

SECTION "F"
REGLEMENTS DE LIGUE OFFICIELS

RÈGLE 1 - LIGUE (Définition et qualifications)

- (a) Toute ligue composée de quatre (4) équipes ou plus OU toute ligue individuelle composée de quatre (4) membres ou plus jouant au jeu des 5 quilles, suivant un calendrier préétabli, se définit comme une "LIGUE", sans tenir compte du fait que des prix de quelle que nature que ce soit sont offerts ou non.
- (b) Afin d'être reconnue officiellement comme jeu de ligue, toute partie du jeu des 5 quilles doit être jouée et dirigée en stricte conformité avec les règles du jeu suivantes:
 - 1) Une telle ligue, si elle est sanctionnée, doit suivre le calendrier fixé par ses membres. Le calendrier peut être divisé en segments (demies, tiers, quarts) comprenant un nombre égal de parties dans chacun des segments, à moins qu'il n'y ait un nombre inégal de semaines au calendrier. Dans ce cas, les parties supplémentaires feront partie du dernier segment au calendrier. Les parties servant au classement peuvent aussi faire partie de calendrier.
 - 2) Une telle ligue doit stimuler en tout temps chez ses membres et les ligues associées un esprit de camaraderie et de sociabilité.
 - 3) Une telle ligue est chargée de désigner chaque année un joueur champion et une équipe championne dans le cadre des parties jouées sous ses auspices.
 - 4) Trois parties consécutives doivent être jouées par chaque équipe chaque fois que la ligue est inscrite au calendrier, à moins que le comité de la ligue n'en décide autrement. Celui-ci doit aussi convenir de la façon dont toutes les parties de ligue seront jouées.

REMARQUE - En général, les ligues récompensent les vainqueurs en fonction des parties gagnées ou perdues, ou selon un système de point, c'est-à-dire que dans un système à quatre points, on accorde un point à l'équipe gagnante pour chaque partie jouée et un point supplémentaire pour l'équipe ayant inscrit la marque totale de quilles renversées la plus élevée pour les séries.

- 5) Les équipes doivent se composer du nombre de joueurs fixé par les règlements de chaque ligue dans laquelle la compétition a lieu. Avant le début des séries, le capitaine de chaque équipe doit inscrire le nom des joueurs sur la feuille de marquage. Le jeu doit commencer suivant l'horaire fixé d'avance.

RÈGLE 2 - LIGUE MIXTE (Définition)

- (a) Une ligue mixte se définit comme suit:
 - 1) Ligue dans laquelle toutes les équipes ou certaines équipes sont composées de concurrents masculins et féminins.

- 2) Ligue dans laquelle au moins une équipe est composée de femmes seulement tandis que les autres équipes sont composées d'hommes.

RÈGLE 3 - LIGUE MASCULINE/FEMININE (Définition)

- (a) Une ligue masculine se définit comme une ligue dans laquelle toutes les équipes sont composées d'hommes seulement et une ligue féminine, comme une ligue dans laquelle toutes les équipes sont composées de femmes seulement.

RÈGLE 4 - LIGUE INDIVIDUELLE (Définition)

- (a) Une ligue individuelle se définit comme un groupe de quatre quilleurs ou plus organisé pour jouer des parties fixées d'avance du jeu des 5 quilles. Le classement se décide en fonction du résultat des parties jouées entre quilleurs individuels.

RÈGLE 5 - LIGUE EN CIRCUIT (Définition)

- (a) Une ligue en circuit se définit comme une ligue dont l'horaire l'amène dans deux salles de quilles ou plus.
- (b) Les membres des ligues en circuit doivent se procurer une carte de membre de l'association où ils habitent.

RÈGLE 6 - LIGUE INDIVIDUELLE AVEC POINT DE MATCH "EN PAIR"

- (a) Les règles suivantes s'appliquent aux ligues qui déterminent le classement des équipes en accordant des points de match individuels ainsi que des points pour l'effort d'équipe, à moins que les règlements de la ligue ne stipulent l'utilisation d'une procédure différente.
 - 1) L'équipe inscrite pour jouer sur la piste impaire doit inscrire sa formation en premier.
 - 2) Il est interdit de changer l'ordre des joueurs dans la formation pendant une partie. Tout remplaçant doit prendre la place du quilleur qu'il remplace dans la formation.
 - 3) Lorsqu'un joueur est absent, le ou les points de match individuels doivent être accordés à l'équipe victorieuse. Si chaque équipe possède le même nombre de joueurs absents, les joueurs présents doivent s'opposer pour les matchs individuels et l'équipe victorieuse doit recevoir les points pour les absents.

RÈGLE 7 - ADMINISTRATION D'UNE LIGUE

- (a) Une ligue de quilles doit posséder une série de règlements concernant ses activités habituelles.

