



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

MANUEL DES RESPONSABLES D'UNE LIGUE

Version 2025-2026

Siège national de la FCDQ

Téléphone: 1-236-509-4503
Courriel : ctf@tenpincanada.com
www.tenpincanada.com

Canada



TABLE DES MATIÈRES

Liste de contrôle rapide d'une ligue

Comment gérer une ligue avec succès	1
Compétition.....	1
Conseil administratif	1
Demande d'adhésion d'une ligue	1
Attributions des récompenses	1
Jeunes Quilleurs de la FCDQ	2
Règlements.....	2
Alignement réglementaire	2
Eliminatoires	2
Substituts	2
Joueurs en retard	2
Listes d'équipes	3
Scores des quilleurs manquants.....	3
Moyennes.....	3
Handicaps	3
Reports au calendrier	3
Frais impayés	3
Fonds pour prix/récompenses	4
Demande d'une carte d'adhésion	4
Secrétaires de ligues	4
Feuilles de classement	4
Tâches et responsabilités pour le leadership d'une ligue.....	5
Conseil administratif de la ligue	5
Conseil administratif.....	5
Président de la ligue.....	5
Vice-président de la ligue.....	5
Secrétaire de la ligue	5
Trésorier de la ligue	6
Huissier d'armes de la ligue.....	6
Capitaines d'équipes.....	6
Superviseur de ligue (Ligue de jeunes seulement).....	7
Responsable de la ligue (Ligue de jeunes seulement)	7
Comités de la ligue	7
Réunions productives	7
Quorum	7
Préparation d'un ordre du jour	8
Procédure d'usage d'une réunion	8
Comment faire une proposition	8
Niveau organisationnel	8
Parties comportant un protêt.....	9
Lignes directrices des exigences	9
Révocation au conseil administratif ou dans une ligue.....	9
Cotisations non versées à la ligue	9
Élections dans une ligue.....	10
Quand réaliser des élections	10
Qui préside les élections	10
Comité de nomination	10
Convocation à une réunion	10
Élections spécifiques	10
Décompte des bulletins de vote	10
Conseils pratiques	11
Réunion annuelle de l'association	11

Gestion des finances d'une ligue	11
Programme de cautionnement de la FCDQ	11
Service bancaire interne- Centre de quilles.....	12
Assurances pour cambriolage et vol à main armée	12
Pertes et réclamations	12
Renseignements généraux.....	12
Exemple d'une fiche de comptabilité de ligue de la FCDQ.....	13
Fiche de comptabilité de ligue de la FCDQ	14
Exemple d'un relevé financier	14
Récompenses de la FCDQ	15
Récompenses des champions de ligue	15
Règles de qualification pour les récompenses basées sur la moyenne	16
Récompense pour les "aînés"	17
Récompense pour le quilleur s'étant le plus amélioré	17
Plus haut triple de la ligue	17
Procédures pour les rapports.....	17
Jeu de quilles anticipé ou reporté sans adversaire (sans opposition)	17
Système Baker	17
Sans frappe manquée (No Tap)	18
Comparaison de compétitions (Mail-o-graphic)	18
Combinaison de deux quilleurs (Scotch Doubles)	18
Jeu de quilles Sport/Défi	18
Ébauche des règlements d'une ligue	20

Exclusion: Dans l'évènement de toutes divergences entre le manuel du responsable d'une ligue et des règles de jeu de la FCDQ, les règles de la FCDQ feront foi d'interprétation définitive.

Liste de contrôle rapide d'une ligue

Cette fiche de contrôle permet une révision rapide des tâches opérationnelles d'une ligue. Les détails des tâches de chacun des administrateurs peuvent être retrouvés dans le manuel des règles de jeu et des les pages qui suivent dans ce manuel.

Les éléments de base pour démarrer une ligue...

- ☐ Tenir une réunion avant le début de la première session afin de déterminer les règlements de jeu
- ☐ Établir un compte bancaire comportant deux signatures pour effectuer les retraits.
- ☐ Afficher ou distribuer un calendrier (horaire) de jeu.
- ☐ Assurez-vous que tous les quilleurs complètent leurs demandes d'adhésion et paient leurs cotisations en conformité avec les règles 101a et 101b.
- ☐ Distribuer des copies des règlements à chaque capitaine d'équipe et à l'administrateur de la ligue.
- ☐ Envoyer vos demandes d'adhésion de ligue et les frais qui s'y rattachent à votre association locale dans les 30 jours après le début de la saison.
- ☐ Adopter une liste de prix/récompenses dans les cinq semaines après le début du calendrier.
- ☐ Dans les ligues de jeunes, organisez un programme d'orientation des parents (pour plus de renseignements, consultez la section des programmes pour les jeunes dans ce manuel).
- ☐ Si vous avez des quilleurs de moins de 22 ans dans votre ligue, abordez la règle 19 concernant l'admissibilité d'adhésion des jeunes et du formulaire de consentement parental avec les membres de votre ligue.

Les éléments de base pour démarrer une ligue....

- ☐ Afficher ou distribuer une liste de classement (statistiques) courante.
- ☐ Distribuer des feuilles de récapitulation et des enveloppes de paiement.
- ☐ Recueillir les frais et payer les frais au centre de quilles.
- ☐ Déposer l'argent dans le compte de la ligue dans les 7 jours subséquents.
- ☐ Recueillir les feuilles de récapitulation et calculer les records de la ligue.
- ☐ Vérifier si certaines récompenses ont été gagnées et les soumettre dans les 20 jours après la réalisation des scores. Voir à la page 21 pour les récompenses de la FCDQ.
- ☐ Faites compléter les demandes d'adhésion par les nouveaux quilleurs et verser leurs cotisations en conformité avec les règles 101a et 101b de la FCDQ.
- ☐ Le président ou le superviseur de la ligue doit vérifier le solde du compte bancaire à chaque mois.

Nom de la ligue: _____ # de sanction de la ligue : _____

Nom du centre de quilles: _____ # de certification du centre: _____

COMMENT GÉRER UNE LIGUE AVEC SUCCÈS

COMPÉTITION

La compétition par définition est excitante et intrigante. Plus il y a d'équipes qui s'affrontent pour un championnat, plus il se crée un intérêt dans la ligue. Afin de mousser la compétition, les ligues peuvent essayer différents formats.

Handicaps plus élevés – Des études ont démontrées qu'avec même un handicap de 100%, l'équipe possédant une moyenne élevée avait un avantage. Ces études suggèrent donc que l'handicap devrait être établi à 100%.

Ligue classifiée – Déterminer un maximum de moyenne basé sur la saison précédente. Cela permet d'établir une différence moins significative entre l'équipe la plus forte et l'équipe la plus faible.

Calendrier divisé – Divisez le calendrier en deux, trois ou quatre sessions et déterminer un champion à chaque session. À la fin de la saison, faites des éliminatoires afin de déterminer les champions de la ligue de la saison.

Point de match – Attribuez un handicap individuel à chaque joueur de l'alignement. Chaque joueur est donc opposé à un autre joueur dans l'alignement des adversaires. Attribuez des points sur une base individuelle et par équipe.

Autres formats – Ces formats peuvent rendre une ligue plus compétitive et plus amusante. (Voir la page 19 pour plus d'informations).

CONSEIL ADMINISTRATIF

Le conseil administratif, conseil exécutif de la ligue, comprend les administrateurs et les capitaines de la ligue. Le conseil administratif prend les décisions sur tous les sujets concernant la ligue, incluant l'adoption des règlements de la ligue, de la distribution des prix et de l'élection des administrateurs, à moins que les règlements de la ligue prévoient l'implication des membres.

Pour les ligues de jeunes, la ligue devra être sous la supervision d'un adulte qui voit au fonctionnement de la ligue en collaboration avec la gestion du centre de quilles et le conseil administratif de la ligue, s'il y a lieu. (Voir règle 103c)

Dans les ligues de jeunes de la FCDQ où il existe en majorité des membres de 14 ans et plus, chaque ligue doit élire un président, un vice-président, un(e) secrétaire et un trésorier à partir des membres de la ligue. Chaque équipe à la responsabilité d'élire un capitaine d'équipe. Les postes de secrétaire et trésorier peuvent être jumelés.

Les attributs suivants s'appliquent également au conseil administratif de la ligue :

Les capitaines d'équipes peuvent désigner un membre de la ligue en tant que représentant de la ligue lors des réunions du conseil administratif.

- Chaque membre a droit à un seul vote, en tant que capitaine d'équipe, administrateur ou les deux.
- Le président a également le droit de vote concernant tous les sujets abordés au conseil administratif.
- Un quorum est déterminé par la majorité du conseil administratif, à moins d'avis contraire spécifié dans les règlements de la ligue.

DEMANDE D'ADHÉSION D'UNE LIGUE

Une demande d'adhésion (formulaire) d'une ligue doit être soumise dans les 30 jours suivant le début du calendrier de la ligue. Veuillez inclure tous les renseignements requis sur le formulaire de sanction de la ligue afin que les références d'adhésion soient émises sans délais. Veuillez contacter votre association pour toute aide additionnelle.

Le formulaire de demande d'homologation (sanction) doit mentionner si la ligue est une ligue Sport, Défi ou Standard (maison), selon les critères que l'on retrouve dans la règle 200a et dans la section de l'appellation de la ligue dans ce manuel.

ATTRIBUTIONS DES RÉCOMPENSES

Ordinairement, ce sont les secrétaires des ligues qui s'occupent de distribuer les récompenses. Dans les ligues de jeunes, les récompenses peuvent être attribuées par le superviseur de la ligue dans certaines associations, un administrateur de l'association, un membre du comité des récompenses ou un représentant du centre de quilles.

L'attribution des récompenses devrait avoir lieu, aussitôt que possible et selon la disponibilité des récompenses, en présence de tous les membres de la ligue. Un long délai, tel que la remise des récompenses au banquet de fin de saison, peut diminuer l'intérêt des quilleurs pour remporter des récompenses et leur évaluation des bénéfices d'adhésion.

Consultez la section des récompenses dans ce manuel pour la liste des récompenses de la FCDQ.

JEUNES QUILLEURS DE LA FCDQ

En vigueur à partir du 1er septembre 2009, les jeunes membres de la FCDQ peuvent participer à des tournois adultes dans lesquels des bourses en argent sont attribuées et ils peuvent accepter de tels prix tels que remis. Les jeunes de la FCDQ peuvent encore opter pour le dépôt de leurs gains dans le compte des bourses d'études (A.B.É.) de la FCDQ en complétant et en signant la fiche de renonciation pour les bourses d'études de la FCDQ que l'on peut retrouver sur notre site Web.

