3. Être responsable d'une comptabilité complète de tous les reçus et déboursés. A la demande du président ou du conseil d'administration, fournir un état financier à jour à chaque capitaine d'équipe.
4. Distribuer tous les prix dans les 21 jours suivant la fin du calendrier de la ligue sauf si :
5. Le conseil d'administration ait fixé un autre délai pour la distribution des prix, ou
6. La FCDQ a autorisé le report de paiement en attendant le règlement d'une réclamation ou d'une contestation concernant la distribution des prix.
7. Lorsque les prix sont distribués, donnez à chaque capitaine d'équipe et/ou membre un état financier détaillé, montrant tous les revenus reçus au nom de la ligue et une comptabilité de tout l'argent déboursé. L'état financier doit également indiquer les prix distribués et la liste des personnes à qui ils ont été attribués.
8. Remettre tous les documents financiers au responsable nouvellement élu lors de son élection.

9. Tous les documents financiers, qu'ils soient en possession de l'ancien dirigeant ou du dirigeant nouvellement élu, doivent être conservés pendant au moins 120 jours après l'achèvement du calendrier de la ligue.

Fonctions du sergent d'armes

Règle 102g. Le sergent d'armes exerce les fonctions qui lui sont confiées par le président ou le conseil d'administration.

Attributions des dirigeants des jeunes de la FCDQ

Règle 102h. Chaque ligue de jeunes de la FCDQ, où la majorité des participants est composée de jeunes de 14 ans ou plus, doit tenir une élection des dirigeants parmi les participants de la ligue avant le début du calendrier de la ligue :

1. Un président - Il préside toutes les réunions de la ligue et nomme, avec l'aide du responsable de la ligue et/ou du superviseur, les comités nécessaires. Le président assiste également le superviseur de la ligue dans ses fonctions.
2. Un vice-président - En l'absence du président, il assure les fonctions du président.
3. Un secrétaire - Il rédige le procès-verbal de toutes les réunions et assiste le responsable de la ligue dans ses fonctions.
4. Un trésorier - Il aide le responsable de la ligue à s'acquitter de ses obligations financières, dans la mesure où les exigences en matière de cautionnement le permettent.

Les fonctions de secrétaire et de trésorier peuvent être combinées. Cette règle sera levée pour les ligues de conférence des écoles secondaires si elle entre en conflit avec les règles de leur association sportive provinciale des écoles secondaires. Les participants à la ligue élisent les responsables des jeunes par un vote à la majorité.

NOTE : Seuls les jeunes qui sont assez âgés pour conclure un contrat en vertu de la loi peuvent être cautionnés.

Supervision de la ligue des jeunes de la FCDQ

Règle 102i. La ligue est placée sous la supervision d'un responsable/superviseur de la ligue adulte qui gère la ligue des jeunes en coopération avec la direction du centre de quilles et un conseil d'administration de la ligue, le cas échéant. (Voir règle 103c.)

Attributions du superviseur d'une ligue de la FCDQ

Règle 102j. Le superviseur de la ligue est désigné par l'organisateur de la ligue (centre de quilles ou autre organisateur), et est responsable de...

1. Faire respecter tous les règlements de la ligue.
2. Ouvrir un compte auprès d'une institution bancaire reconnue au nom de la ligue, avec au moins deux signatures requises pour les retraits, conformément aux exigences de cautionnement.
3. Cosigner pour les retraits de fonds du ou des comptes de la ligue.
4. Vérifier le(s) compte(s) chaque mois.
5. Accorder des jeux anticipés et reportés, sauf si l'autorisation est donnée à un comité désigné ou au responsable de la ligue.

NOTE : Le superviseur et le responsable de la ligue ne peuvent pas être des membres de la famille immédiate.

Attributions du responsable de la ligue des jeunes de la FCDQ

Règle 102k. Le responsable de la ligue est choisi par l'organisateur de la ligue et est responsable de...

1. Demandez à chaque membre de remplir une carte d'inscription individuelle et de percevoir les frais d'inscription appropriés.
2. Transmettez la demande de participation à la ligue, les cartes d'inscription individuelles et les frais d'inscription appropriés dans les 30 jours suivant le début du calendrier au responsable de l'association locale.
3. Transmettre les cartes d'inscription individuelles supplémentaires et les frais d'inscription appropriés dans les 30 jours suivant leur réception au responsable de l'association locale.

4. Appliquer tous les règlements de la ligue.
5. Déposer un rapport écrit de toutes les violations des règles à l'association locale pour d'éventuelles mesures disciplinaires. (Voir la règle 800)
6. Tenez un procès-verbal de toutes les réunions, à moins qu'un secrétaire ne soit élu.
7. À moins que la ligue n'ait un conseil d'administration, travailler avec le superviseur de la ligue pour adopter des règles avant le début du calendrier. Afficher ou fournir une copie des règles de la ligue à chaque équipe.
8. Recueillir tous les frais de la ligue.
9. Faire en sorte que tous les fonds de la ligue soient déposés dans les sept (7) jours suivant leur réception.
10. Tenir une comptabilité complète de tous les reçus, déboursés et un état financier de fin de saison. Sur demande du superviseur et/ou du conseil d'administration de la ligue, fournir un état financier à jour.
11. Cosigner pour le retrait des fonds du (des) compte(s) de la ligue.
12. Tenir un registre précis de tous les scores individuels et d'équipe et avoir à disposition les moyennes actuelles et les classements ou positions des équipes.
13. Adopter une liste de récompenses indiquant comment les frais de récompenses perçus seront versés au cours des cinq premières semaines de jeu de la ligue, à moins que la ligue ne dispose d'un conseil d'administration. (Voir la règle 121).
14. Signaler tous les scores qualifiés pour les récompenses nationales, provinciales ou locales. Les demandes de récompenses doivent être envoyées dans les 10 jours suivant la date à laquelle le score a été réalisé, au directeur de l'association locale ou à la FCDQ
15. Présenter toutes les récompenses dans les 21 jours suivant l'achèvement du calendrier de la ligue, à moins que la FCDQ ait autorisé la tenue d'une distribution en attendant le règlement d'une réclamation ou d'une contestation affectant la distribution des récompenses.
16. Conserver tous les dossiers de la ligue et les remettre au nouveau responsable de la ligue.

REMARQUE : *Les archives de la ligue sont la propriété de la ligue. Les membres, les parents/tuteurs ont le droit de voir ces dossiers. Les formulaires officiels de récompense ou les imprimés acceptables doivent être utilisés lors des demandes de récompenses.*

Gestion par le conseil d'administration

Règle 103a. Le conseil d'administration est l'organe directeur de la ligue et se compose des dirigeants et des capitaines d'équipe.

Un capitaine peut nommer un autre membre de l'équipe pour agir en tant que représentant de l'équipe aux réunions du conseil d'administration. Chaque membre du conseil d'administration a droit à une voix qu'il s'agisse d'un dirigeant de la ligue, d'un représentant de l'équipe ou des deux. La majorité des membres du conseil d'administration constitue un quorum pour la conduite des affaires, sauf indication contraire dans le règlement de la ligue.

Attributions du conseil d'administration

Règle 103b. Le conseil d'administration sera responsable de...

1. Prendre des décisions sur tous les sujets émanant dans la ligue, et
2. Décider de toutes les protestations impliquant la FCDQ ou les règles de la ligue.

La décision du conseil d'administration de la ligue est finale à moins qu'un appel ne soit fait en vertu des dispositions de la règle 119.

NOTE : *Lorsqu'une équipe et/ou un individu est jugé inéligible en vertu des règles de la ligue ou de la FCDQ, la partie sera déclarée nulle et non avenue, à moins qu'il n'y ait une décision de déclarer la partie nulle et non avenue. Dans ce dernier cas, une décision doit également être prise pour savoir si le match doit être rejoué.*

Questions fréquemment posées – Règle 103b.

103b/1 Lorsque des parties de quilles sont contestées, quelles décisions le conseil d'administration peut-il prendre ?

Le conseil d'administration doit d'abord déterminer si la protestation a été déposée dans les délais prescrits par la règle 119. Si la protestation est déposée dans les délais, le conseil d'administration peut, par un vote majoritaire, déclarer le(s) jeu(x) :

a. **Annulé(s)** : Si une règle a été violée.

b. **Nul et non avenue et rejoué** : Si une règle a été violée, mais n'a pas été respectée en raison d'une désinformation ou de circonstances atténuantes. Si les parties sont déclarées nulles et non avenues, le conseil d'administration doit prendre une autre décision pour déterminer si les parties doivent être renversées.

c. **Se tenir comme si la partie avait été jouée** : S'il est constaté qu'il n'y a pas lieu d'agir.

103b/2 Le conseil d'administration décide d'annuler les parties de deux équipes impliquées dans une contestation.

Qu'advient-il des jeux de quilles originaux ?

Les dossiers des équipes et des individus sont éliminés. Cela comprend les victoires et les défaites, les moyennes, la prise en compte des prix, etc. En d'autres termes, un jeu nul et non avenue n'existe plus, sauf pour la reconnaissance des prix de la FCDQ. (Voir la note ci-dessous.) Les scores des séries sont supprimés des records de moyenne des joueurs à partir de la date de la décision.

Par exemple, si un individu a joué une série 498 le 3 décembre et que le conseil d'administration a déclaré le match nul le 7 janvier, la série 498 est soustraite du nombre total de quilles du record de la moyenne et du nombre total de parties au 7 janvier. Une nouvelle moyenne est alors calculée. Il en va de même pour tous les autres quilleurs dont les parties ont été déclarées nulles et non avenues. Lorsque le match est reprogrammé, la moyenne actuelle est utilisée à des fins d'handicap et des changements d'alignement peuvent être effectués.

103b/3 Que se passe-t-il si les frais ne sont jamais payés et que le fonds des prix est insuffisant ? Quelle ligne de conduite la ligue peut-elle suivre ?

Il s'agirait d'une question à soumettre à la commission en vertu de l'article 103 ter du règlement. En règle générale, lorsqu'un manque à gagner se produit parce qu'un membre de l'équipe n'a pas payé ses frais, le manque à gagner est déduit de la part de l'individu dans le prix de l'équipe à la fin de la saison. Si le montant manquant est excessif et n'est pas couvert par la dotation individuelle, la perte peut être calculée au prorata et un petit montant est prélevé sur la dotation de chaque équipe de la ligue. La ligue a la possibilité de porter plainte contre le membre en vertu de la règle 115b.

103b/4 Lors de la réunion d'organisation une discussion et un vote ont eu lieu concernant l'adoption d'une règle, mais celle-ci n'apparaît pas dans le règlement imprimé. Que peut-on faire pour y remédier ?

Il n'est pas rare qu'une ligue adopte un règlement et qu'elle le fasse ensuite omettre par inadvertance lors de la préparation des règles à distribuer. Dans ces circonstances, il est permis au conseil de se réunir pour examiner le procès-verbal de la réunion d'organisation conformément à la règle 103b. Les membres du conseil d'administration peuvent également être invités à ratifier ce qui s'est passé lors de la réunion d'organisation par un vote à la majorité.

Si une majorité du conseil d'administration détermine que la règle a effectivement été discutée et votée lors de la réunion d'organisation, et qu'elle a été omise par inadvertance lors de la frappe des règles, la règle est contraignante et ajoutée aux règles existantes. Dans cette situation, la ligue n'ajoute pas, ne supprime pas ou ne modifie pas les règles existantes, mais clarifie seulement ce qui est adopté, de sorte que le consentement écrit de chaque capitaine d'équipe n'est pas nécessaire.

La Jeunesse de la FCDQ

Règle 103c. Chaque ligue de jeunes de la FCDQ où la majorité des participants est composée de jeunes de 14 ans ou plus, doit avoir un conseil d'administration composé des dirigeants de la ligue, des capitaines d'équipe ou de leur représentant désigné et du superviseur et/ou du responsable de la ligue. Le conseil d'administration est responsable de...

1. Adopter les règles de la ligue lors d'une réunion d'organisation avant le début de la ligue.
2. Adopter une liste de récompenses dans les 5 semaines suivant le début du calendrier de la ligue.
3. Décider de toutes les protestations concernant les règles de la ligue et de la FCDQ. (Voir règle 119).

Pour mener les affaires, un quorum ou une majorité du conseil d'administration doit être présent ainsi que le superviseur ou le responsable de la ligue.

***REMARQUE :** Lorsque le conseil d'administration est composé de membres de la ligue, les adultes autres que le responsable et le superviseur de la ligue sont considérés comme des conseillers.*

Autorité du capitaine de l'équipe

Règle 104a. Un capitaine d'équipe est un membre de la ligue autorisé à organiser et à inscrire une équipe dans un jeu de ligue. Le capitaine est le représentant de l'équipe et exerce les fonctions suivantes :

1. Déterminer la liste de membres et être responsable de l'éligibilité de l'équipe et de ses membres selon les règles de la ligue et de la FCDQ
2. Recueillir les cotisations de la FCDQ, nationales, locales et provinciales, le cas échéant, auprès de chaque membre de l'équipe et remettre ces cotisations au secrétaire de la ligue.
3. Être responsable de la conduite et de la présence de l'équipe dans le jeu de ligue. Il est de l'autorité du capitaine de retirer définitivement tout joueur de l'équipe. Si la demande en est faite, une raison valable et suffisante doit être fournie au conseil d'administration.
4. Saisissez l'alignement dans l'ordinateur et/ou sur la feuille de récapitulation avant le début de chaque série prévue.
5. Signer les feuilles de récapitulation et faire vérifier les scores par le capitaine adverse, (voir la règle 116a concernant les erreurs évidentes).
6. Être responsable de la collecte des frais de ligue auprès de chaque membre de l'équipe pour les remettre au trésorier de la ligue.
7. Payer chaque membre de l'équipe dans les 15 jours suivant la réception des prix en argent, conformément aux accords verbaux ou écrits. Le conseil d'administration de la ligue tranche les litiges relatifs à la distribution des prix.

Jeunesse de la FCDQ – Autorité du capitaine de l'équipe

Chaque équipe élit son propre capitaine qui est membre du conseil d'administration de la ligue dans une ligue où la majorité des participants est composée de jeunes de 14 ans ou plus. Le capitaine perçoit les droits de jeu et les remet au responsable de la ligue, à moins que la ligue n'utilise un autre mode de paiement des droits de jeu. Le capitaine signe la feuille de récapitulation pour vérifier l'exactitude des scores.

Franchise et liste de l'équipe

Règle 104b. Une franchise d'équipe (place d'équipe) dans la ligue est détenue par le capitaine de l'équipe tant que celui-ci est acceptable pour la majorité du conseil d'administration de la ligue. Une franchise ne peut être rappelée en cours de saison sans motif suffisant.

Les listes de toutes les équipes seront automatiquement dissoutes à la fin de la saison et le secrétaire de la ligue doit être informé de l'intention du capitaine de conserver la franchise au plus tard à une date fixée par la ligue. À défaut, la franchise reviendra sous le contrôle du conseil d'administration.

Alignement régulier

Règle 105a. Un alignement régulier de jeu dans une ligue, c'est...

1. Trois joueurs ou plus éligibles dans les ligues d'équipes de cinq joueurs.

2. Deux ou plusieurs joueurs éligibles dans des ligues d'équipe à trois ou quatre joueurs.

3. Un joueur éligible dans les ligues par équipes de deux joueurs.

Une ligue peut inclure dans ses règles le nombre de joueurs de la liste d'une équipe qui doivent être présents pour compter dans un alignement régulier. Les remplaçants comptent pour déterminer un alignement régulier, sauf disposition contraire du règlement de la ligue.

Une ligue à cinq joueurs peut adopter une règle selon laquelle deux ou plusieurs joueurs éligibles sont requis pour un alignement régulier. Une ligue à trois ou quatre joueurs peut adopter une règle selon laquelle un seul joueur éligible est requis pour un alignement régulier.

Pointages (scores) des absents et des postes vacants

Règle 105b. Les ligues peuvent adopter des règles concernant les pointages et les handicaps des absents ou des postes vacants pour décider des matchs de la ligue, sous réserve de ce qui suit :

1. Les scores des absents ou des postes vacants ne peuvent être utilisés qu'en présence d'une file d'attente légale.

2. Les scores des joueurs absents ou vacants ne peuvent pas remplacer les scores réalisés par un joueur non éligible.

3. Dans une ligue de jeux individuels, aucun score d'un poste vacant ne peut être utilisé. Les scores des absents ne seront pas autorisés, sauf disposition contraire du règlement de la ligue.

4. Un score d'un poste vacant doit être utilisé lorsqu'une équipe a une liste incomplète. Le score pour un poste vacant sera de 120 (les ligues de jeunes de la FCDQ utiliseront la moyenne du joueur ayant la plus faible moyenne sur la liste de l'équipe adverse), sauf si le règlement de la ligue indique un autre chiffre. Dans les ligues à handicap, le handicap doit être basé sur le score de poste vacant utilisé.

5. Un score d'un joueur absent doit être utilisé lorsqu'un membre est absent et qu'un remplaçant n'est pas disponible.

Les dispositions suivantes s'appliquent, sauf disposition contraire du règlement de la ligue:

(a) Le score de l'absent pour chaque match sera la moyenne actuelle du membre absent moins 10 quilles. Dans les ligues à handicap, le handicap est basé sur la moyenne actuelle du membre absent.

(b) Les équipes ayant des joueurs supplémentaires sur la liste doivent utiliser le score de l'absent du joueur absent avec...

i) La plupart des parties de quilles.

ii) Le score le plus bas des absents lorsque les absents ont le même nombre de parties jouées.

iii) Le nombre de parties jouées le plus élevé suivant lorsque deux scores sont nécessaires.

(c) Lorsqu'une équipe compte un membre absent sans moyenne établie, une moyenne de 120 sera utilisée. Dans les ligues avec handicap, le handicap sera basé sur un pointage de 120.

Comment les séries (triples) doivent-ils être jouées

Règle 106a*. Deux allées immédiatement adjacentes sont utilisées pour chaque match de la ligue. Le premier match d'une série commence sur l'allée où l'équipe est programmée et chaque match suivant commence sur l'allée où l'équipe a terminé son match précédent. Au choix de la ligue, chaque partie peut être jouée sur une paire de pistes différente, mais une partie complète doit être jouée sur chaque paire.

Déroulement de jeu

Règle 106b*. Les membres des équipes concurrentes doivent successivement et dans l'ordre régulier jouer un carreau sur une allée, et pour le carreau suivant, alterner et utiliser l'autre allée jusqu'à ce que cinq carreaux soient joués sur chaque allée de la paire.

Aucune modification ne peut être apportée à l'ordre des joueurs après le début d'une partie.

Lorsqu'une équipe joue contre une autre équipe ou seule, le prochain carreau peut être commencé avant la fin du carreau précédent, sauf si le règlement de la ligue en dispose autrement.

Partie interrompue

Règle 106c*. Si une panne d'équipement sur une paire d'allées risque de retarder le déroulement d'un match, les dirigeants de la ligue peuvent...

1. Autoriser la partie et la série à être réalisées sur une autre paire d'allées certifiées ; ou

2. Autoriser le jeu et/ou la série à être jouées sur une allée lorsqu'une autre paire d'allées certifiées n'est pas disponible. Toutefois, lorsque la paire originale ou une autre paire d'allées certifiées devient disponible, la ou les équipes peuvent reprendre le jeu sur une paire d'allées.
Une partie et une série interrompues doivent être reprises à partir du point d'interruption. Lorsqu'elles sont autorisées, les exigences des règles 106a et 106b ne s'appliquent pas.

REMARQUE : *Les scores obtenus en utilisant une allée de quilles seront pris en compte pour l'attribution des récompenses de la FCDQ.*

Joueurs en retard

Règle 106d*. Sauf disposition contraire au règlement de la ligue, un joueur qui arrive en retard peut être autorisé à jouer après le début d'une partie dans ces conditions :

1. Le joueur doit commencer à jouer avec le score à compter en commençant par le carreau puis en étant joué par l'équipe.
2. Le joueur recevra un dixième du score de l'équipe absente pour chaque carreau non joué.
3. Les parties partielles ne doivent pas être utilisées pour déterminer la moyenne d'un joueur, à moins que les règles de la ligue n'exigent que le secrétaire maintienne des moyennes basées sur les carreaux réellement joués par chaque joueur.

Terminer une partie

Règle 106e. Un quilleur peut terminer une partie d'une série avant ses coéquipiers ou ses adversaires, sauf si les règles de la ligue n'autorisent pas l'exclusion du quilleur, sauf en cas d'urgence ou d'arrangement préalable pour une bonne raison.

NOTE : *Un joueur qui joue aux quilles doit le faire pendant que les autres continuent à jouer. Le joueur doit jouer sur chaque allée immédiatement après que le joueur précédent a terminé le carreau, afin de ne pas retarder le déroulement de la partie.*

Concours limité à une équipe

Règle 107a*. Un quilleur ne peut en aucun cas jouer dans plus d'une équipe au cours d'un même match. En outre, un joueur ne peut jouer dans plus d'une équipe de la même ligue pour chacun des matchs réguliers d'une série, sauf disposition contraire du règlement de la ligue.