- (b) Ces règlements doivent stipuler la mise sur pied d'un comité de ligue et l'élection des administrateurs de la ligue par les membres qui doivent définir les fonctions des administrateurs, sauf pour les ligues dont les statuts et les règlements prévoient l'élection directe des administrateurs et l'adoption des règlements par tous les membres.
- (c) Chaque ligue doit élire un président, un vice-président, un secrétaire et un trésorier. Deux membres de la même famille ne devraient pas être président et trésorier d'une ligue, ni signer en commun des retraits du compte en banque de la ligue. Une même personne peut combiner les fonctions de secrétaire et de trésorier. Les autres postes ne peuvent se combiner.
- (d) Lorsqu'un poste se libère, le président doit nommer un remplaçant qui remplira les fonctions de ce poste jusqu'à l'élection suivante. Si le poste de président se libère, le conseil d'administration de la ligue doit tenir une élection pour combler le poste.
- (e) Le non-respect des clauses, des règlements ou le manquement aux fonctions décrites par le conseil d'administration de la ligue, de la part des administrateurs de la ligue entraînera le retrait des fonctions et/ou la suspension du statut de membre de l'AC5Q.

RÈGLE 8 - COMITÉ DE LIGUE (*Autorité et responsabilités*)

- (a) Le comité de ligue est l'organisme qui gouverne la ligue. Il est composé des administrateurs élus et des capitaines d'équipe. Le capitaine d'équipe peut désigner un autre membre de son équipe pour représenter l'équipe lors des réunions du comité de ligue.
- (b) Chaque membre du comité n'a droit qu'à un vote, qu'il soit le représentant d'une équipe, un administrateur élu ou les deux. Une majorité doit constituer un quorum à moins que la ligue n'en décide autrement.
- (c) Le comité de la ligue doit trancher les disputes et régler les plaintes et les réclamations concernant des controverses ou des infractions dans la ligue au sujet de l'AC5Q, de l'association provinciale, de l'association locale (régionale), de l'association décentralisée (maison) ou d'un règlement de la ligue.
- (d) Le comité de la ligue, ou ses membres lorsque la constitution de la ligue le stipule, doit adopter des règlements de ligue conformes aux règlements de l'Association canadienne des 5 quilles avant le début de la saison de quilles.
- (e) On ne peut modifier les règlements de la ligue pendant la saison qu'avec le consentement de chaque capitaine d'équipe ou de son représentant.
- (f) Le comité peut déclarer perdue par forfait ou nulle et non avenue toute partie provoquant des protestations ou des disputes et peut trancher les autres litiges au sein de la ligue. La décision du comité est définitive, sauf si une demande en appel est envoyée aux administrateurs de l'association locale ou provinciale ou à l'Association canadienne des 5 quilles pour y être étudiée.

RÈGLE 9 - INFORMATION AUX MEMBRES

- (a) Il est de la responsabilité du comité de ligue de distribuer une copie des règlements de la ligue à chacun des membres de la ligue.

RÈGLE 10 - PRÉSIDENT (*Fonctions et responsabilités*)

- (a) Le président doit présider toutes les réunions du comité de la ligue et des membres de la ligue.
- (b) Il doit demander au trésorier ou au secrétaire/trésorier d'ouvrir, dans une institution bancaire reconnue, un compte au nom de la ligue et dont l'accès pour des retraits nécessitera les signatures d'au moins deux administrateurs.
- (c) Il doit vérifier personnellement, au moins une fois par mois, le solde du compte en banque de la ligue.
- (d) Il doit conserver les relevés financiers mensuels jusqu'à ce que les prix de la ligue aient été distribués à la fin de la saison.
- (e) Il doit remplir toutes les fonctions ou responsabilités supplémentaires établies par le comité de ligue.
- (f) Le président doit inciter tous les membres de la ligue à devenir membre de l'Association canadienne des 5 quilles.

RÈGLE 11 - VICE-PRÉSIDENT (*Fonctions et responsabilités*)

- (a) En l'absence du président, le vice-président doit remplir les fonctions de président de ligue.
- (b) Le vice-président doit remplir toutes les fonctions ou responsabilités établies par le comité de ligue.
- (c) Le vice-président doit assister le secrétaire de ligue dans la sollicitation d'inscriptions pour les tournois sanctionnées de l'AC5Q et dans la direction de ces tournois.

RÈGLE 12 - SECRÉTAIRE (*Fonctions et responsabilités*)

- (a) En plus des fonctions spécifiées par le comité de ligue, le secrétaire est responsable de tenir un relevé des marques de tous les membres et de tous les remplaçants de la ligue, et doit signaler toutes les marques éligibles pour des prix de l'AC5Q, de l'association provinciale, locale ou maison, ou encore de la ligue.
- (b) Le secrétaire doit distribuer à chaque membre du comité un exemplaire des règlements de la ligue et une liste des prix à gagner. Il a la responsabilité d'afficher le calendrier de la ligue dans l'établissement ou d'en donner un exemplaire à

chaque capitaine d'équipe.