Ce changement ne signifie pas que les jeunes quilleurs de la FCDQ peuvent automatiquement joindre un tournoi adulte. Il importe à chaque directeur de déterminer s'il désire permettre à des jeunes membres de la FCDQ de se joindre ou pas. Dans plusieurs tournois, une limite d'âge est établie, tel que 18 ans, afin de jouer dans la ligue.

Veuillez noter; toutefois, que les tournois sanctionnés juvéniles de la FCDQ doivent encore se soumettre aux règlements d'éligibilité des jeunes, soit que **tout montant** d'argent ou de marchandise de plus de 500\$ ne peut être attribué.

Les étudiants des niveaux primaire et secondaire ayant moins de 18 ans doivent avoir un consentement écrit d'un parent ou d'un tuteur afin de participer à la compétition dans une ligue d'adultes dans laquelle de la marchandise évaluée à plus de 500\$ ou de l'argent et des bonds sont offerts.

Leur participation, même en tant que joueur temporaire (pacer), dans ces situations pourrait nuire à leur éligibilité de participer à des compétitions sportives scolaires et peut-être même leur admissibilité à USBC Youth.

Le formulaire doit être déposé auprès de la secrétaire de la ligue au moins une semaine avant la participation, à moins qu'un parent ou un tuteur accompagne l'étudiant à leur première session de ligue. Dans un tel cas, le formulaire de consentement peut être complété avant le début du jeu.

Le fait de ne pas déposer le formulaire de consentement entraînera l'inéligibilité du joueur et la destitution des parties jouées. Le formulaire de consentement est disponible...

- dans le règlement 13 du manuel des règles de jeu de la FCDQ
- par téléchargement sur le site Web

RÈGLEMENTS

Toutes les ligues doivent avoir des règlements. Cette tâche peut être simplifiée par l'utilisation des "Règlements des ligues adultes ou des jeunes de la FCDQ" inclus dans ce livret. Dans les ligues adultes, le conseil administratif de la ligue ou ses membres doit voter pour l'adoption de chaque règlement. Veuillez accorder une attention particulière aux règlements qui s'appliquent aux items suivants :

Alignement réglementaire

Les ligues décident si des substituts peuvent faire partie d'un l'alignement réglementaire. Les règlements de la FCDQ stipulent que des substituts peuvent être incorporés, à moins que les règlements de la ligue spécifient autrement.

ELIMINATOIRES

Les ligues devraient adopter un règlement stipulant de quelle façon les éliminatoires devraient être réalisées lors de bries d'égalité et/ou de championnats. Quelques suggestions :

Jouer une partie (ou deux parties).

- Un point pour chaque partie, mais aucun pour le triple.
- Les meilleures deux ou trois parties.
- Des finales avec échelons (par élimination).
- Le total de quilles résultant des trois parties d'un triple.
- Rencontre, compétition impliquant tous les joueurs.

Substituts

Toutes les ligues ont besoin de joueurs substituts afin de minimiser les scores de personnes absentes ou manquantes.

Joueurs en retard

Un joueur en retard obtiendra le dixième du pointage d'un quilleur absent pour chaque carreau manqué, à moins d'un avis contraire spécifié par les règlements de la ligue.

Listes d'équipes

Les ligues spécifient le nombre permis de quilleurs qui doivent se retrouver sur chaque liste d'équipe. Les capitaines soumettent des noms avant que la ligue débute ses activités ou à un moment déterminé par la ligue.

Scores des quilleurs manquants

Dans les ligues adultes, les équipes qui ne possèdent pas une liste complète de quilleurs reçoivent un pointage de 120 et un handicap est calculé à partir de ce pointage.

Dans les ligues des jeunes, le pointage du joueur manquant sera celui du quilleur possédant la moyenne la plus basse de la liste de l'équipe adverse. S'il existe plus de deux joueurs manquants, on utilisera la moyenne la plus basse du second joueur le plus faible de la liste de l'équipe adverse.

Les ligues peuvent également déterminer leur propre pointage pour joueur manquant. Pour ce faire, choisissez un nombre comparable à la performance moyenne de votre joueur. L'handicap sera calculé à partir de ce score.

Moyennes

Un règlement concernant la détermination d'une moyenne entière et adéquate est essentiel pour toute ligue classifiée ou avec handicap.

Il est recommandé d'utiliser les moyennes de la saison précédente pour la première soirée de compétition puisqu'elles peuvent être facilement vérifiées et qu'elles représentent la véritable capacité du quilleur.

Les quilleurs qui ne possèdent pas de moyenne reconnue établiront leur moyenne dès le premier soir de jeu, à moins que les règlements de la ligue spécifient autre chose.

Dans les ligues de jeunes, un quilleur se servant de ses deux mains pour jouer (entre les jambes), établira une moyenne pour le jeu à deux mains. Quand le quilleur adoptera le jeu avec une seule main, une nouvelle moyenne devra être établie (règle 118b).

HANDICAPS

L'attribution d'un handicap est un moyen de donner aux quilleurs et les équipes qui possèdent un niveau d'habileté variable, afin de rendre la compétition entre eux la plus équitable possible. La FCDQ recommande donc l'utilisation d'un pourcentage d'handicap de 100% pour des matchs plus uniformes. La base sans handicap avec laquelle un handicap est calculé ne devrait pas être supérieure à la moyenne de départ d'une équipe ou individuelle. Par exemple, si la moyenne de départ est de 218, l'handicap devrait être de 100% de 220. Une autre option est donner une moyenne négative à tous les quilleurs au-dessus de la moyenne de base. Par exemple, 100% d'handicap moins 100% de l'handicap au-dessus de 200.

Les ligues avec handicap se servent de leur système d'handicap qui a été adopté. Les ligues qui n'adoptent pas de pourcentage d'handicap, devront utiliser un handicap de 100%. (Voir règle 100e)

REPORTS / JEUX ANTICIPÉS

Le conseil administratif d'une ligue, un comité spécifique ou un superviseur de ligue des jeunes prend les décisions relatives aux reports ou jeux anticipés. Les ligues doivent accorder des reports au calendrier dans des situations d'urgences. On peut minimiser les problèmes concernant les reports ou jeux anticipés en :

- En discutant de ce sujet à la réunion organisationnelle pour des situations spéciales tels que la saison de chasse, des fêtes ou des événements locaux.
- En permettant un nombre supplémentaire de joueurs sur les listes d'équipes ou en maintenant une liste de substituts potentiels.
- Prescrire un comité de trois membres qui s'occupera des demandes et des annulations des reports ou jeux anticipés à cause de mauvaise température.

Pour plus de renseignements sur le comité de reports ou jeux anticipés au calendrier, consultez la section des tâches et des responsabilités en ce qui a trait au leadership d'une ligue dans ce manuel.

FRAIS IMPAYÉS

Assurez-vous que tous les quilleurs paient tous leurs frais à chaque saison. Les capitaines d'équipes ont la responsabilité de recueillir ces frais. Afin d'assurer un paiement rapide des frais, les ligues peuvent adopter un règlement qui stipule qu'une équipe perd ses parties lorsqu'un quilleur présent et jouant aux quilles ne maintient pas son compte à date. Si adopté, le règlement de frais arriérés de la ligue sera en vigueur tout au long de la saison.

FONDS POUR PRIX/RÉCOMPENSES

Même si les fonds reliés aux prix/récompenses sont importants, éviter de perdre des membres à cause de cela. Une grosse cagnotte nécessite un plus grand déboursé individuel de la part des membres et peut décourager la venue de nouveaux membres ou augmenter les abandons dans une ligue.

DEMANDE D'UNE CARTE D'ADHÉSION

Secrétaires de ligues

Une demande d'adhésion doit être complétée par chaque membre de la ligue, incluant les substituts, acheminées avec le formulaire de demande de la ligue et les cotisations d'adhésion. Demandez à chaque quilleur de compléter dûment la fiche (numéro d'appartement) s'il n'apparaît déjà sur la fiche.

Du fait que la FCDQ fait parvenir les informations sur ses cartes d'enregistrement par courriel à nos quilleurs, un adresse valide et unique de courriel **doit être fournie** pour chaque quilleur. Cette adresse de courriel sera leur accès primaire à notre base de données en ligne dans l'avenir pour obtenir leurs moyennes, l'historique de leurs récompenses et la réimpression des cartes. Cela servira également pour améliorer les communications avec les quilleurs, veuillez donc vous assurer d'inclure leurs adresses de courriel sur le formulaire.

Afin d'améliorer les communications avec les membres, veuillez vous assurer que les quilleurs inscrivent leur adresses de courriel sur le formulaire.

Si le quilleur désire faire un don à l'Équipe du Canada, veuillez lui demander de cocher la case sur le formulaire d'inscription, d'inscrire le montant et de vous faire parvenir son don. Veuillez faire parvenir le don à votre association locale, qui le fera parvenir au bureau national de la FCDQ.

Le numéro d'identification d'adhésion nationale permet à la FCDQ de constituer un historique de la ligue du membre, des tournois et des attributions de récompenses. Si un quilleur ne possède pas actuellement un numéro d'identification national (par exemple, un nouveau quilleur), l'association locale de quilles lui assignera un numéro.

Vérifiez les formulaires de demandes dès qu'ils vous sont remis. Il est plus facile de détecter et corriger les erreurs plutôt que d'acheminer des renseignements incomplets qui pourraient retarder l'envoi de la carte au quilleur.

Veuillez informer vos membres que leur numéro d'identification national sera imprimé sur leur carte de membre et expédiée à leur association locale pour qu'elle soit distribuée à leur ligue. Veuillez informer vos quilleurs que leur numéro d'identification de la FCDQ figurera sur leur carte de participation et qu'elle sera directement transmise à eux par le courriel s'y ils ont fourni une adresse courriel valide. Ce numéro est permanent, attribué individuellement pour qu'il soit utilisé à toutes les saisons, pour toutes les compétitions de la FCDQ et qu'il sera requis pour toute demande concernant les récompenses.

Si quelqu'un dans votre ligue vous avise qu'il ou elle n'a pas reçu sa carte d'enregistrement ou que la carte a été perdue, volée ou endommagée, communiquez avec votre association de quilles locales ou le siège national de la FCDQ à ctf@tenpincanada.com et un duplicata de la carte vous sera envoyé par le courriel. Si vous avez besoin d'une assistance, votre association de quilles locale et le siège national est là pour vous aider.

FEUILLES DE CLASSEMENT

Si vous n'utilisez pas la banque de données de la ligue, vous pouvez obtenir des feuilles de classement en communiquant avec la FCDQ.

Afin de compléter les feuilles de classement, les secrétaires des ligues devraient...