REMARQUE : *Une fois qu'un joueur enregistre des scores, qu'il s'agisse d'un jeu anticipé ou différé de quilles d'un jeu à l'heure prévue, son éligibilité pour cette série est épuisée. Les scores affichés doivent être utilisés pour établir le classement individuel et par équipe, à moins qu'ils ne soient déclarés nuls par le conseil d'administration de la ligue.*

Question fréquemment posée – Règle 107a.

109a/1 Les "scores déclarés" peuvent-ils être utilisés par un joueur de quilles plus d'une fois ?

Les scores ne peuvent pas être déclarés une seconde ou plusieurs fois par un joueur pour être utilisés à un autre moment ou dans une autre ligue sanctionnée. Cela inclut les scores de la ligue de quilles et les scores précédant le jeu.

Transfert entre équipes

Règle 107b. Un quilleur inscrit sur la liste d'une équipe et dont les scores ont été comptés, peut être transféré à une autre équipe de la ligue au cours de la saison, à condition que les deux tiers (2/3) des capitaines d'équipe de la ligue acceptent le transfert.

Cette disposition ne s'applique pas aux ligues fermées de la FCDQ, ni à toute ligue qui adopte sa propre règle pour régir les transferts.

Substituts et/ou remplaçants

Règle 107c*. Un substitut est un joueur de quilles qui remplace un autre qui doit participer à une ligue de la FCDQ ou qui joue pour une équipe dont la liste est incomplète. Les scores réalisés par un remplaçant comptent pour les parties jouées. Un remplaçant doit être un participant inscrit à la FCDQ, une association provinciale et une association locale, le cas échéant.

Les dispositions suivantes s'appliquent aux substituts et/ou aux remplaçants :

1. Un remplaçant peut jouer avec n'importe quelle équipe de la ligue, mais ne peut pas jouer avec plus d'une équipe de la même ligue pour les matchs réguliers chaque semaine, sauf disposition contraire du règlement de la ligue. (Voir règle 107a).
2. La moyenne d'un remplaçant doit être maintenue. Si un remplaçant est ajouté ultérieurement à la liste d'une équipe, sa moyenne sera maintenue.
3. Les scores obtenus grâce aux efforts de plus d'un joueur individuel ne seront pas admissibles aux récompenses individuelles de la ligue et de la FCDQ. (Voir la règle 118b pour les informations sur la moyenne).
4. Dans les ligues mixtes, un remplaçant ou une remplaçante peut être de l'un ou l'autre sexe, sauf disposition contraire des règles de la ligue.
5. Un joueur retiré d'une partie ne peut pas revenir jouer dans la même partie.
6. Les remplaçants ne sont pas tenus de payer les frais de ligue, sauf disposition contraire du règlement de la ligue.
7. Les remplaçants n'ont pas le droit d'assister aux réunions de la ligue.
8. Lorsqu'un remplacement est effectué au cours d'un match, comme prévu au point 10, le score du match ne compte que pour le score de l'équipe, sauf disposition contraire du règlement de la ligue.
9. Une équipe doit être autorisée à ajouter un remplaçant lorsque son tableau de service est inférieur à la force de jeu de la ligue.
10. Un capitaine peut remplacer tout joueur à tout moment au cours d'un match par un autre joueur éligible, à moins que la ligue n'ait adopté une règle refusant ce privilège.
11. Une équipe qui utilise un remplaçant est éligible à tous les prix d'équipe élevés.
12. Dans les ligues des jeunes de la FCDQ, tout jeune participant inscrit à la FCDQ qui n'est pas programmé pour jouer avec sa propre équipe peut remplacer dans n'importe quelle autre équipe de la ligue. En outre, les remplaçants présents et non nécessaires dans une équipe peuvent jouer pour la moyenne et les prix des jeunes de la FCDQ.

NOTE : *Lorsqu'une substitution est effectuée au cours d'une partie dans une ligue à handicap, chaque joueur reçoit 1/10 de son handicap de jeu pour chaque carreau joué. Par exemple, un joueur original avec un handicap de 19 quilles complète six carreaux et un remplaçant avec un handicap de 22 quilles complète les quatre carreaux restants :*

Le joueur original 1/10 de 19 = 1,9 quilles x 6 carreaux = 11,4 ou 11 quilles.

Le joueur remplaçant 1/10e de 22 = 2,2 quilles x 4 carreaux = 8,8 quilles ou 8 quilles.

La fraction est déduite du handicap de chaque individu et non de chaque carreau.

Dans les ligues utilisant la méthode de handicap par équipe, la même procédure est utilisée.

Déterminez le handicap de l'équipe avec le joueur initial et avec le remplaçant dans l'alignement.

Appliquez ensuite le handicap en fonction du nombre de cadres complétés par chaque joueur.

Les meneurs (pacers)

Règle 107d*. Un meneur est un joueur de quilles qui se substitue à un autre pour équilibrer la rotation des équipes, mais dont les scores ne comptent pas. Les scores réalisés en tant que joueur de quilles ne sont pas pris en compte dans les moyennes. Les meneurs sont autorisés, sauf disposition contraire du règlement de la ligue. Si un meneur est un participant enregistré de la FCDQ, il sera éligible à toutes les récompenses individuelles de la FCDQ.

Incapacité de terminer une partie

Règle 108a. Lorsqu'un joueur est incapable de terminer un match en raison d'un handicap, d'une blessure ou d'une urgence et qu'un autre joueur éligible n'est pas disponible, l'équipe compte le score réel des carreaux joués plus un dixième du score de la ligue pour chaque carreau restant dans le match. (Voir règle 118b pour les informations sur les moyennes.) Un joueur qui quitte une partie ne peut pas revenir jouer dans la même partie.

REMARQUE : *Pour le calcul du pointage : Prenez le score réel des carreaux joués ; créditez 10 quilles pour un abat ou une réserve dans le dernier carreau joué. Ajoutez 1/10 du score des absents*

de la ligue pour chacun des carreaux restants. Par exemple, si le score des absents est la moyenne du quilleur moins 10 : score des absents, 145 ; $1/10$ de 145 = 14,5 X 3 carreaux = 43,5. Laissez tomber la fraction et ajoutez 43 au score réel pour 7 carreaux joués. La fraction est supprimée après que le montant total a été calculé, et non à partir de chaque carreau.

À défaut de terminer une partie sans raison valable

Règle 108b. Lorsqu'un joueur ne termine pas une partie pour des raisons autres qu'un handicap, une blessure ou une urgence, l'équipe du joueur doit compter zéro pour chaque carreau restant dans le match. (Voir la règle 118b pour les informations sur la moyenne).

En cas de doute sur la raison pour laquelle un joueur ne peut pas continuer un match, le conseil d'administration de la ligue prendra une décision. Un joueur qui quitte une partie ne peut pas revenir jouer dans la même partie.

Carreaux manqués

Règle 108c. Un joueur qui commence une partie et qui manque des carreaux en raison d'une urgence peut reprendre le jeu avant la fin du même match et rattraper les carreaux manqués, sauf si le règlement de la ligue prévoit :

1. Obliger un joueur à entrer dans le jeu au carreau joué par l'équipe.
2. Ne pas permettre à un joueur de revenir au jeu.

La règle 108a doit être appliquée pour les carreaux manqués qui ne sont pas rattrapés dans la même partie.

Déclaration de forfait - Absence d'alignement régulier

Règle 109a. Lorsque moins d'un alignement minimum régulier est présent pour compléter le premier carreau d'un match d'une série, le match sera déclaré forfait, à moins qu'une ligue n'ait une règle permettant au nombre de joueurs requis pour un alignement minimum légal d'entrer dans le match par un carreau désigné. Un carreau sera considéré comme terminé lorsque tous les joueurs présents dans chaque équipe auront effectué leur dernier lancer dans ce carreau.

Questions fréquemment posées – Règle 109a.

109a/1 Si une ligue n'adopte pas de règle désignant le nombre de membres réguliers pour un alignement régulier, est-il acceptable d'avoir un seul membre régulier plus les remplaçants?

Les remplaçants sont considérés comme des joueurs éligibles pour un alignement minimum régulier, à moins que la ligue n'adopte une règle exigeant la présence d'un nombre spécifique de membres réguliers. Si une telle règle n'est pas adoptée, n'importe quel nombre de remplaçants pourrait compter dans un alignement régulier.

109a/2 Une ligue peut-elle adopter un règlement stipulant qu'un alignement légal doit être présent au début d'un match ou à une heure désignée ?

Une équipe a jusqu'à l'achèvement du premier carreau ou d'un carreau sélectionnée autre que le premier, pour effectuer un alignement régulier. Il n'est donc pas permis d'exiger d'une équipe qu'elle ait un alignement régulier au début d'un match ou à un moment donné.

Déclaration de forfait – Ne pas se présenter

Règle 109b. Lorsque l'une des deux équipes prévues l'une contre l'autre ne se présente pas lors d'un alignement minimum régulier et que le report n'a pas été demandé, le ou les matchs sont annulés, sauf en cas d'urgence qui ne pourrait être contrôlée par l'équipe. La commission de report ou le conseil d'administration décide s'il y a eu une urgence et dans l'affirmative, le match est reporté en vertu des règles établies. Les décisions prises par la commission de report peuvent faire l'objet d'un appel auprès du conseil d'administration de la ligue.

Déclaration de forfait – Absence d'alignement régulier des deux équipes

Règle 109c. Si deux équipes qui devaient jouer l'une contre l'autre n'ont pas d'alignement régulier et n'ont pas obtenu de report, les deux équipes perdent ces matchs par forfait, sauf en cas d'urgence ou si le conseil d'administration ordonne que le match soit rejoué.

Déclaration de forfait - Arrérages des frais de la ligue

Règle 109d. Une ligue peut adopter une règle pour déclarer des matchs perdus si les participants à l'alignement d'une équipe ne sont pas à jour dans le paiement des frais de ligue.

Une ligue qui n'adopte pas de règle est responsable de toute perte occasionnée par de tels arriérés.

NOTE : Une équipe ne peut être tenue de déclarer forfait si les frais ne sont pas payés pour un membre absent ou un poste vacant.

Forfait - Procédure pour les quilles

Règle 109e*. Lorsqu'une équipe joue aux quilles dans une situation de forfait connue, les procédures suivantes s'appliquent :

1. L'équipe perdante ne recevra pas de point(s).
2. Pour obtenir le(s) point(s), un individu doit jouer au moins sa moyenne moins dix (10) quilles, et/ou les équipes doivent jouer au moins la moyenne de l'équipe moins dix (10) quilles par joueur, à moins que les règles de la ligue n'aient indiqué un autre chiffre. Les points non gagnés par l'individu et/ou l'équipe pour ne pas avoir joué le score prescrit doivent être inscrits sur la feuille de classement comme des points "non gagnés".
3. Les joueurs de l'équipe ayant déclaré forfait qui sont présents peuvent jouer, mais les scores ne seront pas inclus dans le total des quilles de l'équipe.

Les scores réalisés conformément à cette procédure seront pris en compte dans les moyennes et donneront droit aux prix de la ligue, à moins que le règlement de la ligue n'en dispose autrement. De plus, ces scores seront pris en compte pour l'attribution des prix de la FCDQ.

***REMARQUE** : Lorsque les ligues incluent les totaux des séries (triples) dans les points gagnés et qu'une équipe perd un ou plusieurs matchs d'une série, cette équipe reçoit un zéro pour les matchs qu'elle perd pour déterminer le gagnant du point de la série. Lorsqu'une ligue détermine le classement des positions en pourcentage, le pourcentage est calculé en divisant le nombre de points dont dispose l'équipe. (Le nombre total de points disponibles comprend les points gagnés, perdus et non gagnés par des situations de forfait).*

Forfait – Refus de jouer aux quilles

Règle 109f. Une équipe qui refuse de jouer avec moins qu'un alignement complet perd tous les matchs qu'elle refuse de jouer.

Jeu anticipé-Jeu reporté

Règle 110a. Les parties doivent être jouées comme prévu, à moins qu'une demande ne soit faite et qu'une approbation soit accordée.

Types de parties anticipées - Reportées

Règle 110b. Types de jeu anticipé et reporté:

1. Jouer en opposition directe.
2. Équipe sans opposition - autorisée, à moins que la ligue n'adopte une règle interdisant ce type de compétition.
3. Le jeu de quilles individuel sans opposition - interdit, sauf si la ligue adopte une règle autorisant ce type de compétition.

Raison pour un jeu anticipé - Reports

Règle 110c. Une ligue ne peut adopter une règle qui aurait pour effet de ne pas permettre un jeu anticipé ou un report. La ligue doit accorder un jeu anticipé/un report lorsque l'équipe est incapable de présenter un alignement régulier pour les raisons suivantes :

1. Certains de ses quilleurs participent aux championnats de la FCDQ, au tournoi de l'association provinciale ou locale ou assistent à une réunion annuelle.
2. Il y a une raison suffisante.
3. Une situation d'urgence.

Demande pour un jeu anticipé - Un report

Règle 110d. Une demande de jeu anticipé ou un report de jeu aux quilles doit être fait au moins 48 heures avant l'heure prévue, sauf en cas d'urgence.

Octroi de jeu anticipé - Report

Règle 110e. Le comité ou le comité exécutif de jeu anticipé ou reporté (jeunes de la FCDQ - superviseur de la ligue, à moins que l'autorité ne soit accordée à un comité désigné ou au responsable de la ligue) examinera les demandes et prendra une décision. Les décisions prises peuvent faire l'objet d'un appel auprès du conseil d'administration en vertu des dispositions de la règle 119. (Voir la règle 119 pour les autres procédures d'appel).

Procédure de jeu anticipé ou reporté

Règle 110f. Voici la procédure à suivre pour le jeu anticipé ou reporté :

1. Lorsque des équipes jouent en opposition directe, les capitaines des équipes concernées doivent convenir d'une date pour jouer le match avant ou après le match. Si, dans un délai d'une semaine à compter de la date initialement prévue, les capitaines ne parviennent pas à se mettre d'accord sur une date, le secrétaire de la ligue fixe une date et en informe les deux capitaines d'équipe. Cette notification doit être faite au moins trois jours avant la date.
2. Le secrétaire de la ligue ou le représentant désigné doit informer le centre de quilles du changement d'horaire et prendre les dispositions nécessaires pour qu'une paire d'allées soit disponible.
3. Les parties doivent être jouées selon les mêmes règlements et règles régissant le jeu de la ligue.
4. Le handicap est calculé à partir de la date et de l'heure de la partie. Toutes les parties jouées avant le match de quilles préalable ou reporté sont incluses dans la détermination du handicap.
5. Les parties peuvent être jouées sur n'importe quelle paire d'allées certifiées.
6. Les scores donnent droit à des récompenses de la ligue, sauf disposition contraire du règlement de la ligue.
7. Les scores se qualifient pour les récompenses de la FCDQ ; cependant, les scores sans opposition obtenus au pré ou au post jeu ne sont pas admissibles pour les récompenses de pointage d'honneur de la FCDQ, tel que stipulé dans la règle 50 de la FCDQ.

Délai pour les jeux anticipé ou reportés

Règle 110g. Les parties de quilles anticipées ou reportées doivent être jouées comme suit :

1. Avant la date de la compétition prévue pour le classement final des équipes pour la saison ou pour chaque segment d'une saison intermédiaire ; ou,
2. Dans les sept jours lorsque le report est accordé pour le dernier jour d'un segment (ligues de saison divisée) ; ou,
3. Dans les sept jours lorsque le report est accordé pour le dernier jour du calendrier.

Lorsque le jeu de quilles individuel et/ou par équipe sans opposition est autorisé, les points ci-dessus s'appliquent, sauf disposition contraire du règlement de la ligue.

Ce qui précède ne s'applique pas lorsqu'une réclamation ou un appel est en cours de finalisation en vertu de la règle 119.

Règle 111. Aucune règle actuellement.

Match nul

Règle 112. En cas d'égalité, chacune des équipes est créditée de la moitié de la valeur du (des) point(s) normalement attribué(s). Il n'y aura pas de matchs éliminatoires en cas d'égalité.

Les éliminatoires

Règle 113a. Une éliminatoire est nécessaire dans les conditions suivantes :

1. Déterminer le champion lorsqu'il y a égalité pour la première place à la fin du calendrier de la ligue ;
2. Déterminer le champion lorsque la ligue joue une saison intermédiaire ;
3. Déterminer la première place lorsqu'il y a égalité dans un segment quelconque d'une saison intermédiaire ;
4. Lorsque la ligue décide de départager les joueurs pour toute autre position.

Une ligue peut établir des règles spéciales pour les éliminatoires, mais celles-ci ne peuvent en aucun cas consister en moins d'un match.

En l'absence d'un règlement de la ligue, l'éliminatoire doit consister en un nombre identique de matchs et se dérouler dans les mêmes conditions et selon les mêmes règles régissant le jeu de la ligue pendant la saison régulière.

Lorsque plus de deux équipes sont impliquées dans un éliminatoire, le nombre total de quilles de l'éliminatoire décidera du vainqueur, sauf disposition contraire dans les règles de la ligue.

S'il y a toujours égalité à la fin des éliminatoires, chaque équipe jouera un carreau supplémentaire. Ce carreau sera joué par chaque équipe sur l'allée où elle a joué le dernier carreau de la dernière partie et il sera comptabilisé comme un dixième carreau. Si l'égalité n'est toujours pas résolue, les

équipes concernées alterneront les pistes pour chaque carreau complet supplémentaire nécessaire pour départager les équipes.

Les matchs des éliminatoires comptent pour les moyennes individuelles.

Les matchs éliminatoires ne comptent pas pour les prix spéciaux de la ligue, sauf disposition contraire du règlement de la ligue.

Lorsqu'un match éliminatoire est nécessaire, le secrétaire de la ligue s'arrange pour que des allées soient disponibles.

NOTE : Les ligues ne peuvent pas adopter de règles permettant le total des quilles pour la saison ou à la moyenne de l'équipe de briser les égalités à la fin de la saison, ou à la fin de tout segment d'un calendrier de saison intermédiaire. Lorsqu'un carreau supplémentaire doit être joué, un dixième du handicap d'une partie sera accordé pour le carreau supplémentaire.

Concours spéciaux

Règle 113b. Un concours spécial est une compétition organisée par la ligue dont les résultats ne sont pas pris en compte dans le classement régulier de la ligue, par exemple un tournoi. La participation doit être limitée aux membres de la ligue ou aux remplaçants et tous doivent être autorisés à participer. Lorsqu'une ligue organise des concours spéciaux pour ses propres membres et que ces concours sont conformes aux règles qui régissent le jeu en ligue ou en tournoi de la FCDQ, l'éligibilité aux prix de la FCDQ et la reconnaissance des meilleurs scores seront automatiquement accordés. Cela s'applique également aux éliminatoires entre les champions des divisions d'une ligue composée de deux ou plusieurs divisions qui jouent selon des calendriers différents.

Désistements/Démissions

Règle 114a. Si une équipe ou une personne doit se désister d'une ligue en cours de saison, un préavis de deux semaines doit être donné, ainsi qu'un motif suffisant pour démissionner. Le ou les membres démissionnaires doivent payer les frais de ligue pendant deux semaines si le poste vacant n'est pas pourvu dans ce délai.

1. Une équipe doit en aviser le secrétaire de la ligue.
2. Un membre qui démissionne d'une équipe doit en informer le capitaine et le secrétaire de la ligue. En l'absence d'un avis approprié et d'une raison suffisante, toutes les franchises, prix et autres sommes d'argent auxquels l'équipe ou l'individu aurait pu prétendre seront perdus, sauf si le conseil d'administration de la ligue en décide autrement. De plus, le ou les membres seront sujets à une suspension de l'enregistrement de la FCDQ.

Un quilleur qui a démissionné peut devenir membre de n'importe quelle équipe de la même ligue plus tard dans la saison, à condition d'obtenir le consentement écrit des deux tiers des capitaines d'équipe. La moyenne de tout quilleur autorisé à revenir dans la ligue sera maintenue.

Questions fréquemment posées – Règle 114a.

114a/1 La ligue peut-elle adopter une règle exigeant que la démission d'un membre de la ligue se fasse par écrit ?

Non, la règle 114a n'exige pas de démission écrite, donc une exigence de la ligue ne serait pas appliquée par la FCDQ. Si le capitaine savait qu'un joueur de quilles n'avait pas l'intention de revenir et que le secrétaire en était informé, alors l'exigence de notification serait remplie, même si la règle de la ligue n'a pas été respectée. Lorsqu'une démission est contestée, la question à laquelle il faut répondre est de savoir si les personnes concernées savaient que l'individu avait effectivement démissionné.

114a/2 Si la direction a interdit à un membre de la ligue d'entrer dans le centre, a-t-il droit à des prix en argent par le biais de la ligue ?

Lorsqu'un membre de la ligue a été banni du centre, cela est considéré comme une action forcée. Le membre exclu a droit à une partie du prix de l'équipe au prorata du nombre de semaines pendant lesquelles il a contribué aux fonds de prix.

114a/3 Lorsqu'un membre de la ligue a été banni du centre, est-il tenu de donner un préavis de deux semaines ?

Non. Un membre banni du centre est considéré comme une action forcée. Par conséquent, la personne n'est pas tenue de donner un préavis de deux semaines.

Remplacements

Règle 114b. Lorsqu'une équipe est remplacée, la nouvelle équipe assume le classement de l'équipe remplacée, à moins que la ligue n'en décide autrement. Une nouvelle équipe doit être informée de la situation financière de l'équipe ou de la personne qu'elle remplace.