- (c) Le secrétaire doit afficher les feuilles de classement courant dans l'établissement ou en distribuer un exemplaire à chaque capitaine d'équipe de façon à ce que chaque membre de la ligue puisse voir sa propre moyenne, le nombre de parties jouées et le total des quilles renversées, ainsi que toutes les marques éligibles pour gagner les prix spéciaux que la ligue peut accorder. Un exemplaire de la feuille de classement final doit être donné au trésorier pour la distribution des prix.
- (d) Le secrétaire doit fournir, sur demande, une liste des moyennes individuelles aux associations maison, locale, provinciale ou à l'AC5Q, en ordre alphabétique du nom des membres, en incluant le prénom au complet de tous les quilleurs ayant joué dans la ligue au cours de la saison, en plus du nombre de parties jouées et du total des quilles renversées.
- (e) Le secrétaire doit solliciter et ramasser les cotisations d'inscription à l'AC5Q de chaque joueur et les faire parvenir accompagné des formulaires remplis appropriés, au secrétaire de l'association décentralisée ou locale dans les 42 jours suivant la date d'ouverture du calendrier de la ligue. De plus, le secrétaire doit percevoir les cotisations exigées de tous les quilleurs qui s'inscrivent dans la ligue au cours de la saison et les faire suivre à moins que le nouveau quilleur n'ait déjà payé la cotisation de membre de l'association pour la saison en cours.

RÈGLE 13 - TRÉSORIER (*Fonctions et responsabilités*)

- (a) Le trésorier doit ouvrir, dans une institution bancaire reconnue, un compte au nom de la ligue et dont l'accès pour des retraits nécessitera les signatures d'au moins deux administrateurs.
- (b) Le trésorier doit déposer tous les fonds de la ligue au plus une semaine après chaque session de la ligue.
- (c) A la demande du président ou du comité de ligue, le trésorier doit distribuer un relevé financier à chaque capitaine d'équipe et/ou à chaque membre de la ligue.
- (d) Au cours des vingt-et-un (21) jours qui suivent la fin du calendrier de la ligue, le trésorier doit distribuer tous les prix, sauf lorsque le comité de ligue désigne une date précise pour la distribution des prix ou que l'association provinciale autorise l'ajournement des paiements en attendant que soit réglée toute réclamation ou protestation concernant la distribution des prix. À la fin du calendrier de la ligue, le trésorier doit fournir au comité de ligue un relevé financier final et une liste des prix.
- (e) Les relevés financiers doivent comporter tous les frais bancaires, courants et de service. Ils doivent aussi contenir toutes les entrées d'argent, les intérêts et autres revenus à partir de dépôts ou d'investissements de l'argent des prix de la ligue.

RÈGLE 14 - HONORAIRES

- (a) Le salaire du secrétaire de la ligue ou de tout autre administrateur, s'il y a lieu, sera établi par le comité de ligue et sera versé au terme du calendrier de la ligue,

sauf indication contraire. On n'autorisera le versement complet du salaire que lorsque le secrétaire aura fourni les feuilles de moyennes et les rapports finaux au comité de ligue et au secrétaire de l'association locale.

RÈGLE 15 - COTISATIONS DE LIGUE

- (a) Le montant à payer par chaque quilleur à être déterminé par l'exécutif de ligue. Le solde sera porté au compte de la ligue. Les cotisations devront être réglées à temps, à moins que le comité de ligue n'autorise un retard.

OPTION: Chaque équipe devra payer au trésorier un montant de ____\$ en concession ou en cotisation de commanditaire au plus tard ____ jours après la date d'ouverture du calendrier de la ligue.

OPTION: Les cotisations pour les deux dernières semaines du calendrier devront être versées avant la fin de la cinquième semaine du calendrier.

OPTION: Les équipes dont les membres n'ont pas réglé leurs derniers paiements de cotisation perdront leurs parties par forfait, à moins que le comité de ligue n'autorise les arriérés.

OPTION: Les quilleurs absents et qui n'ont pas joué leurs parties à l'avance devront payer les cotisations hebdomadaires de ____\$ en totalité pour chaque semaine où ils auront été absents.

OPTION: Les quilleurs absents et qui n'ont pas joué leurs parties à l'avance ne devront verser à la ligue que les cotisations de prix de ____\$ pour chaque semaine où ils auront été absents.

RÈGLE 16 - CONCESSION

- (a) La concession sera détenue par le capitaine de l'équipe, aussi longtemps qu'il recevra l'approbation de la majorité des membres du comité de ligue. Il est interdit de retirer une concession au cours d'une saison sans motif valable.
- (b) Le capitaine doit aviser le secrétaire de la ligue de l'intention de son équipe de garder sa concession avant le _____ (date). S'il ne le fait pas, la concession de l'équipe sera réattribuée par le comité de ligue.
- (c) Le comité de ligue tranchera les disputes concernant le poste de capitaine ou le parrainage d'une équipe.