- Écrire lisiblement et compléter la partie supérieure à chaque semaine
- Sous la rubrique "classement de l'équipe," écrire la liste des équipes selon leurs positions. S'il y a égalité dans les gains et les pertes de deux équipes ou plus, inscrire les équipes selon le nombre de quilles abattues ou selon le règlement de la ligue. Pour les ligues avec handicaps, si le nombre total de quilles apparaît, la ligue doit décider le nombre total de quilles qui y figure, soit inscrit avec ou sans handicap.
- Dans la section des parties ou des triples les plus élevés, inscrire tous les scores individuels et d'équipes en vue de l'attribution des récompenses les scores de ligue les plus élevés.
- Sous la rubrique "moyennes individuelles," inscrire d'abord les équipes, ensuite les membres individuellement et compléter les colonnes du nombre de quilles abattues, les parties et les moyennes.
- Utilisez l'espace libre sur les feuilles de classement pour la reconnaissance d'exploits spéciaux tels que trois parties identiques, une partie entière de réserves et le plus grand nombre de quilles au-dessus de la

moyenne. Aussi, servez-vous des feuilles pour annoncer de futurs événements tel que le banquet de la ligue, un tournoi ou une réunion de l'association locale.

Vous souhaitez obtenir un logiciel de ligue par l'entremise d'un fournisseur incluant celui de la compagnie CDE Software,

TÂCHES ET RESPONSABILITÉS POUR LE LEADERSHIP D'UNE LIGUE

ADMINISTRATIF DE LA LIGUE

Ceux qui dirigent une ligue, soit le conseil administratif comprend des administrateurs et les capitaines d'équipes. Chacun des membres a un droit de vote; même s'ils sont à la fois administrateur et capitaine d'équipe.

Dans les ligues de jeunes, la ligue sera sous la supervision d'un adulte/responsable qui dirigera la ligue en collaboration avec la gestion du centre de quille et un des administrateurs du conseil administratif de la ligue, s'il y a lieu. (Voir règle 103a)

Pour les ligues de jeunes de la FCDQ qui est composée de jeunes ayant 14 ans et plus, chaque ligue doit élire un président, un vice-président, un/une secrétaire et un trésorier à partir des membres de la ligue. Chaque équipe a la responsabilité d'élire un capitaine d'équipe. Les postes de secrétaire et de trésorier peuvent être combinés.

Conseil administratif

Le conseil administratif a les responsabilités suivantes:

- Élire les administrateurs de la ligue en conformité avec la règle 102a (Deux membres de la même famille ne peuvent occuper le poste de président, trésorier ou secrétaire-trésorier ou vice-président et trésorier ou secrétaire-trésorier dans la même ligue ou être les co-signataires pour les retraits effectués dans le compte bancaire de la ligue).
- Adopter les règlements de la ligue et une liste des récompenses.
- Déterminer les salaires, s'il y a lieu, devant être versés au/à la secrétaires ou à d'autres, à moins que les règlements de la ligue permettent aux membres d'en décider.
- Prennent les décisions sur tous les protêts impliquant la FCDQ et les règlements de la ligue
- Décrète sur les scores douteux et les erreurs de calculs et sur les sujets qui ne sont pas couverts par les règlements.
- Règle toutes les disputes concernant les prix en argent.
- Comble tout poste vacant durant la saison.

Les décisions du conseil administratif sont finales, excepté quand un appel est logé auprès de l'association locale ou la FCDQ, en conformité avec la règle 119.

Président de la ligue

Le président est le chef dirigeant de la ligue. Dans les ligues de jeunes où il existe un conseil administratif, le président devrait collaborer avec le superviseur dans ses tâches.

Le président/superviseur de ligue est responsable de :

S'occuper de l'ouverture d'un compte au nom de la ligue dans une institution financière assurée et reconnue. Le compte doit avoir au moins signatures des administrateurs pour tous les retraits effectués.

- Insérer dans le calendrier des réunions, à des heures et endroits convenables.
- Former des comités
- Appliquer tous les règlements de la ligue et les règles de jeu de la FCDQ.
- Vérifier le compte bancaire à chaque mois.

Vice-président de la ligue

Le vice-président prend le poste de président quand celui-ci est absent et assiste le président tel que requis.

Secrétaire de la ligue

La ou le secrétaire a des responsabilités importantes qui sont entièrement énoncées dans les règles de jeu de la FCDQ. Dans les ligues de jeunes ayant un conseil administratif, la ou le secrétaire collaborera avec le superviseur dans l'exécution des tâches de secrétariat.

La/le secrétaire/superviseur de la ligue est responsable de :

- Établir un compte rendu de toutes les réunions. Ce compte rendu devrait comprendre la date de cette réunion, l'heure et l'endroit, les noms des personnes présentes et les éléments des décisions qui ont été prises.

- Distribuer une copie des règlements de la ligue et de la liste approuvée des prix/récompenses à chaque capitaine d'équipe et à chaque membre du conseil administratif.
- Afficher ou fournir à chaque capitaine le calendrier de la ligue.
- Distribuer à chaque membre de la ligue une demande d'adhésion à la FCDQ, pour ensuite recueillir ces formulaires et les cotisations d'adhésion.
- Acheminer les formulaires de demande d'adhésion dûment complétés, les cotisations et le formulaire de demande de ligue de la FCDQ à l'association locale de la FCDQ dans les 30 jours suivant le début de la saison.
- Garder une liste des quilleurs de la ligue et des substituts.
- Afficher ou distribuer une feuille du classement actuel.
- Rapporter et soumettre les demandes de récompenses telles que requises par les règlements de la FCDQ.
- Aviser les membres de la ligue des réunions de l'association et de tout changement en ce qui a trait aux postes des administrateurs, du calendrier des activités ou du centre de quilles.
- Remettre les moyennes de la fin de la saison à l'association de quilles locale pertinente de la FCDQ.
- Fournir au trésorier le classement final de la ligue.
- Maintenir, écrire et classer la correspondance de la ligue.
- Remettre au/à la prochaine secrétaire de ligue tous les dossiers et fournitures.

NOTE: Dans les ligues utilisant un ordinateur ou faisant appel à une entreprise pour les moyennes, la/le secrétaire élu demeure la personne responsable de toutes les tâches spécifiées dans la règle 102e de la FCDQ.

Trésorier de la ligue

Le trésorier est responsable de tous les revenus et des déboursés de la ligue. Dans les ligues de jeunes qui ont un conseil administratif, le trésorier collaborera avec le superviseur dans l'exécution des tâches de trésorerie.

Le trésorier/superviseur de la ligue a la responsabilité de :

- Voir avec le président à ouvrir un compte au nom de la ligue dans une institution financière assurée et reconnue, comprenant au moins deux signatures requise pour tous les retraits.
- **Déposer les sommes reçues dans les 7 jours suivant leur réception.**
- Vérifier avec le président le solde du compte de la ligue à chaque mois.
- Recueillir les frais de ligue à chaque saison et payer le centre de quilles.
- Émettre un chèque ou un mandat poste payable à l'association locale pour les cotisations d'adhésion.
- Aviser le président et la/le secrétaire de la ligue de tout manquement au paiement des frais par un membre.
- Fournir à chaque équipe un rapport financier détaillé lors de la distribution des prix en argent; incluant les revenus, les déboursés, les transactions et les noms des récipiendaires des prix et des gains.
- Distribuer la cagnotte des prix dans les 21 jours suivant la fin du calendrier de la ligue, à moins que le conseil administratif de la ligue ou la FCDQ en décide autrement.
- Fournir un rapport financier sur demande du président de la ligue ou du conseil administratif.
- Remettre tous les registres, documents et argents au prochain trésorier de la ligue. Tous les records financiers, indépendamment du fait qu'il soit en possession de l'ancien ou du trésorier actuel, doivent être retenus pour 120 jours après la fin du calendrier des activités de la ligue.

Huissier d'armes de la ligue

Le huissier d'armes de la ligue exécute toutes les tâches demandées par le président ou par le conseil administratif.

Capitaines d'équipes

Les capitaines d'équipes sont des membres de la ligue qui peuvent organiser et faire partie des équipes. Ils représentent leur équipe et à moins d'en désigner un autre, oeuvrent au conseil administratif.

Les capitaines d'équipes dans les ligues adultes ont la responsabilité de :

Recueillir des membres les cotisations d'adhésion de la FCDQ et les remettre à leur secrétaire.

- Recueillir les frais de ligue de leurs membres et les remettre au trésorier de la ligue.
- S'assurer que l'équipe et ses membres soient éligibles de participer aux compétitions de la FCDQ et sous les règlements de la ligue.
- Le comportement et l'assiduité de l'équipe.
- Inscrire les noms des membres de l'équipe dans l'alignement avant que les sessions de la ligue ne débutent.
- Comptabiliser les scores, signer le livre des pointages et retenir la signature du capitaine de l'équipe adverse.
- Distribuer les prix aux membres de l'équipe dans les 15 jours suivant leur réception.

Dans les ligues des jeunes, les capitaines d'équipes ont la responsabilité de :

- Recueillir les frais de ligue des membres de leur équipe et les remettre au trésorier de la ligue ou au responsable de la ligue de jeunes.
- Comptabiliser les scores, signer le livre de pointages et retenir la signature du capitaine de l'équipe adverse.

Superviseur de ligue (Ligue de jeunes seulement)

Le superviseur est désigné par le responsable de la ligue de jeunes et a la responsabilité de :

- Exécuter les tâches du président de la ligue. Dans les ligues de jeunes qui ont un conseil administratif, le président collaborera avec le superviseur.
- Accorder des jeux anticipés et des reports de jeux, à moins que l'autorité soit donnée à un comité désigné ou au responsable de la ligue.
- Être co-signataire pour les retraits des fonds dans le(s) compte(s) bancaires de la ligue.

Responsable de la ligue (Ligue de jeunes seulement)

Le responsable de la ligue est la personne désignée par l'organisateur de la ligue de jeunes et a la responsabilité de :

- Exécuter les tâches du/de la secrétaire et du trésorier. Dans les ligues de jeunes qui ont un conseil administratif, la/le secrétaire et le trésorier collabore avec le responsable de la ligue.
- Travailler avec le superviseur de la ligue pour :
 - Adopter des règlements avant le début du calendrier des activités, à moins que la ligue possède déjà un conseil administratif.
 - Appliquer tous les règlements de la ligue et de la FCDQ.
 - Adopter une liste spécifiant comment les sommes recueillies pour les récompenses seront remis dans les 5 premières semaines de jeu de la ligue, à moins que la ligue possède un conseil administratif. (Voir règle 103a)
 - Être co-signataire pour les retraits des fonds dans le(s) compte(s) bancaire(s) de la ligue.