Nombre impair d'équipes/victoire par forfait (bye)

Règle 114c. Lorsqu'une ligue commence la saison avec un nombre impair d'équipes ou qu'une équipe est licenciée ou se retire et n'est pas remplacée, l'équipe prévue contre l'équipe inexistante ne peut pas être créditée des points par forfait.

Les équipes et/ou les personnes prévues contre l'équipe inexistante doivent obtenir les points pour les matchs, à moins que le conseil d'administration de la ligue, par un vote majoritaire, ne décide d'utiliser le système d'exemption ou de tirage au sort.

POUR OBTENIR LES POINTS : Un individu doit jouer au moins sa moyenne moins dix (10) quilles et/ou les équipes doivent jouer au moins la moyenne de l'équipe moins dix (10) quilles par joueur, sauf si le tableau de la ligue indique un autre nombre.

Les points non gagnés par l'équipe pour n'avoir pas joué le score prescrit doivent être inscrits sur la feuille de classement comme des points "non gagnés".

SYSTÈME BYE : Si le conseil d'administration de la ligue décide d'utiliser le système bye, le classement sera déterminé sur la base d'un pourcentage.

SYSTÈME DE TIRAGE AU SORT : Si le conseil d'administration de la ligue décide d'utiliser le système de tirage au sort, les équipes qui jouent l'équipe vacante tireront au sort une équipe ou seront programmées contre une autre équipe de la ligue pour gagner des points. Les points obtenus seront utilisés comme si le centre de quilles était en compétition directe avec l'équipe tirée au sort ou programmée.

Dans tous les cas, les parties jouées par l'équipe qui s'est retirée ou qui a été expulsée doivent être conservées. Si une question se pose sur le moment où l'équipe s'est retirée, le conseil d'administration de la ligue déterminera le moment où l'exemption prend effet.

Licenciement - Dirigeant ou joueur de la ligue

Règle 115a. Un joueur ne peut être renvoyé de la ligue ou un dirigeant ne peut être démis de ses fonctions que pour l'une des raisons suivantes :

1. Conduite dérogatoire dans l'intérêt de la ligue.
2. Toute action délibérée dont il peut être prouvé qu'elle est préjudiciable à l'intérêt supérieur de l'équipe.
3. Violation de tout règlement de la FCDQ ou de la ligue.

Un joueur qui continue à payer les frais de ligue ne peut être licencié ou remplacé pour cause d'absence du jeu de ligue, sauf si l'une des raisons précédentes est applicable.

Si un membre de la ligue dépose une plainte écrite demandant la révocation d'un responsable de la ligue ou le licenciement d'un joueur, ces procédures doivent être suivies :

(a) Dans un délai d'une semaine après réception de la plainte écrite, le président de la ligue doit programmer une réunion du conseil d'administration de la ligue, et les membres du conseil doivent en être informés. La réunion doit avoir lieu le plus tôt possible.

(b) Une notification écrite et une copie de la plainte doivent être fournies à la ou aux personnes incriminées. Cet avis doit être envoyé par courrier de première classe ou remis en main propre, et doit informer l'individu de la date, de l'heure et du lieu de la réunion, ainsi que de son droit d'y assister et de présenter une défense.

(c) 1. Conduite dérogatoire dans l'intérêt de la ligue.

2. Toute action délibérée dont il peut être prouvé qu'elle est préjudiciable à l'intérêt supérieur de l'équipe.

3. Violation de tout règlement de la FCDQ ou de la ligue.

Un joueur qui continue à payer les frais de ligue ne peut être licencié ou remplacé pour cause d'absence du jeu de ligue, sauf si l'une des raisons précédentes est applicable.

Si un membre de la ligue dépose une plainte écrite demandant la révocation d'un responsable de la ligue ou le licenciement d'un joueur, ces procédures doivent être suivies :

(a) Dans un délai d'une semaine après réception de la plainte écrite, le président de la ligue doit établir la liste des joueurs présents et absents. Un quorum du conseil d'administration doit être présent à la réunion.

(d) Un procès-verbal de la réunion et tous les documents et matériels relatifs aux accusations doivent être conservés.

(e) Un vote des deux tiers des membres du conseil d'administration présents et votants est requis pour la révocation et/ou le retrait du mandat.

(f) La ou les personnes impliquées seront notifiées par écrit de la décision du conseil d'administration et du droit de faire appel de cette décision à l'association locale respective de la FCDQ, ou à la FCDQ nationale. Un appel en vertu de cette règle doit être déposé conformément à la règle 119.

Un joueur exclu de la ligue perd toute franchise, tout prix et toute autre somme d'argent à laquelle il aurait pu prétendre, à moins que le conseil d'administration de la ligue n'en décide autrement.

Un joueur exclu d'une ligue peut se réinscrire à celle-ci avec le consentement écrit des deux tiers du conseil d'administration de la ligue. Si le joueur est autorisé à réintégrer la ligue, la moyenne sera maintenue.

Questions fréquemment posées – Règle 115a.

115a/1 Un joueur ou une équipe de la ligue utilise continuellement un langage grossier pendant le jeu de la ligue.

Que peut-on faire ?

Les responsables de la ligue doivent discuter du problème en privé avec le(s) joueur(s) en question et le capitaine de l'équipe en les informant que les propos grossiers ne sont pas acceptables dans la ligue. Si le(s) joueur(s) continue(nt), une plainte écrite peut être déposée auprès d'un responsable de la ligue pour demander l'exclusion de la ligue. Les procédures décrites dans la règle 115a doivent être suivies.

115a/2 Lorsqu'une ligue reçoit une plainte écrite demandant la révocation d'un dirigeant ou le licenciement d'un autre joueur ou d'une équipe, que faut-il faire ?

La procédure décrite à l'article 115a doit être suivie. Le président doit prévoir une réunion du conseil d'administration dans la semaine suivant la réception d'une plainte écrite. Un avis écrit indiquant la date, l'heure et le lieu de la réunion ainsi qu'une copie de la plainte doivent être fournis à chaque personne incriminée. Le conseil d'administration permet à chaque personne impliquée d'être entendue et de poser des questions avant de prendre une décision. Pour révoquer un joueur ou un dirigeant, un vote des deux tiers des membres du conseil présents est requis. Dans le cas d'une équipe entière, le conseil d'administration doit voter sur chaque membre de l'équipe séparément. Après la réunion, un avis écrit de la décision du conseil d'administration et du droit d'appel doit être remis aux personnes concernées.

115a/3 La ligue peut-elle simplifier les choses et adopter une règle exigeant le licenciement automatique lorsqu'un joueur de quilles s'absente deux semaines d'affilée sans explication ?

Non. Un membre ne peut être révoqué sans respecter l'article 115 a ou 115 b du règlement. La règle pourrait stipuler qu'un joueur de bowling qui doit des frais de ligue sera sujet à la révocation, mais pas automatiquement. Des accusations écrites doivent être déposées auprès du conseil d'administration et le membre doit être informé de la réunion et avoir la possibilité de se défendre.

Licenciement - Non-paiement des frais et/ou retrait abusif

Règle 115b. Lorsqu'un membre de la ligue est accusé de ne pas payer les frais de ligue et/ou de se retirer sans motif suffisant, la ligue doit essayer de résoudre le problème. Une plainte doit être soumise, par écrit, à un responsable de la ligue, et la ligue doit procéder comme suit :

1. Dans un délai d'une semaine après réception de la plainte écrite, le président doit programmer une réunion du conseil d'administration de la ligue, et le conseil doit en être informé. La réunion doit avoir lieu le plus tôt possible.
2. Une notification écrite et une copie de la plainte doivent être fournies au(x) membre(s) incriminé(s). Cette notification doit être envoyée par courrier de première classe à la dernière adresse connue ou être remise en main propre, et doit informer le membre de la date, de l'heure et du lieu de la réunion, ainsi que de son droit d'y assister et de présenter une défense.
3. Une liste des membres présents et absents doit être établie. Le quorum du conseil d'administration doit être atteint lors de la réunion.
4. Le procès-verbal de la réunion et tous les documents relatifs aux charges doivent être conservés. Il doit être rendu compte de tout arriéré, y compris les dates et les montants, si l'accusé était présent ou absent au moment de l'arréage et la date de remplacement. Le quilleur ne peut être accusé pour plus de six (6) séances.
5. Un vote des deux tiers des membres du conseil d'administration présents et votants est nécessaire pour déterminer si l'accusé est coupable. Si l'accusé est déclaré non coupable, les accusations doivent être rejetées. En cas de déclaration de culpabilité, l'association locale doit recevoir une copie des points a-e indiqués ci-dessous. Le dossier doit être soumis dans les 30 jours suivant la réunion de la ligue.
 - a) Les avis de réunion.
 - b) Le procès-verbal de la réunion.
 - c) Les règles de la ligue.
 - d) Un compte rendu de la comptabilité établie lors de la réunion, ainsi que toutes les pièces justificatives et les documents. (Voir règle 115b4).

(e) Le décompte des votes pour la recommandation du conseil de la ligue.

A la réception du dossier, le gérant de l'association locale doit vérifier que les informations complètes ont été fournies et soumettre une copie du dossier à la FCDQ

La FCDQ avisera le membre accusé qu'il a 30 jours pour soit payer l'argent ou demander une audience sur l'accusation en soumettant une demande écrite à la FCDQ. Lorsqu'une audience est demandée, la FCDQ demandera à l'association locale de traiter la plainte conformément aux procédures de suspension et de réintégration décrites dans la constitution de la FCDQ. Un ou plusieurs des administrateurs de la ligue qui ont assisté à la réunion du conseil administratif de la ligue doivent se présenter à l'audience de l'association locale. Si le membre ne demande pas d'audience, le dossier sera soumis à l'unité de régulation pour une décision finale.

Jeunesse de la FCDQ: Si la ligue n'a pas de conseil d'administration, le superviseur de la ligue ou le responsable de la ligue est chargé d'informer le(s) directeur(s) et le parent/tuteur de la réunion et de soumettre les informations requises dans les 30 jours suivant la réunion.

POINTAGES

Règle 116a*. Dans le jeu de ligue, les scores doivent être inscrits sur une feuille de pointage à la vue des joueurs adverses. Chaque carreau joué par chaque joueur doit être enregistré. Chaque équipe doit également consigner les scores de chaque match dans un livre de score tenu par le capitaine de l'équipe ou par une personne désignée par le capitaine à cette fin.

La feuille de pointage est le registre officiel et les livres de pointage des équipes doivent être en accord avec la feuille de pointage à la fin de chaque match. Après vérification et signature des feuilles de pointage par les capitaines des équipes adverses, celles-ci constituent le compte rendu officiel de la ligue pour la saison.

Les erreurs dans les scores ou les calculs doivent être corrigées par un responsable de la ligue dès qu'elles sont découvertes. Toute erreur douteuse dans le marquage ou le calcul sera décidée par le conseil d'administration de la ligue.

Pointages perdus

Règle 116b*. Une partie dans une ligue ou un carreau dans un match qui est irrémédiablement perdu lors du processus de notation est nul et non avenu.

La(les) partie(s) ou un (des) carreau(x) doit (doivent) être relancé(s), sauf si l'une des conditions suivantes est remplie :

1. Les scores de tous les joueurs qui ont été perdus peuvent être documentés.
2. Les capitaines d'équipe peuvent se mettre d'accord sur un ou plusieurs scores perdus.
3. Le conseil d'administration de la ligue décrète que le(s) jeu(s) ou cadre(s) ne doivent pas être rejoués.

Si les scores sur une paire de pistes peuvent être documentés ou convenus, le jeu doit être poursuivi à partir du point d'interruption. Si certains des scores, mais pas tous, peuvent être documentés ou convenus, les joueurs dont les scores ne peuvent être justifiés devront recommencer le jeu jusqu'au point d'interruption, auquel cas le jeu se poursuivra dans l'ordre habituel.

Liste des récompenses (prix)

Règle 117a. Le comité des prix soumet une ou plusieurs listes de prix pour examen dans les cinq semaines suivant le début de la saison. La liste des prix doit prendre en considération les règles qui ont été adoptées pour régir l'éligibilité des équipes et des individus aux prix.

Le conseil d'administration approuve la liste des prix, à moins que le règlement de la ligue ne prévoi son adoption par les participants à la ligue. Après approbation, la liste des prix ne peut être modifiée qu'avec le consentement écrit de chaque capitaine d'équipe ou représentant désigné.

Questions fréquemment posées – Règle 117a.

117a/1 Quelles sont les procédures de vote utilisées lorsque le comité des récompenses (prix) soumet plusieurs listes de prix ?

La liste des prix de la ligue doit être adoptée à la majorité des personnes présentes et votantes. Par conséquent, si trois listes de prix ou plus sont envisagées et qu'aucune des listes de prix soumises ne reçoit un vote majoritaire, le conseil d'administration de la ligue doit approuver l'une des options suivantes :

- a. La liste de prix ayant reçu le plus petit nombre de votes est abandonnée et les autres listes de prix sont soumises au vote. Tant qu'une liste de prix n'a pas reçu la majorité des voix, la liste de prix ayant reçu le moins de voix continue d'être abandonnée.
- b. Toutes les listes de prix, à l'exception des deux listes ayant reçu le plus grand nombre de voix, sont abandonnées et un autre vote est effectué. La liste de prix adoptée est décidée par un vote à la majorité.

117a/2 Comment les récompenses sont-elles attribuées dans le cadre d'une saison intermédiaire?

De nombreuses ligues qui jouent aux quilles ayant une saison intermédiaire trouvent plus satisfaisant d'approuver une liste de prix pour chaque segment. Les paiements sont basés sur le classement des équipes dans chaque segment, bien que les prix ne soient généralement pas versés à la fin de chaque segment.

117a/3 Que se passe-t-il si la ligue n'a pas adopté de liste de prix avant la cinquième semaine de la saison ?

Conformément à la règle 102c de la FCDQ, point 5, le président de la ligue s'arrange pour que le comité des prix soumette une ou plusieurs listes de prix pour examen au plus tard la cinquième semaine après le début de la saison. Si un comité des prix n'a pas été formé, le président doit en nommer un immédiatement et une ou plusieurs listes de prix doivent être soumises au conseil d'administration de la ligue pour approbation dès que possible.

Qualification pour le prix

Règle 117b. ÉQUIPE - Les prix par équipe sont distribués selon des accords verbaux ou écrits. En cas de litige sur la répartition des prix d'équipe, le conseil d'administration tranche. Aucune équipe ne peut gagner plus d'un prix dans un groupe de prix, sauf disposition contraire du règlement de la ligue.
INDIVIDUEL – Pour avoir droit aux prix individuels de la ligue, un joueur doit effectivement jouer le nombre de parties requis. Les dispositions suivantes s'appliquent également, sauf disposition contraire du règlement de la ligue.

1. Un membre doit avoir joué au moins les deux tiers des parties du calendrier de la ligue.
2. Si un remplaçant devient plus tard un membre régulier, les parties jouées en tant que remplaçant seront incluses dans le nombre de parties requis. (Le point 2 ne s'applique pas à la récompense pour la meilleure moyenne de la ligue).
3. Les scores réalisés en tant que remplaçant ne sont pas pris en compte pour l'attribution des prix individuels de la ligue.
4. Aucun individu ne peut gagner plus d'un prix dans un groupe de prix.

Si un quilleur a participé aux deux tiers du calendrier de la ligue ou du nombre de parties requises et ne peut être membre à la fin de la saison en raison d'un handicap physique ou d'autres raisons indépendantes de sa volonté, le conseil d'administration décide de son éligibilité pour les prix individuels.

Un membre qui se retire en cours de saison sans préavis approprié et sans motif suffisant, est renvoyé ou suspendu, perd toute somme versée à la ligue.

LIGUES AVEC HANDICAP : Tous les prix spéciaux pour les plus hauts triples ou les plus hauts simples d'équipe et/ou individuelles seront attribués sur la base d'un handicap, sauf disposition contraire du règlement de la ligue.

REMARQUE : Les éléments suivants sont considérés comme des groupes de prix : 1^{er}, 2^e, 3^e partie sans handicap (scratch) la plus élevée; 1^{er}, 2^e, 3^e partie avec handicap la plus élevée; 1^{er}, 2^e, 3^e série à gratter individuel à haut niveau et 1^e, 2^e, 3^e triple avec handicap le plus élevé. Les mêmes groupes s'appliquent aux prix d'équipe.

Étant donné que les scores sans et avec handicaps sont considérés comme des groupes séparés, une équipe ou un individu peut prétendre à la fois à des prix sans handicap et à des prix avec handicap, sauf si la ligue en décide autrement. Si un règlement de la ligue limite les équipes ou les individus à une seule récompense, le règlement doit également indiquer quel prix un membre ou une équipe gagnera si un score est admissible pour plus d'une récompense.

La moyenne – Comment est-elle déterminée

Règle 118a*. Une moyenne aux quilles est déterminée en divisant le nombre total de quilles créditées à un quilleur dans une ligue de la FCDQ par le nombre de parties jouées dans cette ligue au cours d'une saison. Les quilles supplémentaires ou les fractions ne doivent pas être prises en compte lors de l'utilisation des moyennes à des fins d'handicap ou de classification.

Les quilles ou fractions supplémentaires sont réduites à un pourcentage de quilles uniquement pour décider du classement des positions individuelles dans une ligue.

MOYENNE LA PLUS ÉLEVÉE - La moyenne la plus élevée dans l'une des nombreuses ligues de la FCDQ dans laquelle un joueur participe dans une saison.

MOYENNE COMPOSÉE - La moyenne d'un joueur qui joue dans deux ou plusieurs ligues de la FCDQ au cours d'une saison. Si des années antérieures à 2004-2005 doivent être utilisées pour calculer les moyennes composites sur une période donnée, les scores utilisés seront soit les moyennes de la FCDQ (pour les associations de test de la FCDQ), soit les moyennes ABC/WIBC/YABA pour les associations de test non membres de la FCDQ avant 2004-2005. La moyenne est déterminée en additionnant le nombre total de quilles pour toutes les ligues et en divisant le résultat par le nombre total de parties jouées dans ces ligues.

Moyenne - Comment est-elle établie

Règle 118b*. Chaque ligue doit adopter un règlement pour déterminer le nombre de matchs nécessaires pour établir une moyenne dans cette ligue.

Pour établir une moyenne, un joueur droitier doit toujours jouer avec sa main droite. De même, un quilleur gaucher doit toujours jouer avec sa main gauche. Pénalité : Perte de la partie. Aucune combinaison de scores réalisés par des droitiers et des gauchers ne peut être utilisée pour calculer une moyenne, sauf dans les cas prévus par la règle 4c.

Les parties partielles et les parties jouées par plus d'un joueur ne peuvent pas être utilisées pour déterminer la moyenne d'un quilleur, à moins que les règles de la ligue n'exigent du secrétaire qu'il maintienne des moyennes basées sur les carreaux réellement joués par chaque joueur.

Le conseil d'administration de la ligue peut, par un vote majoritaire, ajuster la moyenne d'un joueur avant qu'il ne joue dans la ligue ou pendant la saison si cela est dû à une blessure ou à une incapacité. Des moyennes distinctes doivent être maintenues.

Questions fréquemment posées – Règle 118b.

118b/1 Si un joueur de quilles utilise sa main opposée pour effectuer un lancer pendant une partie, que se passe-t-il ?

Si une personne n'a pas la permission du conseil d'administration de la ligue, un responsable de la ligue ou le conseil d'administration de la ligue aura alors les options suivantes dans les délais prévus par la règle 119.

Option 1 : déclarer le match de l'individu déclaré forfait : Le quilleur recevrait zéro pour la partie.

REMARQUE : les scores réalisés par les autres membres de l'équipe qui n'ont pas enfreint la règle sont considérés comme ayant été réalisés.

Option 2 : déclarer la partie de l'équipe déclarée nulle : L'équipe recevrait zéro pour la partie.

REMARQUE : la personne en infraction recevrait zéro. Toutefois, les scores réalisés par les autres membres de l'équipe sont pris en compte dans le calcul de leur moyenne individuelle et dans l'attribution des récompenses de la ligue, sauf si le règlement de la ligue en dispose autrement.

118b/2 Un joueur de quilles décide de lancer sa boule de quilles entre les jambes. Cela serait-il considéré comme un changement de lancer et une violation de la règle 118b ?

Le joueur a changé ou s'est écarté de sa livraison normale, ce qui constitue une violation de la règle 118b. Cette règle prévoit une pénalité de confiscation du jeu de l'individu/équipe dans lequel cette action a eu lieu.

118b/3 Un joueur de quilles utilise l'approche à deux mains. La main dominante du joueur de quilles est la main droite. Le quilleur peut-il utiliser la main droite pour la conversion des réserves?

Oui, puisque les deux relâchés se font avec la même main dominante ; le joueur n'a pas changé de relâché et par conséquent, ne viole aucune règle de la FCDQ.

118b/4 Un joueur a commencé à jouer aux quilles en ligue en étant droitier, mais a ensuite décidé d'utiliser une approche à deux mains. S'agit-il d'un changement de prestation et d'une violation de la règle 118b ?

Non, tant que tous les relâchés de la boules sont effectués avec la main droite, cela ne constituerait pas une violation de la règle 118b.

