

ASSOCIATION CANADIENNE DES 5 QUILLES

Notre mission :

L'objectif de l'Association canadienne des 5 quilles est de promouvoir le sport des 5 quilles, d'encourager l'intégrité lors de sa pratique, et d'en accroître le plaisir au jeu tout en empreignant le sens de la fierté parmi ses membres. À cette fin, l'Association canadienne des 5 quilles est un organisme sportif orienté vers les services qui offre des services et des programmes de qualité à ses membres qui désirent y participer. L'Association canadienne des 5 quilles réglemente les systèmes de jeu résultant en une standardisation au sein du sport.



RÈGLEMENTS OFFICIELS DU JEU DES 5 QUILLES

PRIX : 5,00 \$

REMERCIEMENTS

1er TIRAGE

RÉDIGÉ - 1975

Bert Garside
CONGRÈS CANADIEN DU JEU DE QUILLES

APPROUVÉ - 1976

CONGRÈS CANADIEN DU JEU DE QUILLES
Réunion annuelle
TORONTO, ON

RÉVISÉ - 1977

CONGRÈS CANADIEN DU JEU DE QUILLES
Réunion annuelle
VANCOUVER, C.-B.

2e TIRAGE

RÉVISÉ & APPROUVÉ - 1978
ASSOCIATION CANADIENNE DES 5 QUILLES
Réunion annuelle
CALGARY, AB

3e TIRAGE

RÉVISÉ & APPROUVÉ - 1987
ASSOCIATION CANADIENNE DES 5 QUILLES
Réunion bi-annuelle
TORONTO, ON

4e TIRAGE

RÉVISÉ & APPROUVÉ - 1995
ASSOCIATION CANADIENNE DES 5 QUILLES
Réunion bi-annuelle
OTTAWA, ON

5e TIRAGE

RÉVISÉ & APPROUVÉ - 1999
ASSOCIATION CANADIENNE DES 5 QUILLES
Réunion bi-annuelle
OTTAWA, ON

REVISÉ

RÉVISÉ & APPROUVÉ - 2003
ASSOCIATION CANADIENNE DES 5 QUILLES
Réunion annuelle
OTTAWA, ON

6e TIRAGE

RÉVISÉ & APPROUVÉ - 2009
ASSOCIATION CANADIENNE DES 5 QUILLES
Réunion annuelle
HALIFAX, NS

REVISÉ

RÉVISÉ & APPROUVÉ - 2016
ASSOCIATION CANADIENNE DES 5 QUILLES
Réunion annuelle
OTTAWA, ON

On peut se procurer des exemplaires de ce livre des règlements en s'adressant à :

ASSOCIATION CANADIENNE DES 5 QUILLES

720 Ch. Belfast #206

Ottawa, ON

K1G 0Z5

Tél. : (613) 744-5090

Télec. : (613) 744-2217

Courriel : c5pba@c5pba.ca

Web : www.c5pba.ca

Prix 5,00 \$ l'exemplaire

INDEX

PAGE

Suspension temporaire d'un administrateur.....	38
Tactiques malhonnêtes	33-34
Utilisation de drogues.....	35
Utilisation de l'alcool.....	34-35
Utilisation de substances étrangères	36
Utilisation d'un nom d'emprunt	34

PAGE

SECTION E MOYENNES ET HANDICAPS

Handicaps d'équipe.....	42
Handicaps individuels.....	41
Moyenne (Calcul)	39
Moyenne de ligue	39
Moyenne de ligue composée	39
Moyenne de ligue la plus élevée.....	39
Moyenne d'entrée.....	40
Moyenne de tournoi.....	40

RÈGLEMENTS DE LIGUE OFFICIELS

Disponibles au www.c5pba.ca

RÈGLEMENTS DE TOURNOI OFFICIELS

Disponibles au www.c5pba.ca

APPENDICE A

Glossaire des termes du jeu des 5 quilles.....	43-IBC
------------------------------------------------	--------

RÈGLES ET RÈGLEMENTS OFFICIELS DU SPORT DES 5 QUILLES

Les règles et règlements que contiennent les pages suivantes sont considérés comme les règlements officiels de l'Association canadienne des 5 quilles (AC5Q) qui gouverne le sport des 5 quilles et la façon dont il se déroule.

IL EST DEFENDU AUX LIGUES OU TOURNOIS SANCTIONNÉS PAR L'ASSOCIATION CANADIENNE DES 5 QUILLES DE CRÉER DES RÈGLEMENTS QUI CONTREDISENT UNE QUELCONQUE SECTION DES RÈGLES ET RÈGLEMENTS OFFICIELS. LE REFUS DE SE CONFORMER A CETTE RÈGLE ENTRAÎNERA LA NON-RECONNAISSANCE PAR L'ASSOCIATION DES RÉSULTATS OBTENUS LORS DES COMPÉTITIONS DE LIGUE OU DES TOURNOIS QU'IL S'AGISSE DE RECORDS OU DE QUALIFICATIONS POUR UN TOURNOI.

COMMENT SE FAIRE EXPLIQUER LES RÈGLEMENTS...

Il peut s'avérer nécessaire de temps à autre de se faire expliquer ou interpréter un règlement spécifique surtout lors d'une dispute ou d'une contestation concernant le règlement.

Voici la procédure pour se faire interpréter un règlement :

- 1) Parlez-en à votre président de ligue ou un officiel du tournoi.*

Si le problème ne se règle pas...

- 2) Contactez le président de votre association locale.*

Le président de l'association de ligue ou locale pourra résoudre la plupart des problèmes, sinon...

- 3) Ecrire au président de votre association provinciale ou territoriale des 5 quilles.*

Si le problème n'est toujours pas réglé...

- 4) Ecrire au président de l'Association canadienne des 5 quilles qui vous donnera assurément une réponse définitive.*

COMMENT MODIFIER LES RÈGLEMENTS

Au cours de votre participation dans une ligue ou un tournoi sanctionné, vous pourriez rencontrer certains règlements que vous croyez injustes et qui, selon vous, devraient être modifiés. **IL EST POSSIBLE DE MODIFIER UN RÈGLEMENT!**

Pour modifier un règlement spécifique, veuillez suivre la procédure suivante :

1) *Soumettre une recommandation écrite à votre association locale des 5 quilles.*

Votre suggestion de modification doit être décrite en détail et inclure l'ancien règlement, le numéro de la section, de la page et du règlement ainsi qu'une description détaillée de votre suggestion de modification de ce règlement. Vous devez aussi fournir vos nom, adresse, numéro de téléphone et numéro de membre de l'association.

2) *Votre suggestion de modification sera soumise par l'association locale au conseil d'administration de l'association provinciale ou territoriale. Vous serez avisé par écrit de leur opinion quant à votre recommandation.*

3) *Si l'association provinciale ou territoriale est d'accord avec votre recommandation, celle-ci sera soumise à l'Association canadienne des 5 quilles pour qu'elle l'étudie lors de sa réunion annuelle. Chaque recommandation est étudiée et votée séparément.*

4) *Si l'AC5Q approuve votre recommandation, celle-ci sera en vigueur à partir de la saison de quilles suivante. Si on ne publie pas un nouveau livre des règlements pour cette nouvelle saison, un supplément au livre des règlements sera inclus dans la brochure annuelle des types de tournois de l'AC5Q et dans le Guide de l'exécutif.*

Remarque: Une association de salle est un regroupement de membres de l'AC5Q d'une salle de quilles dont les activités sont gérées par un conseil d'administration bénévole élu parmi ses membres pour représenter les membres de cette salle.

Une association de zone est un regroupement de membres de l'AC5Q d'une zone géographique ou région désignée. Ses activités sont gérées par un conseil d'administration bénévole élu parmi ses membres pour représenter les membres des salles de quilles de cette zone.

C'EST VOTRE ASSOCIATION ... PARTICIPEZ!

SECTION "A"

CRITÈRES D'ADHÉSION À L'AC5Q

RÈGLE 1 – ÉLIGIBILITÉ

En octobre 2014, Industrie Canada a exigé que toutes les organisations à but non-lucratif de niveau national déposent une demande de prorogation en vertu de la Loi canadienne sur les organisations à but non lucratif. Ceci a nécessité des changements à la structure régissant l'éligibilité et les exigences pour l'adhésion des membres.

L'AC5Q a présentement onze (11) membres provinciaux en règle.

Les quilleurs sont affiliés à l'AC5Q par l'entremise de leur adhésion provinciale.

Pour plus de détails au sujet de l'éligibilité et des exigences pour l'adhésion des membres, veuillez consulter l'article 2 des règlements internes de l'AC5Q (www.c5pba.ca).

RÈGLE 2 - PROCÉDURE POUR LA DEMANDE D'ADHÉSION

- (a) Les quilleurs qui participent dans des ligues sanctionnées par l'association provinciale des 5 quilles doivent payer les frais d'adhésion exigés au secrétaire de la ligue dans laquelle ils jouent, lequel fera parvenir la cotisation et les formulaires de demande au secrétaire de l'association locale ou au responsable des demandes d'adhésion.
- (b) Les quilleurs qui participent dans des ligues qui ne sont pas sanctionnées par l'association provinciale des 5 quilles doivent payer les frais d'adhésion exigés au secrétaire de l'association locale ou au responsable des demandes d'adhésion.

RÈGLE 3 - SANCTION DE LIGUE (Définition)

- (a) Une ligue est reconnue et sanctionnée par l'Association canadienne des 5 quilles à condition que :
 - i) 75% des quilleurs qui y participent deviennent membres de l'provinciale des 5 quilles.
 - ii) toutes les règles de la ligue se conforment avec les règlements officiels de l'Association canadienne des 5 quilles.
- (b) Les ligues sanctionnées ont droit à tous les services et à tous les avantages que procure l'Association provinciale des 5 quilles (comme les fournitures de bureau gratuites, etc).

RÈGLE 4 - PROCÉDURE DE DEMANDE DE SANCTION DE LIGUE

- (a) Une ligue dûment sanctionnée la saison précédente est considérée comme temporairement sanctionnée après le début de son calendrier courant pour une période de six semaines (42 jours à partir de la date de la première

compétition au calendrier).

- (b) Cette période de répit donne aux ligues accès aux services et aux avantages que procure l'Association provinciale des 5 quilles à ses membres, à condition que la demande de sanction de ligue, les frais d'adhésion et les formulaires qui y sont rattachés soient soumis au secrétaire de l'association locale ou personne responsables des demandes d'adhésion avant ou à la date limite.
- (c) De même, toute ligue n'ayant pas été sanctionnée la saison précédente, ou s'étant organisée tard dans la saison peut faire une demande d'adhésion au responsable des demandes d'adhésion de l'association locale et recevoir la sanction temporaire.
- (d) Toutes les demandes de sanction de ligue doivent inclure :
 - i) un exemplaire de la constitution de la ligue et/ou de ses règlements;
 - ii) une liste de tous les quilleurs qui y participent, incluant le nom, l'adresse, le code postal, le numéro de téléphone et la moyenne à la fin de la saison précédente;
 - iii) tous les formulaires de demande et les frais d'adhésion exigés.

SECTION "B"

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

RÈGLE 1 - PARTIE (*Définition*)

- (a) Une partie du jeu des 5 quilles consiste en dix (10) carreaux et doit être jouée avec l'équipement réglementaire sur des allées réglementaires.

RÈGLE 2 - CARREAU (*Définition*)

- (a) Un carreau consiste en trois lancers réglementaires effectués de suite par le même quilleur, sauf dans les cas où le quilleur réussit un abat (un lancer) ou une réserve (deux lancers).
- (b) Si le quilleur réussit un abat ou une réserve, on considère le carreau comme complet, sauf si le quilleur enregistre un abat ou une réserve au dixième carreau, auquel cas le quilleur doit immédiatement lancer une ou deux boules de façon à compléter le dixième carreau et la partie.

RÈGLE 3 - AIRE DE JEU (*Définition*)

- (a) L'aire de jeu comprend la surface de la piste, les dalot inclus, s'étendant de la ligne de faute jusqu'au bout de la fosse.

RÈGLE 4 - LANCER RÉGLEMENTAIRE (*Définition*)

- (a) Un lancer est considéré comme réglementaire lorsque la boule quitte la main ou la prothèse (tel que décrit dans la Section B - Règle 5(b)) du quilleur et traverse la ligne de faute pour entrer dans l'aire de jeu.
- (b) A l'exception telle que décrite dans la Section B - Règle 5, la boule de quilles doit être lancée entièrement par la main et sans l'aide d'aucun dispositif qui attribue une force à la boule ou contrôle la direction de la boule, qui ne serait pas présent sans l'usage de ce dispositif.
- (c) Il est interdit de lancer la boule avec un mouvement par en-dessus. Une boule réglementaire doit être lancée avec un mouvement par-dessous en utilisant un mouvement de balancier en pendule et un point de relâche pas plus élevé que la taille.

PÉNALITÉ : Le quilleur peut faire l'objet d'une suspension (voir aussi Section D - Règle 5(b)).

- (d) Il est interdit de lancer une boule pour déblayer du bois mort ou des boules dans les dalots sauf si le capitaine de l'équipe adverse, l'entraîneur ou un officiel du tournoi en accorde la permission d'abord.

PÉNALITÉ : Si une boule est lancée dans ce but sans permission, la boule compte en tant que lancer réglementaire et le

quilleur subit une réduction de 15 points de sa marque totale (voir Section B - Règle 13 (b)).

- (e) Toute boule qui frappe ou libère un “dispositif de protection des pistes” approuvé par l’AC5Q sera considérée comme un lancer réglementaire (voir aussi Section B - Règle 9 et Section B - Règle 11(j)).