Comités de la ligue

Les comités typiques et leurs fonctions sont :

- Le comité de vérifications comptables – **C'est un comité requis** qui vérifie les registres du trésorier ou du responsable de la ligue à des moments spécifiés afin de vérifier les revenus, les déboursés et les soldes. Le comité assure que les fonds de la ligue ont été déposés et déboursés de façon conforme, que les registres ont été bien tenus et que les dépenses ont été versées. Des vérifications peuvent également être faites sur les registres de la ligue, les moyennes et le classement des joueurs.
- Comité des prix – **C'est un comité requis** qui développe et soumet pour adoption une ou plusieurs listes de prix dans les 5 premières semaines du début du calendrier. Il devrait contacter le trésorier ou le responsable de la ligue de jeunes pour obtenir des prévisions budgétaires et consulter tous les règlements qui puissent influencer la distribution des prix.
- Comité des récompenses – Ce comité travaille avec le/la secrétaire ou le responsable de la ligue de jeunes pour compléter et déposer les demandes pour les récompenses et présenter ou aider l'association locale dans l'attribution de ces récompenses aux quilleurs méritants de la ligue.
- Comité du banquet – Ce comité prend les dispositions nécessaires afin d'organiser le banquet de la ligue.
- Comité de nomination – Ce comité prépare et présente une liste d'administrateurs de ligue en vue de l'élection. Pour plus amples renseignements, consultez la section sur les élections d'une ligue dans ce manuel.
- Comité des reports d'activités – La FCDQ recommande que les ligues aient un comité qui a le pouvoir d'accepter ou de refuser toute requête concernant les parties reportées ou anticipées, incluant les requêtes urgentes.

RÉUNIONS PRODUCTIVES

Quorum

Pour une réunion qui a lieu avant le début de la saison ce sont les "membres présents" qui représentent le quorum. Pour toutes les autres réunions, un quorum c'est la majorité, en l'absence d'un règlement concernant le quorum.

Préparation d'un ordre du jour

Quand les rencontres sont planifiées à l'avance par le président et/ou le superviseur de la ligue, les réunions se déroulent rondement et sont efficaces. Le président et/ou le superviseur de la ligue devraient préparer avec le/la secrétaire et/ou le responsable de la ligue un ordre du jour spécifiant les sujets traités. Voici un exemple d'un ordre du jour:

1. Appel à l'ordre
2. Prise des présences des administrateurs et des capitaines d'équipes.
3. Adoption du compte rendu de la dernière réunion (lu par la/le secrétaire ou le responsable de la ligue)
4. Rapport du trésorier et/ou du responsable de la ligue des jeunes.
5. Rapports des comités
6. Correspondance
7. Affaires courantes
8. Affaires nouvelles
9. Sujets pour lesquelles vous avez été convoqués à cette réunion. Par exemple: Adoption ou discussion sur les règlements de la ligue, un privilège concernant la ligue (à la première réunion) ou l'élection des administrateurs (à la fin de la saison).
10. Autres sujets
11. Clôture de la réunion

Une fois que le président et/ou le superviseur de la ligue des jeunes ont planifié un ordre du jour, la le déroulement de la réunion est facile à gérer. N'oubliez pas, pour que tous les membres puissent participer et entendre, on devrait permettre à une seule personne à la fois de s'exprimer. Maintenir la bonne marche de la réunion en faisant preuve de bon sens, de courtoisie, d'impartialité et de coopération.

Procédure d'usage d'une réunion

- Le président (superviseur de la ligue des jeunes) procède à l'ouverture de la réunion et la/le secrétaire (responsable de la ligue de jeunes) prend les présences.
- La/le secrétaire ou responsable de la ligue des jeunes fait appel aux noms des administrateurs et des capitaines d'équipes, prenant en note ceux qui sont présents pour être inclus dans le compte rendu. Il/elle mentionne par après s'il y a quorum.
- La/le secrétaire ou responsable de la ligue des jeunes fait la lecture du compte rendu de la réunion précédente et l'exécutif l'approuve tel quel ou fait des ajouts ou des corrections.
- Le président et/ou le superviseur de la ligue des jeunes demande au trésorier et/ou au responsable de la ligue de jeunes et aux présidents des comités spéciaux de faire leurs rapports, s'il y a lieu.
- Le président et/ou le superviseur de la ligue des jeunes demande de procéder aux discussions sur les affaires courantes.
- Le conseil administratif (exécutif) discute et se prononce sur les affaires nouvelles.
- Si un autre sujet a été élaboré, il peut figurer dans la rubrique "autres sujets".
- Clôture de la réunion.

Comment faire une proposition

1. Le membre s'adresse au président avant de s'exprimer.
2. Énoncé de la proposition, " Je propose..."
3. Appui de la proposition, "Je seconde ..."
4. Le président affirme, "Il a été proposé par (nom) et secondé par (nom) que ..."
5. Demande de discussion. Chacun des membres a le droit de s'exprimer.
6. Pour le vote, la ligue possède les options suivantes :
 - à voix haute
 - à mains levées
 - avec un bulletin de vote

Ensuite, le président statue sur le vote en affirmant les résultats.

La personne qui a fait la proposition peut voter contre, mais ne peut se prononcer (parler) sur celui-ci. Les administrateurs peuvent voter sur toutes les propositions.

7. Une proposition est caduque lors d'un vote nul.

Niveau organisationnel

Les règlements rigoureux et complets d'une ligue représentent le canevas de travail pour la démarche harmonieuse d'une ligue. Le conseil administratif et/ou le superviseur/responsable d'une ligue adopte les règlements avant le début des activités du calendrier, à moins que la ligue demande à ce que les membres les adoptent.

Parties comportant un protêt

Le conseil administratif et/ou le superviseur de la ligue des jeunes peuvent déclarer comme étant perdues ou nulles les parties comportant un protêt. Leurs décisions sont finales, à moins que l'association locale ou la FCDQ reçoive un appel de la décision; en conformité avec la règle 119.

Lignes directrices des exigences

Le conseil administratif et/ou le superviseur de la ligue des jeunes est autorisé de prendre les décisions quand il y a un protêt de déposé pour des parties. Utilisez les directives et exigences suivantes dans la prise de décision :

- Un protêt écrit doit être déposé au plus tard dans les 15 jours (48 heures dans les deux semaines à la fin de la saison ou d'une session et durant les éliminatoires de la ligue) après leur réalisation dans laquelle l'infraction s'est supposément produite.
- Les administrateurs peuvent également rapporter une partie comportant un protêt ou un différent au conseil administratif et/ou le superviseur de la ligue des jeunes sans qu'il soit écrit.
- Le conseil administratif et/ou le superviseur de la ligue des jeunes accorde aux parties concernés d'exprimer leurs opinions sur le protêt et pose des questions pertinentes afin d'obtenir le maximum de renseignements.
- Même si le consentement unanime des capitaines d'équipes est requis pour amender ou changer un règlement de ligue qui a déjà été adopté durant la saison, uniquement un vote majoritaire du conseil administratif et/ou une décision du superviseur d'une ligue de jeunes est requise pour préciser la signification ou l'intention d'un règlement.
- Une fois que le conseil administratif et/ou le superviseur de la ligue des jeunes clarifie le règlement de ligue en question, le règlement s'applique dans une situation en divergence.

Le conseil administratif et/ou le superviseur/responsable de la ligue de jeunes a trois options pour régler la plupart des protêts impliquant une partie :

- **Invalide ou nulle** – Mesure prise pour tout manquement à un règlement, mais lorsque qu'il y a des circonstances atténuantes. Par exemple, lorsque les administrateurs ont mal informé le capitaine de l'équipe.
- **Déclarée perdue** – Mesure prise lorsqu'il y a manquement à un règlement, mais qu'il existe des circonstances atténuantes.
- **Sans objet** – Lorsque après avoir examiné un protêt, il a été déterminé qu'il n'y avait pas nécessité de prendre une mesure disciplinaire.

Révocation au conseil administratif ou dans une ligue

Le conseil administratif d'une ligue et/ou le superviseur/responsable d'une ligue de jeunes peut révoquer un quilleur d'une ligue pour mauvaise conduite ou manquement à un règlement de la FCDQ ou d'une ligue. Si un membre d'une ligue dépose un chef d'accusation demandant le renvoi d'un administrateur d'une ligue ou le renvoi d'un membre de la ligue, une réunion doit être planifiée et les procédures de la règle 115a suivies.

Cotisations non versées à la ligue

Une ligue doit faire une réunion si une personne est accusée de ne pas payer les frais de ligue convenus et qu'il se retire ou abandonne la ligue sans raisons valables. Quand un membre d'une ligue est accusé du méfait ci-haut mentionné, la ligue devrait essayer de résoudre le problème avant de prendre des mesures disciplinaires. (Veuillez consulter la règle 115b)

Directives des exigences (Règle 115b) – Une plainte doit être soumise par écrit à un administrateur de la ligue et/ou au superviseur/responsable d'une ligue de jeunes. Le président de la ligue planifiera une rencontre du conseil administratif. La ligue fera parvenir par la poste ou en mains propres un avis écrit au défendeur l'informant de :

- La date, heure et endroit de la réunion.
- De son droit de participation et de présenter sa défense.

Faites un compte rendu cette réunion de ligue comprenant une liste des gens présents et absents (il doit y avoir quorum).

- Une comptabilité des arrérages doit inclure :
 - Des dates concernées des accusations imputées au quilleur.
 - Montant(s).
 - Mentionner si le quilleur était présent ou absent aux dates concernées.
 - Date à laquelle le défenseur a été remplacé.
- Les deux tiers des membres présents doivent décider par leur vote de la culpabilité du défenseur. S'il n'y a pas obtention du vote des deux tiers des membres présents, l'accusation est révoquée.

- Dans les ligues de jeunes qui n'ont pas de conseil administratif, c'est le superviseur/responsable qui prend la décision.
- Dans les 30 jours suivant la réunion, soumettre le dossier à l'association locale ou à la FCDQ. Le dossier doit comprendre :
 - L'avis de convocation du (des) défendeur(s)
 - Le compte rendu de la réunion
 - Une copie des règlements de la ligue
 - Relevé de comptabilité provenant de la réunion et les documents d'accompagnement
 - La recommandation et le relevé de vote.

NOTE: La règle 115b ne permet pas à une ligue d'accuser un individu pour plus de six sessions.

ÉLECTIONS DANS UNE LIGUE

Quand réaliser des élections

La ligue doit réaliser des élections lors d'une réunion avant de distribuer les prix, à moins que le conseil administratif de la ligue décide quelles devraient avoir lieu avant le début du calendrier des activités. Il y a exemption de cette exigence lorsque la majorité des membres comprend des jeunes de 13 ans ou moins et pour les ligues de jeunes de niveau secondaire.