118b/5 Quelles sont les exigences d'une prestation pour une approche à deux mains?

Un joueur de quilles à deux mains doit utiliser la même main dominante lors de son premier et de son deuxième coup. (S'il s'agit de la main dans laquelle repose la boule de quilles). Ils ont également la possibilité d'utiliser un trou pour le pouce ou non - les deux sont acceptables. Toutefois, un seul ensemble de trous de préhension est autorisé.

Jeunesse de la FCDQ: Les quilleurs établiront une moyenne actuelle lors de leur première session de championnat, sauf si le règlement du championnat en dispose autrement. Un quilleur qui utilise un

lancer à deux mains établira une moyenne à deux mains. Lorsque le joueur passe à un lancer ou un relâché d'une seule main, il doit établir une nouvelle moyenne avec cette main.

Moyenne maximale de départ

Règle 118c. Lorsqu'une ligue instaure une moyenne maximale individuel/équipe, elle utilise les moyennes de départ pour déterminer le plafond. Les dispositions suivantes s'appliquent également :

1. L'équipe ne doit pas avoir une moyenne d'entrée combinée qui dépasse la règle de la limite de la ligue, sauf disposition contraire du règlement de la ligue.
2. Si un membre d'une équipe est remplacé ou si un remplaçant est utilisé, la moyenne d'entrée combinée de ces joueurs constituera la moyenne de l'équipe aux fins de respecter la limite de la ligue.

Changement de lancer de la boule

Règle 118d*. Si, en raison d'une blessure ou d'un handicap, un joueur de quilles estime nécessaire de changer son lancer de la main droite à la main gauche ou vice versa, le conseil d'administration de la ligue peut, par un vote majoritaire, autoriser le joueur à changer son lancer. Si l'approbation est obtenue, le quilleur doit établir une nouvelle moyenne. Un quilleur peut également obtenir l'autorisation de changer de lancer, en raison d'une blessure ou d'un handicap, conformément aux dispositions de la règle 4c.

Procédures de protestation/appeal

Règle 119. Le conseil d'administration de la ligue doit d'abord prendre une décision sur toutes les protestations, comme indiqué dans la règle 103b. Les protestations écrites sont déposées auprès d'un responsable de la ligue et doivent être déposées dans les délais :

1. 15 jours après le début de la série de quilles pendant la saison régulière.
2. 48 heures de :
 - (a) La fin d'un segment, lorsque la ligue joue une saison divisée.
 - (b) La date finale du calendrier de la ligue pour la compétition pendant les deux dernières semaines du calendrier de la ligue.
 - (c) Un match éliminatoire.

Si la protestation n'est pas confirmée par écrit, la série ou la décision est maintenue.

Les décisions concernant les protêts de la ligue doivent d'abord être prises par le conseil d'administration de la ligue, comme indiqué dans la règle 103b. Dans le cas des ligues de jeunes de la FCDQ sans conseil d'administration, la décision est prise par le responsable/superviseur de la ligue. La décision du conseil d'administration (ou de l'officiel/superviseur de la ligue) est maintenue à moins qu'un appel écrit ne soit déposé en temps utile auprès de l'association locale ou de la FCDQ.

NOTE : *Les protestations de la ligue reçues par les associations locales ou la FCDQ qui n'ont pas été initialement décidées par le conseil d'administration de la ligue (ou le responsable/superviseur de la ligue) seront renvoyées à la ligue pour une décision.*

Un appel d'une décision prise sur un protêt de la ligue par le conseil d'administration de la ligue ou l'association locale doit être déposé par écrit auprès de l'association locale ou de la FCDQ :

1. 15 jours de la notification pendant le calendrier régulier.
2. 48 heures lorsque la notification a lieu :
 - (a) Suite à une décision concernant la fin d'un segment lorsqu'une ligue joue une saison intermédiaire.
 - (b) Dans les deux dernières semaines du calendrier de la ligue ou après la fin du calendrier de la ligue.
 - (c) À la suite d'une compétition éliminatoire.

Les prix pour les positions concernées ne peuvent être distribués tant que la réclamation ou l'appel n'est pas résolu.

NOTE : *Une copie de l'appel doit être déposée auprès d'un responsable de la ligue.*

Matches de position

Règle 120. Une règle peut être adoptée pour inclure les matches de position dans l'horaire. Les équipes sont jumelées en fonction de leur classement dans la ligue et les parties jouées comptent comme gagnées et perdues. Les égalités pour les paires de positions seront déterminées par le nombre total de quilles abattues sans handicap, sauf disposition contraire du règlement de la ligue.

NOTE : Lorsque des équipes se sont trompées d'adversaire, la ou les parties sont considérées comme ayant été jouées.

Frais de ligue

Règle 121. Les frais de la ligue sont constitués du total payé pour le jeu de quilles, du fonds des prix et de tout autre montant voté par la ligue. Tous les frais de la ligue, y compris les frais d'inscription ou de parrainage, sont décidés par la ligue. (Voir la règle 115b, Non-paiement des frais de la ligue).

Questions fréquemment posées – Règle 121.

121/1 Qui est responsable des frais de ligue lorsqu'une équipe ne parvient pas à trouver un quilleur pour combler un poste vacant ?

Lorsqu'un poste est vacant dans une équipe pendant une période prolongée et que l'équipe a fait de sérieux efforts pour obtenir un membre mais n'y parvient pas, cela devient un problème de ligue et pas seulement un problème d'équipe. Dans cette situation, le conseil d'administration doit accepter d'absorber la pénurie causée par la vacance. Tous les membres de la ligue devraient être encouragés à aider à recruter des quilleurs pour combler les postes vacants.

121/2 On m'a dit que mon fils doit payer les frais de ligue chaque semaine même s'il est absent. Cela est-il autorisé dans une ligue de jeunes ?

La ligue peut avoir cette exigence ; cependant, si une ligue souhaite le faire, nous recommandons que les règles de la ligue indiquent clairement le montant spécifique des frais qui doivent être payés sur une base hebdomadaire. Si un membre de la ligue est en retard dans le paiement de ses frais, la ligue a le pouvoir de lui interdire de jouer dans la ligue jusqu'à ce que les arriérés soient payés.

Jeunesse de la FCDQ: Lorsqu'un droit de récompense est perçu dans le cadre des frais de la ligue, il doit être restitué à 100 % aux membres de la ligue sous forme de trophées ou d'autres récompenses acceptables (voir règle 100k).

Réunions

Règle 122. Les règles sont adoptées lors d'une réunion précédant le début du calendrier de la ligue par le conseil d'administration, à moins que la ligue ne choisisse de faire adopter ses règles par les participants de la ligue. Après le début du calendrier de la ligue, une modification des règles de la ligue et de la liste des prix (récompenses) approuvée ne peut être effectuée qu'avec le consentement écrit de chaque capitaine d'équipe ou représentant désigné.

Tous les responsables de la ligue sont élus chaque saison par le conseil d'administration, à moins que les règles de la ligue ne confèrent cette autorité aux participants généraux de la ligue. Les élections doivent avoir lieu lors d'une réunion tenue avant la distribution des prix de la ligue, à moins que le conseil d'administration de la ligue ne décide qu'elles doivent avoir lieu avant le début du calendrier de la ligue.

Le secrétaire doit informer les membres ou les capitaines d'équipe de toutes les réunions de la ligue. Le quorum doit être atteint. Les votes par correspondance et par procuration ne sont pas acceptés, et seuls les membres présents sont autorisés à voter.

Procédures relatives au handicap (jeu)

Le handicap est un moyen de placer les joueurs et les équipes ayant des degrés de compétence différents sur une base aussi équitable que possible pour leur compétition les uns contre les autres. La FCDQ recommande d'utiliser des pourcentages de handicap plus élevés pour des matchs plus équilibrés.

Exemple, avec un handicap basé sur 80 % de 200 : (Toutes les fractions sont supprimées lors de la détermination du handicap).

	Équipe A		Équipe B
Jill	160 + 32 = 192	Scott	124 + 60 = 184
Barbara	155 + 36 = 191	Pam	122 + 62 = 184
Paul	140 + 48 = 188	Eric	132 + 54 = 186
Juanita	146 + 43 = 189	Jennifer	141 + 47 = 188
Adam	167 + 26 = 193	Mike	160 + 32 = 192
	768 + 185 = 953		679 + 255 = 934

Avec un handicap de 80%, l'équipe A a un avantage de 19 quilles sur l'équipe B. En basant le handicap sur 80% de 200, il serait difficile pour l'équipe B de gagner la partie. Si les membres de l'équipe A devaient jouer leur moyenne, il faudrait que les membres de l'équipe B dépassent leur propre moyenne d'au moins 19 quilles pour gagner la partie.

Exemple, avec un handicap basé sur 100 % de 200 :

Équipe A		Équipe B	
Jill	160 + 40 = 200	Scott	124 + 76 = 200
Barbara	155 + 45 = 200	Pam	122 + 78 = 200
Paul	140 + 60 = 200	Eric	132 + 68 = 200
Juanita	146 + 54 = 200	Jennifer	141 + 59 = 200
Adam	167 + 33 = 200	Mike	160 + 40 = 200
	768 + 232 = 1000		679 + 321 = 1000

Si le handicap est basé sur 100 % de 200, les chances de l'équipe B de gagner le jeu seraient plus réalistes. Le jeu devient un concours où le nombre de quilles est supérieur à la moyenne.

Étant donné que les règles de la FCDQ stipulent que les parties avec handicap inclus doivent être éligibles pour les prix de ligue, sauf si la ligue en décide autrement, des problèmes peuvent survenir lorsque le handicap est basé sur la différence des moyennes des deux équipes en compétition. La FCDQ recommande que les ligues avec handicap utilisent la méthode de handicap individuel ou par équipe, de sorte que les deux équipes d'un match bénéficient du handicap. Voir les règles 100e et 607 pour les règles qui régissent les ligues de handicap.

Méthode individuelle de handicap

Fixez un nombre 'scratch' plus élevé que la moyenne d'entrée de tout joueur de la ligue et décidez du pourcentage à utiliser pour le calcul du handicap. Les handicaps individuels des joueurs sont additionnés pour obtenir le handicap de l'équipe. Dans l'exemple suivant, 100 % de 200 est utilisé.

	Moyenne actuelle	Handicap 100% de 200	
Kathy.....	130	70	
Linda.....	140	60	(200 minus average
Ashley.....	125	75	X 100% equals
Keith.....	135	65	bowler's handicap.)
Ed.....	170	30	
		300	Handicap de l'équipe

Méthode de handicap par équipe

Fixez un nombre de points 'scratch' supérieur à la moyenne d'entrée de toute équipe de la ligue et décidez du pourcentage à utiliser dans le calcul du handicap. Les moyennes réelles des joueurs sont additionnées pour déterminer la moyenne de l'équipe. Dans l'exemple suivant, 100 % de 800 est utilisé.

Équipe C		Équipe D	
Kathy.....	130	Justin.....	137
Linda.....	140	Theresa.....	130
Ashley.....	125	Sara.....	131
Keith.....	135	Todd.....	120
Ed.....	170	Frank.....	167
	700		685
Handicap	100	Handicap	115

Le handicap pour l'équipe C : 800 'scratch' - 700 moyenne de l'équipe est de 100 X 100% = 100 quilles de handicap pour chaque jeu.

Le handicap pour l'équipe D : 800 'scratch' - 685 de moyenne par équipe soit 115 X 100% = 115.

Moyennes d'entrée

La ligue décide par règlement du nombre de parties nécessaires pour établir une moyenne. Lorsque les joueurs ont déjà joué dans une ligue, la ligue peut utiliser ces moyennes comme moyennes

d'entrée pour calculer le handicap lors de la première nuit de compétition ou jusqu'à ce qu'ils aient établi une moyenne basée sur la règle de la ligue.

Pour les nouveaux joueurs qui n'ont pas d'expérience antérieure de la ligue ou de moyenne, la ligue peut :

1. les handicaper à partir d'un chiffre fixe, par exemple 100 jusqu'à ce qu'ils aient établi une moyenne basée sur la règle de la ligue, ou
2. Utiliser un handicap "rétroactif", calculé après les trois premières parties du quilleur, à appliquer à cette série et à la série suivante à laquelle le quilleur participe.

Calcul des moyennes

Les moyennes individuelles de tous les joueurs de la ligue doivent être basées sur le nombre réel de quilles. Toute quille supplémentaire en plus de la moyenne individuelle doit être ignorée. (Voir règle 118a.) Le relevé des moyennes individuelles ne peut pas inclure les scores des absents ou le handicap.

La moyenne d'une équipe est la moyenne actuelle combinée de chaque quilleur de l'équipe.

Service informatique des moyennes

Même si une ligue utilise un service de secrétariat informatisé, un secrétaire devrait être élu pour siéger au conseil d'administration de la ligue et pour se conformer aux obligations décrites dans la règle 102e. Le maintien des moyennes n'est que l'une des tâches du secrétaire détaillées dans la règle.

Il n'est pas nécessaire que le secrétaire de la ligue tienne un registre des moyennes distinct pour chaque membre de la ligue. Le service de secrétariat fournit les informations requises sur les moyennes conformément au règlement. Le secrétaire doit conserver une copie de la feuille de classement hebdomadaire pour les dossiers de la ligue, qui fournira des données à jour sur la moyenne de chaque quilleur.

L'impression de la feuille de classement hebdomadaire devrait être acceptée comme un enregistrement valide de la moyenne de la ligue et les moyennes pourraient être vérifiées à partir de celle-ci. Si un quilleur a une question sur sa moyenne, les feuilles récapitulatives pourraient être vérifiées avec la feuille de classement hebdomadaire pour déterminer si les séries et les parties appropriées ont été inscrites.

Substitutions en cours d'une partie

Si un quilleur devient invalide ou qu'une urgence survient pendant une partie, un remplacement peut être effectué conformément à la règle 108a. Le score combiné compterait pour le jeu de l'équipe, mais ne serait pas crédité à la moyenne de l'un ou l'autre des joueurs, sauf disposition contraire de la règle de la ligue.

Dans une ligue à handicap, le handicap devrait être ajusté. Chaque quilleur reçoit 1/10 de son handicap de jeu pour chaque carreau joué. Par exemple, si le joueur initial a joué sept carreaux, le handicap est de 7/10 de son handicap de jeu simple et de 3/10 du handicap du remplaçant. Dans les ligues utilisant la méthode de handicap par équipe, la même procédure est utilisée. Le handicap de l'équipe est calculé avec le joueur initial puis avec le remplaçant dans l'alignement, et le handicap utilisé est basé sur le nombre de carreaux joués par chaque joueur.

Lorsqu'un remplaçant n'est pas disponible, on utilise 1/10 du score du membre régulier absent et le handicap reste le même.

Si le quilleur qui n'a pas pu terminer la partie était un remplaçant, le score d'absence du membre régulier est utilisé.

Chapitre V

Désignation de l'état des allées

Introduction

Les ligues et les tournois seront tenus de certifier/sanctionner en utilisant une désignation de condition d'allée basée sur la définition de chaque condition comme indiqué dans la règle 200a.

Types

Règle 200a. Chaque compétition doit choisir l'une des désignations suivantes lorsqu'il certifie/sanctionne une compétition :

1. Sport

- a) Le rapport d'état des voies est généralement de 4:1 ou moins ; ou
- (b) Les moyennes établies dans une ligue sont généralement de 20 quilles ou moins que celles obtenues dans des conditions normales ou internes.

2. Défi

- (a) Le rapport entre l'état des voies est en général le rapport entre le sport et les conditions standard/de la maison ; ou
- b) le concours choisit d'utiliser une condition autre que la condition standard/la condition de maison du centre ; ou
- (c) La compétition utilise à la fois un sport et l'état standard/maison du centre pendant la saison ; ou
- (d) Les moyennes établies dans une ligue ou généralement 10 quilles ou moins que celles jouées dans une condition standard/maison.
- (e) Standard/De la maison - Condition appliquée par le centre de quilles qui favorise les scores et les moyennes élevés.

Question fréquemment posée – Règle 200a.

200a/1 Notre ligue utilisera la condition de la maison du centre pendant la première moitié de la saison et une condition Sport pour la deuxième moitié. Dois-je certifier la ligue avec les conditions standard/maison et Sport ?

Une ligue ne peut être certifiée qu'à la condition d'avoir une seule piste. Une ligue pour une saison complète utilisant à la fois les conditions standard/maison et/ou Sport ou Défi doit choisir l'appellation Défi sur la demande de certification de la ligue. Les quilleurs de cette ligue auront une moyenne de Défi qui doit être convertie en utilisant le tableau de conversion sur BOWL.com lors de l'inscription aux événements nécessitant une moyenne standard.

Toutefois, une ligue utilisant la condition standard/de la maison pour une moitié de la ligue et une condition Sport ou Défi pour l'autre moitié peut être certifiée comme deux ligues distinctes. Si une ligue choisit cette option, deux demandes de ligue distinctes doivent être déposées et la condition des allées correspondante pour chaque moitié doit être vérifiée. Les quilleurs auront une norme et une moyenne Sport ou Défi lorsque cette option est choisie.

Désignation de ligue

Règle 200b.

1. La FCDQ se réserve le droit de modifier une désignation lorsque les données reçues reflètent que le concours a été désigné de manière incorrecte.
2. Le président et le secrétaire de la ligue seront informés par écrit du changement de désignation. Un responsable de la ligue peut faire appel du changement de désignation dans les 15 jours suivant la date de l'avis en soumettant un appel écrit au bureau national de la FCDQ à l'attention du département des règlements.

Conversion d'une moyenne

Règle 201a. Lors d'une compétition on peut convertir des moyennes lorsqu'un joueur de quilles n'a pas de moyenne établie sur l'état de l'allée, comme l'exige le règlement de la compétition. Lors de la conversion des moyennes, celle-ci ne peut être réajustée à un niveau inférieur à la table de conversion correspondante.

Rien dans la règle 201 ne remplace le pouvoir le directeur d'une compétition d'augmenter la moyenne convertie du quilleur avant de jouer aux quilles.

Question fréquemment posée – Règle 201a.

201a/1 Les tableaux de conversion peuvent-ils être utilisés pour convertir les moyennes du standard au sport ou du standard au défi ou sont-ils seulement précis lors de la conversion des moyennes au standard ?

Oui, les tableaux peuvent être utilisés pour convertir les moyennes vers le haut en standard ou vers le bas en Sport ou Défi. La FCDQ a mené d'immenses recherches pour déterminer si les tableaux de conversion étaient exactes dans les deux sens et les données montrent que les tableaux peuvent être utilisés pour convertir vers un niveau plus haut ou plus bas.

Moyennes pour la condition Standard/Maison

Règle 201b. Un quilleur dont la moyenne est établie dans une condition standard/maison joue aux quilles dans une compétition qui exige :

1. Une moyenne standard/maison, aucune conversion par le joueur n'est requise.
2. Une moyenne sportive, la compétition peut convertir la moyenne du quilleur à la baisse avant la participation en utilisant le tableau de conversion.

Moyennes pour les conditions Sport et Défi

Règle 201c.

1. Dans une compétition exigeant une moyenne standard/maison :
 - (a) Un quilleur qui n'a que des moyennes établies sur une condition sport ou défi doit convertir sa moyenne de sport et/ou de défi en une moyenne standard en utilisant le tableau de conversion approprié et s'inscrire avec la moyenne convertie la plus élevée.
 - (b) Un quilleur dont les moyennes ont été établies dans des conditions standard ou sport et défi, aucune conversion des moyennes n'est requise et le joueur de quilles entrera avec la moyenne la plus élevée.
2. Dans les compétitions exigeant des moyennes sportives, un joueur de quilles doit s'inscrire avec sa moyenne sportive ou de défi la plus élevée.

Questions fréquemment posées – Règle 201c.

201c/1 Si un quilleur ne joue que dans une ligue qui utilise une condition conforme à la norme Sport ou Challenge, comment convertit-il la moyenne pour une compétition standard de ligue ou de tournoi ?

Dans le but d'équilibrer la compétition, des tableaux de conversion des moyennes ont été élaborés pour les joueurs qui ont SEULEMENT une moyenne établie sur la condition Sport ou Challenge. Ces tableaux peuvent être consultés sur BOWL.com. Pour convertir la moyenne, le quilleur localise la moyenne établie dans la ligue Sport ou Challenge sur le tableau correspondant afin de déterminer la moyenne standard équivalente. Il s'agit de la moyenne qui doit être soumise pour des compétitions standard.

201c/2 Si un quilleur a deux moyennes, une dans une ligue utilisant des conditions conformes au sport et une autre dans des conditions conformes au défi et qu'il veut participer à une compétition qui exige une moyenne standard, quelle est la moyenne utilisée par le quilleur ?

Le quilleur est tenu de convertir sa moyenne de quilles dans les conditions du sport en une condition standard en utilisant le tableau de conversion standard. Le joueur doit également convertir sa moyenne de quilles dans une condition de défi en utilisant le tableau de conversion de défi en standard. Une fois que les deux moyennes ont été converties, le quilleur choisira la plus élevée des deux moyennes converties et participera à la compétition avec cette moyenne.

201c/3 Si j'ai à la fois une moyenne Sport ou Défi et une moyenne Standard, dois-je convertir la moyenne en standard pour déterminer la moyenne que je dois utiliser ?