RÈGLE 5 - SUPPORTS MÉCANIQUES (*Utilisation*)

- (a) Une boule de quilles ne doit renfermer aucun appareil, ni dans la boule ou affixé à la boule utilisée lors du lancer et de la relâche de la boule ou qui s’en détacherait lors de ces manoeuvres ou contenir une partie mobile à l’intérieur la boule pendant le lancer et la relâche.
- (b) Une personne peut, en raison d’une invalidité, utiliser une prothèse ou autre dispositif mécanique pour saisir et/ou lancer la boule de quilles à condition que la prothèse ou le dispositif ne transmette aucune force et ne contribue en aucune façon à diriger la boule de façon directe ou indirecte. La prothèse ne doit servir qu’à aider la personne atteinte d’une invalidité à exécuter les mouvements essentiels au jeu de quilles lesquels n’auraient pas été possibles sans celle-ci.
- (c) Lorsqu’une personne atteinte d’une invalidité désire utiliser une prothèse ou un dispositif mécanique lors de compétitions de ligue ou de tournois sanctionnés, le conseil d’administration de l’Association provinciale des 5 quilles se réserve le droit d’en accorder ou non l’usage. Afin de déterminer si le dispositif peut ou non être utilisé, la personne doit, au moins 60 jours avant la tenue de la compétition, en faire la demande par écrit au conseil d’administration de l’Association provinciale des 5 quilles. Lors de l’évaluation de la demande, le conseil d’administration devra considérer les points suivants :
 - i) Si le dispositif affecte le contrôle manuel du quilleur, le lancer et la relâche de la boule elle-même, et s’il a un effet sur sa direction, sa vitesse ou sa rotation qui pourrait conférer un avantage indu à la personne concernée.
 - ii) On doit fournir à l’Association provinciale des 5 quilles une description ou un dessin et/ou modèle du support pour examen.
 - iii) On doit fournir à l’Association provinciale des 5 quilles un certificat médical décrivant la nature de l’invalidité du quilleur, ainsi que l’opinion du médecin sur la nécessité d’utiliser un tel dispositif pour permettre de saisir et/ou de lancer la boule, et recommandant son utilisation.
 - iv) Toutes plaintes reçues en ce qui a trait au dispositif soit avant ou après le début de la compétition de ligue ou du tournoi sanctionnés;
 - v) Si la personne peut utiliser le dispositif proposé sans causer préjudice aux autres participants en les obligeant à changer de façon significative leur façon de jouer ou causer préjudice à la régie du sport.

- (d) Dans les cas où on accorde la permission d'utiliser un dispositif, on délivre au demandeur une attestation officielle indiquant la permission d'utiliser le support lors des compétitions de ligue ou de tournoi sanctionnés, à condition que le quilleur possède une carte courant affilié au l'AC5Q.
- (e) Si la demande d'utilisation du dispositif est refusée, la personne peut en appeler de la décision au conseil d'administration de l'Association canadienne des 5 quilles par écrit.
- (f) Toute autre personne, y compris un organisme de réglementation des sports peut en appeler de la décision du conseil d'administration d'une association provinciale des 5 quilles sur l'utilisation d'un dispositif en s'adressant par écrit au conseil d'administration de l'Association canadienne des 5 quilles.
- (g) Dans le cas de l'appel d'une décision en ce qui a trait à la règle 5(c)iv, la personne pourra participer aux compétitions de ligue ou aux tournois sanctionnés en utilisant le dispositif contesté par le plaignant, sous réserve de la décision de l'appel.

RÈGLE 6 - ÉQUIPEMENT RÉGLEMENTAIRE (Définition)

- (a) L'équipement réglementaire (quilles, boules, pistes, etc.) Se définit comme les instruments ou appareils utilisés dans le jeu des 5 quilles et qui sont strictement conformes aux spécifications et aux normes établies par le COMITÉ DE SPÉCIFICATION ET DE NORMALISATION du jeu des 5 quilles de l'AC5Q.

REMARQUE : Les normes et spécifications sont publiées dans le Manuel des normes et des spécifications du jeu des 5 quilles de l'AC5Q (disponible auprès de l'AC5Q ou www.c5pba.ca).

PÉNALITÉ : Tout résultat inscrit en utilisant de l'équipement non réglementaire lors d'une compétition de ligue ou de tournoi sanctionnés sera disqualifié pour les prix des catégories record ou marque élevée et/ou annulera les marques utilisées pour la qualification dans les tournois sanctionnés de l'AC5Q.

RÈGLE 7 - BOULE HORS-LIMITES (Définition)

- (a) Toute boule lancée de façon réglementaire et qui quitte la surface de jeu de la piste sur laquelle le quilleur tente de renverser des quilles, est déclarée « boule hors-limites » (voir Section C - Règle 16).
- (b) Les quilles renversées par une boule hors-limites ne doivent pas être inscrites au pointage (voir Section B - Règle 11(n)).

RÈGLE 8 - LANCER MANQUÉ (Définition)

- (a) Tout lancer réglementaire qui ne réussit à renverser aucune quille mais dont la boule demeure sur la surface de jeu jusqu'à ce qu'elle quitte la piste par le bout sera déclaré « lancer manqué » (voir Section C - Règle 17).

RÈGLE 9 - BOULE PERDUE (Définition)

- (a) Une boule sera déclarée une « boule perdue » lors des circonstances suivantes :
- i) Passe par-dessus, ou frappe et passe par-dessus, un « dispositif de protection de la piste » approuvé par l'AC5Q (voir Section C - Règle 18).
 - ii) La boule frappe un «dispositif de protection de la piste », approuvé par l'AC5Q, hors de son soutien ou frappe le dispositif et celui-ci doit être repositionné.
 - iii) Une boule lancée alors que le dispositif ou l'écran de balayage d'un requilleur automatique est en mouvement et que la boule entre en contact avec le dispositif ou l'écran de balayage.
- (b) Une boule perdue compte en tant que lancer et aucune des quilles renversées lors d'un tel lancer ne comptent. Elles doivent être requillées avant que le quilleur n'effectue son prochain lancer.

RÈGLE 10 - BOULE MORTE (Définition)

- (a) Une boule est déclarée « boule morte » dans les cas suivants :
- i) Si, pendant que le quilleur lance ou immédiatement après qu'il ait lancé, on attire son attention sur le fait qu'une ou plusieurs quilles du quillier manquent.
 - ii) Si la personne qui replace les quilles enlève ou touche une ou des quilles avant qu'elles ne s'arrêtent de rouler ou avant que la boule ne les atteignent.
 - iii) Lorsqu'un quilleur est gêné soit par une autre personne ou un objet en mouvement pendant qu'il effectue son lancer. Le quilleur doit alors accepter le nombre de quilles renversées ou déclarer immédiatement la boule « boule morte ». Une interférence se définit comme un contact physique entre une personne ou un objet et le quilleur.
 - iv) Lorsque les quilles que le quilleur vise sont déplacées ou renversées d'une façon quelconque pendant ou après un lancer et avant que la boule n'atteigne les quilles.
 - v) Lorsqu'une boule lancée de façon réglementaire entre en contact avec un obstacle étranger qui peut être identifié. Remarque - Le « dispositif de protection de la piste » approuvé par l'AC5Q n'est pas considéré comme un obstacle étranger.
 - vi) Lorsqu'une boule lancée de façon réglementaire entre en contact avec le dispositif ou l'écran de balayage du requilleur automatique à chute libre ou à cordes à condition que l'écran ou dispositif de balayage était en position de repos lorsque la boule est entrée dans l'aire de jeu.
 - vii) Lorsqu'un quilleur joue hors-tour ou sur la mauvaise piste (voir Section B - Règle 21).

- (b) Aucune des quilles renversées par une « boule morte » ne comptent. Elles doivent être requillées avant que le quilleur effectue son prochain lancer. Le quilleur impliqué doit relancer la boule après que la cause pour laquelle la boule a été déclarée morte ait été remédiée.
- (c) La boule d'un lancer réglementaire ne peut être déclarée morte qu'à la suite de l'approbation :
 - i) des capitaines ou des entraîneurs des équipes adverses, OU
 - ii) d'un officiel de ligue, OU
 - iii) d'un officiel du tournoi, OU
 - iv) d'un marqueur officiel.

RÈGLE 11 - CHUTE RÉGLEMENTAIRE DES QUILLES (*Définition*)

- (a) Chaque boule lancée par un quilleur compte, à moins que la boule ait été déclarée « boule morte » (voir Section B - Règle 10).
- (b) Il est interdit de concéder des quilles. Pour que les quilles lui soient créditées, le quilleur doit les renverser à l'aide d'un lancer réglementaire.
- (c) Les quilles renversées par une quille qui rebondit à l'intérieur de l'aire de jeu comptent en tant que quilles renversées.
- (d) Après qu'une boule lancée de façon réglementaire entre en contact avec une ou plusieurs quilles, elle ne peut plus être déclarée « boule hors-limites ». Toutes les quilles renversées par cette boule comptent en tant que quilles renversées de façon réglementaire, sauf si la boule rebondit sur le coussin ou le rideau arrière de la fosse.
- (e) Il est de la responsabilité de chaque quilleur de déterminer si le quillier est correct avant de tenter un lancer.

Le quilleur doit insister pour que chaque quille mal placée soit requillée à sa position adéquate avant d'effectuer son prochain lancer, sinon le quilleur sous-entend que le quillier est satisfaisant.

Si, après que le joueur ait lancé la boule, on s'aperçoit qu'une ou plusieurs quilles sont mal disposées quoique aucune ne manque, la boule et les quilles renversées par celle-ci comptent.

Aucun changement de position des quilles qui sont restées debout n'est permis après un lancer, à moins que le requilleur ait déplacé ou mal disposé une ou plusieurs quilles après le lancer et avant le lancer suivant (voir Section B - Règle 12).

- (f) Les quilles renversées à la suite d'un lancer réglementaire et demeurées couchées sur le lit de la piste ou dans un dalot, ou encore qui penchent de façon à toucher un panneau de retour ou le mur latéral, sont considérées comme du « bois mort » et toutes les quilles en cette position sont comptées comme des quilles renversées. Il faut enlever tout le bois mort avant le

lancer suivant. Si un quilleur n'enlève pas le bois mort, on lui attribue une faute et il subit une déduction de 15 points de sa marque totale à la fin de la partie.

- (g) Toute quille inclinée ou ne tenant pas solidement sur sa base parce qu'elle est soutenue par une autre quille ou une boule, est déclarée renversée si elle tombe lors de l'enlèvement de la quille ou de la boule qui la supporte. La quille ou la boule de support doit être retirée par une personne neutre ou par un officiel de la ligue ou du tournoi.
- (h) Les quilles renversées par une autre quille après être entré en contact avec la personne qui replace les quilles, comptent en tant que quilles renversées, sauf si la personne en question a lancé délibérément la quille sur la piste, provoquant ainsi la chute d'une ou plusieurs quilles. Les quilles renversées de cette façon ne comptent pas et doivent être requillées.
- (i) Toute quille debout à l'extérieur de la surface de la piste compte en tant que quille renversée.
- (j) Toute quille renversée par une boule ayant frappé un « dispositif de protection de la piste » approuvé par l'AC5Q, compte en tant que quille renversée, pourvu que la boule n'ait pas :
 - i) Frappé puis passé par-dessus le dispositif (voir Section B - Règle 9).
 - ii) Sorti le dispositif de son soutien (voir Section B - Règle 9).
 - iii) Forcé à repositionner le dispositif dans son soutien (voir Section B - Règle 9).
- (k) Toute quille renversée ou qui semble tombée à la suite d'un lancer réglementaire, avant que l'appareil ou l'écran balayeur d'un requilleur automatique à cordes ne soit descendu, compte en tant que quille renversée, même si le requilleur la replace ensuite.
- (l) Toute quille renversée par l'action des cordes attachées aux quilles d'un requilleur automatique à cordes, compte en tant que quille renversée, même si le requilleur la replace ensuite.
- (m) Toute quille inclinée ou ne tenant pas solidement sur sa base parce que la corde qui va au connecteur de la quille au requilleur automatique à cordes la soutient visiblement, compte comme une quille renversée, même si le requilleur la replace ensuite.
- (n) Les circonstances suivantes, ne constituent pas une chute réglementaire des quilles. Dans les cas où l'un des incidents suivants se produit, la boule compte comme une boule lancée, mais les quilles renversées ne comptent pas et doivent être requillées à la position sur le lit de la piste qu'elles occupaient avant l'incident :
 - i) Lorsqu'une quille est renversée ou déplacée par une « boule hors-

limites ».

- ii) Lorsqu'une boule rebondit sur le rideau ou le coussin arrière de la fosse et renverse une ou plusieurs quilles.
- iii) Lorsqu'une quille restée debout tombe après avoir été touchée par un requilleur automatique ou la personne qui replace les quilles (voir Section B - Règle 10 (a-ii)).
- iv) Lorsqu'une ou plusieurs quilles sont renversées par une « boule perdue » (voir Section B - Règle 9).
- v) Lorsqu'une ou plusieurs quilles restent debout après le premier ou le second lancer et que le requilleur automatique est mis en marche par erreur (c'est-à-dire en pressant la mauvaise touche ou pédale), toutes les quilles qui étaient debout doivent être requillées et on doit reprendre le jeu sans attribuer aucune pénalité au quilleur concerné.
- vi) Aucune des quilles renversées par l'action du mécanisme d'enlèvement du bois mort d'un requilleur automatique ne comptent en tant que quilles renversée. Elles doivent être requillées et le jeu doit reprendre sans attribuer aucune pénalité au quilleur concerné.
- vii) **LORSQUE LA PISTE COMPORTE UN REQUILLEUR À CHUTE LIBRE OU QU'UNE PERSONNE S'OCCUPE DE REPLACER LES QUILLES :**

et qu'une quille renversée rebondit à l'extérieur de la surface de la piste et se remet debout sur celle-ci OU qu'une quille se remet debout sur la surface de la piste après avoir été renversée, OU qu'une quille est projetée hors de son emplacement initial mais demeure debout, elle doit compter en tant que quille debout.

Une telle quille ne doit PAS être requillée et doit demeurer à la position où elle s'est arrêtée sur la surface de la piste. Elle doit prendre la valeur de repère de quille vide le plus près. Une telle quille conservera cette valeur pour la durée du carreau. Si une quille s'arrête à mi-distance entre deux repères vides, la quille prend la valeur la moins élevée des deux repères.

- viii) **LORSQUE LA PISTE COMPORTE UN REQUILLEUR À CORDES :**

et qu'une quille renversée hors de la surface de la piste rebondit et se remet debout, OU qu'une quille se remet debout sur la surface de la piste après avoir été renversée, OU qu'une quille est projetée hors de son emplacement initial mais reste debout, la quille compte en tant que quille debout.

Une telle quille DOIT être requillée sur le repère où elle se trouvait avant le lancer.

- ix) **LORSQUE LA PISTE COMPORTE UN REQUILLEUR AUTOMATIQUE À CORDES :**

et qu'une quille reste debout après un lancer réglementaire et que le dispositif ou l'écran balayeur du requilleur automatique à cordes descend et ne requille pas la quille, celle-ci doit être requillée sur le repère de quille qu'elle occupait avant que le dispositif ou l'écran balayeur ne descende.

EXEMPLE: Un quilleur effectue un lancer réglementaire avec sa première boule et les quilles no. 3 et no. 2 de gauche restent debout, mais le requilleur automatique à cordes requille les cinq quilles comme si un abat avait eu lieu. Les quilles no. 3 et no. 2 de gauche doivent être requillées et le quilleur effectue un lancer pour tenter le carreau.

- (o) Dans tous les cas où une ou plusieurs quilles doivent être requillées manuellement, le capitaine de l'équipe adverse, son entraîneur ou un officiel du tournoi ou de la ligue peut accorder la permission au quilleur de viser les quille(s) utilisant le quillier complet.