Qui préside les élections

Le conseil administratif de la ligue aura la responsabilité d'élire les administrateurs de la ligue, à moins que les règlements de la ligue ne délèguent cette responsabilité aux membres en général.

Comité de nomination

Le président et/ou le superviseur de la ligue des jeunes devraient désigner un comité de nomination qui, précédant les élections, déterminerait une liste d'administrateurs susceptibles d'occuper un poste. Chaque ligue doit élire un président, un vice-président, un/une secrétaire et un trésorier. Les postes de secrétaire et de trésorier peuvent être combinés en un seul poste. La liste devrait inclure un ou plusieurs candidats pour chaque poste.

Convocation à une réunion

La/le secrétaire de la ligue et/ou le responsable de la ligue de jeunes doit donner à l'avance un avis de convocation de la réunion. Cela peut être un simple avis écrit ou une date spécifiée dans les règlements de la ligue avec une annonce, un rappel. La/le secrétaire de la ligue et/ou le responsable de la ligue de jeunes doit également prévoir de faire la réservation d'une salle de réunion.

Élections spécifiques

Chaque a une élection spécifique ou séparée afin de permettre a un candidat qui éprouve des difficultés à se présenter pour un autre poste. L'élection présidentielle se fait en premier lieu, avec le vice-président et/ou le superviseur de ligne de jeunes qui préside l'élection. Après que le comité ait présenté ces candidats, les nominations sont acceptées par la salle.

À la clôture des nominations, les membres devraient voter. Le vote par correspondance ou par procuration est prohibé. Les membres devraient utiliser de bulletins écrits s'il y a plus d'un candidat. Les élections pour les autres postes se font subséquemment de la même façon, avec le président et/ou le superviseur de la ligue de jeunes qui préside.

Décompte des bulletins de vote

Les administrateurs sont élus par un vote majoritaire. Un vote majoritaire représente plus de la moitié des votes des membres éligibles au vote, à l'exception des bulletins vierges et des abstentions. Par exemple, sur 19 votes reçus la majorité sera de 10.

Durant la réunion et après le décompte des bulletins de vote pour chaque élection, le sergent d'armes, le président du comité des scrutateurs ou le responsable de la ligue de jeunes achemine...

- Le nombre total de vote pour chaque décompte
- Le nombre de votes nécessaire pour obtenir la majorité
- Nombre de votes pour chaque candidat
- Nombres de votes refusés

Les bulletins de vote refusés sont comptés afin de déterminer le décompte global des votes. Si un candidat obtient la majorité du vote, le président d'élection déclare le gagnant de chaque élection. Le compte rendu de la

réunion devrait témoigner du nombre de vote du décompte, les noms et du nombre de votes reçus de chacun des candidats.

Conseils pratiques

1. Les nominations ne requièrent pas de secondement.
2. Les rapports des comités de nominations sont acceptés par la ligue et ne requièrent aucunement de proposition ou de secondement.
3. Un membre du comité de nomination peut être nommé.
4. Le président de la ligue et les candidats nominés pour l'élection ont le droit de voter.
5. Une élection prendra immédiatement effet si le candidat est présent et s'il ne refuse pas ou s'il est absent mais a consenti à sa candidature. Toutefois, si une élection a lieu avant la fin du calendrier, les administrateurs actuels gardent le poste jusqu'à la fin de la saison. À ce moment les nouveaux administrateurs prendront leurs postes.

Réunion annuelle de l'association

La FCDQ permet à tous ses membres d'assister et de voter aux réunions de leur association locale. Suivant un avis, chaque secrétaire de ligue devrait aviser tous les membres des ligues de la FCDQ de la date, de l'heure et de l'endroit de la réunion d'adhésion.

Pour les associations de jeunes, la présence est possible pour tous les membres. Les membres votants, les administrateurs, les directeurs et les représentants des jeunes doivent avoir au moins 14 ans, à moins que les lois provinciales stipulent un âge spécifique.

1. Chaque ligue de jeunes a le droit d'avoir un représentant adulte et un représentant ayant au moins 14 ans, à moins que les lois provinciales stipulent un âge spécifique. Une ligue ne peut être éligible à une représentation si elle n'a pas soumise une demande d'adhésion de ligue à la FCDQ.
2. Un centre qui possède au moins une ligue de jeune cde la FCDQ est admissible a un représentant de jeunes.
3. Les individus suivants peuvent être considérés comme des représentants de jeunes ou substituts :
4. Les membres d'une ligue de jeunes de la FCDQ.
 - (a) Meneurs des jeunes
 - (b) Responsables des ligues de jeunes (superviseurs, responsables, entraîneurs, etc.)

Les représentants des jeunes, les administrateurs et les directeurs votants de cette association, ayant au moins 14 ans (à moins que les lois provinciales stipulent un âge spécifique) ont le droit de s'exprimer et de voter. Les membres qui ne rencontrent pas les critères peuvent être présent uniquement avec le droit de s'exprimer.

GESTION DES FINANCES D'UNE LIGUE

PROGRAMME DE CAUTIONNEMENT DE LA FCDQ

Les administrateurs de toutes les ligues sanctionnées de la FCDQ possèdent un cautionnement de 10 000\$ et cela sans frais. Les ligues ayant des cagnottes de prix dépassant les 10 000\$ ne recevront qu'une protection de 10 000\$; ces fonds en excès de 10 000\$ ne seront donc pas assurés. La FCDQ est responsable pour un montant déductible de 1 000\$ par événement.

Les modalités suivantes font foi de la méthode avec laquelle les ligues devraient contrôler leurs fonds pour être admissible à la protection de 100% des pertes causées par une action malhonnête d'un administrateur de la ligue.

- Les demandes d'adhésion des ligues et les cotisations des membres doivent être reçues dans les 30 jours suivant le début des activités du calendrier, ceci en comptant le premier jour de compétition. Le président de la ligue devrait s'assurer que cela est fait.
- Les fonds doivent être déposés dans les sept jours dans une institution financière assurée (banque, caisse, institution de crédit ou un service bancaire interne du centre) au nom de la ligue.
- Deux administrateurs autorisés par la ligue doivent signer pour les retraits. (Les membres d'une même famille ne peuvent être co-signataires pour les retraits). Les administrateurs doivent être des membres de la FCDQ. On ne peut utiliser des étampes pour les signatures et les chèques ne doivent pas être signés à l'avance.
- Le président de la ligue doit personnellement vérifier le compte bancaire une fois par mois.

Tout manquement aux modalités mentionnées ci-haut peut donner lieu à une réduction de 100% de toute perte rapportée causée par un acte malhonnête d'un administrateur de la ligue. La FCDQ recommande que les fonds de la ligue soient déposés dans un compte de chèques, avec un relevé qui est posté directement au président par la banque. Quand les fonds sont déposés dans un autre compte et que le président n'est pas l'un des

signataires pour les retraits, leurs noms doivent être assortis au compte afin que le président puisse personnellement vérifier le montant déposé.

Service bancaire interne- Centre de quilles

Le programme de cautionnement de la FCDQ ne couvre pas les ligues qui utilisent les services bancaires dans leurs centres de quilles, puisque la FCDQ n'a aucun recours contre les centres de quilles qui ne se conforment pas à la politique précédente. La politique de la FCDQ n'est pas de dicter aux centres de quilles comment gérer son entreprise et l'ancienne politique de services bancaires internes faisait exactement le contraire. Ce programme spécifiait que les centres de quilles devaient ouvrir des comptes bancaires individuels pour leurs ligues et la FCDQ s'est aperçu que plusieurs centres étaient réticents à le faire. Cela ne veut pas dire que les ligues ne peuvent profiter de services bancaires dans leurs centres; toutefois, ce sera à leurs propres risques.

NOTE: Tandis que plusieurs ligues profitent des services bancaires internes à leur centre de quilles, la FCDQ prévient les ligues que dans le cas où le centre change de propriétaires ou qu'il ferme ses portes, la ligue pourrait ne pas recevoir ces bourses d'argent. La FCDQ encourage donc les ligues de gérer leurs propres comptes bancaires. S'ils utilisent des services bancaires internes au centre, la ligue devrait posséder une entente écrite entre le centre et la ligue qui établie les responsabilités de chacun des parties et les exigences concernant le paiement des bourses d'argent der la ligue.

Assurances pour cambriolage et vol à main armée

Les fonds de chaque ligue sanctionnée de la FCDQ, des associations provinciales et locales sont assurés contre les pertes causées par un cambriolage ou un vol à main armée, de la façon suivante :

- Reçus: Ne doivent pas dépasser le nombre de reçus d'une semaine à n'importe quel moment; avec une limite de 2 000\$.
- Déboursés: Lorsque les fonds ont été déposés dans une institution bancaire ou de crédit et au nom de la ligue; le montant de responsabilité totale est de 10 000\$ à tout moment pour une période de sept jours, pour couvrir les fonds retirés à la fin de la saison pour l'attribution des prix ou pour un déboursé encouru par la ligue. Par conséquent les ligues qui ont de grandes cagnottes de prix ne versent donc qu'un maximum de 10 000\$ en argent et le reste sera payé par chèques.

Dans le cas où la ligue ou l'association n'aurait pas déposé les fonds dans une institution bancaire ou de crédit reconnue au nom de l'organisme tel que spécifié, la compagnie d'assurances ne sera responsable que pour une semaine de reçus lors de pertes causées par un cambriolage ou un vol à main armée.

LA POLICE D'ASSURANCES NE COUVRE PAS LES PERTES DUES À UN FEU, À UNE DISPARITION MISTÉRIEUSE OU À DES FONDS LAISSÉS SANS SURVEILLANCE.

Pertes et réclamations

Dans le programme de cautionnement et d'assurances, toute perte ou réclamation devrait être rapportée à la FCDQ dans les 15 jours. La note de notification devrait mentionner le montant perdu ou les termes de la réclamation et les circonstances. La compagnie d'assurances ne sera pas tenue responsable de toute perte ou réclamation, dans le cas où l'incident se serait produit avant que le cautionnement et l'assurance soient en vigueur. Toute tentative de reprise des fonds par l'entremise d'une entente entre le principal intéressé les parties en litige sans autorisation de la FCDQ donne lieu à un problème juridique qui peut mettre en danger le droit de réclamation de la ligue.

Renseignements généraux

Le cautionnement et les assurances demeureront en vigueur pour les ligues actives, non seulement jusqu'à la fin de la saison, mais jusqu'au début de la nouvelle saison. La ligue reçoit une protection temporaire de 30 jours (hiver et été) à partir de la première journée de son calendrier. Si la demande d'adhésion n'a pas été reçue par l'association dans les 30 jours de la période de sursis, le cautionnement et les assurances seront en vigueur lorsque l'association recevra la demande et les cotisations et uniquement concernant les fonds déjà déposés, en plus des fonds déposés par après. Le fait de ne pas soumettre la demande d'adhésion de la ligue au moment établi annule la protection de tout l'argent qui a été recueilli avant la date à laquelle la demande de la ligue a été reçue.