Non, pour déterminer la moyenne utilisée, vous prenez la plus élevée des deux moyennes sans convertir la moyenne Sport ou Défi. Lorsqu'un quilleur a une moyenne standard, il n'est pas nécessaire de convertir en moyenne Sport ou Défi.

Moyennes Sport ou Défi réajustées à Standard

Le tableau de conversion Sport et Défi est utilisé pour convertir la moyenne Sport ou Défi d'un quilleur à une moyenne Standard et vice et versa. Le tableau de conversion n'est pas considéré comme étant une 'réévaluation' du quilleur. Son objectif est de permettre un réajustement équitable afin que la moyenne de départ du quilleur est celle qui sera attendue sur les conditions des allées dans une ligue ou un tournoi.

Sport	Défi	Standard	Sport	Défi	Standard	Sport	Défi	Standard
110	110	110	151	160	173	191	206	220
111	111	112	152	162	175	192	207	221
112	113	114	153	163	176	193	208	222
113	114	116	154	164	177	194	209	223
114	115	117	155	165	178	195	210	224
115	116	119	155	165	179	196	211	225
116	118	121	156	167	180	197	212	226
117	119	122	157	167	181	198	214	227
118	120	124	158	168	182	199	214	227
119	122	126	159	170	184	200	215	228
120	123	127	160	171	185	201	216	229
121	124	129	161	172	186	202	217	230
122	125	130	162	173	187	203	218	231
123	126	132	163	175	189	204	219	232
124	128	134	164	176	190	205	220	233
125	129	135	165	177	191	206	221	234
126	130	137	166	178	192	207	223	235
127	131	138	167	180	194	208	223	235
128	133	140	168	181	195	209	224	236
129	134	141	169	181	196	210	225	237
130	135	143	170	182	197	211	226	238
131	136	144	171	183	198	212	227	239
132	138	146	172	184	199	213	227	239
133	138	147	173	186	201	214	229	240
134	140	149	174	187	202	215	230	241
135	141	150	175	188	203	216	231	242
136	142	152	176	189	204	217	232	243
137	143	153	177	190	205	218	232	243
138	145	155	178	191	206	219	233	244
139	146	156	179	192	207	220	234	245
140	147	158	180	193	208	221	235	246
141	148	159	181	195	210	222	235	246
142	150	161	182	196	211	223	236	247
143	151	162	183	197	212	224	237	248
144	152	164	184	199	213	225	237	248
145	153	165	185	200	214	226	238	249
146	154	166	186	201	215	227	239	250
147	156	168	187	202	216	228	239	250
148	157	169	188	203	217	229	240	251
149	158	170	189	204	218	230	+11 pins	+22 pins
150	159	172	190	205	219			

Remarque : Si vous convertissez une moyenne de Standard à Défi et que vos moyennes ne sont inscrites, ajoutez une (1) quille et convertissez. Par exemple, une moyenne Défi de 174 se convertira à une moyenne Défi de 163 et une moyenne Standard de 189. Si la moyenne est inscrite à deux reprises, convertir la moyenne la plus élevée des moyennes Sport ou Défi. Par exemple, une moyenne Défi de 214 se convertit à une moyenne Sport de 199 et une moyenne Standard de 227.

Chapitre VI Tournois de la FCDQ

Définition

Règle 300a. Un tournoi est une compétition, autre qu'une ligue, dans laquelle se joue le jeu des dix quilles. La compétition peut comprendre une ou plusieurs épreuves. Lorsque deux ou plusieurs épreuves sont organisées, un champion toutes épreuves peut être déterminé sur la base du total des quilles marquées dans ces épreuves. Le nombre total de quilles déterminera les champions et les autres gagnants dans chacune des épreuves, sauf si un autre système, basé sur le nombre de quilles au mérite, est indiqué dans le règlement du tournoi.

Qualifications d'un tournoi

Règle 300b. Sur demande à la FCDQ, un certificat de tournoi sera délivré à condition qu'il nous parvienne :

1. Une copie du formulaire d'inscription, des règles du tournoi et du matériel publicitaire est soumise avec la demande de tournoi avant le début du tournoi, la FCDQ déterminera le montant de la couverture, le cas échéant, pour les demandes de tournoi reçues après le début du tournoi.

NOTE : La FCDQ suggère que ces points soient soumis à l'avance sous forme de projet pour examen par la FCDQ.

1. Le tournoi se compose de deux ou plusieurs équipes ou d'un tournoi individuel de deux ou plusieurs participants.

2. Les allées utilisées sont certifiées par la FCDQ pour la saison en cours.

3. La compétition entre les participants d'une épreuve, à l'exception de toutes les épreuves, se déroule dans le même établissement. Lorsqu'une épreuve est scindée en deux ou plusieurs divisions, la compétition dans chaque division se déroule dans le même établissement.

La notification qu'un tournoi est sanctionné, ainsi que les dates de début et de fin, seront envoyées aux associations locales concernées. Un certificat ne sera pas délivré pour un tournoi lorsque les scores réalisés dans différents établissements de bowling sont comparés pour obtenir des prix dans une liste commune.

Un certificat de tournoi peut être refusé si le tournoi n'est pas conforme aux règles de la FCDQ, et/ou si la valeur des prix offerts ou garantis, ou le nombre de prix offerts sont faussement représentés.

Questions fréquemment posées – Règle 300b.

300b/1 Mon tournoi commence demain. Puis-je quand même faire certifier mon tournoi par la FCDQ ?

Oui, vous pouvez faire une demande de certification jusqu'à la date de début du tournoi sur tenpincanada.com.

300b/2 La certification d'un tournoi par la CTF a-t-elle un coût ?

Non, il n'y a pas de frais pour certifier votre tournoi auprès de la FCDQ.

300b/3 Je veux organiser un tournoi chaque mois ; dois-je certifier chaque tournoi séparément ?

Vous pouvez certifier chaque tournoi séparément ou vous pouvez demander une certification de tournoi complète pour couvrir l'ensemble du tournoi. Pour demander une certification complète, toutes les dates et tous les centres seront inscrits.

Éligibilité à un tournoi

Règle 300c. Tous les participants à un tournoi doivent se qualifier selon les règles du tournoi. Tous les tournois, à l'exception des tournois de soutien moral (règle 301), doivent exiger que tous les participants soient inscrits à la FCDQ ou ils peuvent établir leur éligibilité comme suit :

1. **INSCRIPTION D'AFFILIÉ :** Une personne peut demander l'inscription d'un affilié en payant les frais d'affiliation comme indiqué dans le manuel des politiques nationales de la FCDQ.

2. **FRAIS DE PARTICIPATION :** Le paiement des frais de participation tel que décrit dans le manuel des politiques nationales de la FCDQ donne le droit au participant de participer à ce tournoi spécifique seulement et soumet le quilleur aux règles et à la juridiction de la FCDQ pour ce tournoi. (Voir la règle 300d des jeunes de la FCDQ, point 2 pour les frais de participation des jeunes de la FCDQ).

Seuls les participants inscrits à la FCDQ avant de jouer dans le tournoi sont éligibles pour les récompenses de la FCDQ. Le formulaire de frais de participation/inscription d'affilié énumérant les noms, adresses et dates de naissance de ceux qui paient les frais de participation au tournoi doit être envoyé au bureau national de la FCDQ avec les rapports post-tournoi et un chèque ou mandat-poste pour couvrir les frais.

REMARQUE : Voir la règle 13 pour l'exigence du consentement parental pour les élèves non mariés du primaire ou du secondaire âgés de moins de 18 ans.

Admissibilité au tournoi des jeunes de la FCDQ

Règle 300d. La direction d'un tournoi peut établir l'éligibilité des jeunes de la FCDQ sous l'une des conditions suivantes et les règles d'éligibilité doivent être portées sur les formulaires d'inscription :

1. Limiter l'entrée aux seuls participants inscrits aux tournois pour jeunes de la FCDQ.
2. Limiter l'entrée aux jeunes participants enregistrés de la FCDQ et aux participants non enregistrés qui paient des frais de participation au tournoi tel que décrit dans le manuel des politiques nationales de la FCDQ.

3. Accepter une personne qui demande l'inscription d'un jeune affilié de la FCDQ en payant les cotisations d'affiliation comme indiqué dans le manuel des politiques nationales de la FCDQ.

4. **Un jeune quilleur qui joue dans une ligue de jeunes ou qui joue dans une ligue de jeunes et une ligue d'adultes doit avoir participé à au moins deux tiers (2/3) du calendrier des jeunes au moment du jeu, afin de pouvoir participer à un tournoi de jeunes de la FCDQ.** Seuls les participants qui sont des jeunes inscrits à la FCDQ avant de jouer dans le tournoi sont éligibles pour les récompenses des jeunes de la FCDQ. Le formulaire de frais de participation/inscription d'affilié énumérant les noms, adresses et dates de naissance de ceux qui paient les frais de participation au tournoi doit être envoyé au bureau national de la FCDQ avec les rapports post-tournoi et un chèque ou mandat pour couvrir les frais.

Tournoi de soutien moral

Règle 301. Un tournoi organisé par une seule organisation civile, fraternelle, de bienfaisance, militaire, syndicale ou religieuse peut donner lieu à la délivrance d'un certificat de soutien moral :

1. Qu'il réponde à toutes les exigences de la règle 300b.
2. L'inscription est limitée aux personnes affiliées à l'organisation qui organise le tournoi.
3. Toute personne suspendue ou dont l'inscription à la CTF ou à l'USBC a été refusée ne sera pas autorisée à participer.

À la discrétion de la FCDQ, un tournoi peut se voir accorder un statut de soutien moral lorsque :

1. La participation est limitée à des individus ou des groupes spécifiques ; ou,
2. Une compétition internationale est prévue pour les quilleurs non desservis par la CTF, à condition que l'équipement soit conforme aux spécifications de l'USBC.

Les participants inscrits à la FCDQ peuvent jouer dans un tournoi de soutien moral de la FCDQ avec une reconnaissance de prix automatiquement étendue. Les participants non inscrits admissibles peuvent se qualifier pour la reconnaissance des récompenses de la FCDQ en achetant une carte d'inscription d'un affilié de la FCDQ avant leur participation.

Question fréquemment posée – Règle 301b.

301b/1 Je prévois d'organiser un tournoi pour les jeunes et je veux décerner des bourses d'études. Est-ce que cela me convient ?

Oui, tous les tournois de jeunes qui versent des bourses d'études doivent utiliser le programme SMART (Scholarship Management and Accounting Reports for Tenpins) pour toutes les bourses d'études.

Tous les fonds des bourses d'études doivent être envoyés au programme SMART au siège de la FCDQ dans les 30 jours suivant la fin du tournoi avec une liste des gagnants des bourses d'études.

Formats modifiés

Règle 302a. La FCDQ peut sanctionner des tournois dans lesquels un jeu de dix quilles modifié est joué.

Toutes les spécifications des équipements de la FCDQ s'appliqueront à une telle compétition, et les règles des tournois de la FCDQ s'appliqueront dans la mesure du possible.

La FCDQ peut autoriser des modifications ou des variations dans les formats de jeu d'équipe pour les besoins des événements d'exhibition, du jeu de quilles à la télévision ou des matchs éliminatoires résultant des compétitions des tournois de la FCDQ dans les rondes de qualification. Les résultats de ces événements doivent être inclus dans les programmes de prix ou de récompenses du tournoi. Seuls les scores des récompenses joués en utilisant le système de pointage standard des dix quilles tel que décrit dans la règle 3a sont admissibles aux récompenses de la FCDQ, les participants inscrits ne sont pas admissibles à une récompense basée sur leur moyenne.

NOTE : Pour les types et les descriptions des formats modifiés, voir le manuel des directeurs de tournois de la FCDQ.

Tournoi par correspondance

Règle 302b. Un tournoi par correspondance est un tournoi dans lequel les scores sont soumis par une compétition, un établissement de quilles ou une association, séparés ou identiques et sont comparés pour obtenir des prix dans une liste de prix commune. Tous les scores sont soumis au directeur du tournoi qui les enregistre et détermine le classement par équipe et/ou individuel. Tous les scores utilisés doivent provenir d'une compétition sanctionnée.

La FCDQ sanctionnera ces tournois à condition qu'ils soient organisés selon...

1. Toutes les spécifications de l'équipement de la FCDQ s'appliquent.
2. Toutes les règles des tournois de la FCDQ s'appliquent dans la mesure où elles sont applicables.
3. La demande doit désigner le tournoi comme un tournoi par correspondance.

Comme les scores utilisés dans la compétition par correspondance sont déjà reconnus dans la compétition sanctionnée dans laquelle ils sont effectivement joués, ils ne sont pas éligibles pour les récompenses nationales de la FCDQ ou la reconnaissance de la moyenne.

Tournois avec bourses d'études pour les jeunes de la FCDQ

Règle 302c. Tous les tournois de bourses d'études doivent déposer leurs prix dans le programme SAFE (Scholarship Awards for Education) de la FCDQ, sauf autorisation contraire de la FCDQ **et il n'y a aucune exception à cette règle.**

Toute demande de participation à un tournoi pour jeunes de la FCDQ doit contenir les éléments suivants :

1. Une liste des prix des bourses d'études attribuées.
2. Les règles du tournoi et les formulaires d'inscription.
3. Le nom de l'administrateur de la bourse.
4. Comment les bourses seront gérées.

Dans les 30 jours suivant la fin du tournoi, la direction doit :

1. Faire parvenir tous les fonds qui seront administrés par le programme SAFE de la FCDQ au bureau national de la FCDQ.
2. Si les fonds de la bourse ne sont pas administrés dans le cadre du programme SAFE de la FCDQ, les fonds doivent être déposés dans un compte de bourse séparé nécessitant deux (2) signatures pour les retraits.
3. Fournir des informations sur la façon de demander des fonds aux gagnants et au directeur de l'association locale de la FCDQ.
4. Transmettre toutes les informations requises par la règle 311(2).

Compétition Adultes/Jeunes

Règle 302d. Un tournoi de bienfaisance parents/enfants ou adultes/jeunes peut adopter une règle permettant de faire correspondre le score d'un adulte à celui de plusieurs jeunes afin de déterminer les totaux des doubles. Lorsqu'elles sont autorisées, toutes les inscriptions doivent être soumises,

avec les frais correspondants, avant la participation de l'adulte. Le cas échéant, un handicap sera ajouté.

Compétition pro-am

Règle 303. Les tournois de type "Pro-am" organisés au profit d'une organisation caritative, ou en liaison avec un tournoi de la FCDQ, peuvent se voir accorder un certificat dans les conditions suivantes :

1. Les participants qui sont identifiés comme professionnels par la direction du tournoi ne peuvent participer l'attribution des prix ou récompenses des amateurs.
2. Le score du professionnel ou du membre de l'organisation compte avec le score de chaque amateur désigné.
3. Toutes les autres règles de la FCDQ s'appliquent à la compétition, y compris les exigences de compte rendu du tournoi.

Un format de style pro-am dans lequel le nombre de quilles est concédé soit à l'amateur soit au professionnel peut être sanctionné par la FCDQ en tant que format modifié.

Direction

Règle 304. La direction du tournoi a le contrôle de toutes les parties techniques du fonctionnement du tournoi, y compris la rédaction du programme et de la liste des prix. En outre, la direction du tournoi dispose des pouvoirs suivants

1. Adopter et appliquer les règles du tournoi, à condition qu'elles ne soient pas en conflit avec les règles de la FCDQ.
2. Décider de tous les litiges, plaintes ou protestations concernant les règles de la FCDQ ou du tournoi, ou les appels de la décision du personnel du tournoi.
3. Pour décider de toute question concernant le fonctionnement du tournoi, lorsqu'elle n'est pas en contradiction avec les règles du tournoi ou les règles de la FCDQ.
4. Accepter ou rejeter tout participant.

La décision de la direction du tournoi sera finale, sauf si un appel est fait à la FCDQ nationale pour un examen plus approfondi. (Voir la règle 329 pour les procédures d'appel).

5. Un directeur de tournoi est la personne inscrite sur la sanction du tournoi de la FCDQ. Le gérant doit être un participant inscrit de la FCDQ.

Questions fréquemment posées – Règle 303.

303/1 Après avoir reçu ma certification de tournoi, j'ai constaté qu'il était nécessaire de modifier mon règlement imprimé. Que dois-je faire ?

S'il s'avère nécessaire d'apporter des modifications aux règles, vous pouvez modifier les règles de votre tournoi à tout moment avant le début de la compétition. Les modifications doivent être affichées de manière bien visible dans la zone d'inscription/enregistrement et figurer dans les annonces faites avant chaque équipe.

303/2 Après avoir examiné ma certification pour le tournoi, un conflit est apparu concernant les dates prévues pour le tournoi. Que dois-je faire si les dates du tournoi et/ou le centre où le tournoi est prévu doivent être modifiés ?

Tant que le tournoi n'a pas encore commencé, les changements peuvent être effectués en ligne ou vous pouvez contacter le bureau national de la FCDQ à ctf@tenpincanada.com.

303/3 Je dois disqualifier un quilleur pour une infraction aux règles du tournoi. Que dois-je faire ?

En cas de violation nécessitant la disqualification d'une personne ou d'une équipe, la procédure suivante doit être suivie :

- a. La disqualification doit être notifiée par écrit au(x) capitaine(s) de la personne ou de l'équipe.
 - b. La lettre doit indiquer le(s) motif(s) de la disqualification.
 - c. La lettre devrait informer l'individu (s) qu'ils ont le droit de faire appel par écrit à la FCDQ. (Voir les modèles de lettres pour la règle 319a-2, la règle 319a-3, la règle 319d et/ou la règle 319e sur tenpincanada.com).
- Le paiement des prix concernés doit être retenu jusqu'à ce que la FCDQ l'ait fait :
- a. Notifié le tournoi qu'un appel en temps opportun n'a pas été déposé ; ou
 - b. Résolution d'un recours introduit dans les délais.

Autorité du capitaine de l'équipe

Règle 305. Le capitaine est le représentant de l'équipe et est responsable de l'alignement et de la conduite de l'équipe lors du tournoi.

L'acceptation d'une inscription par la direction du tournoi constitue un accord par le capitaine au nom de l'équipe de se conformer à toutes les règles de la FCDQ et du tournoi. De plus, le capitaine doit :

1. Payer chaque membre de l'équipe dans les 30 jours suivant la réception des prix en argent conformément aux accords verbaux ou écrits.
2. Déterminer qui joue dans l'équipe lors de l'épreuve par équipe. Si le capitaine remplace un joueur initialement inscrit dans l'épreuve par équipe, il doit en informer suffisamment à l'avance le joueur remplacé. Si ce joueur a payé les frais d'inscription, il doit être remboursé, mais toute dette peut être refusée.
3. Si, avant de jouer aux quilles, le capitaine demande un remplacement dans l'épreuve en double et/ou en simple, le joueur initialement inscrit doit accepter d'être remplacé.
4. Le capitaine ou un représentant autorisé peut remplacer tout membre de l'équipe qui n'est pas en mesure d'assister ou de participer à l'heure prévue.
5. Le capitaine d'une équipe inscrite à un tournoi ne peut être retiré, sauf en cas de violation des règles ou de manquement à l'obligation de se présenter à l'heure prévue.

Frais et récompenses (prix attribués)

Règle 306. La direction d'un tournoi de la FCDQ doit annoncer les frais séparément par événement sur le formulaire d'inscription et le matériel publicitaire comme suit :

1. Prix (ou récompenses) Frais.
2. Frais de dépenses.
3. Total, par participant, par événement.

Des frais de prix et des frais de dépenses pour tous les événements et les caractéristiques spéciales peuvent être facturés, mais doivent être indiqués séparément. Ces frais ainsi que d'autres collectes pour pouvoir participer, comme les dons, les abonnements ou les frais de banquet, doivent être indiqués sur le formulaire d'inscription et le matériel publicitaire. Les frais de participation doivent servir à couvrir les frais de fonctionnement du tournoi et peuvent être utilisés pour compléter le programme de récompenses du tournoi.

Tous événements (All events)

Règle 307. Les participants à un tournoi peuvent se voir imposer un droit optionnel pour un concours "tous événements" lorsque deux ou plusieurs événements sont prévus ou lorsque deux ou plusieurs tournois sont organisés sous la même direction. Lorsqu'une taxe tous événements est facturée, les dispositions suivantes s'appliquent :

1. Des frais de participation peuvent être facturés pour la participation à un concours facultatif 'toutes épreuves' lorsqu'ils sont conformes aux exigences de la règle 306.
2. Les frais "tous événements" doivent être payés avant la date de clôture annoncée pour les inscriptions ou avant que le participant ne joue à l'un des tournois, selon la première éventualité.
3. Une inscription "tous événements" peut être transférée si le transfert est effectué avant que l'un des joueurs concernés n'ait participé à l'une des épreuves du tournoi.
4. La distribution des prix doit être conforme à la formule prescrite pour le paiement des prix de position régulière et le ratio de retour doit être d'au moins un pour 20 ou une fraction majeure de celui-ci, à moins que le règlement du tournoi ne stipule un autre ratio de prix. Lorsqu'un trophée ou une récompense, autre qu'une récompense en espèces, est offert pour le championnat toutes épreuves, le quilleur qui se classe premier dans toutes les épreuves a droit à la récompense même s'il n'a pas payé la taxe optionnelle. Dans ce cas, le trophée ou la récompense ne peut pas être considéré comme faisant partie du fonds des prix toutes épreuves et doit être acheté auprès d'autres fonds.