RÈGLE 17 - CAPITAINES D'ÉQUIPE (Autorité et responsabilités)

- (a) Le capitaine d'équipe est le représentant de l'équipe et se charge de la direction et de la participation de son équipe lors des parties de ligue.
- (b) Le capitaine d'équipe est aussi responsable de l'éligibilité de son équipe et de ses

membres en accord avec les règlements de la ligue et de l'AC5Q.

OPTION: Les capitaines d'équipe devront présenter au secrétaire de la ligue la composition des équipes avant la date d'ouverture du calendrier de la ligue.

- (c) Le capitaine a l'autorité de retirer de façon permanente un joueur de son équipe si il peut présenter au comité de ligue des raisons valables et suffisantes de le faire.
- (d) Le capitaine d'équipe a la responsabilité de percevoir chaque semaine les cotisations de la ligue auprès de chaque membre son équipe.

REMARQUE - Une ligue, selon ses règlements, peut déclarer une partie perdue par forfait si les participants de la formation d'une équipe n'ont pas versé tous les paiements requis. Si une ligue n'adopte pas et ne fait pas respecter un tel règlement, elle est entièrement responsable du recouvrement des pertes subies à cause des arriérés.

- (e) Le capitaine de l'équipe a la responsabilité de compléter tous les formulaires requis par la ligue.
- (f) Le capitaine d'équipe doit partager tous les prix en argent de la ligue au cours des quinze (15) jours suivant la réception selon les accords verbaux ou écrits. Lorsque des disputes sont engagées en raison de la démission inévitable d'un membre de l'équipe, le comité de la ligue peut, sur demande, rendre une décision.
- (g) Le capitaine peut garder son poste tant qu'il en est capable pourvu que le comité de ligue ainsi que la majorité des membres de l'équipe l'acceptent.

RÈGLE 18 - ÉQUIPE (Définition)

- (a) Une équipe de quilles se définit comme un groupe composé de deux personnes ou plus, rassemblées dans le but de jouer aux quilles dans une ligue et/ou dans une compétition de tournoi.
- (b) Une équipe de quilles doit se comporter et jouer selon les règlements établis par l'AC5Q et les associations provinciale, locale ou décentralisée de ligue ou de tournoi. Ceci signifie qu'une ligue peut ou non ajouter ou éliminer des règlements pour satisfaire à ses exigences. Toutefois, dépendant des règles publiées dans le présent manuel, certaines marques peuvent ne pas être reconnues par l'AC5Q.
- (c) Les membres d'une telle équipe doivent nécessairement faire leur demande d'adhésion à l'AC5Q auprès de l'association décentralisée ou locale dont ils dépendent, afin d'être éligibles pour jouer dans des ligues ou des tournois sanctionnées par l'AC5Q.

RÈGLE 19 - PERSONNEL D'ÉQUIPE

- (a) Aucune équipe n'a le droit de comporter plus de sept (7) quilleurs inscrits en même temps, à moins qu'un règlement de la ligue ne stipule autrement.

OPTION: La composition des équipes sera limitée à ____ quilleurs.

OPTION: On doit déterminer la composition des équipes à partir d'un brouillon dans lequel les capitaines d'équipe choisiront les membres de leur équipe par un tirage au sort qui se tiendra avant la date d'ouverture du calendrier de la ligue. Les capitaines d'équipe seront choisis et approuvés par le comité de ligue.

OPTION: La composition des équipes sera déterminée par un comité de sélection des équipes qui choisira les quilleurs selon leur moyenne d'entrée individuelle afin d'égaliser la force des équipes de la ligue.

- (b) Seuls les joueurs dûment inscrits par une équipe ont le droit de jouer pour cette équipe.
- (c) À moins qu'un règlement de ligue ne le permette, aucun quilleur ne peut jouer chaque semaine dans plus d'une équipe dans la même ligue pour les parties régulières du calendrier.
- (d) Un quilleur ne peut en aucun cas jouer pour plus d'une équipe lors de la même partie.

RÈGLE 20 - TRANSFERT D'ADHÉSION À UNE ÉQUIPE

- (a) Un quilleur ayant joué pour une équipe dans une ligue et dont les marques ont compté pour les parties décisives peut changer d'équipe dans la même ligue pendant la saison, pourvu que:
 - 1) le capitaine de l'équipe dans laquelle le quilleur jouait consente à le laisser partir;
 - 2) les deux tiers des capitaines d'équipe de la ligue approuvent le transfert;
 - 3) la ligue n'adopte pas de règle particulière concernant le transfert des quilleurs ou des remplaçants à l'intérieur même de la ligue avant le début de la saison de quilles.
- (b) Un quilleur ayant changé d'équipe ne peut retourner jouer pour une équipe dans laquelle il a joué auparavant pour le reste de la saison.
- (c) Aucun joueur ne peut changer d'équipe deux semaines avant la fin d'une série ou deux semaines avant le début des éliminatoires de la ligue.