TOUT ADMINISTRATEUR QUI FAIT UN MAUVAIS EMPLOI DES FONDS D'UNE LIGUE OU D'UNE ASSOCIATION PROVINCIALE OU LOCALE SERA EXPOSÉ À UNE SUSPENSION D'ADHÉSION EN TANT QUE MEMBRE DE LA FCDQ. LE PRÉSIDENT RISQUE ÉGALEMENT DE SUBIR UNE SUSPENSION INDÉFINIE EN TANT QUE MEMBRE DE LA FCDQ POUR NE PAS AVOIR EFFECTUÉ UNE VÉRIFICATION MENSUELLE.

NOTE: "Vérifier" signifie que le président ne doit pas seulement déterminer le montant du dépôt, mais aussi de réaliser les calculs nécessaires pour déterminer le dépôt exact. Si le solde du

compte est inexact, le président doit rapporter immédiatement ce manque à gagner au siège national de la FCDQ pour une action disciplinaire possible prévue par la police d'assurances et de cautionnement.

Tous les chèques doivent porter les signatures des co-signataires autorisés. On ne devrait pas libeller un cheque "comptant". Le livret de chèques devrait être révisé afin de vérifier les inscriptions qui ont été faites et de les comparées aux relevés bancaires appropriés.

Exemple d'une fiche de comptabilité de ligue de la FCDQ

Date	Chèque #	Description	Dépôt	Débours é	Solde
1 ^{er} juin		Solde de la saison précédente			28.17
10 août		Coûts de franchise – 12 équipes à 50\$ chacune	600.00		628.17
10 sept. ¹	21	Frais pour les allées (semaine #1)		195.00	433.17
11 sept. ²		Cotisations des membres (50 x \$12) et frais de ligue (sem.#1)	900.00		1333.17
11 sept. ³	22	Cotisations des membres à l'association		600.00	733.17
17 sept.	23	Frais pour les allées (sem. #2)		195.00	538.17
2 oct.		Frais pour les allées (sem. #4)	300.00		1108.17
2 oct. ⁴		Tournoi de l'ass. – frais recueillis	60.00		1168.17
2 oct. ⁴		Tournoi de l'ass. – cotisations à l'ass. locale.		60.00	1108.17
8 oct..	24	Frais pour les allées (sem. #5)		195.00	913.17
9 oct. ⁵		Frais pour les allées (sem. #5) – 3 abs. équi. #6	285.00		1198.17
15 oct.	25	Frais pour les allées (sem. #6)		195.00	1003.17
16 oct. ⁵		Frais pour les allées (sem. #6) – 3 abs. équi. #6	285.00		1288.17
22 oct.	26	Frais pour les allées (sem. #7)		195.00	1093.17
23 oct. ⁵		Frais de ligue (sem.#7) et cotisations manquantes des équipes	330.00		1423.17
23 oct. ⁶	27	Dépôt pour la réception de Noël		100.00	1323.17

1. Un chèque a été fait le soir même et remis au centre de quilles pour payer les frais des allées. Tous les retraits et les chèques doivent être signés par les administrateurs co-signataires de la ligue.
2. Les frais ou cotisations individuelles des membres ont été déposés la journée suivante.
3. Un chèque a été fait à l'association locale pour les cotisations individuelles des membres, le jour après que celles-ci ont été recueillies.
4. La ligue a participé à un tournoi et les frais furent déposés la journée suivante. Un chèque a également remis, le jour suivant, à l'association qui a organisé ce tournoi. Les scores du tournoi ont aussi été soumis.
5. Des manques à gagner ont été tolérés pendant deux semaines. Cela n'est pas recommandé. La ligue devrait insister que tous les quilleurs paient leurs frais de ligue le soir même du jeu de quilles ou à l'avance.
6. Un chèque a été rédigé pour la célébration de Noël. Toutes les dépenses de cette nature sont approuvées par le conseil administratif de la ligue ou par le superviseur/responsable de la ligue de jeunes. Encore une fois, deux signatures doivent apparaître sur le chèque pour les retraits.

Note: Les montants d'argent recueillis des tirages, moitié-moitié, etc. devraient être inscrits séparément tel qu'indiqué au #4.

FICHE DE COMPTABILITÉ DE LIGUE DE LA FCDQ

[illegible]

Exemple d'un relevé financier

Ce relevé est basé sur une ligue de 6 équipes jouant pendant 24 semaines. Ce relevé peut être utilisé pour déterminer les prévisions budgétaires de votre ligue, le montant estimé de la cagnotte de prix, la vérification du compte de la ligue et le rapport financier finale de la saison.

REVENUS:

SOLDE DU DÉBUT

Frais de ligue	(168.00\$ x 24 semaines)	4032.00
Frais hebdomadaires	(7.00\$ x 24 quilleurs)	168.00
Frais des substituts	(2.00\$ x 24 quilleurs)	48.00
Cotisations des membres	(20\$ x 24 quilleurs)	576.00

*incluant les cotisations locales et provinciales de la FCDQ''

TOTAL DES REVENUS

4 824.00\$

DÉBOURSÉS

Coûts pour les allées	(120\$ x 24 semaines)	2880.00
Coûts hebdomadaires - Allées	(5\$ x 24 quilleurs)	120.00
Traitement de la/du secrétaire	(9.60\$ x 24 semaines)	230.40
Frais hebdomadaires	(0.40\$ x 24 quilleurs)	9.60
Trophées		150.00
Cotisations des membres		576.00

*incluant les cotisations locales et provinciales de la FCDQ”

Divers	(poste, papier, enveloppes)	25.00
--------	-----------------------------	-------

SOUS-TOTAL DES DÉBOURSE

3,991.00\$

Montant disponible pour la cagnotte des prix/récompenses :

833.00\$

(total des revenus moins le sous-total des déboursés)

Fonds pour les prix:	800.00\$
----------------------	----------

Prix/Récompenses - Équipes	600.00\$
Prix/Récompenses individuelles	200.00\$

SOLDE DE FIN DE SAISON

33.00\$

Une liste dûment complétée des prix individuels et d'équipes doit accompagner de relevé.

RÉCOMPENSES DE LA FCDQ

Les récompenses de jeu de quilles est l'un des services de la FCDQ les plus appréciés par les membres. Ces récompenses soulignent les champions des ligues, les scores élevés et divers exploits du jeu des quilles.

Récompenses des champions de ligue

Une fois que votre demande d'adhésion ait été envoyée à votre association locale et que l'association locale nous a transmise sa base de données concernant les membres, la trousse de ligue de la FCDQ sera expédiée à votre gérant d'association pour distribution à votre ligue. La trousse de récompenses de ligue comprend des récompenses pour les champions de la ligue, le quilleur s'étant le plus amélioré, triples élevés et quilleur avec une moyenne élevée.

Autres récompenses

Récompenses pour les adultes de la FCDQ:

1. Partie avec un pointage de 300*;
 2. Partie avec un pointage de 299*
 3. Partie avec un pointage de 298*;
 4. Onze (11) abats consécutifs, débutant dans le premier carreau; lorsque le pointage est de 297 et moins*;
 5. Onze (11) abats consécutifs, débutant dans le deuxième carreau *
 6. Partie avec un pointage ayant 100 quilles au-dessus de la moyenne;
 7. Partie avec un pointage de plus de 200, si la moyenne est de 150 ou moins; †
 8. Partie avec un pointage de plus de 225, si la moyenne est de 170 ou moins; †
 9. Partie avec un pointage de plus de 250, si la moyenne est de 190 ou moins; †
 10. Triple avec 125 quilles au-dessus de la moyenne d'un triple;
 11. Triple totalisant 400 à 499, si la moyenne est de 120 ou moins; †
 12. Triple totalisant 500 à 599, si la moyenne est de 150 ou moins; †
 13. Triple totalisant 600 à 699, si la moyenne est de 175 ou moins; †
 14. Triple totalisant 700 à 749, si la moyenne est 205 ou moins;
 15. Triple totalisant 750 à 799;
 16. Triple totalisant 800 à 899*;
 17. Triple totalisant 900*;
 18. Conversion du bris 7-10.
 19. Conversion du bris 4-6-7-10.
 20. Partie entière de réserves;
 21. Partie de 200 "Dutch";
 22. Triplicata (trois parties consécutives avec le même pointage);
 23. Partie sans faille, si la moyenne est de 180 ou moins;
 24. Triple sans faille.
 25. Pointage d'une partie avec 50 quilles au-dessus de la moyenne, si la moyenne est de 160 ou moins; (voir la règle 55c)**
 26. Pointage d'une partie supérieur à 145, si la moyenne est de 100 ou moins; (voir la règle 55c)**
 27. Pointage d'une partie supérieur à 180, si la moyenne est de 140 ou moins; (voir la règle 55c)**
 28. un triple totalisant 450 ou plus, si la moyenne est de 120 ou moins; (voir règle 55c) **
 29. un triple totalisant 550 ou plus, si la moyenne est de 145 ou moins; (voir règle 55c)
- * indique une récompense pour score émérite
- ** indique une récompense pour les aînés seulement (un member aîné doit avoir 50 ans et plus)

† Où une partie ou un triple donne droit à plus qu'une récompense basée sur la moyenne spécifié dans la liste ci-dessus, seulement l'exploit admissible le plus élevé sera récompensé. Si la personne a déjà reçu cette récompense durant la saison, alors on lui remettra le prochain (deuxième) prix pour l'exploit le plus méritant que le quilleur n'a pas encore reçu durant la saison.

Récompenses pour les jeunes de la FCDQ:

1. Partie avec un pointage de 300*;
2. Partie avec un pointage de 299*
3. Partie avec un pointage de 298*;
4. Onze (11) abats consécutifs, débutant dans le premier carreau; lorsque le pointage est de 297 et moins*;
5. Onze (11) abats consécutifs, débutant dans le deuxième carreau *
6. Triple totalisant 700 à 799;
7. Triple totalisant 800 à 899*;

8. Triple totalisant 900*;
9. Conversion du bris 7-10;
10. Conversion du bris 4-6-7-10;
11. Partie entière de réserves;
12. Partie de 200 "Dutch";
13. Triplicata (trois parties consécutives avec le même pointage);
14. Partie avec un pointage ayant 100 quilles au-dessus de la moyenne;
15. Partie avec un pointage ayant 125 quilles au-dessus de la moyenne;
16. Partie élevée;
17. Triple élevé.
18. Partie sans faille, si la moyenne est de 190 et moins' et
19. Tripel sans faille.