Évènements spéciaux

Règle 308. Des frais peuvent être facturés pour un ou plusieurs événements spéciaux facultatifs, à condition que ces événements soient ouverts à tous les participants du tournoi. Des frais de participation peuvent être facturés pour la participation à un concours de reportages spéciaux facultatifs lorsqu'ils sont publiés conformément aux exigences de la règle 306. La distribution des prix des particularités doit être conforme à la formule prescrite pour le paiement des prix des positions régulières, et le ratio de rendement doit être d'au moins un pour 20 ou une fraction majeure de ce ratio, à moins que le règlement du tournoi ne prévoie un autre ratio de prix.

Distribution de la bourse des prix

Règle 309. Le sponsor et la direction d'un tournoi de la FCDQ s'engagent à ce que tous les fonds fournis par la partie des frais d'inscription désignée comme prix, mais n'incluant pas les intérêts y afférents, soient détenus en fiducie pour le bénéfice exclusif des participants au tournoi. Ces fonds ne peuvent être utilisés à d'autres fins.

Tous les prix collectés lors d'une épreuve ou d'une division d'une épreuve doivent être restitués aux participants à cette épreuve ou division, sauf si le remplacement ou la correction des moyennes nécessite un changement de classement. Dans ce cas, les prix seront distribués de manière à refléter le nombre réel de participants à l'événement ou à la division de l'événement.

En outre, la FCT peut, à sa discrétion, exiger une caution ou, à la place, une assurance satisfaisante que les obligations du fonds des prix seront respectées.

Les exigences suivantes en matière de fonds de prix s'appliquent, à moins qu'il n'en soit prévu autrement dans le règlement du tournoi :

1. Le prix de la dernière place, y compris ceux payés pour chaque dernière place ex aequo, doit être au moins égal au montant des frais de prix de l'événement.
2. Dans les épreuves par équipe, en double et en simple, il y aura au moins un prix pour chaque tranche de 10 participants ou fraction majeure de celle-ci.
3. Si les prix spéciaux dépassent 25 % du montant des prix dans une épreuve ou une division d'une épreuve, et qu'un quilleur ou une équipe peut se qualifier à la fois pour un prix spécial et un prix de position, tous les prix gagnés par un quilleur ou une équipe comptent pour un prix dans la détermination du ratio d'un prix pour 10 inscriptions. Les prix spéciaux peuvent comprendre, sans s'y limiter, les éléments suivants
 - (a) Prix à gratter dans une épreuve avec handicap.
 - (b) Prix pour une seule partie.
 - (c) Des prix de groupe limités, tels que des prix de débutant, de catégorie moyenne, de sponsor et de week-end, etc. Les prix de groupe auxquels tous les participants à une épreuve peuvent prétendre ne sont pas définis comme des prix spéciaux.
4. Lorsqu'il y a 100 participants ou plus à une manifestation ou à une division d'une manifestation, la première place ou le montant dépensé à partir du fonds des prix pour un prix de première place ne doit pas dépasser 40 % du fonds total des prix. La deuxième place doit être égale à au moins la moitié de la première place ou du montant dépensé à partir du fonds des prix pour la première place.
5. Lorsque des prix spéciaux sont offerts et qu'une équipe ou une personne peut gagner une position et un prix spécial, le prix total versé pour la deuxième place doit être au moins égal à la moitié du total combiné de la première place et du prix spécial de plus grande valeur.

Règle 310. Présentement aucune règle.

Paiement des prix et rapport

Règle 311. Les conditions suivantes doivent être remplies par la direction du tournoi dans les 30 jours suivant la fin du tournoi :

1. Distribuer tous les prix, sauf si la FCDQ a autorisé un retard de paiement.
2. Soumettre les éléments suivants à la FCDQ :
 - (a) Une liste des prix avec le nom et le score de chaque gagnant et le prix attribué ;
 - (b) Un état financier énumérant toutes les recettes et les dépenses liées au prix.
 - (c) Les frais d'inscription et de participation des affiliés reçus et une liste de ceux qui paient ces frais. Dans le cas où des bourses d'études sont attribuées, se référer à la règle 302c.

Règles de l'inscription

Fermeture anticipée de l'inscription

Règle 312a. Si la date de clôture des inscriptions est antérieure au jour d'ouverture du tournoi, les dispositions suivantes s'appliquent :

1. Les capitaines des équipes et les participants doivent être informés à l'avance de l'heure et de la date de leur participation.
2. Toutes les inscriptions portant le cachet de la poste du premier jour ouvrable postal après la date de clôture des inscriptions seront acceptées. Les inscriptions supplémentaires pour une épreuve quelconque ne seront pas acceptées après cette date.

3. Si un programme n'est pas publié, une liste complète des participants doit être disponible pour examen sur demande.
4. La direction du tournoi ne peut pas indiquer dans le programme "partenaire", "réservé" ou un terme similaire au lieu d'une inscription d'équipe ou individuelle.

Fermeture des inscriptions avant la dernière séquence de jeu

Règle 312b. Lorsque la date de clôture des inscriptions est fixée avant l'heure prévue pour la dernière équipe, la direction du tournoi

1. Inclure dans le règlement les éléments suivants :
 - (a) L'heure exacte à laquelle la dernière équipe doit commencer ;
 - (b) L'heure exacte de la clôture des inscriptions.
2. Avoir les informations suivantes à disposition sur demande :
 - (a) Nombre d'inscriptions à ce jour ;
 - (b) Le meilleur score de chaque épreuve ou division dans chaque épreuve.

La direction du tournoi n'acceptera pas d'inscriptions supplémentaires après la clôture des inscriptions.

Submitting Entries

Règle 312c. L'acceptation d'une inscription écrite par la direction du tournoi pour un ou plusieurs événements régule le nombre de joueurs qui peuvent y participer. Le formulaire d'inscription doit contenir les noms des joueurs inscrits, et les frais requis doivent être entre les mains de la direction du tournoi avant la date de clôture des inscriptions ou l'heure à laquelle les participants doivent jouer, selon la première éventualité.

Règle 313. Présentement aucune règle.

Les dispositions ne peuvent être modifiées

Règle 314. Les dispositions dans lesquelles les inscriptions sont acceptées ne peuvent être changées ou modifiées après le début du tournoi, sauf indication contraire de la FCDQ. Cela comprend les frais d'inscription et les règles régissant la compétition.

Frais d'inscription gratuits ou réduits

Règle 315. Lorsqu'une inscription gratuite ou réduite est donnée, un montant égal au prix de cette inscription doit être versé par la direction dans le fonds des prix du tournoi.

Aucun remboursement de frais

Règle 316. Après réception d'une inscription et si les dates fixées par la direction du tournoi ne sont pas refusées avant la préparation du programme, les frais d'inscription ne peuvent pas être remboursés.

Participation multiple

Règle 317. Sauf si le règlement du tournoi en dispose autrement :

1. La participation à chaque événement est limitée à une seule fois.
2. Afin de pouvoir figurer plus d'une fois dans le palmarès des positions :
 - a) Épreuve par équipes de cinq et quatre joueurs. Au moins deux joueurs de l'alignement doivent être différents.
 - (b) Épreuve par équipe de trois joueurs et épreuve en double. Au moins un joueur dans l'alignement doit être différent.
3. Dans une épreuve individuelle, la même personne ne peut pas être placée plus d'une fois.
4. La première apparition du quilleur dans chaque épreuve compte dans le total de l'ensemble des épreuves.

Événements individuels

Règle 318. Dans les tournois individuels (en simple), un minimum de deux inscriptions constitue une équipe et ces inscriptions doivent jouer sur la même paire d'allées. Si un joueur joue seul en équipe, le score sera disqualifié.

Dispositions applicables pour les moyennes

Règle 319a. Les dispositions suivantes s'appliquent aux moyennes dans les tournois avec handicap ou classés, sauf si les règles du tournoi stipulent le contraire, à l'exception des moyennes de la ligue de la FCDQ qui sont acceptées. (Voir la règle 319c pour le calcul des moyennes).

1. Les moyennes individuelles doivent être basées sur un minimum de 21 matchs dans une ligue de la FCDQ. Dans le cas d'un tournoi de jeunes de la FCDQ, les moyennes individuelles doivent être basées sur un minimum de 9 jeux ou plus établis dans une ligue de jeunes de la FCDQ. Les moyennes établies dans les ligues qui commencent leur calendrier après le 15 mars pour la saison d'été seront acceptées comme officielles, à condition que le quilleur n'ait pas une moyenne acceptable pour la saison régulière.
2. Lorsque la moyenne de la saison précédente est utilisée, et qu'au moment de jouer, un participant a une moyenne actuelle de 21 parties ou plus qui est supérieure de 10 quilles ou plus à la moyenne de la saison précédente, la moyenne actuelle doit être utilisée.
3. Les quilleurs sont responsables de la vérification de leur propre moyenne, qu'elle soit soumise par le quilleur, le capitaine de l'équipe ou d'autres personnes. Si la moyenne soumise est inférieure à celle requise et entraîne un classement inférieur ou un handicap plus important, le score du quilleur est disqualifié. Si la moyenne soumise est supérieure à la moyenne requise, les gains seront basés sur la moyenne soumise. Dans le cas d'une équipe de deux ou plusieurs joueurs, les moyennes seront combinées pour déterminer si le total correct est supérieur ou inférieur au total soumis.
4. Les corrections de moyenne peuvent être effectuées jusqu'à la fin du premier jeu d'une série du joueur. Ou, si une prolongation de délai a été accordée par écrit par la direction du tournoi avant la fin du premier match d'une série, la correction peut être effectuée dans les 48 heures suivant la fin de la série (habituellement un triple).
5. Lorsqu'une association publie un annuaire, un tournoi utilisant les moyennes de la saison précédente pour déterminer le handicap ou le classement, doit utiliser l'annuaire pour vérifier les moyennes ou utiliser la liste des moyennes de l'association sur son site web et ne pas exiger du responsable de l'association locale de vérifier les moyennes de cette association.

Questions fréquemment posées – Règle 319a.

319a/1 Les règlements du tournoi exige que les joueurs utilisent leur moyenne la plus élevée de la saison précédente. Un quilleur a une moyenne établie de 150 pour les gauchers et de 175 pour les droitiers de la saison précédente. Il prévoit de jouer avec sa main gauche dans le tournoi. Quelle moyenne utiliserait-il ?

Les règles du tournoi exigent que tous les joueurs utilisent leur moyenne la plus élevée. Il devra donc utiliser sa moyenne de 175, qu'il ait joué de la main droite ou de la main gauche.

319a/2 L'année dernière, j'ai eu une moyenne de 190 droitiers, mais à cause d'une blessure, je joue aux quilles en tant que gaucher et j'ai une moyenne de 127. Je veux participer à des tournois de quilles pour gauchers. Puis-je demander à bénéficier d'une réduction de ma moyenne dans les tournois ? Si oui, comment ?

Oui, vous pouvez demander un allègement de moyenne avant de jouer dans n'importe quel tournoi en soumettant des documents au siège de la FCDQ. (Voir la règle 4e pour plus de détails.) La direction du tournoi ne peut pas accorder d'allègement moyen sans que la FCDQ ne prenne d'abord la décision d'accorder un allègement.

319a/3 Selon les règles du tournoi, les participants doivent s'inscrire avec leur meilleure moyenne de la saison précédente. Un quilleur s'inscrit avec une moyenne de 170 la saison précédente. Les règles du tournoi exigent également de signaler une augmentation de 10 quilles de la moyenne de la ligue au moment du jeu. Lors d'un match de ligue la veille du tournoi, le quilleur tire une grosse série qui porte sa moyenne à 180. Le quilleur doit-il s'inscrire et utiliser la moyenne plus élevée de 180 ?

Oui, les quilleurs sont responsables de la vérification de l'exactitude de leur moyenne. Conformément à la règle 319a, point 2, le quilleur doit calculer sa moyenne de ligue jusqu'à la dernière fois qu'il a joué dans une ligue avant de participer au tournoi.

319a/4 Un quilleur est-il responsable de la vérification de sa moyenne même si les feuilles d'inscription sont remplies et soumis par le capitaine de l'équipe, le commanditaire de l'équipe, etc.

Oui. Conformément à la règle 319a, point 3, il incombe au quilleur de vérifier l'exactitude de sa moyenne d'inscription dans les tournois avec handicap ou classés, qu'elle ait été soumise à l'origine par le quilleur ou par une autre personne. Le quilleur doit vérifier sa moyenne sur la feuille de récapitulation pour déterminer si elle a été correctement soumise. Si nécessaire, une correction de la moyenne peut être effectuée jusqu'à la fin de la première partie de la série du quilleur ou si une prolongation de délai a été accordée par écrit par la direction du tournoi avant la fin de la première partie d'une série, la correction peut être effectuée dans les 48 heures suivant la fin de la série.

Moyennes attribuées

Règle 319b. Un quilleur qui n'a pas une moyenne acceptable selon les règles du tournoi jouera sans handicap (scratch), à moins que les règles ne spécifient une moyenne minimale qui sera attribuée par la direction du tournoi avant la participation.

La direction du tournoi a le pouvoir d'attribuer une moyenne supérieure à la moyenne minimale avant la participation.

Réajustements de la moyenne (Réévaluation)

Règle 319c. La moyenne d'un joueur de bowling peut être ajustée à la hausse avant toute participation à un événement. Si la moyenne attribuée n'est pas acceptée par le quilleur, les frais d'inscription lui seront remboursés.

À moins que le règlement du tournoi n'en dispose autrement, dans un tournoi avec handicap ou classé, un quilleur dont la moyenne a été ajustée/révisée conformément à cette règle est tenu de signaler tous les ajustements/révisions antérieurs, qu'il ait accepté ou non l'ajustement/la révision, au moment du jeu de quilles.

Les informations suivantes doivent être soumises avant la participation pour un éventuel ajustement ou renouvellement de la moyenne :

1. Le nom de chaque tournoi pour lequel un ajustement ou une correction de la moyenne a été attribué ;
2. La moyenne ajustée/réévaluée

Le non-respect de ces dispositions entraîne la confiscation des droits d'inscription et des gains.

Questions fréquemment posées – Règle 319c.

319c/1 Je me suis inscrit à un tournoi maison avec une moyenne de 175. Avant de jouer aux quilles, ils ont ajusté ma moyenne à 190. Puis-je faire appel de cet ajustement auprès de la FCDQ ?

Non, la FCDQ n'est pas en mesure de substituer notre jugement à celui de la direction du tournoi dans la mesure où elle a une connaissance de première main de la situation.

319c/2 Je me suis inscrit à un tournoi de championnat de l'association avec ma moyenne de 175. Avant de jouer aux quilles, le directeur du tournoi a ajusté ma moyenne à 190. Puis-je faire appel de cet ajustement auprès de la FCDQ ?

Oui, un tournoi de championnat d'association est un droit d'adhésion et, en tant que tel, les ajustements peuvent faire l'objet d'un appel auprès de la FCDQ par écrit, dans les 10 jours suivant la date du jeu ou avant le paiement des prix, selon la première éventualité.

Déclaration de ses gains antérieurs

Règle 319d. Un tournoi avec handicap ou classé peut exiger d'un quilleur qu'il déclare ses gains antérieurs comme condition d'inscription.

Dans un tournoi avec handicap ou un tournoi classifié qui n'a pas une telle règle, toute personne qui s'est qualifiée# pour un prix en espèces et/ou en marchandises de 300 \$ ou plus dans la liste des prix du classement des positions dans un tournoi, y compris tous les événements, les caractéristiques spéciales, les prix spéciaux et les prix donnés, au cours des 12 derniers mois doit donner à la direction du tournoi les informations suivantes avant de participer, pour un éventuel ajustement de la moyenne :

1. Le nom de chaque tournoi dans lequel ils ont reçu un tel prix ou, s'il n'a pas encore été payé, dans lequel ils se sont qualifiés pour un prix.
2. Le montant du prix :
 - a. 300 \$ ou plus dans une épreuve donnée ;
 - b. Le montant total des gains combinés de 500 \$ ou plus dans un même tournoi ;
 - c. Total des gains combinés de 1 000 \$ ou plus dans tous les tournois au cours des 12 derniers mois.
3. Le score réel réalisé pour se qualifier pour le prix.
4. La position du prix.

Le non-respect de ces dispositions entraîne la perte des droits d'inscription et des gains.

NOTE : "Qualifié" est défini comme la date et l'heure de la fin officielle du tournoi (fin de la dernière équipe ou du dernier tour de compétition), ou du paiement des prix, selon la première

éventualité. Tous les joueurs, quelle que soit leur moyenne, doivent se conformer aux dispositions de la règle 319d.

Réajustement de la moyenne pour l'inscription

NOTE : Tous les scores sanctionnés et non sanctionnés du jeu de dix quilles doivent être utilisés dans l'application de cette règle.

Règle 319e. À moins que le règlement du tournoi n'en dispose autrement, dans un tournoi avec handicap ou un tournoi classé (scratch), un quilleur doit procéder au réajustement de sa moyenne d'inscription si, au cours de la période de 12 mois précédant immédiatement l'heure et la date de la partie, la moyenne cumulée du quilleur pour toutes les parties du tournoi, mais pas moins de 21, dépasse la moyenne à utiliser pour l'inscription de 15 quilles ou plus. Dans ce cas, la moyenne cumulée doit être utilisée à des fins d'handicap ou de classement.

Le quilleur est tenu de tenir un registre des noms, dates, scores et prix gagnés dans tous les tournois auxquels il a participé au cours des 12 mois précédents, y compris ceux qui sont encore en cours. Il s'agit notamment de tous les scores des tournois joués conformément au jeu de dix quilles américain. Un joueur dont les scores de tournoi nécessitent un ajustement doit soumettre la moyenne ajustée par écrit avant la fin de la première partie d'un tournoi, à moins que les règles du tournoi ne permettent un tel ajustement dans un délai déterminé après le jeu. Le fait de ne pas utiliser la moyenne ajustée conformément à ce qui précède entraîne la perte des droits d'inscription et des prix gagnés, et le quilleur est sujet à une suspension de son inscription à la FCDQ. En cas d'appel ou de protestation, le quilleur doit fournir rapidement le relevé des noms, dates, scores et prix gagnés - ou des scores qui se qualifient pour gagner - dans tous les tournois auxquels il a participé au cours des 12 mois précédents.

Rien dans cette règle ne sera considéré comme remplaçant l'autorité de la direction du tournoi ou de l'association locale pour ajuster la moyenne d'un joueur à la hausse avant le début du jeu.

Question fréquemment posée – Règle 319e.

319e/1 Un quilleur d'une moyenne de 150 participe à un tournoi avec handicap qui utilise la règle 319e. Après avoir joué une série de 650 en simple, le directeur du tournoi fournit au joueur une déclaration sous serment qui doit être remplie et renvoyée dans les 15 jours. Le formulaire demande au joueur de fournir ses scores, ses gains et les dates de tous les autres tournois auxquels il a participé au cours des 12 derniers mois. À la réception des informations demandées, il est établi que la moyenne du joueur pour 36 parties de tournoi est de 180. Le score du joueur doit-il être disqualifié ?

Oui. Conformément à la règle 319e, il est de la responsabilité du quilleur d'ajuster sa moyenne d'inscription si sa moyenne de tournoi pour 21 parties ou plus dépasse sa moyenne d'entrée de 15 quilles ou plus. Le score du quilleur est disqualifié de la liste des prix et toutes les autres positions sont remontées d'une place.

Moyennes de l'USBC

Règle 319f. La FCDQ reconnaîtra les moyennes de 21 parties ou plus établies dans les ligues sous la juridiction de l'United States Bowling Congress (USBC) pour l'inscription aux tournois de la FCDQ sous réserve de ce qui suit :

1. Toutes les spécifications de l'USBC en matière d'équipement et de certification s'appliquent aux centres de quilles dans lesquels les moyennes sont établies.
2. Toutes les règles générales de jeu de l'USBC s'appliquent à la ou aux ligues dans lesquelles les moyennes sont établies.
3. Les règles des tournois n'excluent pas les moyennes de l'USBC.

Règles de jeu des tournois

Deux allées requises

Règle 320a. Le jeu de quilles commencera selon un horaire préalablement fixé. Deux pistes immédiatement adjacentes doivent être utilisées pour chaque partie du tournoi.

Le premier match d'une série (triple) commence sur la piste où l'équipe ou l'individu est programmé. Les parties suivantes commencent sur l'allée où l'équipe ou la personne a terminé la partie précédente, à moins que chaque partie complète ne soit jouée sur une paire d'allées différente.

Ordre de jeu

Règle 320b. Les membres des équipes concurrentes, les doubles et les participants individuels doivent successivement et dans un ordre régulier jouer un carreau sur une allée et pour le carreau suivant, alterner et utiliser l'autre allée jusqu'à ce que cinq carreaux soient joués sur chaque piste de la paire.

Partie ou triple interrompu

Règle 321. Si une panne d'équipement sur une paire d'allées devait retarder la progression de la série, les responsables du tournoi peuvent autoriser l'achèvement d'un match et d'un triple sur une autre paire d'allées certifiées. Le jeu et le triple interrompus doivent être repris à partir du point d'interruption.