RÈGLE 21 - NOUVEAUX JOUEURS

- (a) Tout nouveau joueur qui s'inscrit dans la ligue après que la ligue a commencé son calendrier, doit payer tous les frais d'inscription comme les autres quilleurs, mais ne doit payer les prix en argent et les cotisations pour jouer qu'à partir de la date où il devient membre de la ligue.

OPTION: On ne peut ajouter de nouveaux joueurs à une équipe au cours des _____ dernières semaines du calendrier sans l'approbation du comité de ligue.

OPTION: On doit rapporter au secrétaire de la ligue les changements dans la composition d'une équipe au moins _____ heures avant que le nouveau membre ne joue.

OPTION: De nouveaux joueurs ne peuvent s'ajouter à la ligue qu'à la discrétion du comité de ligue et c'est celui-ci qui décide dans quelles équipes placer les nouveaux joueurs.

- (b) Tous les prix en argent remportés par son équipe doivent être distribués selon une base au prorata, à moins que la majorité du comité de ligue n'en décide autrement.

RÈGLE 22 - ÉQUIPEMENT

- (a) Toutes les parties et tous les matchs de ligue doivent avoir lieu sur des lits de piste de jeu certifiés selon les règlements et qui utilisent l'équipement réglementaire approuvé par l'Association canadienne des 5 quilles, sinon les marques record ou élevées ou les marques utilisées pour se qualifier dans des tournois, inscrites lors des parties de ligue, ne sont pas reconnues.

RÈGLE 23 - PROCÉDURE DE JEU

- (a) On doit utiliser deux pistes adjacentes pour chaque partie fixe au calendrier de la ligue.
- (b) Les équipes devant s'affronter doivent se trouver en compétition directe sur des pistes adjacentes et doivent s'y opposer séance tenante, sauf si la partie est déclarée perdue par forfait.
- (c) Il n'est permis à aucune équipe ni à aucun joueur d'une équipe de jouer contre des marques, ni à aucun joueur individuel de jouer des parties de ligue avant ou après un match fixé au calendrier, à moins que la ligue n'adopte, avant le début de la saison, des règlements spécifiques autorisant les équipes ou les joueurs individuels à jouer sans opposition, auquel cas le règlement de la ligue prévaut.
- (d) Lorsqu'un règlement de ligue permet aux équipes ou aux joueurs individuels de jouer sans opposition avant ou après un match de ligue fixé au calendrier, les marques comptent pour les parties de ligue décisives mais ni les totaux de l'équipe ni les marques individuelle ne peuvent se qualifier pour les marques élevées et record reconnus par l'AC5Q.
- (e) L'équipe du côté gauche de la feuille de marque doit jouer son premier carreau sur les pistes impaires (de gauche), son deuxième carreau sur les pistes paires (de droite), son troisième carreau sur les pistes impaires (de gauche) et ainsi de suite en alternant jusqu'à la fin de la partie. L'équipe du côté droit de la feuille de marque commence à jouer sur les pistes paires (de droite) en alternant aussi jusqu'à la fin

de la partie.

- (f) Les parties suivantes débutent sur la piste sur laquelle l'équipe a terminé la partie précédente, sauf lorsqu'une ligue décide que chaque partie doit se jouer sur une paire de pistes différente, pourvu qu'une partie complète soit jouée sur chaque paire de pistes. Si un ligue possède un tel règlement, on applique la règle 23(e) déjà citée.

RÈGLE 24 - ORDRE DU JEU

- (a) Les membres des équipes rivales doivent jouer, en alternance et en suivant l'ordre, un (1) carreau sur une piste et, pour le carreau suivant, alterner et se servir de l'autre piste puis continuer à alterner à chaque carreau de la partie jusqu'à ce que cinq carreaux soient joués sur chaque piste, ce qui met un terme à la partie.
- (b) Chaque joueur doit lancer trois boules pour chaque carreau sauf s'il réussit un abat ou une réserve.
- (c) On ne peut concéder aucune quille. Seules les quilles renversées de façon réglementaire sont comptées.
- (d) Chaque carreau doit être complété par le joueur dans l'ordre du jeu.
- (e) Lorsqu'un quilleur/se réussit un abat ou une réserve au dixième carreau, il/elle doit immédiatement lancer la ou les boules nécessaires pour compléter le carreau et la partie, sur la même piste.