Si un quilleur choisit de procéder de cette façon, il doit seulement renverser la ou les quille(s) en question. S'il renverse d'autres quilles, la boule compte comme un lancer mais aucune quille renversée n'est créditée au quilleur.

REMARQUE : CETTE PROCÉDURE N'EST PAS RECOMMANDÉE!

- (p) S'il existe un doute raisonnable quant aux clauses précédentes, les capitaines d'équipe, les entraîneurs et les officiels de ligue ou de tournoi doivent décider en faveur du quilleur.
- (q) Dans le cas de la chute contestée d'une quille, on doit arrêter le jeu immédiatement et ne le reprendre qu'après que les capitaines ou les entraîneurs des équipes aient réglé la dispute entre eux. S'il leur est impossible de régler la dispute entre eux, ils doivent faire appel à l'officiel du tournoi qui doit sur le champ rendre sa décision.
- (r) Lorsqu'on conteste une décision d'un officiel du tournoi ou de la ligue concernant la chute d'une quille, l'officiel de la ligue ou du tournoi doit demander qu'une boule ou qu'un carreau supplémentaire (voir Section B - Règle 18) soit lancé par le quilleur impliqué en attendant que le comité de la ligue ou du tournoi rende une décision finale.

RÈGLE 12 - QUILLES MAL REQUILLÉES (*Procédure*)

- (a) Lorsque la piste comporte un requilleur automatique, celui-ci doit enlever tout le bois mort s'il est mécaniquement possible de le faire.
- (b) Si un quilleur, avant d'effectuer son premier lancer pour un carreau, remarque que les quilles sont mal requillées, il peut requiller les quilles afin d'effectuer son lancer vers un quillier parfait.
- (c) Lorsque la piste comporte un requilleur à chute libre automatique et que celui-ci ne peut requiller les quilles à la bonne place, les quilles doivent être requillées manuellement et le bois mort doit être enlevé à la main sans déplacer les quilles qui ne se trouvent pas à leur emplacement initial.

- (d) Lorsque la piste comporte un requilleur à chute libre automatique et que le mécanisme de balayage du bois mort ne replace pas les quilles restées debout après avoir enlevé le bois mort, ces quilles doivent être requillées manuellement sur leur repère respectif ou à l'emplacement qu'elles occupaient sur le lit de la piste avant que le requilleur ne soit mis en marche.
- (e) Lorsque la piste comporte un requilleur automatique à cordes et que celui-ci ne requille pas correctement les quilles, celles-ci doivent être requillées sur le repère de quille respectif avant que le quilleur n'effectue son prochain lancer.

RÈGLE 13 - FAUTES (*Définition*)

- (a) Un quilleur commet une faute lorsqu'une partie de son corps, de ses vêtements ou autre objet(s) entre en contact avec la piste de jeu, la ligne de faute, les dalots, le retour de boule ou une partie de l'équipement ou de la salle (murs latéraux, poteaux, etc.) qui sont en ligne avec la ligne de faute ou s'étendent au-delà, pendant ou après un lancer, pourvu que le quilleur ne soit plus en possession de la boule.
- (b) Un quilleur commet une faute s'il lance une boule pendant que du bois mort ou des boules se trouvent dans le lit de la piste ou dans les dalots.
- (c) Lorsqu'un quilleur commet une faute qui déclenche le dispositif automatique de détection des fautes, il ne doit pas effectuer de nouveaux lancers avant que l'indicateur (lumière ou signal sonore) du dispositif de détection des fautes ne s'éteigne.

PÉNALITÉ : Tout quilleur qui ne respecte pas cette règle, écopera d'une faute lors de son prochain lancer.

RÈGLE 14 - DÉCLARATIONS DES FAUTES (*Procédure*)

- (a) Il est obligatoire de respecter la ligne de faute en tout temps pendant les parties de ligues et de tournois dont les participants sont membres de l'Association provinciale des 5 quilles.

PÉNALITÉ : Le non-respect des clauses concernant la ligne de faute entraîne la disqualification du pointage pour les prix de catégories record ou pointage élevée de l'AC5Q et/ou annule les résultats utilisés pour la qualification aux tournois sanctionnés par l'AC5Q.

- (b) Il faut utiliser un dispositif automatique de détection des fautes approuvé ou encore recourir aux services d'un juge de ligne lors des parties de ligues ou de tournois sanctionnés.
- (c) Si le dispositif automatique de détection des fautes est défectueux, on doit nommer un juge de ligne à cet effet, sinon les capitaines ou les entraîneurs des équipes auront la responsabilité d'annoncer les fautes jusqu'à ce que le détecteur de fautes soit réparé ou remplacé.

- (d) Les personnes ou les dispositifs suivants peuvent déclarer les fautes :
- i) un dispositif automatique de détection des fautes approuvé;
 - ii) un juge de ligne désigné;
 - iii) les capitaines ou les entraîneurs des équipes adverses;
 - iv) un ou plusieurs membres des équipes adverses;
 - v) un marqueur officiel;
 - vi) un officiel de la ligue ou du tournoi.
- (e) On doit annoncer et inscrire une faute immédiatement après qu'elle ait été commise et portée à l'attention du quilleur et du marqueur.
- (f) On peut déclarer une faute après que la boule ait été lancée de façon réglementaire et jusqu'au moment où le même quilleur, ou un autre quilleur s'approche et se met en position de lancer.
- (g) On inscrit une faute si le quilleur commet la faute sans que le juge de ligne ne s'en soit rendu compte ou que le détecteur, de faute ne se soit allumé, pourvu qu'un officiel du tournoi, OU qu'un marqueur officiel, OU que les DEUX capitaines ou entraîneurs des équipes **OU** un ou plusieurs membres de CHACUNE des équipes jouant sur la paire d'allées où la faute a été commise, aient vu la faute se produire.
- (h) Si un dispositif automatique de détection des fautes cesse temporairement de fonctionner, on doit suivre la procédure suivante pour déclarer les fautes, jusqu'à ce que le détecteur de fautes soit réparé ou remplacé :
- 1) JEU DE LIGUE : Les capitaines des équipes doivent déclarer eux-mêmes les fautes ou désigner d'un commun accord une personne à cet effet.
 - 2) TOURNOIS : Le directeur ou le comité du tournoi désigne un juge de ligne impartial à cet effet ou demande aux marqueurs officiels de déclarer les fautes.
- (i) Dans les cas d'une faute contestée, on doit immédiatement cesser le jeu et ne le reprendre que lorsque les capitaines ou les entraîneurs des équipes adverses aient réglé la dispute entre eux. S'ils sont incapables de régler la dispute, il devront faire appel à un officiel de la ligue ou du tournoi et s'en remettre à sa décision.
- (j) Lorsqu'on conteste la décision d'un officiel de la ligue ou du tournoi concernant une faute, l'officiel de la ligue ou du tournoi demande au quilleur impliqué de lancer une boule ou un carreau supplémentaire (voir Section B - Règle 18), en attendant que le comité du tournoi ou de la ligue rende une décision finale.
- (k) Il est interdit d'aller en appel pour contester une décision concernant une faute indiquée par un dispositif de détection des fautes approuvé OU annoncée par un juge de ligne désigné à cet effet, SAUF si l'on peut prouver

que le détecteur était défectueux ou qu'on amasse assez de preuves indiquant que la faute n'a pas eu lieu.

RÈGLE 15 - EXCEPTIONS

- (a) Une faute n'est pas inscrite lorsqu'un quilleur demande au capitaine ou à l'entraîneur de l'équipe adverse ou encore à un officiel de la ligue ou du tournoi, la permission de traverser la ligne de faute pour récupérer un article (p. ex. une boule dans le dalot, etc.) et que la permission lui est accordée.
- (b) Une faute n'est pas inscrite si un quilleur lance sur la mauvaise piste ou si ce n'était pas son tour de jouer.
- (c) Une faute n'est pas inscrite si c'est la boule qui déclenche le dispositif de détection des fautes approuvé.
- (d) Une faute n'est pas inscrite lorsqu'un quilleur dépasse la ligne de faute sans lancer la boule.
- (e) Une faute n'est pas inscrite si un quilleur est gêné physiquement pendant son lancer et que l'interférence lui fasse commettre la faute.

Cette boule est déclarée « morte » et aucune quille renversée par elle ne comptera. Les quilles doivent être requillées et le jeu doit reprendre sans que le quilleur ne subisse aucune pénalité.

RÈGLE 16 - PÉNALTÉS POUR FAUTES

- (a) La pénalité suite à une faute consiste en une déduction de 15 points de la marque totale du quilleur.
- (b) A la suite d'une faute, toutes les quilles renversées comptent, tout comme si la faute ne s'était pas produite.
- (c) Un maximum de trois (3) fautes peuvent être imputées à un quilleur par carreau et une (1) seule par boule.
- (d) Quel que soit le nombre de fautes imputées à un quilleur dans une partie, celui-ci ne peut posséder une marque nette à la fin de la partie de moins de zéro (0).
- (e) À la fin de la partie, le marqueur additionne le nombre de fautes commises par le quilleur et soustrait 15 points de la marque finale pour chaque faute commise, puis inscrit la marque nette dans la colonne prévue à cet effet sur la feuille de pointage du quilleur.

RÈGLE 17 - ERREURS AU POINTAGE (*Procédure*)

- (a) Chaque quilleur et chaque capitaine d'équipe est responsable de vérifier si le pointage est bien inscrit, boule par boule, sur la feuille de pointage.
- (b) Un officiel de la ligue ou du tournoi doit corriger les erreurs au pointage ou de calcul du résultat immédiatement après leur découverte.
- (c) Les erreurs au pointage discutables sont tranchées par le comité de la ligue

ou du tournoi. Un comité de tournoi peut décider d'établir une limite de temps pour corriger les erreurs de pointage.

- (d) Aucune modification ne peut être apportée au pointage d'un quilleur si le quilleur a complété son carreau, sauf si l'on découvre une erreur de calcul flagrante.
- (e) Pour les questions de pointage et de correction du pointage, un carreau sera considéré comme complet lorsque : le compte du quilleur aura été inscrit (voir Section C - Règle 2) ET que le même quilleur aura complété le carreau suivant.

RÈGLE 18 - CONTESTATIONS, RÉCLAMATIONS ET BOULES SUPPLÉMENTAIRES - (Procédure)

- (a) Dans des cas où on conteste un règlement, on doit immédiatement arrêter le jeu et ne le reprendre que lorsque les capitaines ou les entraîneurs des équipes adverses aient réglé le litige. S'ils ne réussissent pas à régler le litige, ils doivent faire appel à un officiel du tournoi ou de la ligue et s'en remettre à sa décision.
- (b) Si le litige n'est toujours pas réglé, même après que l'officiel du tournoi ou de la ligue ait rendu sa décision, le ou les quilleurs mécontents doivent déposer immédiatement une requête écrite auprès du comité du tournoi ou de la ligue.
- (c) Pour ne pas causer de retard prolongé en attente de la décision de l'officiel de la ligue ou du tournoi concernant la requête, un officiel du tournoi ou de la ligue doit demander au quilleur impliqué dans la requête de lancer une boule supplémentaire en attendant que le comité de la ligue ou du tournoi rende sa décision finale.
- (d) On décidera de jouer soit une boule ou un carreau supplémentaire basé sur les conditions suivantes :
 - i) Si la contestation se produit lors du premier lancer d'un carreau, le quilleur doit compléter son carreau puis lancer immédiatement le carreau suivant, à moins que la contestation concerne la question de créditer ou non au quilleur un abat ou un nombre inférieur de quilles renversées à son premier lancer. Dans ce cas, la ou les quilles contestées en tant que chute non réglementaire doivent être requillées et le quilleur doit lancer une autre boule.
 - ii) Lorsque la contestation se produit lors du deuxième ou du troisième lancer d'un carreau, le quilleur doit lancer une boule supplémentaire sur un quillier semblable à celui en place avant que la contestation ne se produise.

On doit tenir un relevé des deux pointages pour le carreau dans lequel la boule contestée et la boule supplémentaire ont été lancées jusqu'à ce qu'une décision finale soit rendue concernant la contestation.

- (e) Si le comité du tournoi ou de la ligue est incapable de trancher la question, on peut référer la contestation à l'association locale, qui à son tour peut référer la requête à l'association provinciale, si, elle non plus, ne peut trancher la question.
- (f) Si le ou les quilleurs impliqués sont mécontents de la décision prise par un officiel de la ligue ou du tournoi ils ont le droit d'aller en appel.
- (g) Si la contestation concerne les prix en argent ou autres d'une quelconque façon, on ne doit pas distribuer ces prix tant que la contestation et l'appel qui peut en résulter ne soient réglés.

RÈGLE 19 – APPEL D'UNE DÉCISION (*Procédure*)

- (a) Toute démarche d'appel concernant une décision d'un juge de ligne, d'un marqueur officiel ou d'un officiel de ligue ou de tournoi doit être transmise par écrit au conseil d'administration de l'association locale ou provinciale des 5 quilles, qui rendra une décision à ce sujet aussitôt que possible après la réception de la réclamation et des faits qui y sont reliés.
- (b) La décision de l'association locale ou provinciale des 5 quilles sera définitive à moins qu'un appel n'ait été déposé auprès de l'Association canadienne des 5 quilles qui rendra une décision définitive et irrévocable.

RÈGLE 20 - PARTIE RETARDÉE (*Définition*)

- (a) Les officiels de ligues ou de tournois ne devraient pas tolérer un retard excessif dans le déroulement d'une partie ou d'un match. Un délai pourrait être défini comme un rythme de jeu continuellement lent à l'opposé d'une situation fortuite tel qu'une semelle qui ne glisse pas.
- (b) Un délai peut inclure mais n'est pas limité à :
 - i Un rythme de jeu continuellement lent
 - ii Temps de préparation exagéré sur l'allée
 - iii Caucus d'équipe
 - iv Tactique pour retarder le jeu intentionnellement
 - v Joueurs qui ne sont pas prêts
 - vi Attente du retour des boules de quilles personnelles.
- (c) Un avertissement sera donné aux équipes et/ou individus lors d'une première offense et un officiel de tournoi effectuera de la surveillance. Une faute sera attribuée pour une deuxième offense.
- (d) Si un quilleur ou une équipe participant dans une ligue ou un tournoi refuse de poursuivre la partie ou le match après que les autorités concernées les aient enjoint de la faire, on déclarera forfait pour cette partie.

RÈGLE 21 - LANCER SUR LA MAUVAISE PISTE/HORS TOUR **(Procédure)**

- (a) Lorsque l'on s'aperçoit qu'un quilleur lance sur la mauvaise piste/hors tour, on déclare une « boule morte » et le ou le quilleur doivent relancer sur la bonne piste/dans l'ordre prescrit.
- (b) Lorsque l'on s'aperçoit que l'équipe est jouée sur la mauvaise piste, les mesures suivantes s'appliquent : S'il s'agit du premier carreau, toutes les boules jouées sont déclarées « boules mortes » et on recommence la partie sur la bonne piste. S'il ne s'agit pas du premier carreau, celui-ci sera complété par tous les joueurs et la partie se poursuivra sur les bonnes allées.