Joueurs en retard

Règle 322. Tout joueur ou équipe arrivant en retard commencera à jouer avec le score à compter du carreau alors en cours de jeu.

Si une équipe refuse de commencer parce qu'il n'y a pas d'alignement complet, la direction du tournoi peut, à sa discrétion, déclarer la partie perdue. Aucun score absent ou vacant ne sera autorisé, et un joueur doit jouer sur les mêmes allées et en même temps que son équipe.

Sauf si le règlement du tournoi permet de rattraper les carreaux manqués, un joueur qui manque un ou plusieurs carreaux en n'étant pas présent et prêt à jouer à son tour ne sera crédité d'aucune quille pour les carreaux manqués.

Question fréquemment posée – Règle 322b.

322/1 Une équipe avait un quilleur qui ne s'est pas présenté et un remplaçant n'était pas disponible. Peut-on utiliser la moyenne du joueur moins 10 quilles ?

Dans les tournois pour adultes, l'équipe recevrait un zéro pour le joueur manquant. Dans les tournois juniors de la FCDQ, un score d'absence doit être accepté pour une équipe de quatre ou cinq joueurs prépayée, sauf indication contraire dans le règlement du tournoi. Un seul score d'absence par équipe peut être utilisé et le score sera la moyenne d'inscription du membre absent moins 10 quilles plus handicap.

Joueurs meneurs (pacers)

Règle 323. Les joueurs meneurs sont autorisés à maintenir des conditions de compétition, sauf disposition contraire du règlement du tournoi. Les scores réalisés en tant que joueur meneur ne comptent pas dans la détermination des gagnants et un joueur meneur ne peut pas participer au tournoi, sauf si le règlement du tournoi autorise une participation multiple. Si un joueur meneur est un participant enregistré de la FCDQ, il sera éligible pour toutes les récompenses individuelles de la FCDQ.

Changements d'alignement

Règle 324a. Si un changement d'équipe ou d'alignement en double est souhaité, il doit être demandé au moins 30 minutes avant l'heure à laquelle les participants doivent jouer, sauf indication contraire dans le règlement du tournoi.

Par la suite, aucun joueur ne peut changer de position dans une équipe ou un alignement double après avoir été contrôlé sur les pistes pour jouer, sauf autorisation du responsable du tournoi. Toute infraction peut entraîner une disqualification.

Si un remplacement est nécessaire dans chacune des deux équipes, les joueurs présents peuvent être jumelés.

Substitutions pendant une partie ou un triple

Règle 324b. Après le début d'une équipe ou d'une série de doubles, aucun changement ne peut être apporté à l'ordre des joueurs, mais le capitaine peut à tout moment remplacer n'importe quel joueur par un remplaçant qualifié. Un joueur retiré pendant un match ne peut pas revenir au jeu dans ce match. Le score de la partie est crédité au joueur partant.

Aucune substitution ne peut être effectuée dans une épreuve simple après le début de la série, sauf dans les tournois où deux ou plusieurs séries ou blocs de parties sont joués. Dans de tels événements, les substitutions peuvent être autorisées à la discrétion de la direction du tournoi. Un joueur retiré ne peut pas revenir pour le reste de la compétition.

Les scores réalisés grâce aux efforts de plus d'un joueur individuel ne sont pas admissibles aux prix de la FCDQ, aux prix individuels des tournois, autres que les prix de classement et les scores ne peuvent pas être inclus dans le total de tous les événements.

Jeunesse de la FCDQ – Remplacement des participants

Règle 324c. Après le dépôt d'une inscription à un tournoi, un joueur dont le nom figure sur le formulaire d'inscription ne peut être retiré qu'avec l'accord de la personne qui a soumis le dit formulaire. Un quilleur dont le nom figure sur le formulaire d'inscription et qui n'est pas présent pour participer au tournoi à l'heure prévue peut être remplacé avec l'autorisation de la personne soumettant le formulaire d'inscription ou, en l'absence de cette personne, sur approbation de la majorité des membres de l'équipe.

Lorsqu'un quilleur initialement inscrit dans une épreuve par équipe est remplacé avant la date prévue du tournoi, le joueur remplacé doit en être dûment informé. Si le joueur retiré a payé les frais d'inscription, ceux-ci doivent lui être restitués.

Un quilleur remplacé dans les épreuves à deux joueurs et/ou individuelles doit accepter d'être remplacé dans ces épreuves ou, s'il ne se présente pas à la date prévue, la personne qui soumet le formulaire d'inscription, ou son représentant, peut effectuer ces remplacements.

Un remplaçant doit être un participant éligible selon les règles de la FCDQ concernant les jeunes et les tournois.

Équipe jouant sans adversaire

Règle 325. À moins que les règlements du tournoi n'en disposent autrement, une équipe ou une personne inscrite seule sur une paire d'allée doit jouer les parties comme si elles étaient disputées. Chaque quilleur doit compléter un carreau sur une allée avant que le joueur qui a pris la tête du jeu ne commence le carreau suivant sur l'allée adjacente.

Cette règle s'applique à tous les tournois d'équipe, sauf ceux qui, en vertu d'une règle, prévoient que chaque équipe joue seule sur une paire d'allées et permettent aux membres de se suivre immédiatement dans l'ordre sur l'autre allée. Les tournois par matchs peuvent établir des scores cibles, afin de déterminer si les équipes se qualifient pour les points bonis, lorsqu'il n'y a pas un effectif complet d'équipes.

Égalité des scores

Règle 326a. En cas d'égalité dans un championnat, la direction du tournoi peut décider de procéder à des éliminatoires ou de déclarer des co-champions. Toutefois, s'il y a duplication du personnel dans les équipes à égalité, la règle 326b s'applique.

CO-CHAMPIONS : Si des co-champions sont déclarés, les prix en espèces pour les postes concernés doivent être divisés en parts égales. La direction du tournoi est tenue de fournir des médailles supplémentaires ou des prix qu'elle décerne aux champions, emblématiques des co-championnats, à partir d'un fonds autre que le fonds des prix.

ÉLIMINATOIRES : Dans les tournois à matchs ou à élimination, le nombre de parties ou de carreaux joués pour départager les ex aequo est déterminé par la direction du tournoi. Dans les autres tournois, un seul match est joué pour départager les ex aequo, sauf indication contraire dans le règlement du tournoi, mais en aucun cas les éliminatoires ne peuvent consister en moins d'un lancer.

En cas d'égalité à la première position, l'équipe ou l'individu ayant obtenu le meilleur score a droit à tous les prix de la première position, à l'exception du prix en espèces facultatif pour tous les événements, qui dépend de l'éligibilité du gagnant. L'équipe ou la personne ayant le score suivant le plus élevé a droit au deuxième prix, etc.

Les égalités pour les prix autres que le premier prix et la première position sont décidées par la direction du tournoi.

Dédoublement des équipes

Règle 326b. Lorsque la participation multiple est autorisée dans un tournoi et qu'un ou plusieurs quilleurs font partie des équipes à égalité pour le championnat, la procédure suivante s'applique pour décider du championnat.

1. Lorsque deux ou plusieurs équipes sont à égalité et que les mêmes joueurs sont présents dans toutes les équipes à égalité, des co-champions peuvent être déclarés. Si une série éliminatoire est organisée, seuls les membres qui ne sont pas doublés dans les équipes joueront dans la série éliminatoire.
2. Si trois équipes ou plus sont à égalité, et que les mêmes joueurs ne sont pas doublés dans toutes les équipes à égalité, des co-champions doivent être déclarés.

Marqueurs

Règle 327a. Un tournoi doit avoir des marqueurs officiels pour enregistrer toutes les parties jouées dans le tournoi ou utiliser un appareil de pointage automatique approuvé par la FCDQ.

Si l'effectif complet des marqueurs n'est pas disponible et que les joueurs concernés ne peuvent pas être reprogrammés, ils peuvent être autorisés à enregistrer leurs propres scores sous la supervision de la direction du tournoi.

Dans les tournois de matchs où le nombre de quilles n'est pas reporté, la direction du tournoi peut autoriser les joueurs participants à enregistrer leurs scores.

Erreurs de pointage

Règle 327b. Une fois qu'un pointage (score) a été enregistré, il ne peut être modifié, sauf en cas d'erreur manifeste de notation ou de calcul. Les erreurs évidentes doivent être corrigées par un officiel du tournoi dès qu'elles sont découvertes. Les erreurs douteuses doivent être décidées par la direction du tournoi. La direction du tournoi peut, en vertu d'une règle, fixer un délai pour la correction des erreurs.

Processus de notation

Règle 327c. Une partie ou un triple avec handicap n'est pas plafonné, sauf indication contraire dans le règlement du tournoi. Une partie ou un triple ne peut pas être plafonné en dessous du plus haut score 'scratch' possible.

Perte de pointage

Règle 328. Une partie ou un carreau avec handicap ne sera pas plafonnée, sauf indication contraire dans les règlements du tournoi. La décision de la direction du tournoi sera finale, sauf si un appel est fait à la FCDQ pour un examen final.

Appel ou Protestation

Règle 329. Une protestation ou un appel concernant l'éligibilité ou les règles de jeu doit être déposé auprès de la direction du tournoi :

1. Pour les tournois pour adultes, dans les 72 heures ou avant le paiement des prix du tournoi, selon la première éventualité.
2. Pour les tournois pour jeunes de la FCDQ :
 - a. L'éligibilité et/ou les violations de la moyenne peuvent être déposées jusqu'à 10 jours après le paiement des prix.
 - b. Dans les 72 heures suivant l'infraction.

La protestation ou l'appel doit être fait par écrit et les motifs de la protestation ou de l'appel doivent être brièvement exposés.

Un appel concernant la décision de la direction du tournoi ou de l'association locale peut être fait à la FCDQ. La décision de la FCDQ est finale et obligatoire pour toutes les parties concernées. Les prix pour les positions concernées ne peuvent pas être distribués tant que la protestation ou l'appel n'est pas résolu.

NOTE : Pour les procédures de disqualification et les lettres types, voir le manuel des directeurs de tournoi de la FCDQ

Changement de relâché dans les tournois avec handicap et les tournois classifiés

Règle 330. Dans les tournois avec handicap et les tournois classifiés, une fois que le quilleur a réalisé son premier relâché, il doit continuer à utiliser cette main tout au long du tournoi, à moins que, en raison d'une blessure, le joueur ne puisse continuer à jouer avec la même main. Le quilleur peut demander l'approbation du directeur du tournoi pour continuer avec la main opposée.

Pénalité : Disqualification dans le cas où une infraction se produit et perte des frais d'inscription pour cet événement.

Modification de la surface d'une boule de quille

Règle 331.

1. Pour les tournois avec des restrictions sur les boules de quilles (par exemple les événements limités à 6 boules), les modifications de la surface des boules de quilles à la main sont acceptables entre les parties, à condition qu'ils soient effectués dans la zone désignée et que la procédure réajustement ne retarde pas le prochain tour d'un quilleur. Toute utilisation de produits chimiques doit figurer sur la "liste acceptable" telle qu'elle est présentée sur le site web du World Bowling ("WB"), www.worldbowling.org. Une liste complète et actualisée de ces produits est disponible sur le site web du WB, y compris tout ce qui figure dans les sections "Acceptable pendant une compétition certifiée". Les joueurs de bowling ne sont pas autorisés à utiliser les produits énumérés dans la section "Produits contenant des solides ou des abrasifs" ni ceux énumérés dans les sections "Non acceptable à tout moment". La boule doit être essuyée après tout ajustement.

2. La modification de la surface de la boule de quilles, outre ce qui est mentionné dans la règle 331 n° 1 ci-dessus, est autorisée dans une zone désignée uniquement pendant la séance d'entraînement officielle, pendant la séance d'entraînement précédant immédiatement un tour de compétition et entre les tours de compétition. Il n'est pas permis de modifier la surface de la boule de quilles pendant un match. Si la surface est modifiée au cours d'un match, la pénalité est de zéro quille dans ce match.

Le système Baker

Le format du système Baker met l'accent sur l'effort d'équipe plutôt que sur les réalisations individuelles des membres de l'équipe. Tous les membres de l'équipe se suivent régulièrement pour jouer un seul match. Pour une équipe de 5 joueurs, le joueur n° 1 joue les carreaux 1 et 6 ; le joueur n° 2 joue les carreaux 2 et 7 ; le joueur n° 3 joue les carreaux 3 et 8 ; le joueur n° 4 joue les carreaux 4 et 9 ; et le joueur n° 5 joue les carreaux 5 et 10. L'ordre des boules est fixé par le capitaine de l'équipe et peut être modifié à la fin de chaque partie.

La plupart des règles sont les mêmes que pour le jeu de ligue/tournoi standard ; cependant, au lieu que chaque joueur ait son propre score, l'effort combiné de l'équipe constitue une partie / série. Les autres règles de la FCDQ qui sont affectées par le format Baker sont ci-dessous. Chaque ligue doit adopter ses propres règles régissant ces situations. Sous chaque règle se trouve une suggestion de la FCDQ.

Handicaps

La méthode de l'équipe doit être utilisée. La ligue devrait adopter une règle stipulant que les moyennes seraient calculées le premier soir et actualisées par la suite.

Exemple : Une équipe a obtenu une moyenne de 160 le premier soir et la règle de la ligue stipule que 100 % de 200, l'équipe recevrait un handicap de 40 quilles par match.

Scores des absents

Il faut utiliser 10 % de la moyenne de l'équipe de la ligue Baker pour chacune des trames. La première boule correspond à la moitié de la valeur du cadre, en arrondissant au chiffre inférieur.

Exemple : L'équipe a une moyenne de 175 Baker. Un joueur absent obtiendrait 17 quilles par carreau - 8 sur la première boule, 9 sur la seconde.

Scores des postes vacants

Il pourrait en être de même pour un score de postes vacants que pour un score d'absentéisme. La ligue doit établir un chiffre fixe et utiliser la moitié de la valeur de la première balle en arrondissant au chiffre inférieur.

Moyennes

Il pourrait en être de même pour un score de postes vacants que pour un score d'absentéisme. La ligue doit établir un chiffre fixe et utiliser la moitié de la valeur de la première balle en arrondissant au chiffre inférieur.

La sanction

Pour faire une demande de sanction, présentez une demande de sanction de la même manière que vous le feriez pour une ligue ou un tournoi ordinaire. Il suffit d'indiquer sur la demande que vous êtes un format modifié du système Baker.

La plupart de ces services de la FCDQ s'appliquent !

- **Votre fonds de bourse sera cautionné**
- La CTF peut être contactée au niveau local ou national pour obtenir des conseils sur les questions de règlement et l'organisation de la ligue.
 - Les couloirs sont certifiés par la CTF
 - Les fournitures de la FCDQ, telles que les feuilles de classement et les calendriers des ligues, peuvent être utilisés.

Chapitre VII Spécifications des équipements de la FCDQ

Toutes les ligues de dix quilles et tous les tournois approuvés par la FCDQ doivent être organisés avec des équipements et des produits qui ont été certifiés par une installation de test officielle du World Bowling ("WB"), pour être conformes à toutes les spécifications de la WB. Cette approbation est sujette et dépendante des examens de laboratoire, des procédures de test et des frais établis par la FCDQ. Actuellement, le centre d'essai de l'USBC est le seul centre d'essai officiel du WB. Les autres installations peuvent demander et recevoir ce statut officiel en soumettant des informations détaillées satisfaisantes au présidium de la Banque mondiale pour que leurs procédures de test soient conformes aux exigences de la Banque mondiale.

Dans le présent chapitre des règles de jeu de la FCDQ, seules les spécifications de base sont données. Pour les spécifications techniques détaillées et les procédures de test, il est fait référence au manuel des spécifications de l'équipement de l'USBC, qui peut être consulté sur le site web de l'USBC - www.bowl.com
En cas de conflit entre les dimensions métriques et impériales, ce sont les dimensions impériales qui prévalent. Les facteurs de conversion suivants s'appliquent :

1 pouce = 25,4 mm ; 1 pied = 12 pouces = 304,8 mm ; 1 livre = 0,453 kg ; 1 once = 28,349 g

Boules de quilles

1. Approuvées. Les boules de quilles doivent être identifiables comme une boule figurant sur la liste des boules approuvées. Comme toutes les boules de quilles fabriquées avant janvier 1991 ont été préalablement approuvées, leur acceptation est laissée à la discrétion du responsable du tournoi ou de la ligue.

2. Boules du centre de quilles. Par courtoisie envers les participants de la ligue et du tournoi, les boules du centre peuvent être utilisées même si elles ne figurent pas spécifiquement sur la liste des boules approuvées. Veuillez consulter le point 8 ci-dessous et le manuel des spécifications de l'équipement de l'USBC pour les spécificités du House Ball.

- 3. Identification.** Chaque balle doit porter le nom/logo de la marque d'origine, le nom de la balle d'origine et une forme de numéro de série (le numéro de série peut être gravé ou réinscrit).
- 4. Surface de la boule de quilles.**
- a) Doit être exempte de toute dépression ou rainure d'un motif spécifique, à l'exception des trous ou des indentations utilisés pour la préhension de la boule, des lettres et des numéros d'identification, et des écaillages ou marques accidentels causés par l'usure.
 - b) Aucune matière étrangère ne peut être placée sur la surface extérieure ou dans le trou d'équilibre de la balle, y compris, mais sans s'y limiter, de la poudre, de la colophane, un marqueur ou de la peinture.
 - c) Si une fissure est située dans la zone de la piste du quilleur, son utilisation est interdite. Une fissure est définie comme une cassure ou une fente partielle, qui apparaît à la surface de la boule et qui ne dépasse pas 3" de long ou plus et/ou 1/8" de large ou plus.
- 5. Les bouchons, insertions et goujons d'une boule.**
- a) Les dispositifs amovibles doivent être approuvés et figurer sur la liste des dispositifs amovibles approuvés pour les boules de bowling.
 - b) Un bouchon ou des bouchons de boule peuvent être utilisés pour reforer une boule. Lorsqu'une boule est utilisée, un trou doit être percé complètement à travers la boule, sans laisser de vide à la base.
 - c) Les bouchons, les inserts, le ruban adhésif et les limaces ne doivent pas dépasser la surface de la balle.
- 6. Poids.** Le poids de la balle ne doit pas dépasser 16,00 livres. Il n'y a pas de poids minimum.
- 7. Exigences en matière de perçage**
- Trous.**
- a. Trous ou indentations à des fins de préhension
 - i. Ne doit pas dépasser cinq et est limité à un pour chaque doigt et un pour le pouce, tous pour la même main.
 - ii. Ne doit pas dépasser 1,5 cm de diamètre et 1,5 cm de profondeur, y compris les trous nécessaires pour installer les dispositifs amovibles.
 - iii. Doit être utilisé pour chaque livraison.
 - b. Tout trou secondaire percé à l'intérieur d'un trou de préhension qui n'est pas destiné à la préhension est considéré comme un vide et n'est pas autorisé.
 - c. Aucun trou d'équilibrage n'est autorisé.
 - d. Les boules sans trou de préhension doivent avoir une ligne en croix ("+") inscrite ou gravée près du centre de la paume pour indiquer l'orientation de la préhension. La balle doit être lancée dans l'orientation marquée (c'est-à-dire que la paume doit couvrir le "+").
 - e. Un trou d'aération pour chaque doigt et/ou pouce, ne dépassant pas 1/4 de pouce de diamètre, est autorisé.
 - f. Un trou de moulin à des fins d'inspection ne devant pas dépasser 5/8 pouces de diamètre et 1/8 pouces de profondeur est autorisé.
- Équilibrage.** Pour les boules pesant plus de 10,00 livres (toutes les mesures doivent être prises par rapport au centre de la prise) :
- a. Pas plus de 3 onces de poids haut/bas, de poids gauche/droite et de poids des doigts/du pouce.
 - b. Une balle utilisée sans trous ni indentations ne doit pas avoir une différence de plus de trois onces entre deux moitiés de la boule de quilles.

Pour la détermination du centre de la prise et les boules pesant 10,00 livres ou moins, voir le manuel des spécifications de l'équipement de l'USBC.

Questions fréquemment posées

Que se passe-t-il si un quilleur n'utilise pas son pouce pour la réalisation d'un abat mais utilise son pouce pour convertir une réserve ?

À partir du 1er août 2020, un quilleur qui n'utilise pas le pouce pendant un relâché ne peut plus avoir un trou pour le pouce ou un trou d'équilibrage. Si la boule en possède, elle est

illégal et les jeux sont sujets à confiscation. Tous les trous percés doivent être utilisés à des fins de préhension lors de chaque livraison.

Si le quilleur couvre le trou du pouce avec sa paume, cela compterait-il comme une prise ?

Non, le quilleur ne saisit pas la boule de quilles s'il ne fait que couvrir le trou avec sa paume.