RÈGLE 25 - MARQUE DES PARTIES DE LIGUE

- (a) Dans toutes les parties de ligue, on doit inscrire les marques sur des feuilles de marquage attachées à un tableau ou à une table de marquage à la vue de tous les joueurs opposants et du public qui assiste aux parties.
- (b) Chaque lancer effectué dans chaque carreau par chaque quilleur doit être inscrit sur la feuille de marquage.
- (c) Toutes les équipes rivales de la ligue doivent aussi inscrire la marque de chaque partie sur un formulaire de ligue que détient le secrétaire de la ligue. La marque doit ensuite être consignée dans le livre des marques de la ligue.
- (d) Après que les capitaines des équipes adverses ont vérifié et signé le formulaire de la ligue, celui-ci devient le compte rendu officiel du match pour la ligue.
- (e) La feuille de marque, sur laquelle on peut voir chaque lancer et chaque carreau, constitue le compte rendu officiel de chaque partie, et le livre des marques de la ligue doit concorder avec les feuilles de marque à la fin de chaque partie de ligue.
- (f) La feuille de marquage et/ou le livre des marques doivent être modifiés par le secrétaire de la ligue lorsqu'on y retrouve une erreur flagrante ou quand on y fait une erreur de calcul ou encore quand il est évident que le compte rendu ne

concorde pas avec la feuille de marquage originale.

- (g) Le comité de ligue doit trancher les questions d'erreurs discutables dans la marque ou dans le calcul de la marque.

RÈGLE 26 - FORMATION RÉGLEMENTAIRE ET FORFAIT

- (a) Une formation réglementaire de jeu de ligue se définit comme:

# de joueurs par équipe	# de joueurs éligibles requis
6	4 ou plus
5	3 ou plus
4	2 ou plus
3	2 ou plus
2	1 ou plus

- (b) Les remplaçants sont considérés comme des joueurs éligibles pour des formations réglementaires minimales.
- (c) Une ligue peut posséder un règlement qui stipule le nombre de joueurs à partir de la composition de l'équipe et le nombre de remplaçants à compter en vue des exigences minimales de formation réglementaire.
- (d) Une équipe qui ne respecte pas les exigences minimales de formation réglementaire à l'heure prévue du début des parties perd la partie par forfait, à moins que la ligue n'adopte, avant le début de la saison, un règlement permettant que le nombre de joueurs nécessaires pour la formation réglementaire minimale soit atteint à un carreau spécifique.
- (e) Les membres de l'équipe ayant perdu une ou plusieurs parties par forfait en raison de la clause de ce règlement, ont le droit de jouer en même temps que l'équipe ayant gagné par forfait et ont le droit d'inclure leurs marques dans les livres de la ligue et de se qualifier pour tous les prix individuels de la ligue et de l'AC5Q.
- (f) Lorsqu'une partie est déclarée perdue par forfait, l'équipe ayant perdu n'a droit à aucun point dans le classement des équipes pour cette partie.
- (g) Une équipe qui se présente sans tous ses membres et qui refuse de jouer sans tout son personnel, perd par forfait toutes les parties qu'elle refuse de jouer et seules les marques remportées par les membres de l'équipe présents sont reconnues par l'AC5Q.
- (h) Dans le cas où deux équipes devant s'affronter ne présentent pas une formation réglementaire et n'ont pas auparavant demandé d'ajournement, les deux équipes perdent ces parties par forfait, à moins qu'une situation d'urgence ne se soit produite (voir Règle 39) ou à moins que le comité de la ligue ne déclare le match nul et non avenu ou qu'il ne décide que le match soit joué.

RÈGLE 27 - QUILLEURS EN RETARD

- (a) Tout quilleur qui arrive en retard peut jouer après que la partie a débuté, mais il doit commencer à jouer au carreau où sont rendus les autres quilleurs de l'équipe et sa marque doit être comptée à partir de ce carreau, à moins que la ligue n'ait adopté un règlement concernant les quilleurs en retard qui stipule autrement.

OPTION: Une quilleur en retard se servira du dixième des points d'absence pour chaque carreau qu'il aura manqué. Les parties qui se servent de points d'absence au complet ou en partie ne peuvent compter pour la moyenne d'un quilleur.

OPTION: Un quilleur qui arrive en retard peut se joindre à la partie à condition que ____ carreaux ne soient pas encore remplis. On peut compenser pour les carreaux manqués.

OPTION: Un quilleur qui arrive en retard peut se joindre à la partie pourvu que ____ carreaux ne soient pas encore remplis. On ne peut compenser pour les carreaux manqués. On utilisera plutôt un dixième des points d'absence pour chaque carreau manqué. *Remarque: On considère un carreau comme complet lorsque le quilleur-ancre de chaque équipe a joué le carreau.*

OPTION: Un quilleur qui arrive en retard doit jouer à partir du carreau en cours au moment de son arrivée. Les carreaux manqués compteront pour zéro (0).

OPTION: Un quilleur qui arrive en retard ne peut jouer dans la partie en cours. On inscrira des points d'absence pour le quilleur en retard.

- (b) Lorsqu'un règlement de ligue permet à un quilleur en retard de jouer toute la partie, sa marque compte pour la partie décisive et pour calculer sa moyenne, et est reconnue par le service d'enregistrement des marques élevées de la ligue, à moins que les règlements de la ligue ne stipulent autrement.