RÈGLE 22 - NOUVEAUX TYPES DE COMPÉTITION

- (a) Les pointages inscrits lors de compétitions de ligues sanctionnées ou de tournois où l'on utilise de nouveaux types de compétitions comprenant, en autres, deux boules, des tournois type écossais en double, des abats 13, etc, ne sont pas reconnus par l'AC5Q pour les prix des catégories record et pointage élevé.
- (b) De plus, les pointages inscrits dans le cadre de ces types de compétition ne comptent pas pour la qualification en vue des tournois sanctionnés de l'AC5Q.

RÈGLE 23 - DISPOSITIFS DE POINTAGE AUTOMATIQUE

- (a) On peut utiliser un dispositif de pointage automatique approuvé par le comité de spécification et de normalisation de l'AC5Q lors des compétitions de ligues ou de tournois sanctionnés.
- (b) Un tel dispositif doit permettre d'imprimer un relevé du pointage pouvant être vérifié boule par boule et carreau par carreau pour chacun des quilleurs et, de plus, et doit être conforme à tous les règlements de jeu et de pointage officiels du sport.

RÈGLE 24 - BOULES PERSONNELLES (Utilisation de)

- (a) Personal bowling balls may be used if facilities permit. House balls must be used if the bowler's personal balls have not been returned (no delay of game).

NOTE: The use of personal bowling balls is at the bowlers' own risk.

- (b) Un quilleur aura la permission d'utiliser des boules de quilles personnelles, pourvu que les boules se conforment strictement aux spécifications telles que décrites dans le manuel des normes et spécifications de l'AC5Q (on peut se le procurer auprès de l'AC5Q).

PÉNALITÉ : Les pointages enregistrés par le quilleur se servant de boules personnelles qui ne sont pas conformes aux spécifications, seront discrédités au joueur et seront remplacés par des

pointages d'absentéisme. Continuer l'utilisation des dites boules résultera en une suspension du quilleur.

- (c) Un quilleur pourra avoir en jeu, pas plus de deux (2) boules personnelles en tout temps. « EN JEU » veut dire : incluant l'approche et toutes les sections au-delà de la ligne de faute. Après avis par la ligue ou un officiel de tournoi, de retirer les boules en trop, toutes boules lancées après un tel avis seront sujettes à la pénalité suivante :

PÉNALITÉ : Toutes les boules lancées après un tel avertissement et avant le retrait des boules personnelles excédentaires seront considérées comme des boules perdues et seront attribuées un pointage de zéro.

- (d) Les boules de quilles personnelles doivent être gravées de lettres ou symboles pour en permettre l'identification et l'enregistrement.

PÉNALITÉ : Les boules de quilles personnelles qui ne seront pas gravées de lettres ou symboles, ne seront pas permises lors des compétitions de l'AC5Q.

- (e) Il est interdit aux quilleurs d'utiliser les boules de quilles personnelles d'un autre quilleur sans la permission de celui-ci.

PÉNALITÉ : 1^{ère} INFRACTION – Le propriétaire des boules de quilles personnelles doit déposer une plainte auprès de l'officiel de la ligue ou du tournoi à l'effet qu'un autre quilleur utilise ses boules de quilles personnelles sans permission. Un officiel de la ligue ou du tournoi donne un AVERTISSEMENT au quilleur et au capitaine de son équipe ou son entraîneur, signifiant que toute nouvelle infraction à une des clauses mentionnées ci-dessus entraînera le retrait du quilleur de la partie et la compétition.

2^e INFRACTION – Retrait du quilleur de la compétition. Le quilleur doit compter son pointage jusqu'au carreau où il a été retiré en incluant ce carreau. Le président de la ligue ou le directeur du tournoi doit signaler par écrit à l'Association provinciale le nom du quilleur qui doit l'inscrire comme responsable d'une première infraction.

RÉCIDIVISTES - Les quilleurs signalés à l'Association provinciale pour plus d'une infraction sont passibles de suspension de leur statut de membre.

REMARQUE : Dans la plupart des cas, la compétition se définit comme étant le reste de la partie courante et des autres parties de la série en cours. (Voir Section C - Règle 4)

- (f) Il est interdit aux quilleurs de déplacer les boules de salle d'une allée à l'autre lors du jeu de ligue ou de tournois.

RÈGLE 25 – CHAUSSURES DE QUILLES

- (a) Des chaussures de quilles doivent être portées durant le jeu de ligue et les tournois.

RÈGLE 26 – DISPOSITIF DE LANCER

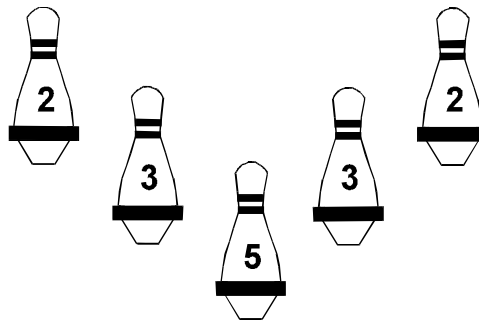
- (a) Les dispositifs de lancer approuvés par l'AC5Q peuvent être utilisés lors du jeu de ligue et des tournois en autant qu'ils adhèrent aux règles de l'AC5Q.
- (b) Le dispositif de lancer est considéré comme une extension du bras du quilleur et tout contact avec la surface de l'allée, la ligne de faute, les dalots, le retour de boules ou toute portion de l'édifice (murs latéraux, poteaux, etc) qui sont en ligne avec ou s'étendent au-delà de la ligne de faute, pendant ou après le lancer de la boule, sera considéré une faute.

SECTION "C"

RÈGLEMENTS DE POINTAGE OFFICIELS DU JEU DES 5 QUILLES

RÈGLE 1 - VALEUR DES QUILLES (*Définition*)

- (a) On désigne les cinq quilles du jeu de quilles par leur numéro qui indique aussi leur valeur au pointage. La valeur et la position des quilles sont les suivantes :



- (b) La valeur totale des cinq quilles est de quinze (15) points.

RÈGLE 2 - COMPTE (*Définition*)

- (a) Le compte se définit comme la valeur des quilles renversées par un lancer réglementaire et/ou la valeur attribuée à un abat ou une réserve.

RÈGLE 3 - POINTAGE (*Définition*)

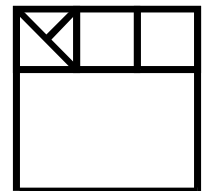
- (a) Le pointage se définit comme la valeur accumulée des quilles renversées par un lancer réglementaire au cours d'une partie.

RÈGLE 4 - SÉRIE (*Définition*)

- (a) Une série se définit comme le total additionné de deux parties ou plus jouées par un quilleur à l'intérieur d'une même session.

RÈGLE 5 - ABAT (*Définition et pointage*)

- (a) Un quilleur inscrit un abat lorsqu'il réussit à renverser tout le quillier à la suite du premier lancer réglementaire d'un carreau.
- (b) On désigne un abat sur la feuille de pointage en y inscrivant le symbole « × » dans la première case (voir diagramme) du carreau dans lequel l'abat a été réussi. Ce symbole représente 15 points. Le compte de chaque carreau dans lequel un abat a été réussi doit être laissé en suspens jusqu'à ce que le quilleur ait lancé les deux premières boules. Après ces deux lancers, la valeur (compte) de toutes les quilles renversées de façon réglementaire par ces lancers s'ajoute aux 15 points (représentés par le symbole « × ») pour donner le compte du carreau dans lequel l'abat a été réussi.



- (c) Lorsqu'un quilleur réussit un abat avec la première boule du dixième carreau, il doit immédiatement lancer deux boules de plus sur la même piste où a eu lieu l'abat afin de compléter le compte du dixième carreau et la partie.

RÈGLE 6 - DOUBLÉ (*Définition et pointage*)

- (a) Lorsqu'un quilleur réussit deux abats de suite pendant la partie, il a réalisé un « doublé ». Le compte du carreau dans lequel le premier abat a été réussi doit être laissé en suspens jusqu'à ce que le quilleur effectue le premier lancer du carreau suivant.
- (b) Lorsque le quilleur réussit un doublé, le compte du premier abat est de 30 points plus la valeur (compte) des quilles renversées par la première boule du carreau qui suit le deuxième abat.

RÈGLE 7 - TRIPLÉ (*Définition et pointage*)

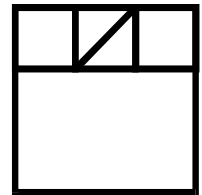
- (a) Lorsqu'un quilleur réussit trois abats de suite dans une même partie, il a réalisé un « triplé ».
- (b) Le compte du premier carreau d'un triplé est de 45.

RÈGLE 8 - PARTIE PARFAITE (*Définition*)

- (a) Dans une partie de dix carreaux, un quilleur doit réussir douze (12) abats de suite et ne doit avoir commis aucune faute pour réaliser une « partie parfaite » de 450 points.

RÈGLE 9 - RÉSERVE (*Définition et pointage*)

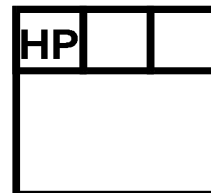
- (a) Un quilleur inscrit une réserve lorsqu'il renverse toutes les quilles restées debout (au premier lancer) avec le deuxième lancer réglementaire d'un carreau.
- (b) On désigne une réserve sur la feuille de pointage par le symbole « / » dans la deuxième case (voir diagramme) du carreau dans lequel la réserve a été réussie. Ce symbole représente 15 points. Le compte de chaque carreau dans lequel un quilleur a réussi une réserve doit être laissé en suspens jusqu'à ce que le quilleur lance la première boule du carreau suivant. Après avoir effectué ce lancer, la valeur (compte) de toutes les quilles renversées de façon réglementaire par cette boule s'ajoute aux 15 points (représentés par le symbole « / ») de la réserve et est créditée pour le carreau dans lequel la réserve a été réalisée.
- (c) Lorsqu'un quilleur inscrit une réserve avec la deuxième boule du dixième carreau, il doit immédiatement lancer une boule supplémentaire sur la même piste où la réserve a été réalisée afin de compléter le compte du dixième carreau et la partie.
- (d) Le compte (valeur des quilles renversées) ou le symbole équivalent pour le premier lancer d'un carreau dans lequel le quilleur a réussi une réserve doit être inscrit dans la première case du carreau précédent le symbole de la



réserve.

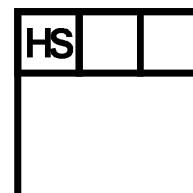
RÈGLE 10 – QUILLE-MAÎTRESSE (Définition et pointage)

- (a) On désigne par l'expression « quille-maîtresse » la quille du centre (quille no. 5)
- (b) Lorsqu'un quilleur ne renverse que la quille-maîtresse avec le premier lancer d'un carreau, on inscrit sur la feuille de pointage le symbole « **HP** » (voir diagramme) dans la première case du carreau dans lequel le quilleur a renversé la quille-maîtresse. Ce symbole a une valeur de cinq (5) points.



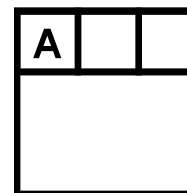
RÈGLE 11 - BRISÉ ÉCARTÉ (Définition et pointage)

- (a) Un brisé écarté se définit comme un quillier demeuré debout après le premier lancer réglementaire d'un carreau et dans lequel la quille-maîtresse et une quille no. 3 ont été renversées.
- (b) On désigne un brisé écarté sur la feuille de pointage par le symbole « **HS** » (voir diagramme) dans la première case du carreau dans lequel le quilleur a réalisé le brisé écarté. Le symbole a une valeur de huit (8) points.



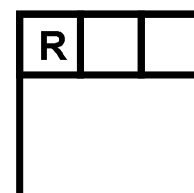
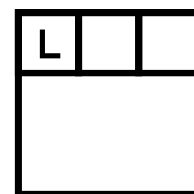
RÈGLE 12 - AS (Définition et pointage)

- (a) On définit un as comme un quillier demeuré debout après le premier lancer réglementaire d'un carreau et dans lequel la quille-maîtresse et les deux quilles no. 3 ont été renversées, ne laissant debout que les deux quilles de coin (quilles no. 2).
- (b) On désigne un as sur la feuille de pointage par le symbole « **A** » (voir diagramme) dans la première case du carreau dans lequel le quilleur a réalisé l'as. Ce symbole a une valeur de onze (11) points.



RÈGLE 13 - QUILLE DE COIN (Définition et pointage)

- (a) Une quille de coin se définit comme un quillier dans lequel une quille, soit la quille no. 2 de gauche, soit la quille no. 2 de droite, est demeurée debout après le premier lancer réglementaire d'un carreau.
- (b) On désigne une quille de coin sur la feuille de pointage par le symbole « **R** » (pour quille de coin droit) ou « **L** » (pour quille de coin gauche) dans la première case (voir diagramme) du carreau dans lequel le quilleur a réalisé une quille de coin. Le symbole a une valeur de treize (13) points.



RÈGLE 14 - BRIS DE CÔTÉ (Définition et pointage)

- (a) Un bris de côté se définit comme un quillier demeuré debout après le premier lancer réglementaire d'un carreau et dans lequel la quille-maîtresse, un quille no. 3 et une quille no. 2 du même côté de la piste ont été renversées, ne laissant debout qu'une quille no. 3 et une quille no. 2 du côté opposé de la piste.

C/O		

- (b) On désigne un bris de côté sur la feuille de pointage par le symbole « C/O » (voir diagramme) dans la première case du carreau dans lequel le quilleur a réalisé un bris de côté. Le symbole a une valeur de dix (10) points.

RÈGLE 15 - FAUTE (Pointage)

- (a) Lorsqu'un quilleur commet une faute (voir Section B - Règle 13), on la désigne sur la feuille de pointage par le symbole « F » (voir diagramme) directement en-dessous de la case où la faute a été commise.

L	-	-
F		

- (b) Le symbole représente une déduction de 15 points de la marque totale de la partie, à la fin de la partie.

- (c) Le symbole de la faute « F », doit aussi être inscrit dans la COLONNE DU TOTAL au bout de la feuille de pointage afin de rappeler au marqueur qu'une faute a été commise au cours de la partie.

			10	TOTAL
				F

RÈGLE 16 - BOULE HORS-LIMITES (Définition et pointage)

- (a) Toute boule lancée de façon réglementaire et qui quitte la piste sur laquelle le quilleur tentait de renverser des quilles ou se retrouve sur une piste adjacente est déclarée boule hors-limites (voir Section B - Règle 7).