* indique une récompense pour score émérite

Un membre jeune peut mériter un prix pour une partie ou un triple comme suit : †

Classement de la moyenne Si la moyenne d'un quilleur est de et incluant :	Partie Sa première récompense méritée 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
240	280	750

† Où une partie ou un triple donne droit à plus qu'une récompense basée sur la moyenne spécifié dans la liste ci-dessus, seulement l'exploit admissible le plus élevé sera récompensé. Si la personne a déjà reçu cette récompense durant la saison, alors on lui remettra le prochain (deuxième) prix pour l'exploit le plus méritant que le quilleur n'a pas encore reçu durant la saison.

Règles de qualification pour les récompenses basées sur la moyenne

Pour les quilleurs adultes, les règles suivantes s'appliquent à toute récompense basée sur la moyenne :

1. Si 21 parties ou plus ont été jouées dans la ligue dans l'actuelle saison, utilisez la moyenne actuelle.
2. Si moins de 21 parties dans la saison actuelle, utilisez la moyenne finale de la saison précédente pour 21 parties ou plus provenant de la même ligue.
3. Pour un nouveau quilleur dans la ligue ayant moins de 21 parties jouées, utilisez la plus haute moyenne de la FCDQ de la saison précédente pour 21 parties ou plus de n'importe quelle ligue de la FCDQ.
4. Un quilleur qui ne possède pas une moyenne acceptable de la FCDQ pour fins de comparaison n'est pas éligible à sa reconnaissance.

Pour les jeunes quilleurs les dispositions suivantes s'appliquent pour toutes les récompenses remportées à partir de la moyenne :

1. Si 3 sessions ou plus de jeu ont été réalisées dans la saison actuelle, utilisez la moyenne actuelle.
2. Si moins de 3 sessions ont jouées, utilisez la moyenne de la saison précédente provenant de la réalisation de 3 sessions et plus incluant celles des ligues d'été.

3. Pour un nouveau quilleur qui n'a pas joué 3 sessions, utilisez la moyenne établie après la réalisation de 3 sessions afin d'établir l'éligibilité du quilleur pour les premières sessions jouées.

Récompense pour les "aînés"

Une nouvelle catégorie de récompense pour les "aînés" a été appliquée pour nos quilleurs âgés de 50 ans et plus. Le programme des récompenses débutera par de petits pas et plus de récompenses seront ajoutées dans les prochaines saisons. Les nouvelles récompenses sont : la partie de 145 (pour les moyennes de 115 ou moins), la partie de 180 (pour les moyennes de 115 ou moins), la partie de 180 (pour les moyennes de 140 ou moins et pour 50 quilles au-dessus de la moyenne pour une partie (aucun seuil de moyenne). La catégorie des aînés (Senior) a été définie pour les quilleurs âgés de 50 ans et plus et les quilleurs dans cette catégorie n'ont pas besoin d'évoluer dans une ligue d'aînés pour l'attribution de ces récompenses. Les aînés sont également admissibles pour les récompenses régulières d'exploits spéciaux de la FCDQ.

Récompense pour le quilleur s'étant le plus amélioré

Chaque ligue recevra une (des) récompense (s) annuellement basées sur le type de ligue pour souligner aux membres féminins et masculins adultes, féminins et masculins jeunes qui démontrent la plus grande amélioration de leur moyenne dans leur ligue durant la saison. Voir règle 56.

Plus haut triple de la ligue

Chaque ligue recevra une (des) récompense (s) annuellement basées sur le type de ligue pour souligner aux membres féminins et masculins adultes, féminins et masculins jeunes ayant réalisé le plus haut triple dans leur ligue durant la saison. Voir règle 57.

Procédures pour les rapports

Des scores de parties de 300, 299, 298; un triple de 800 ou plus par un individu réalisé dans un triple (3 parties); une partie de 300 dans une équipe Baker ou une partie, une partie ou un triple élevé d'une qualification nationale doivent être rapportés.

La/le secrétaire de la ligue avisera l'association locale dans les 48 heures et fournira une demande de récompense pour pointage élevé dans les 20 jours. Voir règle 54.

Toutes les récompenses sont limitées à une réponse par exploit par saison. Les exploits additionnels réalisés durant la même saison seront ajoutés au registre du quilleur dans la base de données des membres de l'association locale. (Aucune récompense attribuée) *Exploits basés sur la moyenne: Utilisez la moyenne de la saison précédente jusqu'à ce que la moyenne pour les 21 parties courantes (pour les adultes) ou la moyenne pour les 3 sessions courantes (pour les jeunes) soit établie.

Jeu de quilles anticipé ou reporté sans adversaire (sans opposition)

En conformité avec le règlement 50 amendé de la FCDQ, tous les pointages réalisés durant le jeu de quilles anticipé ou reporté ne seront pas admissibles pour l'attribution des récompenses pour les pointages émérites de la FCDQ. Pour de plus amples renseignements, veuillez consulter le règlement 50 de la FCDQ. Pour cette section, le terme "sans opposition" signifie une personne ou une équipe qui a joué sans adversaire (seule) qui lui est normalement attribué durant un horaire de jeu régulier.

FORMULAIRES

Des formulaires de demandes de récompenses pour pointages à l'honneur et pour une demande de version supérieure, s'il n'est pas fourni par votre directeur d'association local avec votre trousse de ligue, sont vous avez également accès à ces sur notre site Web, www.tenpincanada.com, sous l'onglet 'Ressources de la ligue'.

FORMATS ALTERNATIFS D'UNE LIGUE

Vous souhaitez peut-être ajouter une certaine variété à votre jeu de ligue en considérant ces populaires formats alternatifs. Tous ceux-ci peuvent être des ligues reconnues par la FCDQ. Si vous intéressez d'explorer ces formats de jeu, contactez le siège national de la FCDQ.

Système Baker

Le système Baker met de l'emphase sur l'effort d'équipe plutôt que sur les exploits individuels des membres d'une équipe. Tous les membres d'une équipe se succèdent pour jouer une seule partie. Pour une équipe de 5 joueurs, le joueur #1 joue les carreaux 1 et 6; le joueur #2 joue les carreaux 2 et 7; le joueur #3 le 3 et le 8; le joueur #4 le 4 et le 9 et le joueur #5 les carreaux 5 et 10. L'ordre de déroulement de jeu est déterminé par le capitaine de l'équipe et peut être modifié à la fin de chaque partie.

Sans frappe manquée (No Tap)

Il existe deux types de formats sans frappe manquée habituellement utilisés et le conseil administratif de la ligue doit déterminer par règlement la procédure à suivre.

1. Un abat est inscrit lorsqu'une personne fait tomber un certain nombre de quilles ou les dix quilles lors de son premier lâcher de la boule. Pour tout autre nombre de quilles abattues, le quilleur reçoit la valeur actuelle et un second lâcher de la boule est requis.
2. Un abat est inscrit quand le quilleur n'a pas abattu une (des) quille (s) spécifique(s); tel que la quille #5 ou la #7 ou qu'il fait tomber les 10 quilles avec le premier lâcher de la boule. Pour tout autre nombre de quilles non abattues, le quilleur reçoit la valeur actuelle et un second lâcher de la boule est requis.

3-6-9

Dans une ligue 3-6-9, chaque quilleur se voit automatiquement attribué un abat dans les 3^e, 6^e et 9^e carreaux de chaque partie déterminée par le règlement de la ligue.

Comparaison de compétitions (Mail-o-graphic)

Compétition de ligue dans laquelle un coût supplémentaire est chargé et les pointages joués dans d'autres compétitions de la FCDQ sont comparés pour se qualifier pour l'attribution de prix qui font partie d'une même liste de prix.

Combinaison de deux quilleurs (Scotch Doubles)

Toute combinaison de deux quilleurs est permise. Une série de trois parties est réalisée avec le quilleur A qui s'exécute le premier à chaque carreau et le quilleur B qui joue pour abattre les quilles qui demeurent si un abat n'a pas été réussi. Si un abat est fait, le même quilleur continue de jouer. Le quilleur A débute le jeu à la première partie et à la troisième partie et le quilleur B, la deuxième partie. Le pointage est le même que le pointage réglementaire des dix quilles.

NOTE: Si le quilleur réussit un abat dans le premier jeu du dixième carreau, Le quilleur joue encore. Si le quilleur A réussit un autre abat, il procède alors au dernier lâcher. Si un abat n'est pas obtenu au deuxième lâcher de la boule, le quilleur B joue la dernière boule. Du fait que le second joueur ne joue que si des quilles ne sont abattues par le premier joueur, il est possible que le joueur de premier plan joue toute la partie sans que le second joueur puisse participer au jeu.

JEU DE QUILLES SPORT/DÉFI

Introduction

Tous les tournois doivent être homologues en utilisant une appellation de condition d'allée basée sur les définitions suivantes, en conformité avec la règle #200a:

1. Sport

- (a) La condition de l'allée possède généralement un ratio de 4 :1 ou moins, ou...
- (b) Les moyennes établies dans une ligue sont généralement de 20 quilles de moins que celles d'une ligue jouant sur une condition standard ou maison.

2. Défi

- (a) Le ratio de la condition de l'allée se situe généralement entre des conditions sport et standard ou...
- (b) La compétition choisie d'utiliser une condition de huilage autre que la condition standard (maison) ou...
- (c) La compétition utilise une condition sport et la condition standard du centre durant la saison ou...
- (d) Les moyennes établies dans une ligue sont généralement de 10 quilles de moins que celles d'une ligue jouant sur une condition standard ou maison.

3. **Standard ou maison.** La condition d'allée qui est appliquée par les centres de quilles afin de promouvoir les pointages et les moyennes élevés.

Conversion des moyennes

Le gérant ou directeur d'un tournoi peut convertir une moyenne lorsque le quilleur ne possède pas une moyenne établie sur la condition d'allée requise par le règlement de la compétition. Lors de la conversion d'une moyenne, celle-ci ne peut être diminuée à un nombre plus bas que celui correspondant au tableau de conversion.

Aucun élément dans la règle 201 ne peut supplanter l'autorité d'une compétition pour la hausse de la moyenne convertie d'un quilleur avant le début du jeu.

Moyennes Standards (maison)

Un quilleur possédant une moyenne établie dans une condition de jeu standard ou maison dans un tournoi qui requiert une moyenne standard, ne requiert aucunement une conversion de moyenne. Si une moyenne sportive (sport) est requise, le directeur de tournoi peut convertir à la baisse la moyenne du quilleur avant sa participation, en utilisant le tableau de conversion.

Moyennes Sport et Défi

Un quilleur possédant une moyenne établie sur une condition sport/défi doit convertir leur moyenne établie sur une condition sport ou de défi à une moyenne standard en utilisant le tableau de conversion approprié et s'inscrire avec la moyenne convertie la plus élevée.