8. **Boules du centre (maison).** Les boules du centre maison seront exemptées du point 7-b. Les boules du centre de quilles sont définies comme suit :
- Être fournies par le centre dans lequel la compétition certifiée est utilisée.
 - Avoir un revêtement en polyester ou en uréthane de base.
 - Avoir un différentiel RG inférieur à 0,025 pouce.
 - La boule n'est pas percée pour s'adapter spécifiquement au quilleur.
- NOTE : Une boule laissée dans un centre de quilles par un joueur pour être utilisée comme boule 'maison' n'est pas considérée comme une boule 'maison'.
9. **Boule hors spécifications.** S'il s'avère qu'une boule de quilles est soupçonnée comme étant hors spécifications, le responsable du tournoi ou de la ligue doit demander au quilleur de retirer la boule de la compétition jusqu'à ce qu'elle puisse être mesurée. Si la boule n'est pas retirée ou si le joueur en a eu connaissance au préalable, le jeu est sujet à confiscation ou à disqualification. Si le joueur n'en a pas connaissance, les parties ne sont pas soumises à confiscation, mais la boule ne peut pas être utilisée tant qu'elle n'est pas conforme aux spécifications.

Huilage des allées

Une défaillance mécanique, l'absence d'application d'un nouveau produit ou autre, si elle est constatée après le jeu ou une compétition, ne sont pas des raisons pour que les parties soient rejoués. Les jeux resteront tels qu'ils ont été joués.

Chapter VIII

Cautionnement, assurances contre le cambriolage et le braquage de la FCDQ

La FCDQ fournit une assurance contre le cautionnement, le cambriolage et le braquage pour toutes les associations provinciales et locales à charte, les ligues sanctionnées par la FCDQ et les dirigeants des ligues de la FCDQ. La FCDQ ne fournit aucune couverture en dehors des termes des polices qu'elle a achetées.

Le programme de cautionnement couvre :

L'utilisation abusive des fonds : Un manque de fonds attribuable à la malhonnêteté d'un dirigeant de ligue ou d'association.

Les fonds pris par l'entrée forcée dans les locaux ou dans un réceptacle verrouillé, où les fonds sont conservés, d'un officier ou de son messenger. Il doit y avoir des preuves visibles de l'entrée forcée. Un rapport de police sur place est requis.

Le prélèvement de fonds auprès d'un agent ou de son messenger par la violence ou la menace de violence.

Le programme de cautionnement de la FCDQ ne couvre pas les fonds gelés par suite de l'insolvabilité ou de la liquidation d'une institution financière. Par conséquent, l'établissement bancaire ou de crédit doit être membre de la Société d'assurance-dépôts du Canada.

Ligues

Les dirigeants de toutes les ligues sanctionnées par la FCDQ sont cautionnés pour 10 000 \$ sans frais pour la ligue. Les ligues dont les prix dépassent 10 000 \$ ne seront couvertes que jusqu'à 10 000 \$. Les fonds supérieurs à 10 000 \$ ne seront pas assurés. La FCDQ est responsable d'une franchise de 1 000 \$ par événement.

Les conditions suivantes régissent la méthode par laquelle les ligues doivent gérer leurs fonds pour bénéficier d'une protection à 100 % de toute perte causée par l'acte malhonnête d'un dirigeant de la ligue :

- Les demandes d'inscription et les frais d'inscription des ligues doivent être reçus dans les 30 jours suivant le début du calendrier, en comptant le premier jour de compétition. Le président de la ligue doit vérifier que cela est fait.
- Les fonds doivent être déposés dans les sept jours dans une banque ou un établissement de crédit assuré au nom de la ligue.
- Deux responsables autorisés par la ligue doivent cosigner pour tous les retraits. (Les membres d'une famille immédiate ne peuvent pas cosigner pour les retraits.) Les dirigeants doivent être des participants inscrits de la FCDQ. Les timbres de signature ne peuvent pas être utilisés et les chèques ne peuvent pas être pré signés.
- Le président de la ligue doit vérifier personnellement le compte bancaire chaque mois.

Le non-respect des conditions ci-dessus peut entraîner une réduction de 100 % de toute perte documentée causée par l'acte malhonnête de l'officier de la ligue. La FCDQ recommande que les fonds de la ligue soient déposés dans un compte de chèques, avec le relevé mensuel envoyé directement au président par la banque. Lorsque les fonds sont déposés sur tout autre compte, et que le président n'est pas le cosignataire des retraits, leur nom doit être identifié avec le compte pour permettre au président de vérifier personnellement le montant déposé.

Services bancaire dans le centre de quilles

Si une ligue utilise le service bancaire fourni par le centre de quilles, elle le fait à ses propres risques car les fonds de la ligue détenus par les centres de quilles ne seront pas couverts par l'assurance caution, cambriolage et de braquage de la FCDQ.

Associations

Les dirigeants et les administrateurs de toutes les associations provinciales ou locales à charte sont cautionnés pour la perte de fonds due à un cambriolage et/ou à un hold-up pour un montant de 10 000 dollars sans frais pour l'association. Le programme offre également une couverture en cas de mauvaise utilisation des fonds ou de vol par un dirigeant de l'association. Le FCT est responsable d'une franchise de 1 000 \$ par événement. Le programme ne couvre pas les membres du conseil d'administration qui organisent des tournois ou des événements autres que ceux qui se déroulent au nom de l'association.

Les conditions suivantes régissent la méthode par laquelle les associations doivent gérer leurs fonds pour bénéficier d'une protection à 100 % de toute perte causée par l'acte malhonnête d'un dirigeant de l'association :

- Les fonds doivent être déposés dans une banque ou un établissement de crédit assuré au nom de l'association.
- Les retraits nécessitent la signature de deux agents autorisés ; les timbres de signature ne sont pas utilisés et les chèques ne peuvent pas être présignés.
- Deux membres de la famille immédiate ne peuvent pas cosigner les retraits effectués sur un compte de l'association.
- Le président doit vérifier le compte chaque mois et le compte de l'association doit être vérifié chaque année.

Le non-respect des conditions ci-dessus entraînera une réduction de 100 % de toute perte documentée causée par l'acte malhonnête d'un dirigeant de l'association.

Assurances contre le cambriolage et les braquages

Les fonds de chaque ligue, association provinciale et locale sanctionnée par la FCDQ sont assurés contre les pertes dues aux cambriolages et aux hold-up de la manière suivante :

- Reçus : Ne pas dépasser une semaine de reçus à la fois : avec une limite de 2 000 \$.
- Décassements : Lorsque les fonds sont déposés dans un établissement bancaire et/ou de crédit reconnu, et au nom de la ligue, le montant total de la responsabilité est de 10 000 \$ à tout moment pendant une période de sept jours, pour couvrir les fonds retirés pour la distribution des prix de fin de saison ou pour un déboursement au nom de la ligue. Par conséquent, les ligues disposant de fonds importants ne versent qu'un maximum de 10 000 \$ en espèces, le solde étant payé par chèque.

Si la ligue ou l'association ne dépose pas les fonds dans un établissement bancaire ou de crédit reconnu au nom de l'organisation comme spécifié, la compagnie d'assurance ne sera responsable que des reçus d'une semaine en cas de perte due à un cambriolage ou à un braquage.

LA POLICE D'ASSURANCE NE COUVRE PAS LES PERTES PAR INCENDIE, LES DISPARITIONS MYSTÉRIEUSES OU LES FONDS LAISSÉS SANS SURVEILLANCE.

Pertes et réclamations

Dans le cadre du programme de cautionnement et d'assurance, toute perte ou réclamation doit être signalée à la FCDQ dans les 15 jours. La lettre de notification doit indiquer le montant de la perte ou les conditions de la réclamation et les circonstances. La compagnie d'assurance ne peut être tenue responsable d'une perte ou d'une réclamation qui, après enquête dans un cas donné, aurait pu exister avant le moment où la caution ou l'assurance est entrée en vigueur. Toute tentative de récupérer des fonds par le biais d'un accord entre le donneur d'ordre et les parties lésées sans l'autorisation de la FCDQ crée un problème juridique qui met en péril le droit de recouvrement de la ligue en vertu de la

Questions fréquemment posées – Acte malhonnête d'un administrateur.

Est-il vraiment si important d'indiquer le montant total de nos prix sur la demande de certification de la ligue s'il dépasse 10 000 dollars ?

Oui, à moins que le montant total du fonds des bourses n'ait été indiqué, le montant maximum du prix de la ligue couvert par la politique de cautionnement de la FCDQ sera de 10 000 \$.

Qui est considéré comme famille immédiate ? Que se passe-t-il s'ils ne font plus partie du même ménage ?

Les membres d'une famille immédiate comprennent les mères, les filles, les sœurs, les épouses, les maris, les fils, les frères, les pères, les demi-sœurs, les demi-frères, les belles-mères, les beaux-pères et les beaux-parents. Les conjoints de même sexe sont considérés comme des membres de la famille immédiate.

Deux membres d'une même famille immédiate ne peuvent exercer les fonctions de président ou de vice-président et de secrétaire-trésorier ou de trésorier dans la même ligue

caution.

Informations générales

Le cautionnement et l'assurance restent en vigueur pour les championnats continus non seulement jusqu'à la fin de la saison, mais aussi pour la saison dite "hors saison" jusqu'au début de la nouvelle saison. Une ligue bénéficie d'une protection temporaire de 30 jours (hiver et été) à compter de la date de début de son calendrier. Si la demande de ligue n'est pas reçue par l'association dans la période de grâce de 30 jours, la caution et l'assurance prennent effet lorsque la demande et les cotisations sont reçues par l'association, et uniquement les fonds déposés à ce moment-là, plus les fonds déposés par la suite. Le fait de ne pas soumettre la demande de championnat dans le délai indiqué annule la protection de tous les fonds collectés avant la date de réception de la demande de championnat.

TOUT ADMINISTRATEUR QUI UTILISE ABUSIVEMENT LES FONDS D'UNE LIGUE, D'UNE ASSOCIATION LOCALE OU PROVINCIALE EST SUJET À UNE SUSPENSION EN TANT QUE PARTICIPANT INSCRIT À LA FCDQ. DE MÊME, LA COMPAGNIE D'ASSURANCE NE DONNERA PAS LIEU À LA COUVERTURE À TOUTE PERSONNE AYANT FAIT UN USAGE ABUSIF DE FONDS DANS LE PASSÉ OU AYANT ÉTÉ CONDAMNÉE POUR UN CRIME. LE PRÉSIDENT PEUT ÉGALEMENT ÊTRE SUSPENDU INDÉFINIMENT DE L'ENREGISTREMENT À LA FCDQ POUR AVOIR OMIS DE PROCÉDER À UNE VÉRIFICATION MENSUELLE.

NOTE : "Vérifier" signifie que le président doit non seulement déterminer le montant de la caution, mais aussi faire les calculs nécessaires pour déterminer le montant de la caution. Si le compte s'avère insuffisant, le président doit immédiatement signaler le manque à gagner au bureau national de la FCDQ pour une éventuelle action dans le cadre de la police d'assurance de cautionnement. Tous les chèques doivent porter la signature de deux cosignataires autorisés. Les chèques ne doivent pas être libellés à l'ordre de l'encaissement. Le chéquier doit être examiné pour vérifier les entrées effectuées et pour rapprocher les relevés bancaires appropriés. Tous les chèques doivent porter la signature de deux cosignataires autorisés. Les chèques ne doivent pas être libellés à l'ordre de l'encaissement. Le chéquier doit être examiné pour vérifier les entrées effectuées et pour rapprocher les relevés bancaires appropriés.

Questions fréquemment posées – Disparition mystérieuse.

Le trésorier de la ligue a recueilli les enveloppes et les a mises sur la table. Le trésorier est allé jouer aux quilles et quand il est revenu, les enveloppes avaient disparu. Une demande de cautionnement peut-elle être déposée pour la perte d'argent ?

Non. La politique de cautionnement ne couvre pas les pertes dues à des disparitions mystérieuses ou à des fonds laissés sans surveillance.

Nous avons récemment appris que notre trésorier avait été condamné pour un crime il y a 20 ans. Cet individu peut-il continuer à être trésorier dans notre ligue ?

Non, la police de cautionnement n'offre pas la couverture à toute personne ayant été reconnue coupable d'un crime.

INDICE

Absentee Scores	34	League	47
Administrateurs	i	Tournaments.....	68
Adult/Youth		Chute irrégulière des quilles	9
Leagues	25	Closed Leagues	22
Tournaments.....	57	Competition Limited to One Team	35
Adultes	3, 57	CTF Youth	
Ajustements à la baisse d'une moyenne	7	Awards	16
Appeal Procedures		Awards Average Determination	19
League	47	Handicap Leagues.....	23
Tournament	68	Introductory Membership	14
Approaches Must Not Be Defaced	11	League Fees.....	48
Attributions du président	26	League Membership.....	25
Attributions du vice-président	28	League Official/Duties	30
Authority of Team Captain		League Supervision	30
CTF Youth League	33	League Supervisor/Duties	30
League	33	Leagues.....	33
Tournaments.....	59	Moral Support Leagues	25
Average		Permission for Moral Support Tournament	26
Downward Adjustments	7	Replacement of Entrants in Tournament	66
How Determined	46	Scholarship Tournaments	57
How Established	46	Scholastic League	25
Average Cap	47	Special Eligibility Rule.....	14
Awards	15	Team Captain's Authority	33
Average Determination	18	Tournament Eligibility	56
Average Determination (CTF Youth)	19	Youth League Officers/Duties	29
Average Determination in Tournament Play	19	CTF Youth Division	14
Award of Merit.....	18	Dead Ball	9
Baker 300 Game Award.....	19	Déclaration de forfait	38
CTF Youth	16	Déclarer forfait	11
Eligibility	15	Définition d'une faute	7
Fiscal Year Awards	17	Delay of Game	11
High Average	20	Demande pour un jeu anticipé - Un report .	39
High Game	20	Déroutement de jeu	34
High Series.....	20	Désignation de l'état des allées	52
Individual Special Achievement	15	Désistements/Démissions	41
Inspection and Reporting Procedures	17	Deux allées requises	65
League Awards.....	19	Dismissal	
Most Improved Bowler	19	League Officer or Player	42
Procedures for Recognition.....	19	Nonpayment of Fees and/or Improper Withdrawal	43
Series Awards	17	Distribution of Prize Funds	
Special Awards	18	Tournaments.....	60
Baker System	69	Downward Average Adjustments	7
Absentee Scores	69	Erreurs de pointage	68
Averages	69	Failure to Appear	38
Sanctioning	69	Failure to Complete Game	
Vacancy Scores	69	With Cause	37
Baker System Team Game	5	Without Cause	37
Bonding, Burglary and Hold-Up Insurance		Fees	
Associations	73	CTF Youth League	48
Burglary and Hold-Up Insurance	73	League	48
General Information	74	Supplemental	12
In-Centre Banking Service	73	Fees	
Leagues	72	Nonpayment	43
Losses and Claims.....	73	Forfeit	
Boule de quilles	13	Delay of Game.....	11
Boule morte	9, 10, 11	Failure to Appear	38
Bowling Ball, Altering Surface		Lack of Legal Lineup	38
Tournaments	68	Lack of Legal Lineup on Both Teams	38
Bowling on Wrong Lane	10	League Arrearages	38
Bowling Out	35	Procedure for Bowling	38
Bowling Through	35	Refusal to Bowl	39
Bye/Uneven Number of Teams	41	Foul	
Changement de lancer de la boule	47	Definition of	7
Changing Delivery			

Deliberate.....	8	Membership (CTF Youth).....	25
Detection.....	8	Mixed	22
Gambling	12	Modified Format	23
Game		Officers	26
Definition.....	5	CTF Youth Officers	29
How Scored.....	5	President Duties	26
Double.....	5	Secretary Duties	28
Open.....	6	Sergeant-at-Arms	29
Spare.....	6	Treasurer Duties	29
Split	6	Vacancy in Office	26
Strike.....	5	Vice President Duties	28
Triple or Turkey.....	5	Qualifications	21
Handicap		Registration Fee Payment Requirements	24
Computer Average Service	50	Seniors	23
Computing Averages	50	Summer	23
Entering Averages	50	Traveling	22
Individual Method	49	Youth.....	24
Procedures	49	Leagues and Tournaments	5
Substitutions During Game	51	Legal Delivery	6
Team Method	50	Legal Lineup	34
Handicap Leagues	22	Legal Pin Fall	8
Illegal Pinfall	9	Les éliminatoires	40
Improper Withdrawal	43	Ligues	5, 22, 23, 24, 25
Interrupted Game and/or Series		Lost Scores	44
League	35	Mail-o-graphic	
Tournaments	65	Leagues	24
Introductory Membership (CTF Youth)	14	Tournaments	57
Jeunes	3, 4, 57	Match-point System Leagues	23
Jeunesse de la FCDQ13, 16, 17, 23, 25, 33, 44,		Membership	
47, 48, 66		CTF Youth League	25
La Jeunesse de la FCDQ	33	Missed Frames	37
La moyenne	6, 7, 18, 22, 36, 41, 46, 50, 63	Mixed Leagues	22
Lack of Legal Lineup	38	Modified Formats	
Lack of Legal Lineup on Both Teams	38	Leagues	23
Lancer règlementaire	6	Tournaments	56
Lane Condition Designation	52	Moral Support	
Average Conversion	52	CTF Youth Leagues	25
Introduction	52	Tournaments	56
League Designation	52	Non-paiement	43
Sport and Challenge Averages	53	Nonpayment of Fees	43
Standard/House Averages	53	Order of Bowling	34
Types	52	Pacers	
League Arrearages	38	League	37
League Entering Average Cap	47	Tournament	66
League Fees		Parental Consent	11
CTF Youth	48	Payées à quel moment	3
League Series- How Bowled	34	Pin Fall	
Leagues		Illegal	9
Adult Youth	25	Legal	8
Board of Directors/Duties	31	Pins	
Board of Directors/Management	31	Improperly Set	9
Closed	22	Rebounding	9
CTF Youth	33	Replacement	9
CTF Youth League Official/Duties	30	Playoffs	40
CTF Youth League Supervision	30	Position Matches	48
CTF Youth League Supervisor/Duties	30	Postponements	39
CTF Youth Moral Support		Granting of:	39
Permission	26	Procedure	39
Scholastic	25	Reason for	39
CTF Youth Scholarship Leagues	26	Request for	39
Handicap	22	Time Limit for	40
Handicap (CTF Youth)	23	Types of	39
Mail-o-graphic	24	Pre-bowl	39
Match Point System	23	Granting of	39
Meetings	49		

Procedure.....	39
Reason for.....	39
Request for.....	39
Time Limit for.....	40
Types of.....	39
Prix de la réalisation spéciale individuelle .	15
Prize List.....	44
Prize Qualification	45
Team.....	45
Pro-Am Tournaments.....	58
Procedure for Bowling in Forfeit Situation .	38
Protest Procedures	
League.....	47
Tournament.....	68
Provisional Ball.....	10
Réajustement de la moyenne pour l'inscription	64
Récompense pour une partie de 300 Baker	19
Refusal to Bowl.....	39
Registered Participant Responsibility.....	12
Registration Fee Payment Requirements ...	24
Règles générales de jeu de la FCDQ	5
Replacements	
League.....	36
Team.....	41
Resignation from League	41
Responsabilités des membres.....	4
Réunions	49
Scholarship Leagues (CTF Youth).....	26
Scholastic League (CTF Youth)	25
Scores, Lost	44
Scoring	44
Senior Leagues.....	23
Special Considerations to Deliver the Ball ...	6
Special Contests.....	41
Special Equipment to Grip the Ball.....	6
Spécifications des équipements de la FCDQ	70
Substitutes	
CTF Youth.....	36
League.....	36
Tournament.....	66
Summer Leagues.....	23
Suspended Bowler Ineligible.....	13
Tactiques déloyales	13
Tardy Players	
League.....	35
Tournament.....	66
Team Captain's Authority	
Tournaments.....	59
Team Franchise	33
Automatically Disbanded	33

Team Player not a CTF Registered Participant	25
Team Replacement.....	41
Team Roster.....	33
Tie Game	40
Tournament Playing Rules	
Appeal or Protest.....	68
Bowling Ball, Altering Surface.....	68
Capping Games or Series.....	68
Duplication of Personnel	67
Lineup Changes.....	66
Order of Bowling.....	65
Pacers	66
Scorers.....	67
Scores – Loss of.....	68
Scoring Errors.....	68
Scoring Process.....	68
Team Bowling Alone.....	67
Tie Scores.....	67
Two Lanes Required.....	65
Tournaments	
Authority of Team Captain.....	59
Definition	55
Entry Rules.....	61
Assigned Averages	63
Average Adjustment for Entry.....	64
Average Adjustments (Rerating)	63
Averages – Conditions that Apply.....	62
Conditions Cannot Change	61
Entries Close in Advance.....	61
Entries Close Prior to Last Squad	61
Multiple Participation	62
No Fees Returned	62
Reporting Prior Prize Winnings.....	64
Singles Event Squad	62
Submitting Entries	61
USBC Averages.....	65
Fees and Prizes	59
All Events	59
Prize Payment and Report.....	61
Special Features.....	60
Management.....	58
Qualifications	55
Tournament Entry Rules	
Reduced Entry Fees	62
Tournois de la FCDQ.....	55
Transferring Team Membership	36
Transfert entre équipes	36
Traveling Leagues.....	22
Uneven Number of Teams/Bye	41
Unfair Tactics.....	13
Vacancy in Office	26
Vacancy Scores.....	34
Withdrawal from League.....	41
Wrong Lane, Bowling on	10
Youth Leagues.....	24