HP	-	

- (b) On désigne une boule hors-limites sur la feuille de pointage par le symbole « - » (voir diagramme) dans la case où le quilleur a réalisé une boule hors-limites. Le symbole a une valeur nulle (zéro point).

RÈGLE 17 - LANCER MANQUÉ (Définition et pointage)

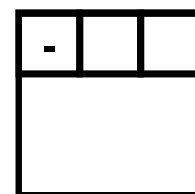
- (a) Tout lancer réglementaire qui ne renverse aucune quille, mais dont la boule demeure sur la surface de jeu jusqu'à ce qu'elle quitte la piste par le bout se définit comme un « lancer manqué » (voir Section B - Règle 8).

5	-	

- (b) On désigne un lancer manqué sur la feuille de pointage par le symbole « - » (voir diagramme) dans la case où le quilleur a réalisé le lancer manqué. Le symbole a une valeur nulle (zéro point).

RÈGLE 18 - BOULE PERDUE (Définition et pointage)

- (a) Une boule doit être déclarée boule perdue si une des circonstances suivantes se produit :
- i) La boule passe par-dessus ou frappe et passe par-dessus un « dispositif de protection des pistes » approuvé par l'AC5Q (voir Section B - Règle 9).
 - ii) La boule frappe un « dispositif de protection des pistes » approuvé par l'AC5Q hors de son soutien ou frappe le « dispositif de protection des pistes » et celui-ci doit être repositionné.
 - iii) Une boule lancée alors que le dispositif ou l'écran de balayage d'un requilleur automatique est en mouvement et que la boule entre en contact avec le dispositif ou l'écran de balayage.
- (b) Une boule perdue compte en tant que boule lancée et aucune des quilles renversées par cette boule ne comptent. Elles doivent être requillées avant que le quilleur n'effectue son prochain lancer (voir Section B - Règle 9).
- (c) On désigne une boule perdue sur la feuille de pointage par le symbole '-' (voir diagramme) dans la case où le quilleur a réalisé la boule perdue. Le symbole a une valeur nulle (zéro point).



**EXEMPLE DE PARTIE
ET
D'INSCRIPTION DU POINTAGE**

NOM	1		2		3		4		5						
	HP	5	-	R	/	11	A	2	-	L	-	-	5	/	15
<i>J. Bowler</i>	10		36		49		62		92						

RÈGLE 19 - METHODE OFFICIELLE D'INSCRIPTION DU POINTAGE AU JEU DES 5 QUILLES

Voici un exemple de la méthode et de la procédure d'inscription du pointage au jeu des 5 quilles :

PREMIER CARREAU

AU PREMIER LANCER, le quilleur renverse seulement la quille-maîtresse. On inscrit le symbole de la quille-maîtresse « HP » dans la première case du premier carreau. AU DEUXIÈME LANCER, le quilleur renverse les quilles no. 3 et no. 2 de gauche. On inscrit la valeur totale ou le compte, 5, dans la deuxième case du premier carreau. AU TROISIÈME LANCER, la boule ne renverse aucune quille mais demeure sur la surface de la piste jusqu'à ce qu'elle sorte par le bout (elle ne tombe pas dans les dalots). On inscrit le symbole du lancer manqué « - » dans la troisième case du premier carreau. On additionne ensuite les trois cases (souvenez-vous de la valeur des symboles) et on inscrit le pointage temporaire « 10 » dans la case de pointage (la moitié inférieure du carreau) no. 1.

DEUXIÈME CARREAU

AU PREMIER LANCER, le quilleur renverse toutes les quilles sauf la quille de coin droit (quille no. 2). On inscrit le symbole de la quille de coin droit « R » dans la première case du carreau no. 2. AU DEUXIÈME LANCER, le quilleur renverse la quille de coin droit. Il a réussi ce qu'on appelle une « RÉSERVE ». On inscrit le symbole de la réserve « / » dans la deuxième case du carreau no. 2. Etant donné qu'une réserve vaut 15 points plus le compte du premier lancer du carreau suivant, on attend avant d'inscrire le pointage temporaire dans le carreau no. 2, que le quilleur effectue le premier lancer du carreau no. 3.

TROISIÈME CARREAU

AU PREMIER LANCER, le quilleur renverse toutes les quilles sauf les deux quilles de coin. Il a donc réalisé un « AS » dont on inscrit le symbole « A », dans la première case du carreau no. 3. On inscrit aussi le compte pour un as dans le troisième carreau, attribuant ainsi à la réserve la valeur de 26 points (15 points pour la réserve et 11 points de plus pour les quilles renversées au premier lancer du troisième carreau). On peut maintenant inscrire le pointage temporaire de 36 dans la case de pointage du carreau no. 2. On arrive à ce résultat en additionnant le pointage temporaire de 10 (du premier carreau) au compte du deuxième carreau qui est de 26. AU DEUXIÈME LANCER, le quilleur renverse la quille de coin gauche (quille no. 2). On inscrit le compte de 2 dans la deuxième case du carreau no. 3. AU TROISIÈME LANCER, la boule tombe dans le dalot de droite et ne renverse aucune quille. On inscrit le symbole « - » dans la troisième case du carreau no. 3. Le total des trois cases du carreau no. 3 donne un compte de 13 points, qu'on additionne au pointage temporaire du carreau no. 2, 36, pour totaliser le nouveau pointage temporaire de 49 dans le troisième carreau.

QUATRIÈME CARREAU

AU PREMIER LANCER, le quilleur renverse toutes les quilles sauf la quille de coin gauche. On inscrit le symbole de la quille de coin gauche, « L », dans la première case du carreau no. 4. AU DEUXIÈME LANCER, la boule manque la quille mais ne tombe pas dans le dalot. On inscrit le symbole « - » (lancer manqué) dans la deuxième case du carreau no. 4. AU TROISIÈME LANCER, la boule manque encore la quille mais encore une fois ne tombe pas dans le dalot. On inscrit le symbole « - » (lancer manqué) dans la troisième case du carreau no. 4. Le total des trois cases du carreau no. 4 s'élève à 13 points pour le carreau et on inscrit le pointage temporaire de 62 points dans la case de pointage du carreau no. 4.

CINQUIÈME CARREAU

AU PREMIER LANCER, la boule manque la quille-maîtresse mais renverse les quilles no. 3 et no. 2 de droite. On n'inscrit aucun symbole mais plutôt le compte de 5 (représentant la somme des quilles renversées) dans la première case du cinquième carreau. AU DEUXIÈME LANCER, le quilleur renverse toutes les quilles restées debout. On inscrit le symbole de la réserve, « / », dans la deuxième case du carreau no. 5. Encore un fois, on attend avant d'inscrire le compte du carreau no. 5 que le quilleur effectue le premier lancer du carreau suivant.

6		7		8		9		10		TOTAL					
↘	15	15	↘	15	8	↘	8	5	HS	5	2	CO	↗	3	F
137		175		203		218		236		221					

SIXIÈME CARREAU

AU PREMIER LANCER, le quilleur renverse toutes les quilles. Il a donc réussi un « ABAT », qu'on indique sur la feuille de pointage par le symbole « < » dans la première case du carreau no. 6. On peut maintenant compléter le carreau no. 5. Une réserve vaut 15 points plus la valeur du premier lancer carreau suivant. Etant donné que le quilleur a réussi un abat au premier lancer du sixième carreau, on ajoute un boni de 15 points aux 15 points de la réserve. On inscrit le nombre 15 dans la troisième case du carreau no. 5 dont le compte s'élève alors à 30 points (15 points pour la réserve + 15 points pour l'abat). On ajoute ensuite ces 30 points au pointage temporaire de 62 (du carreau no. 4) pour donner un nouveau pointage temporaire de 92 dans le carreau no. 5. Etant donné qu'un abat vaut 15 points plus la valeur des quilles renversées lors des deux lancers suivants, on doit attendre que le quilleur effectue ces deux lancers avant de compléter le carreau no. 6.

SEPTIÈME CARREAU

AU PREMIER LANCER, le quilleur réussit un autre ABAT. Cela fait donc deux abats de suite (un au sixième carreau et un au septième). Cela s'appelle un « DOUBLÉ ». On inscrit le symbole de l'abat, « < », dans la première case du carreau no. 7 et le compte de 15 points dans la deuxième case du carreau no. 6, pour représenter le premier des deux lancers bonis auxquels le quilleur a droit pour son abat.

HUITIÈME CARREAU

AU PREMIER LANCER, le quilleur réussit de nouveau un ABAT. On inscrit un autre symbole de l'abat, « < », dans la première case du carreau no. 8. Le quilleur a donc réalisé trois abats de suite. Cela s'appelle un « TRIPLÉ ». Il faut aussi inscrire le compte de 15 points dans la troisième case du sixième carreau puisque l'abat réalisé au carreau no. 8 représente le deuxième lancer boni auquel le quilleur a droit pour son abat au carreau no. 6. Il est maintenant possible de compléter le carreau no. 6 en additionnant le résultat des trois cases du carreau. La première case contient le symbole de l'abat valant 15 points et les deuxième et troisième cases contiennent chacune le compte de 15 points. La somme des trois cases donne donc 45 points pour le carreau no. 6. En additionnant 45 points au pointage temporaire de 92 (du cinquième carreau), on obtient 137, qui devient le nouveau pointage temporaire pour six carreaux. L'abat que le quilleur a réussi au huitième carreau constitue aussi le premier des deux lancers bonis auxquels il a droit pour son abat du septième carreau. On doit donc inscrire sa valeur (15) dans la deuxième case du carreau no. 7.

NEUVIÈME CARREAU

AU PREMIER LANCER, le quilleur renverse la quille-maîtresse et la quille no. 3 de gauche. Cela constitue un « BRIS ÉCARTÉ ». On inscrit donc le symbole « HS » dans la première case du carreau no. 9. Le bris écarté représente aussi le deuxième lancer boni de l'abat réussi au septième carreau, ainsi que le premier lancer boni de l'abat réussi au huitième carreau. On inscrit la valeur d'un bris écarté (8 points) dans la troisième case du septième carreau et, de nouveau, dans la deuxième case du carreau no. 8. On peut maintenant compléter le carreau no. 7 puisque le quilleur a effectué les deux lancers bonis auxquels il avait droit pour son abat. Le total des trois cases s'élève à 38 points: 15 points pour l'abat + 15 points pour le premier lancer boni + 8 points pour le deuxième lancer boni. On ajoute ensuite le compte de 38 points au pointage temporaire de 137 (du carreau no. 6) et on inscrit le nouveau pointage temporaire de 175 dans la case de pointage du carreau no. 7.

AU DEUXIÈME LANCER, le quilleur renverse les quilles no. 3 et no. 2 de droite mais traverse la ligne de faute. On inscrit le compte des quilles renversées (5 points) dans la deuxième case du carreau no. 9. IL FAUT AUSSI INSCRIRE LA FAUTE! On place le symbole de la faute « F » directement sous la deuxième case du neuvième carreau et aussi au coin supérieur droit de la COLONNE DU TOTAL (complètement à droite du pointage de la partie). Ces deux symboles ont chacun leur signification. Le premier signifie qu'une faute a été commise au deuxième lancer du neuvième carreau, et le deuxième que le marqueur doit se rappeler de déduire 15 points du pointage total du quilleur à la fin de la partie. Le compte du second lancer du neuvième carreau (5 points) constitue aussi le deuxième lancer boni auquel le quilleur a droit pour son abat du huitième carreau. On inscrit donc 5 points dans la troisième case du carreau no. 8. On peut alors compléter le compte de ce carreau en additionnant 15 points (pour l'abat) + 8 points (pour le premier lancer boni) + 5 points (pour le deuxième lancer boni) = 28 points. On ajoute ces points au pointage temporaire du septième carreau, ce qui donne un nouveau pointage temporaire de 203 pour le huitième carreau.

AU TROISIÈME LANCER, le quilleur renverse la quille de coin gauche. On inscrit 2 dans la troisième case du carreau no. 9. Puisque le quilleur n'a pas réussi d'abat ni de réserve dans ce carreau, on peut en faire le compte tout de suite en additionnant

les trois cases ($8+5+2=15$), puis en ajoutant ce total au pointage temporaire du huitième carreau (203). On inscrit ensuite le nouveau pointage temporaire de 218 dans la case de pointage du carreau no. 9.

DIXIÈME CARREAU

AU PREMIER LANCER, le quilleur renverse la quille-maîtresse et les quilles no. 3 et no. 2 de droite. Il a réussi un « BRIS DE CÔTÉ ». On inscrit le symbole du bris de côté, « C/O », dans la première case du dixième carreau. AU DEUXIÈME LANCER, le quilleur renverse les deux quilles restées debout : c'est une réserve. On inscrit le symbole de la réserve, « / », dans la deuxième case du dixième carreau. Bien que le quilleur ait réussi une réserve, la partie n'est pas terminée puisque la réserve donne droit à un lancer boni, dont on additionne le compte aux 15 points de la réserve. AU DIXIÈME CARREAU, ON DOIT TOUJOURS LANCER TROIS BOULES! De cette façon, on complète toujours les abats et les réserves réussis au dernier carreau. AU TROISIÈME LANCER, le quilleur ne renverse que la quille no. 3. On inscrit un « 3 » dans la troisième case du dixième carreau. On calcule le compte du dixième carreau en additionnant les trois cases. SOUVENEZ-VOUS QU'ON NE TIENT PAS COMPTE DES RESULTATS INSCRITS AVANT LE SYMBOLE DE LA RÉSERVE DANS UN MÊME CARREAU. Par conséquent, le compte du dixième carreau est de 18 points (15 points pour la réserve + 3 points pour le lancer boni au troisième lancer). On ajoute ces 18 points au pointage temporaire du carreau no. 9 et on inscrit le résultat (236) dans la case de pointage du dixième carreau.

LA PARTIE N'EST PAS ENCORE TERMINÉE!

On doit déduire 15 points du pointage total du quilleur pour chaque faute commise au cours de la partie. Puisque dans cette partie le quilleur n'a commis qu'une seule faute (au carreau no. 9), on soustrait 15 points du pointage total de 236. On inscrit donc le pointage total final ($236-15=221$) dans la COLONNE DU TOTAL à l'extrême droite de la feuille de pointage.

LE POINTAGE FINAL EST DONC DE 221!

SECTION "D"

CONDUITE ET SANCTIONS

Tout affilié de l'Association canadienne des 5 quilles qui enfreint des clauses des règlements décrits ci-dessous est passible des sanctions correspondantes. Toute personne n'étant pas affilié avec l'Association qui enfreint des clauses de ces règlements se verra refuser l'adhésion à l'Association provinciale des 5 quilles jusqu'à ce que le conseil d'administration de l'Association provinciale approuve sa demande.