Un quilleur possédant les moyennes établies sur des conditions standard et sportive et/ou de défi, aucune conversion n'est alors requise et le quilleur s'inscrira avec la moyenne la plus élevée.

Pour les ligues requérant des moyennes sportives, un quilleur doit s'inscrire avec leur moyenne sport ou défi la plus élevée, alors aucune conversion n'est nécessaire.

Sport or Challenge Averages Adjusted to Standard

The Sport and Challenge Conversion Chart is used to convert a bowler's Sport or Challenge average to a Standard average, and vice versa, for leagues and tournaments. The conversion chart is not considered a "re-rate" of the bowler. Its purpose is to allow for a fair adjustment so the bowler's entering average is what would be expected of the bowler on the lane conditions of the league or tournament.

Sport	Challenge	Standard	Sport	Challenge	Standard	Sport	Challenge	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			

Note: If converting Standard to Challenge average, and your average is not listed, move up one (1) pin and convert. For example, a 174 Challenge average converts to 163 Sport average and 189 Standard average. If the average is listed twice, convert to the higher of the Sport and Challenge averages. For example, a 214 Challenge average converts to a 199 Sport average and 227 Standard average.

ÉBAUCHE DES RÈGLEMENTS D'UNE LIGUE

NOTE: Ce qui suit représente un exemple d'ensemble de règlements de ligue qui peuvent être adoptés en remplissant les espaces libres et en remettant une copie à chaque équipe.

D'autres options peuvent être disponibles, tels que spécifiées dans le chapitre 4 du manuel des règles de jeu de la FCDQ. On peut ajouter d'autres règles, mais elles ne doivent pas être en conflit avec les règles de la FCDQ.

Règlements de la ligue

La ligue _____ jouera le _____ (jour de la semaine) à _____ am/pm au _____ (nom du centre de quilles). La ligue aura une date de départ au calendrier, le _____ et une date de fin au calendrier, _____ et comportera un total de _____ semaines. La ligue ne jouera pas aux dates suivantes:

OPTION: Le calendrier sera divisé en _____ (deux, trois, quatre sessions). S'il existe un nombre impair de semaines, la semaine supplémentaire sera placée à la dernière séance du calendrier.

Règlement 1. Le conseil administratif de la ligue qui comporte les administrateurs et les capitaines d'équipes, dirigera cette ligue. Le conseil administratif ou tous les membres (en choisir un) adoptent les règlements de la ligue. (Consultez les règles 103a, 103b et 122 de la FCDQ)

Président: _____

Vice Président _____

Secrétaire: _____

Trésorier: _____

Règlement 2. La ligue comportera _____ équipes avec _____ joueurs. Les listes seront limitées à _____ membres par équipe.

Le nom des joueurs, ainsi que tout changement aux listes durant la saison, devront être rapportés par le capitaine de l'équipe à la/au secrétaire de la ligue avant le début des compétitions.

Règlement 3. Les frais de ligue qui doivent être payés par chaque membre à chaque session, seront de \$ _____ desquels \$ _____ seront affectés au paiement des frais pour les allées. \$ _____ serviront à défrayer le salaire du/de la secrétaire/trésorier et le solde \$ _____ sera déposé dans le compte bancaire de la ligue. Les membres participants qui ne seront pas à date dans le paiement de leurs frais de ligue verront leurs parties être déclarées nulles. Le salaire de la/du secrétaire sera versé à la fin du calendrier des activités de la ligue.

Règlement 4. La franchise de l'équipe (place de l'équipe) est maintenue par le capitaine de l'équipe. Ils doivent aviser la/le secrétaire de la ligue de leur intention de conserver leur franchise pour la prochaine saison d'ici le _____ (date). (Voir la règle 104b de la FCDQ)

Règlement 5. Un compte bancaire sera ouvert au nom de la ligue et les dépôts devront être faits dans les 7 jours de leur réception. Les retraits du compte ne peuvent être faits que par l'imposition des signatures d'au moins deux administrateurs désignés par le conseil administratif de la ligue. Le président devra vérifier le compte bancaire à chaque mois.

Règlement 6. Une liste de prix rédigée par un comité nommé par le président de la ligue, doit être présenté pour approbation du conseil administratif ou tous les membres (en choisir un) dans les cinq semaines après le début du calendrier de la saison. (Voir règle 117a de la FCDQ)

Tous les membres de la ligue doivent jouer au moins les 2/3 des parties du calendrier des activités pour être éligibles aux prix/récompenses individuelles de la ligue.

(Voir règle 117b de la FCDQ). Les prix spéciaux individuels ou d'équipes seront attribués sur une base de jeu avec/sans handicap.

Règlement 7. Les moyennes de départ pour tous les joueurs seront établies dans l'ordre suivant :

1. Moyenne établie lors de la saison précédente, pour 21 parties ou plus.
2. Moyenne la plus élevée établie dans une ligue quelconque de la FCDQ, pour 21 parties ou plus.
3. Moyenne courante provenant d'une autre ligue de la FCDQ, pour 21 parties ou plus.
4. Les quilleurs qui n'ont pas de moyenne se qualifiant pour les items 1 et 3 devront déterminer leur moyenne lors du premier soir de jeu.

5. Le maximum de moyenne de l'équipe au départ est de _____ (à supprimer si cela ne s'applique pas à votre ligue)

Règlement 8. La ligue déterminera les gains et les pertes des parties avec ou sans handicap (en choisir un). L'handicap sera de _____ % de la différence entre la moyenne du quilleur et de la valeur sans handicap (scratch) _____. (Le nombre sans handicap devrait être plus élevé que la moyenne la plus élevée de la ligue et ne sera pas limité à moins d'avis contraire spécifié par un règlement de la ligue.)

Règlement 9. Cotisations d'adhésion de la FCDQ, Les cotisations de l'association locale et les cotisations de l'association provinciale requises pour la participation dans une ligue sont comme suit :

Cotisations nationales FCDQ:	\$25.00
Cotisations association locale :	\$ _____
Cotisations assoc. provinciale:	\$ _____
Total:	\$ _____

La ligue sera sanctionnée par la FCDQ. Les cotisations d'adhésion des adultes doivent être payées avant la fin de la deuxième séance de jeu de quilles.

Les cotisations d'adhésion des jeunes doivent être payées avant la fin de la troisième séance de jeu.

Règlement 10. La ligue sera composé de: (en choisir un)

- ☐ Hommes seulement
- ☐ Femmes seulement
- ☐ Hommes et femmes

Des substituts pourront ou ne pourront pas jouer dans la ligue (en choisir un).

Des équilibreurs (pacers) pourront ou ne pourront pas jouer dans la ligue (en choisir un).

Un substitut ou un remplaçant pourra être une femme ou un homme (en choisir un). (Voir règle 107c, item 4 de la FCDQ.)

Règlement 11. L'alignement régulier minimal requis est _____ joueurs doit être présent après la fin du premier carreau de chaque partie.

Les membres réguliers et les substituts (à moins d'avis contraire spécifié par un règlement de la ligue) font partie d'un alignement régulier. (Consultez la règle 105a de la FCDQ concernant l'alignement régulier minimal.)

Règlement 12. Lorsque l'on joue au quilles dans une situation connue d'abandon ou lorsque que l'on joue une séance prévue au calendrier mais équipe adverse inexistante, l'équipe doit réaliser au moins la moyenne de l'équipe moins 10 quilles par joueur pour remporter les points (Voir les règles 109e, item 2 et 114c)

Règlement 13. Les scores d'un joueur absent seront permis quand l'équipe possède un alignement régulier, mais moins d'un alignement complet au début de chaque partie dans la séance de jeu. L'handicap sera calculé à partir de la moyenne du membre absent. Le pointage du membre absent sera sa moyenne moins 10 quilles.

Les équipes qui n'ont pas un alignement complet (poste vacant) utiliseront un pointage de pour le poste vacant, qui sera utilisé afin de déterminer l'handicap. (Voir la règle 105b de la FCDQ)

Règlement 14. Toutes les demandes de reports de parties doivent être approuvées par le comité des reports ou le conseil administratif de la ligue. S'il n'y a pas de comité de reports, le conseil administratif aura la responsabilité de prendre les décisions concernant les demandes de jeu anticipé ou de report de séance de jeu.

Les équipes peuvent demander de jouer sans adversaire avant et après une séance régulière du calendrier. Toutes les demandes doivent être faites par l'intermédiaire de la ligue au moins 48 heures avant la séance prévue au calendrier, à l'exception d'une urgence. Les procédures spécifiées dans la règle 110f doivent être respectées.

Règlement 15. Un quilleur qui arrive en retard pourra s'intégrer à la partie pourvu que _____ carreaux n'aient été joués. Dans cette situation les carreaux manqués peuvent être repris intégralement. (Voir règle 106d de la FCDQ)

Règlement 16. Les rangs de classement de l'équipe seront établis sur la base de points, avec _____ point(s) attribué(s) pour chaque partie gagnée et _____ point(s) attribué(s) pour le triple de l'équipe dans chaque match.

Règlement 17. Si une équipe ou un individu doit se retirer de la ligue durant la saison, un avis de deux semaines et une raison valable doit être fournis en conformité avec la règle 114c de la FCDQ.

NOTE: Les règlements suivants pourraient être adoptés après avoir rempli les espaces vides. On peut ajouter d'autres règlements, pourvu qu'ils ne soient pas conflictuels avec ceux de la FCDQ.

Règlement♦. Des éliminatoires seront réalisées lors d'une égalité pour la première position. Les pointages réalisés lors d'éliminatoires ne compteront pas pour les moyennes d'équipes ou individuelles ou pour des prix spéciaux offerts par la ligue.

Règlement♦. (Facultatif). À la fin de chaque session, un gagnant de la première position sera nommé et les gains et les pertes débiteront à nouveau; toutefois, les moyennes de tous les quilleurs seront réutilisées.

Les gagnants de la première position de chaque segment participeront aux éliminatoires afin de déterminer le champion de la ligue.

OPTION: Pour 2 sessions de jeu: Si la même équipe gagne les deux sessions, elle sera proclamée la ligue championne de la saison. Lorsque des trophées sont attribués pour la deuxième position, les deux équipes de deuxième position participeront à des éliminatoires afin d'établir la deuxième position.

OPTION: Pour trois sessions: Si la même équipe gagne les trois sessions, elle sera proclamée la ligue championne de la saison. Lorsque des trophées sont attribués pour la deuxième position, les deux équipes de deuxième position participeront à des éliminatoires afin d'établir la deuxième position. Si la même équipe remporte deux des troisièmes positions et perd aux éliminatoires, d'autres éliminatoires seront jouées pour déterminer le champion.