- (c) Un quilleur, avec l'accord du capitaine de l'équipe adverse, peut finir la dernière partie d'un match avant ses coéquipiers ou ses adversaires, à moins que les règlements de la ligue ne stipulent autrement, et sa marque compte pour la partie décisive, pour le calcul de sa moyenne et est reconnue par le service de marques élevées de l'AC5Q et de la ligue.

RÈGLE 28 - REMPLAÇANTS

- (a) Le comité de ligue doit garder une liste de remplaçants approuvés.
- (b) Après qu'une partie a débuté, aucune modification ne peut être effectuée dans l'ordre des joueurs pour cette partie.

- (k) Pour les ligues qui utilisent la méthode par équipe pour calculer les handicaps, on se sert du même procédé. On détermine séparément le handicap de l'équipe avec les joueurs de départ et les remplaçants de la formation, puis on applique le handicap approprié basé sur le nombre de carreaux complétés par chaque joueur.

RÈGLE 29 - PARTIE JOUÉE À L'AVANCE (PARTIE ANTICIPÉE)

- (a) Il n'est permis à aucune équipe ni à aucun membre individuel d'une équipe de jouer contre des marques jouées à l'avance (partie anticipée), ni à aucun quilleur de jouer des parties de ligue à l'avance (parties anticipées), avant ou après un match, à moins que la ligue n'adopte, avant le début de la saison, des règlements spécifiques qui autorisent de telles pratiques, auquel cas le règlement de la ligue doit prévaloir.
- (b) Lorsqu'un règlement de ligue permet aux équipes ou aux quilleurs individuels de jouer des parties avant ou après un match fixé au calendrier, la ou les marques comptent pour les parties de ligue décisives mais les totaux de l'équipe et les marques individuelles ne peuvent se qualifier pour les prix ou les mérites de l'Association canadienne des 5 quilles.

Remarque: On incite les ligues à ne pas compter les marques des parties anticipées pour les prix des moyennes individuelles ou des marques élevées.

RÈGLE 30 - POINTS D'ABSENCE ET MARQUES FANTÔME

- (a) Le comité de ligue peut adopter des règlements concernant l'usage de points d'absence et/ou de marques fantôme et de handicaps pour les équipes qui en auront besoin lors de parties de ligue décisives.
- (b) On ne peut utiliser les points d'absences ou les marques fantôme que lorsque l'équipe possède une formation réglementaire.
- (c) On ne peut substituer des points d'absence ou des marques fantôme à des parties jouées par un quilleur n'ayant pas le droit de jouer.
- (d) Dans le cas d'une vacance dans une équipe, on calcule le handicap à partir de la marque fantôme établie par la ligue.
- (e) Si une ligue ne spécifie dans aucun règlement une marque fantôme pour une équipe qui ne présente pas assez de joueurs pour composer une formation réglementaire, chaque marque fantôme sera la marque qui compte la plus basse, incluant le handicap, de la composition de l'équipe adverse.

OPTION: La marque fantôme sera de _____, et le handicap sera calculé à partir de ce nombre.

OPTION: La marque fantôme sera la marque qui compte la moins élevée, incluant un handicap, de la composition de l'équipe adverse.

- (f) Si une ligue ne spécifie dans aucun règlement les points d'absence pour chaque partie, on les calcule à partir de la moyenne du quilleur absent moins 10%. Ces points d'absence sont calculés à partir de la moyenne actuelle du quilleur à moins que les règlements de la ligue ne spécifient autrement.

OPTION: Les points d'absence seront calculés à partir de la moyenne du quilleur absent moins 10%. La moyenne d'entrée de l'absent servira, à moins qu'elle ne soit basée sur 12 parties jouées ou plus. Le handicap sera calculé à partir de la moyenne courante du quilleur absent.

OPTION: Les points d'absence seront calculés à partir de la moyenne du quilleur absent moins ____ quilles.

OPTION: Les points d'absence seront établis à partir de la marque qui compte la moins élevée, incluant un handicap, de la composition de l'équipe adverse.

- (g) Dans les cas où les équipes manquent de joueurs et qu'on utilise des points d'absence ou des marques fantôme, les marques record ne sont pas reconnues par l'AC5Q mais les marques élevées ou record individuel des participants le sont à condition que le match ait été joué selon les règlements de l'AC5Q.

RÈGLE 31 - CLASSEMENT

Le classement sera déterminé à partir des parties perdues et gagnées.

OPTION: Le classement sera déterminé selon un total de points remportés. On accorde ____ points pour chaque partie gagnée et ____ points pour les séries avec le plus grand nombre de quilles renversées pour le match.

OPTION: Le classement sera déterminé selon un total de points remportés. Chaque quilleur d'une équipe qui l'emporte sur le quilleur de l'équipe adverse en position correspondante dans la formation recevra un point et l'équipe qui inscrit le plus grand nombre de quilles renversées pour chaque partie reçoit 3 points pour totaliser un maximum de 8 points par partie.