RÈGLE 1 - AVANTAGE INDU

(a) Tout quilleur qui tente d'obtenir un avantage indu en :

- i) Altérant directement ou indirectement les pistes, les quilles et/ou les boules de telle façon qu'elles ne soient plus conformes aux spécifications dans le Manuel des normes et des spécifications ;

PÉNALITÉ : Perte de la ou des parties, incluant les prix gagnés et/ou la suspension du statut de membre où l'avantage indu a eu lieu.

- ii) Modifiant une moyenne, soit pour obtenir un handicap plus grand, soit pour s'assurer un classement plus bas dans une ligue ou un tournoi sanctionné;

PÉNALITÉ : Perte de la ou des parties, incluant les prix gagnés et/ou la suspension du statut de membre où l'avantage indu a eu lieu.

- iii) Établissant une moyenne sous ses capacités et par conséquent en obtenant un avantage indu lors d'une compétition avec handicap, quilles au-dessus de la moyenne ou basée sur le classement;

PÉNALITÉ: Perte de la ou des parties, incluant les prix gagnés et/ou la suspension du statut de membre où l'avantage indu a eu lieu.

RÈGLE 2 - TACTIQUES MALHONNÊTES

(a) Exposer le sport des 5 quilles à des critiques injustes par l'emploi de tactiques malhonnêtes ou en se conduisant de manière honteuse dans le cadre du jeu des 5 quilles ou en contradiction avec l'esprit du sport et/ou l'optique des buts, des objectifs et des politiques de l'Association.

PÉNALITÉ : Suspension du statut de membre.

(b) Ne pas distribuer aux équipes les prix en argent selon les accords verbaux ou écrits préétablis.

PÉNALITÉ : Suspension du statut de membre et/ou poursuite judiciaire.

- (c) Ne pas verser les cotisations dues pour la participation dans une ligue ou un tournoi sanctionné.

PÉNALITÉ : Suspension du statut de membre.

RÈGLE 3 - DIFFAMATION OU CALOMNIE

- (a) Il est interdit à tout quilleur de tenir des propos diffamatoires ou de calomnier un ou plusieurs officiels ou membres de n'importe quelle ligue ou équipe affiliée à l'Association provinciale des 5 quilles ou tout autre officiel ou personne affiliée à l'AC5Q sans preuves irréfutables à l'appui.

PÉNALITÉ : Suspension du statut de membre.

RÈGLE 4 - UTILISATION D'UN NOM D'EMPRUNT

- (a) Il est interdit à quiconque de jouer aux quilles en utilisant un nom d'emprunt ou en se servant du nom d'un autre quilleur devant jouer dans une ligue ou un tournoi sanctionné.

PÉNALITÉ : Perte de toutes les parties auxquelles le quilleur a participé et suspension possible du statut de membre pour tous ceux étant impliqués et déclarés coupables.

RÈGLE 5 - CONDUITE DÉROGATOIRE

- (a) Il est interdit aux quilleurs de se comporter de façon antisportive.
- (b) La conduite antisportive se définit comme suit mais ne se limite pas à cette définition :
- i) Utiliser la boule pour se défouler en la faisant rebondir ou en la frappant sur les autres boules du boulier.
 - ii) Lancer la boule très haut d'un mouvement par en-dessous ou par en-dessus.
 - iii) Parler fort et injurier.
 - iv) Se servir d'une portion de ses membres pour exprimer de l'émotion, par exemple : donner des coups de pieds sur le boulier ou autre équipement de la salle, lancer des meubles ou autre équipement de la salle, frapper les murs, les poteaux, etc.

RÉCIDIVISTES - Les quilleurs signalés à l'association provinciale à deux occasions distinctes ou plus, sont passibles de la suspension du statut de membre.

RÈGLE 6 - UTILISATION DE L'ALCOOL

Nous comprenons pleinement que l'alcool est disponible dans les salles de quilles licenciées en vertu de la loi sur la réglementation des alcools de chaque province. À ce titre, l'alcool peut être consommé lors du jeu libre, du jeu de ligue ou de tournois selon les conditions suivantes :

- a) Lors du jeu libre, l'administration de la salle de quilles est responsable du

contrôle de la consommation d'alcool. Les quilleurs considérés comme intoxiqués pourraient être expulsés de la salle de quilles à la discrétion de l'administration.

- b) Lors du jeu de ligue, ce contrôle est partagé entre l'administration de la salle de quilles et l'exécutif de la ligue. Les quilleurs considérés comme intoxiqués doivent être retirés du jeu et leur pointage à ce point est jugé final.
- c) Lors de tournois, il est de la responsabilité du comité du tournoi et de l'administration de la salle de quilles de déterminer la politique en matière d'alcool pour l'événement. Si de l'alcool est permis, les mêmes procédures que pour le jeu de ligue s'appliquent. Voir (b).
- d) Si les politiques de tournoi ne sont pas respectées, les règles suivantes s'appliquent :

Première infraction

- Tout quilleur et/ou officiel qui contrevient à cette règle devra être déclaré par écrit à l'association provinciale directeur du tournoi. L'association provinciale doit dûment inscrire cette personne comme responsable d'une première infraction.

RÉCIDIVISTES

- Les quilleurs et/ou officiels qui ont été déclarés à l'association provinciale en tant que responsables d'une seconde infraction à cette règle seront passibles de suspension de leur statut de membre.

- e) Il est interdit aux officiels des tournois de consommer de l'alcool en tout temps lors de l'exercice de leurs tâches administratives.

RÈGLE 7 – UTILISATION DE DROGUES

- a) Il est interdit à tout quilleur ou officiel de tournoi de jouer ou d'exercer ses fonctions sous l'influence de drogues illégales ou de substances illicites.
- b) Les officiels de tournoi devront immédiatement être relevés de leurs fonctions.
- c) Tout quilleur et/ou officiel qui contrevient à cette règle devra être déclaré par écrit à l'association provinciale par le président de la ligue ou l'officiel du tournoi. L'association provinciale doit dûment inscrire cette personne comme responsable d'une première infraction.

RÉCIDIVISTES

Les quilleurs et/ou officiels qui ont été déclarés à l'association provinciale en tant que responsables d'une seconde infraction à cette règle seront passibles de suspension de leur statut de membre.

RÈGLE 8 - UTILISATION DE SUBSTANCES ÉTRANGÈRES

- (a) Il est interdit à tout quilleur d'utiliser une substance étrangère sur ses mains ou ses doigts pour s'assurer une meilleure prise de la boule lorsqu'un officiel de la ligue ou du tournoi a jugé que ladite substance **affectait l'habileté à jouer**

d'autres quilleurs qui ont antérieurement déposé une plainte légitime.

- (b) Il est interdit à tout quilleur d'utiliser une substance sur ses souliers ou sur l'approche de l'allée afin d'améliorer le glissement lorsqu'un officiel de tournoi ou de la ligue a jugé que ladite substance étrangère **affecte l'habileté au jeu des autres quilleurs** qui ont antérieurement déposé une plainte légitime.

PÉNALITÉ : L'utilisation continue de ladite substance étrangère par le quilleur après que celui-ci ait reçu un avertissement officiel entraîne le retrait du quilleur de la compétition. Le pointage du quilleur ne sera comptabilisée que jusqu'au carreau où a eu lieu le retrait en incluant ce carreau. Tout quilleur qui contrevient à cette règle devra être déclaré par écrit à l'association provinciale par le président de la ligue ou l'officiel du tournoi. L'association provinciale doit dûment inscrire cette personne comme responsable d'une première infraction.

RECIDIVISTES : Les quilleurs qui ont été déclarés à l'association provinciale en tant que responsables d'une seconde infraction à cette règle seront passibles de suspension de leur statut de membre.

RÈGLE 9 - SUSPENSIONS

- (a) Étant donné la gravité reliée à une suspension, seule l'association provinciale des 5 quilles ont le pouvoir de suspendre un quilleur de son statut de membre.
- (b) La durée de la suspension d'un quilleur peut être déterminée et établie par le conseil d'administration de l'association.
- (c) L'association provinciale, peut prolonger indéfiniment la durée de la suspension d'un quilleur.
- (d) Dans la plupart des cas, l'Association canadienne des 5 quilles n'impose pas de suspension sauf l'infraction a trait aux programmes ou aux événements national, mais tranche en appel au sujet de suspensions prononcées par ses organismes affiliés.

RÈGLE 10 - PROCÉDURE DE SUSPENSION

- (a) Lorsqu'un officiel de ligue ou de tournoi a un motif pour recommander la suspension d'un quilleur, le directeur de la ligue ou l'officiel du tournoi doit avertir par écrit le quilleur qu'une demande de suspension a été déposée contre lui et l'avis doit inclure les motifs qui occasionnent cette demande.
- (b) Cet avis doit aussi être envoyé par courrier recommandé à L'ASSOCIATION LOCALE et doit mentionner de façon spécifique les motifs de la demande de suspension et suggérer une durée à la suspension.
- (c) En se basant sur les preuves fournies, l'association locale doit soumettre ses recommandations à l'association provinciale pour les démarches ultérieures.
- (d) L'association provinciale fixe une date pour l'audience et la dirige. Toutes les

parties concernées doivent être invitées à assister à cette audience.

- (e) Si, à la suite de l'audience, une suspension du quilleur est recommandée, la durée de celle-ci sera déterminée par le conseil d'administration de l'Association provinciale.
- (f) On envoie un avis de suspension par courrier recommandé au quilleur impliqué, ainsi qu'à l'Association canadienne des 5 quilles et aux officiels de ligue et de tournoi concernés.

RÈGLE 11 - COMPARUTION À UNE AUDITION DE SUSPENSION

- (a) Lorsqu'on demande à un membre de l'Association provinciale des 5 quilles de comparaître pour témoigner en son nom à une audition concernant une poursuite dirigée par l'association provinciale et que le membre ne se présente pas et ne possède pas de motif valable pour son absence, il est passible de suspension de l'Association pour une durée déterminée par le conseil d'administration de l'association provinciale.
- (b) Lorsqu'un membre de l'Association provinciale des 5 quilles porte des accusations contre un autre membre et qu'il ne se présente pas pour témoigner à une audition au sujet de la poursuite dirigée par l'association provinciale sans présenter de motifs valables à son absence, ce membre est passible de suspension du statut de membre pour une durée déterminée par le conseil d'administration de l'association provinciale.

RÈGLE 12 - APPEL DE SUSPENSION

- (a) Toutes les parties, incluant le quilleur, l'exécutif de la ligue ou officiel du tournoi peut en appeler d'une décision, par écrit, à l'Association provinciale des 5 quilles. Si une des parties n'est pas satisfaite de la décision de l'Association provinciale des 5 quilles, il peut en appeler à l'Association canadienne des 5 quilles.

RÈGLE 13 - PARTICIPATION DE QUILLEURS SUSPENDUS

- (a) Lorsqu'un quilleur est suspendu de l'Association provinciale des 5 quilles ou qu'on lui refuse le statut de membre, il lui est interdit de remplir une fonction d'office, de jouer aux quilles ou de servir comme 'Régulier' dans un tournoi ou une ligue sanctionnés ou lors d'une épreuve spéciale jusqu'à ce que l'Association provinciale des 5 quilles le rétablisse dans ses rangs.

PÉNALITÉ : Lorsqu'une équipe utilise, sciemment ou non, un quilleur suspendu, elle doit déclarer forfait pour toutes les parties dans lesquelles le quilleur suspendu a joué et tous les joueurs impliqués et, si trouvés coupables, sont passibles de suspension du statut de membre.

RÈGLE 14 - MANQUE DE FONDS

- (a) "Lorsqu'un administrateur d'une ligue sanctionnée par l'Association provinciale des 5 quilles ou un administrateur d'une association locale ou affiliée

possédant une charte de l'AC5Q est accusé du détournement des fonds qui lui sont confiés, il est passible de suspension indéfinie de son statut de membre de l'Association provinciale des 5 quilles.

- (b) Tout administrateur dont les fonctions sont de vérifier mensuellement les comptes de ces organisations peut aussi être passible de suspension indéfinie du statut de membre de l'Association provinciale des 5 quilles, s'il est reconnu coupable de s'être mal acquitté de ses fonctions ou de ne pas s'en être acquitté.

RÈGLE 15 - SUSPENSION TEMPORAIRE D'UN ADMINISTRATEUR

- (a) Lorsque des accusations de détournement de fonds sont portées contre un administrateur de ligue ou de tournoi, l'association et/ou la ligue doivent suspendre temporairement l'administrateur de ses fonctions jusqu'à ce que le conseil d'administration de l'association provinciale étudie l'affaire. Entre temps, un autre administrateur doit être nommé pour remplacer l'administrateur temporairement suspendu.
- (b) Un administrateur temporairement suspendu peut continuer de jouer aux quilles dans des ligues ou des tournois sanctionnés jusqu'à ce qu'il soit officiellement suspendu ou exonéré par l'association provinciale.

Règle 16 – RÉTABLISSEMENT DE L'ADHÉSION

Tout individu faisant l'objet d'une suspension selon les règles 14 ou 15 pourraient être rétablis selon les conditions établies lors de la suspension. Par contre, au sein de la structure de l'organisation des 5 quilles, ils ne pourront l'être qu'à titre quilleur.

Règle 17 – RETRAIT DU STATUT D'ENTRAÎNEUR

- (a) Si un individu est accusé d'offenses de nature sexuelles, de vol ou de fraude, ses qualifications d'entraîneur seront suspendues jusqu'à ce que le cas soit résolu.
- (b) Si un individu est trouvé coupable d'une ou l'autre des accusations tel que décrites à la règle 17a, Section D, toutes ses qualifications d'entraîneur seront révoquées.
- (c) Le conseil provincial doit informer le bureau national de toute accusation dont ils sont au courant.

SECTION "E" MOYENNES ET HANDICAPS

Les clauses suivantes doivent être utilisées par tous les tournois et les ligues sanctionnés par l'AC5Q pour déterminer les moyennes et les handicaps au jeu de 5 quilles.

RÈGLE 1 - MOYENNE (*Calcul*)

- (a) On calcule une moyenne au jeu de 5 quilles en divisant la valeur totale des quilles attribuées à un quilleur par le nombre de parties et/ou de carreaux joués.
- (b) Lors du calcul d'une moyenne de ligue ou de tournoi, un quilleur droitier DOIT jouer de la main droite en tout temps. De même, un quilleur gaucher DOIT jouer de la main gauche en tout temps. ON NE PEUT SE SERVIR DE LA COMBINAISON DE POINTAGES JOUÉS DE LA MAIN GAUCHE ET DE LA MAIN DROITE POUR CALCULER UNE MOYENNE.
PÉNALITÉ : Toutes les parties seront déclarées perdues par forfait.
- (c) Si, en raison d'une blessure ou d'une invalidité, un quilleur doit changer de main pour lancer, le comité de la ligue ou le comité du tournoi peut permettre au quilleur de calculer une nouvelle moyenne ou peut lui attribuer une nouvelle moyenne.
- (d) Dans tous les cas, les quilles supplémentaires et les fractions ne doivent PAS entrer en ligne de compte quand les moyennes sont utilisées pour calculer un handicap ou déterminer le classement. On utilisera un pourcentage d'un point seulement lorsqu'il s'agira de déterminer les classements individuels dans une ligue ou un tournoi.

RÈGLE 2 - MOYENNE DE LIGUE (*Définition*)

- (a) On calcule une moyenne de ligue en divisant la valeur totale des quilles (renversées) attribuées à un quilleur, par le nombre de parties jouées (ou de carreaux si un règlement de ligue le permet) dans une ligue sanctionnée pendant une saison de quilles.

RÈGLE 3 - MOYENNE DE LIGUE COMPOSÉE (*Définition*)

- (a) C'est la moyenne de toutes les ligues sanctionnées lorsqu'un quilleur est membre de plus d'un ligue sanctionnée.
- (b) On calcule cette moyenne en comptant la valeur totale des quilles (renversées) pour toutes les ligues et en divisant le résultat par le nombre total de parties ou de carreaux joués dans toutes les ligues.

RÈGLE 4 - MOYENNE DE LIGUE LA PLUS ÉLEVÉE (*Définition*)

- (a) C'est la meilleure moyenne obtenue dans une des ligues dans lesquelles le quilleur joue.

RÈGLE 5 - MOYENNE DU TOURNOI (*Définition*)

- (a) On calcule une moyenne de tounoi en divisant la valeur totale des quilles (renversées) attribuées à un quilleur par le nombre total de parties ou de carreaux joués par ce même quilleur lors de tous les tournois sanctionnés au cours de sa carrière.

RÈGLE 6 - MOYENNE D'ENTRÉE (*Définition*)

- (a) LIGUES: Le comité de la ligue doit déterminer la base qui servira à calculer la moyenne d'un quilleur au début du calendrier de la ligue ou lorsqu'il se joint à une ligue pendant une saison.

OPTION : Les quilleurs utiliseront les moyennes de fin d'année établies dans cette ligue la saison précédente, basées sur 21 parties ou plus. Les autres quilleurs utiliseront leur moyenne la plus élevée de fin d'année établie dans une autre ligue la saison précédente, basée sur un minimum de 21 parties.

OPTION : Les nouveaux membres qui se joignent à la ligue après le début du calendrier utiliseront leur moyenne la plus élevée entre leur moyenne courante et celle de la saison précédente, basée sur un minimum de 21 parties.

OPTION : Les quilleurs se serviront des moyennes établies la saison précédente, basées sur un minimum de ___ parties.

OPTION : Les nouveaux membres qui ne possèdent pas de moyenne pour la saison précédente ni pour la saison en cours utiliseront une moyenne de 175.

OPTION : Les nouveaux membres qui ne possèdent pas de moyenne pour la saison précédente ni pour la saison en cours utiliseront une moyenne déterminée par le comité de ligue.

OPTION : Les nouveaux membres qui ne possèdent pas de moyenne pour la saison précédente ni pour la saison en cours devront concourir sans moyenne jusqu'à ce qu'ils aient joué 12 parties. Ils utiliseront alors la moyenne de ces 12 parties.

- (b) TOURNOIS Le comité du tournoi doit déterminer la base qui servira à calculer la moyenne d'un quilleur durant une compétition avec handicap, quilles au-dessus de la moyenne ou basée sur le classement.

RÈGLE 7 - HANDICAPS INDIVIDUELS

- (a) On se sert de handicaps pour équilibrer la force des joueurs qui participent à une ligue ou à un tournoi.
- (b) Le système de handicap à 80% de la différence entre la moyenne du quilleur et un nombre de base de 225 constitue la méthode la plus juste qu'on puisse utiliser dans des parties de ligue ou de tournoi.

OPTION : Les handicaps seront calculés à partir des moyennes d'entrée de chaque membre jusqu'à ce qu'ils établissent une moyenne sur 12 parties. Ensuite le handicap sera calculé à partir de la moyenne courante des quilleurs.

OPTION : Les nouveaux quilleurs qui ne possèdent pas de moyenne (sur 21 parties ou plus) pour la saison précédente ni pour la saison en cours, devront concourir sans handicap jusqu'à ce qu'ils aient joué 12 parties, à la suite desquelles on pourra appliquer un handicap.

OPTION : Le handicap maximum accordé sera de _____.

OPTION : La valeur pour un handicap sera de _____ pour cent, calculé de la différence entre la moyenne de l'équipe et un nombre de base de _____. (Remarque: La moyenne d'équipe sera représentée par le total des moyennes des quilleurs individuels jouant effectivement dans le match.)

OPTION : Les nouveaux quilleurs qui ne possèdent pas de moyenne (sur 21 parties ou plus) pour la saison précédente ni pour la saison en cours, devront concourir avec une moyenne de _____ ou une moyenne déterminée par le comité de ligue jusqu'à ce qu'ils aient joué 12 parties de ligue. Les quilleurs se serviront alors de la moyenne des 12 parties et du handicap qui s'y applique.

RÈGLE 8 - HANDICAP D'ÉQUIPE

- (a) On calcule les handicaps d'équipe en additionnant la moyenne des joueurs de deux équipes adverses et en accordant 80% de la différence entre les moyennes des équipes à l'équipe possédant la moyenne la moins élevée comme handicap pour chaque partie individuelle.
- (b) Pour calculer le handicap total des trois parties, on multiplie par 3 le handicap simple de l'équipe. On ajoute ce total à la valeur totale des quilles renversées par l'équipe pour les trois parties.
- (c) Lorsque la force des deux équipes n'est pas la même pour les trois parties (c'est-à-dire quand il y a eu un remplacement) le handicap des trois parties est le total des handicaps accordés pour chacune des trois parties.

RÈGLES OFFICIELLES DU JEU DE LIGUE

Toutes les ligues membres de l'AC5Q devraient avoir des règlements de ligue. Un exemple du « Modèle de règlements de ligue » peut être téléchargé sur le site www.c5pba.ca.

Si lors du jeu de ligue des questions qui ne sont pas couvertes par les règlements de ligue surviennent, les Règles générales du jeu de quilles ou les Règles officielles du jeu de ligue devraient être utilisées (télécharger sur www.c5pba.ca).

RÈGLES OFFICIELLES DES TOURNOIS

Les règles officielles des tournois peuvent être téléchargées à partir du site www.c5pba.ca

APPENDICE 'A'

GLOSSAIRE DES TERMES DU JEU DES 5 QUILLES

Ce glossaire a pour but de familiariser le quilleur à la terminologie utilisée dans le sport des 5 quilles.

Abat

Renverser les 5 quilles à l'aide de la première boule d'un carreau.

Allée

Zone composée de l'approche et de la piste jusqu'à la fosse de réception incluant les dalots.

Ancre

Le dernier quilleur de l'alignement. Habituellement le meilleur joueur ou celui le plus apte à terminer avec un triplé d'abats (strike out).

Approche

La section de l'allée de quilles où se positionne le joueur afin d'effectuer le lancer de la boule de quilles. Elle comprend l'espace immédiatement devant l'aire de pointage/de repos et la ligne de faute (habituellement d'une longueur de 16 pieds/4,87 m) OU le mouvement du quilleur vers l'avant pour lancer la boule de quilles, à partir de la position de départ et de l'élan et se terminant au début du lancer.

As

Ce terme de pointage s'applique lorsque les 2 quilles de coin restent debout après que la première boule du carreau ait été lancée. Aussi appelé « chandelles » dans certaines régions.

Association canadienne des 5 quilles

L'association nationale qui réglemente et contrôle le sport des 5 quilles.

Association des maîtres-quilleurs

Association de quilleurs et de joueurs-instructeurs qui jouent de façon compétitive dans des tournois.

Bowl Canada

Regroupement de personnes qui sont propriétaires de salles de quilles.

Bandes en caoutchouc

Pièces de caoutchouc d'un pouce de largeur fixé au point de circonférence le plus grand de la quille pour aider à contrôler la déviation et le rebond des quilles. Aussi appelés « rubbers ».

Carreau bière

En jeu d'équipe, lorsque tous les quilleurs obtiennent un abat au même carreau. La tradition veut que le quilleur qui n'obtient pas d'abat (joueur pendu) alors que les autres quilleurs en ont obtenu doit offrir un rafraîchissement à ses coéquipiers.

Bois

Terme général désignant les quilles.

Bois mort

Quilles renversées qui demeurent sur la piste ou dans les dalots. Ces quilles doivent être retirées avant que le jeu se poursuive ou il en résultera une faute.

Boule à effet

Boule lancée avec suffisamment d'effet pour bien mélanger les quilles afin d'obtenir des abats. Ce genre de boule peut souvent éviter les bris écartés lors d'un lancer plein.

Boule de quilles

Une sphère parfaitement ronde fabriquée de caoutchouc dur ou d'une matière synthétique approuvée que les quilleurs roulent sur la piste en direction des quilles.

Boule de salle

Boules de quilles fournies par la salle de quilles pour ses clients.

Boule fantôme

Une boule ou boules lancées lors de la pratique sans que les quilles ne soient en position, habituellement pour une période ou un nombre de boules déterminé avant le début des parties de ligue ou d'une compétition.

Boule hors-limites

Boule lancée de façon réglementaire et qui pénètre dans un ou l'autre des dalots.

Boule morte

Un boule lancée qui est déclarée comme une boule morte selon les critères et qui doit être rejouée.

Boule sans vie

Boule ineffective, lancée avec très peu d'effet de rotation.

Boule perdue

Lancer dont la boule passe par-dessus ou frappe le dispositif de protection des pistes qui doit alors être replacé. La boule est considérée comme une boule lancée mais aucun pointage n'est crédité pour cette boule.

Boules provisoires

Lorsqu'un litige survient au sujet de la validité d'un lancer ou du compte, une boule provisoire peut être lancée et les deux pointages sont enregistrés jusqu'à ce qu'une décision soit rendue.

Boulier

Espace situé sur l'approche de la piste où les boules de quilles viennent se déposer au retour de la fosse.

Bris de côté

La position des quilles qui restent debout après que la première boule réglementaire ait été lancée, alors que la quille-maîtresse, la quille no 3 et la quille no 2 du même côté de la piste ont été renversées laissant donc debout la quille no 3 et la quille no 2 de l'autre côté de la piste.

Bris de tête/Bris de quille-maîtresse

Nom donné au bris où seulement la quille-maîtresse est renversée, laissant toutes les autres quilles debout (quilles no 3 et no 2 de droite et quilles no 3 et no 2 de gauche). Les termes « punch », « pick », « plow » ou « plug » sont parfois utilisés selon la région.

Bris écarté

Nom donné au bris où la quille-maîtresse et l'une des quilles no 3 ont été renversées à l'aide de la première boule du carreau en laissant debout toutes les autres quilles (quilles no 3 et no 2 à gauche et quille no 2 à droite OU quilles no 3 et no 2 à droite et quille no 2 à gauche). Les termes " punch ", " pick ", " plow " ou " plug " sont parfois utilisés selon la région.

Capitaine

Membre de l'équipe responsable de s'assurer de la présence de ses coéquipiers, de l'obtention de substituts, du paiement et de la collecte des cotisations de jeu, de déterminer l'ordre de jeu et de remplir les formulaires d'équipe.

Carreau

Le tour d'un joueur. Un dixième d'une partie. Un carreau se compose de trois boules réglementaires, lancées de façon successive par le même joueur, excepté lorsqu'il lance un abat ou une réserve. Si le joueur lance un abat ou une réserve, son tour est terminé.

Carreau (de base)

Neuvième carreau; base d'une bonne finition.

Carreau ouvert

Un carreau sans abat ni réserve (marque).

Certification d'allée

Un programme dirigé par l'A.C.5.Q. dont le but est de s'assurer, à chaque année, que les allées et l'équipement sont conformes aux standards de l'industrie.

Cibles

Voir Repères d'alignement.

Cinq consécutifs/

Cinq (5) abats consécutifs.

Classement (avec)

Liges ou tournois possédant des limites de moyenne ou pour lesquels il y a une qualification.

Comité de ligue

Membres d'une ligue qui sont nommés ou élus par les autres membres de la ligue pour diriger les activités de la ligue.

Contorsion du corps

Mouvement des bras, des jambes et du tronc pour tenter de diriger la boule de quilles après qu'elle ait été relâchée.

Convertir

Effectuer une réserve c'est à dire faire tomber toutes les quilles restantes à l'aide de la deuxième boule d'un carreau.

Cotisation de jeu

Coût par quilleur pour jouer dans une ligue ou pour participer à un tournoi, incluant le coût des parties (payé au centre de quilles) et la portion du fond destiné aux prix (utilisé par la ligue ou le comité du tournoi pour décerner des prix).

Coussin de la fosse de réception

Rembourrage à l'arrière de la fosse de réception dont la fonction est d'absorber les chocs des boules et des quilles et protéger l'équipement.

Comité de tournoi

Groupe d'officiels nommés ou élus chargés de l'administration et de l'organisation d'un tournoi.

Compte

Le total des quilles renversées à l'aide d'une boule.

Cordes

Corde mince utilisée par les requilleurs automatiques à cordes pour attacher chaque quille à l'appareil.

Crochet

Une boule qui se déplace latéralement sur la piste vers la gauche pour les joueurs droitiers et vers la droite pour les joueurs gauchers.

Chenal

Dépression d'une largeur approximative de 9.5 pouces/23,75 cm de largeur et d'une profondeur de 2.75 pouces/6,87 cm de chaque côté de la piste dont la fonction est de diriger la boule vers la fosse de réception lorsqu'elle quitte la surface de jeu.

Déplacement

Le nombre de planches que la boule de quilles parcourt de droite à gauche ou de gauche à droite

Déplacement latéral

Terme utilisé pour indiquer que la première boule d'un carreau a traversé pour frapper le côté opposé de la quille maîtresse (à gauche pour les droitiers et à droite pour les gauchers).

Dispositif de balayage

La partie d'un requilleur à chute libre qui libère la piste et les dalots des quilles et/ou des boules de quilles.

Dispositifs de protection de la piste

Une pièce d'équipement de quilles approuvée destinée à protéger les allées des boules de quilles lancées trop haut.

Double

Deux abats consécutifs exécutés par le même quilleur. Sa valeur est de 30, plus la valeur des quilles renversées à l'aide de la prochaine boule.

Écran balayeur

Barrière qui cache automatiquement les quilles du quillier lorsque le requilleur automatique à cordes est activé pour enlever le bois mort et requiller les quilles qui étaient restées debout. Aussi utilisé comme élément de référence pour déterminer si les quilles étaient réglementairement debout ou tombées en présence d'un requilleur automatique à cordes.

Effet rétro

Ce terme désigne le mouvement du poignet dans le sens des aiguilles d'une montre effectué durant la relâche et le lancer d'un boule de quilles qui provoque un mouvement de la boule de quilles de gauche à droite sur la piste pour un joueur droitier ou un mouvement du poignet dans le sens contraire des aiguilles d'une montre à la relâche qui provoque un mouvement de la boule de quilles de droite à gauche sur la piste pour un joueur gaucher.

Élan

L'arc formé par le bras et la main servant à lancer, à partir du premier mouvement vers la ligne de faute jusqu'au lancer de la boule de quilles sur la piste.

Élan arrière

La trajectoire du bras derrière le corps durant l'avant-dernier pas de l'approche.

Entraîneur

Individu sélectionné ou nommé pour guider, préparer et motiver un quilleur ou une équipe de quilleurs.

Équipe

Un groupe de deux quilleurs ou plus qui jouent ensemble dans une ligue ou des tournois.

Érable

Le premier 15 pieds/4,5 mètres de la piste est habituellement fabriqué à partir d'un bois dur très résistant (c.-à-d. d'érable) afin de résister aux chocs excessifs des boules de quilles lancées/roulées sur l'allée. Aussi appelé « Head » ou « Head maple ».

Étudier l'allée

Découvrir si l'allée est propice ou non à faire déplacer latéralement la boule et déterminer le meilleur endroit où lancer la boule pour obtenir un pointage élevé.

Faute

Toucher ou dépasser la ligne de faute lors de la relâche de la boule.

Feuille de pointage

Formulaire pré-imprimé utilisé pour enregistrer le progrès d'un quilleur ou d'une équipe de quilleurs pour chaque boule lancée.

Finition parfaite

Obtenir 3 abats au 10e carreau ou terminer une partie avec des abats, à partir de n'importe quel point de la partie.

Flèches

Marques incrustées dans la piste afin d'aider le joueur à l'alignement de son lancer. Les flèches sont situées entre 12 et 16 pieds/3,6 à 4,8 mètres à partir de la ligne de faute. Aussi appelés « darts ».

Fonds de récompenses

Portion de la cotisation de ligue ou de tournoi qui est versée directement pour l'attribution de prix (soit en argent ou en marchandises).

Fosse de réception

Emplacement au bout de la piste où les quilles et les boules se retrouvent après un lancer.

Frais d'allée

La portion des frais de jeu qui est remise à la salle de quilles pour défrayer le coût des parties jouées.

Glisser

Dernier pas du lancer (approche).

Handicap

Pointage alloué aux quilleurs ou équipes pour tenter d'égaliser la compétition.

Horaire de jeu

Un horaire des équipes et de l'attribution des allées pour une période de temps et/ou un nombre de parties spécifiées.

Jeunes quilleurs du Canada

Programme organisé par l'Association des propriétaires de salles de quilles du Canada (Bowl Canada) dont les membres sont des jeunes quilleurs de 19 ans ou moins à partir de décembre de la saison en cours.

Jeu libre

Terme utilisé pour désigner le jeu publique. Jeu ne faisant pas partie d'une ligue ou d'un tournoi.

Joint

Partie de l'allée où l'érable et le pin se joignent.

Juge de jeu

Un officiel ayant reçu une formation qui surveille le jeu durant les compétitions et qui légifère lors de disputes ou de dérogations aux règlements.

" Kegler "

Synonyme de quilleur.

Lancer

Action de faire rouler une boule de quilles dans le but de renverser des quilles. Un autre nom pour lancer réglementaire. Il comprend les étapes suivantes : la position de départ, la poussée, l'élan arrière, le glissement, le lancer et le suivi

Lancer mince (chanceux) Un lancer qui frappe légèrement la quille visée plus près des quilles adjacentes que de la quille visée. Opposé de « de face », « frapper haut » et « lancer plein ».

Lancer manqué

Un boule lancée de façon réglementaire qui ne pénètre aucun dalot et ne renverse aucune quille.

Lancer plein

Une boule qui frappe la quille visée près de son centre (quille-maîtresse lors d'une tentative d'abat) ou le centre de toute quille visée.

Lancer transversal

Terme utilisé pour indiquer que la première boule d'un carreau a traversé pour frapper le côté opposé de la quille-maîtresse (à gauche pour les droitiers et à droite pour les gauchers).

Ligne

La trajectoire de la boule de quilles sur l'allée.

Ligne de faute

Ligne délimitant l'approche du début de la piste.

Ligue

Un groupe composé de quatre (4) équipes de joueurs ou plus ou de quatre (4) participants, qui s'adonnent au sport des 5 quilles selon un horaire prédéterminé, peu importe si des prix sont décernés.

Livre de règlements

Document officiel qui décrit en détail les règles en vigueur dans le sport des 5 quilles.

Marque

Un abat ou une réserve OU point que l'on utilise pour viser la cible.

Marqueur

Individu qui est nommé ou qui se porte volontaire pour inscrire le pointage d'une partie de quilles.

Mécanisme de détection des fautes

Mécanisme utilisé pour signaler lorsqu'un quilleur dépasse la ligne de faute.

Mécanisme de retour de la boule

Ensemble de rails et de mécanismes servant à retourner les boules de quilles sur le boulier.

Mordant

Signifie que la friction entre la boule de quilles et la piste est bonne et permet à la boule de bien se déplacer latéralement sur la piste.

Moyenne

Il s'agit de la mesure d'une partie typique d'un quilleur. La moyenne est obtenue en additionnant le total des quilles abattues et en divisant le résultat par le nombre de parties jouées.

Nettoyer l'allée

Retirer les quilles tombées et les boules de quilles de l'allée, du plancher des quilles ou des dalots pour permettre un autre lancer.

Panneaux de côté/ Panneau de retour

Panneaux verticaux à l'autre bout de la piste servant de division entre les allées. Souvent, lors d'un lancer, les quilles sont projetées contre le panneau de retour et des quilles additionnelles sont renversées.

Partant

Le premier joueur dans l'alignement de l'équipe.

Partie

Une partie de 5 quilles est composée de dix (10) carreaux et doit être jouée sur des pistes réglementaires avec de l'équipement réglementaire.

Partie « nette »

Partie au cours de laquelle aucune quille n'est laissée sur le plancher des quilles.

Partie parfaite

Dans une partie complète de 10 carreaux, un quilleur doit obtenir douze (12) abats de suite et ne doit commettre aucune faute pour jouer une partie parfaite de 450.

Parties anticipées

Parties jouées à l'avance en vue d'une session de ligue inscrite au calendrier régulier à être utilisées à une date précise lorsque le joueur sait qu'il/elle sera absent(e).

Parties éliminatoires

Une série de parties supplémentaires jouées afin de déterminer un champion de ligue ou de tournoi.

Pin

Section de l'allée située entre l'érable (voir érable) et le plancher des quilles. Habituellement fabriqué à partir de bois mou (pin) pour permettre à la boule de bien se déplacer latéralement sur l'allée.

Piste

Surface de jeu sur laquelle on pratique le jeu des 5 quilles. Habituellement faite à partir de planches de pin ou d'érable et plus récemment à partir de matériaux synthétiques. La piste mesure 42 pouces/1,06 mètres de largeur et 63.18 pieds/27,33 mètres de long.

Piste rapide

Piste sur laquelle on a appliqué plus d'huile qu'à la normale permettant à la boule de quilles de ne pas se déplacer beaucoup latéralement.

Piste sèche

Piste sur laquelle très peu d'huile a été appliquée, permettant un plus grand déplacement latéral de la boule de quilles sur la piste.

Plancher des quilles

Partie de l'allée de quilles située à 60 pieds/18,28 mètres de la ligne de faute et où les quilles sont disposées. Habituellement construit en bois dur (érable), d'un matériau synthétique ou de métal usiné. Les quilles doivent être disposées selon un arrangement de 17 ou 18 pouces (43 ou 46 cm) de distance (du centre au centre) sur un triangle équilatéral de 34/36 pouces (85 ou 90 cm).

Planches

Pièce de la piste (40 ou 41 planches de largeur) qui couvre la longueur de la piste et qui sont numérotées à partir du côté droit pour les droitiers et du côté gauche pour les gauchers.

Poche

Le côté de la quille maîtresse qui résulte le plus souvent en un abat pour le quilleur.

Pointage

Terme utilisé pour décrire le total des quilles abattues.

Pointage automatisé

Un mécanisme contrôlé par ordinateur qui indique de façon automatique le pointage des quilleurs.

Pointage brut

Pointage réel sans handicap.

Pointage de joueur absent

Le pointage alloué à un membre de l'équipe qui est absent, habituellement sa moyenne moins 10 quilles ou 10 pour cent ou un pointage spécifique tel que 150 ou 175. Aussi appelé pointage « dummy ».

Points de repère

Cible sur l'allée à l'aide de laquelle le quilleur vise. Il peut s'agir d'un point, d'une planche ou d'une flèche. Les cercles situés sur l'approche sont utilisés pour permettre au quilleur de placer ses pieds en position de départ. Les points sur la piste sont utilisés pour viser la boule ou lancer sur une ligne imaginaire entre les points et les flèches.

Position de départ

La position initiale du quilleur.

Poussée

Mouvement de la boule et du pied qui bougent ensemble lors du lancer.

Prise du bout des doigts

Méthode recommandée de tenir la boule de quilles avec le bout des doigts.

Quatre consécutifs

Quatre (4) abats consécutifs.

Quille(s)

Objets cylindriques que les quilleurs tentent de renverser à l'aide d'un boule de quilles. Aussi appelé « bois » ou « chandelle ».

Quille de coin

La quille no 2 de droite ou de gauche. Laisser une quille de coin signifie laisser debout une quille de coin, soit à droite ou à gauche, après avoir lancé la première boule réglementaire d'un carreau.

Quilles Canada

Association corporative des propriétaires de salles de quilles.

Quille-maîtresse

La quille du devant ou du centre de l'agencement de cinq (5) quilles. Elle vaut 5 points. Aussi appelée la « king pin ».

Quilles abattues

Le total de la valeur des quilles renversées de façon réglementaire par un quilleur.

Quilleurs

Terme qui s'applique aux personnes qui s'adonnent au jeu des quilles.

Rainure

Indentation sur la piste.

Regarder les quilles

Regarder (viser) les quilles lors du lancer au lieu d'utiliser la méthode recommandée, qui consiste à viser/regarder les flèches de repère.

Règles

Lignes de conduite et procédures de fonctionnement approuvées en vigueur lors de compétitions.

Régularité

Un quilleur qui joue bien et dont l'approche et le mouvement de bras sont presque mécaniquement parfaits.

Relâche

Le mouvement de la main et du bout des doigts lorsque la boule est déposée sur l'allée.

Remplaçant - substitut

Un quilleur qui sert de remplaçant dans une équipe ou une ligue lorsqu'il est nécessaire de remplacer un joueur absent ou blessé.

Repères d'alignement

Le terme s'applique à la série de points incrustés dans l'allée 7 pieds/2,1 mètres avant la ligne de faute et aux flèches situées à 9 pieds/2,7 mètres du début de la piste et que les quilleurs utilisent pour déterminer leur ligne de visée.

Repères de quilles

Cercles de fibre synthétique (2 1/4 pouces/5,6 cm de diamètre) incrustés dans le plancher des quilles et qui indiquent l'emplacement réglementaire où les quilles doivent être placées.

Requiller

Repositionner un quillier complet de 5 quilles.

Requilleur automatique

Appareils (machines) utilisées pour dispenser un ensemble complet de quilles ou pour dégager la piste des quilles tombées (bois mort).

Requilleur automatique à cordes

Appareil mécanique utilisant des cordes minces et des poulies pour requiller les quilles.

Réserve

Toutes les quilles sont renversées à l'aide des deux premières boules d'un carreau.

Reste

Les quilles qui sont restées debout après le lancer d'une boule réglementaire.

Retour chanceux

Quille en mouvement habituellement en provenance du panneau de retour qui frappe légèrement et fait tomber une autre quille.

Rideau

Pièce protectrice en caoutchouc ou en cuir épais situé immédiatement en avant du coussin de la fosse.

Ronde de classification

Partie du calendrier d'une ligue ou d'un tournoi où les quilleurs s'affrontent selon leur classement. Première place affronte la seconde place, la troisième affronte la quatrième, etc.

Rotation

Mouvement de rotation transmis à la boule de quilles au moment de la relâche résultant en un meilleur déplacement des quilles.

Salle de quilles

Établissement où l'on pratique le sport des quilles. Auparavant appelé allée de quilles.

Sanction de ligue

Approbation accordée par l'A.C.5.Q. à l'effet que les règlements, la constitution et les statuts de la ligue sont en accord avec les politiques et règlements du conseil du sport.

Sanction de tournoi

Approbation de l'A.C.5.Q. à l'effet que les règles du tournoi sont en accord avec les politiques et les règlements du conseil du sport.

Sanctionné

Compétition qui se déroule en respectant les règlements de l'A.C.5.Q.

Série

Deux ou plusieurs parties de quilles.

Série d'abats

Trois abats consécutifs ou plus.

Soulèvement de la boule

Lancer la boule loin sur l'allée au lieu de la faire rouler.

Soulèvement

Mouvement vers le haut de la boule de quilles transmit par les doigts au moment de la relâche.

Souliers de quilles

Les souliers de quilles ont une semelle de caoutchouc du côté du pied qui ne glisse pas et une semelle de cuir lisse ou synthétique sous l'autre soulier pour permettre la glissade effectuée au dernier pas.

Suivi

Mouvement du bras après la relâche. Doit s'étirer vers la cible visée.

Surface de jeu

La surface de jeu consiste en l'espace situé entre le dalot de gauche et le dalot de droite et compris entre la ligne de faute et la fosse. Elle n'inclut pas l'approche.

Touche

Lorsqu'une quille demeure debout lors d'un lancer qui semble parfait.

Tourner

Autre terme pour désigner le mouvement de la boule alors qu'elle se déplace latéralement sur l'allée.

Tournoi

Rencontre au cours de laquelle des quilleurs ou des équipes de quilleurs compétitionnent pour un titre de championnat.

Triple

Signifie le total du pointage de 3 parties.

Triplé

Trois abats consécutifs exécutés par le même joueur aussi appelé « turkey ».

Trouée

Terme qui s'applique à un bris difficile (quille-maîtresse, écarté, as, etc) OU renverser une seule quille lorsque l'on tente de renverser les 5 quilles du quillier.

Un contre un

Type de compétition où les quilleurs jouent individuellement un contre l'autre au lieu de jouer contre tous les autres participants.

Valeur des quilles

Pointage assigné à chacune des cinq (5) quilles.

© **ASSOCIATION CANADIENNE DES 5 QUILLES**

720 Ch. Belfast #206
OTTAWA, ONTARIO
K1G 0Z5

Tél. : (613) 744-5090 Téléc. : (613) 744-2217

www.c5pba.ca