RÈGLE 32 - PARTIE EX AEQUO

- (a) Lorsque deux équipes marquent le même nombre de quilles abattues pour une partie, chacune des deux équipes se classe comme ayant gagné la moitié de la partie et reçoit la moitié des points alloués pour cette partie.

OPTION: Lorsque deux équipes terminent à égalité pour un point, chacune d'elle recevra pour le classement les crédits d'une demi (1/2) de la

valeur du ou des points accordés normalement. On ne jouera pas de partie supplémentaire pour briser l'égalité.

- (b) Lorsque deux équipes renversent le même nombre total de quilles, chaque équipe reçoit la moitié des points alloués pour le total des quilles renversées.
- (c) Il n'est pas nécessaire de briser l'égalité par une partie supplémentaire sauf si un règlement de la ligue stipule autrement.

RÈGLE 33 - SAISON DIVISÉE

- (a) Au terme de chaque ____ (demie, tiers ou quart) de saison, on nommera un gagnant puis on recommencera à zéro le compte des victoires et des défaites mais les moyennes des quilleurs seront continues. S'il y a égalité à la tête d'une portion de la saison, l'équipe ayant inscrit le plus grand nombre de quilles renversées pour cette portion sera déclarée la gagnante.
- (b) Les prix en argent de l'équipe devront être divisés également entre chaque portion de la saison et être distribués à la fin de la saison d'après le classement pour chaque portion. Les gagnants de chaque portion se rendront aux éliminatoires pour décider de l'équipe championne de la ligue.

OPTION: (Demies) - Si la même équipe l'emporte pour les deux demies, elle sera nommée championne et les deux équipes en deuxième place joueront des éliminatoires pour décider laquelle gagnera la seconde place.

OPTION: (Trois portions ou plus) - Une équipe ne peut se qualifier qu'une seule fois pour les éliminatoires. Après qu'une équipe s'est qualifiée une fois, on n'en tient plus compte pour décider quelles équipes se rendront aux éliminatoires.

OPTION: (Trois portions ou plus) - Une équipe ne peut se qualifier qu'une seule fois pour les éliminatoires. Lorsqu'une équipe remporte plus d'une portion, c'est l'équipe qui a gagné le plus de parties au cours de la saison et qui ne se classe pas en première place qui se qualifiera pour les éliminatoires.

OPTION: (Tiers) - Si la même équipe gagne chacun des tiers de la saison, elle sera nommée championne de la ligue et les équipes en deuxième place joueront des éliminatoires pour décider de la seconde place. Si la même équipe gagne deux des trois portions de la saison mais perd aux éliminatoires, elle doit jouer une autre série éliminatoire pour décider de l'équipe championne.

OPTION: (Quarts) - Si la même équipe remporte chaque quart, elle sera nommée la championne de la ligue et les équipes en deuxième place

devront jouer des éliminatoires pour décider de la gagnante de la seconde place. Si la même équipe gagne trois des quarts mais perd aux éliminatoires, elle devra jouer au moins une autre série éliminatoire pour décider de l'équipe championne. Si la même équipe gagne deux quarts de saison mais perd aux éliminatoires, elle devra jouer une autre série éliminatoire contre la même équipe pour décider de l'équipe gagnante.

RÈGLE 34 - ÉLIMINATOIRES POUR CHAMPIONNATS DE LIGUE OU DE SÉRIES

- (a) Lorsque deux équipes terminent à égalité le championnat d'une ligue, ou que la ligue joue une saison divisée, on doit jouer un match additionnel d'au moins trois (3) parties pour déterminer le champion. De même, on doit tenir des éliminatoires d'au moins trois (3) parties lorsqu'il y a égalité pour la première place de n'importe quelle portion d'une saison divisée.

OPTION: Lorsque plus de deux équipes sont à égalité, on doit se servir de quatre pistes adjacentes. Les pistes de départ seront tirées au sort. Les équipes effectueront une rotation de pistes à chacune des parties comme suit:

PISTE	A	B	C
Première partie	Equipe 3	Equipe 1	Equipe 2
Deuxième partie	Equipe 2	Equipe 3	Equipe 1
Troisième partie	Equipe 1	Equipe 2	Equipe 3

L'équipe jouant seule doit lancer un carreau complet sur une piste avant que le meneur ne commence le carreau suivant sur l'autre piste.

OPTION: Le total des quilles renversées dans une série de trois parties déterminera les gagnants des éliminatoires pour la première place ou toute autre place d'importance. Si à la fin des séries éliminatoires les équipes sont à égalité, on lancera un dixième carreau supplémentaire.

- (b) Ces séries de parties doivent se dérouler en observant les mêmes conditions et les mêmes règlements qui régissent le jeu de ligue lors d'une saison régulière, à moins que la ligue n'adopte, avant le début de la saison, des règlements spéciaux concernant les éliminatoires.
- (c) Le président de la ligue doit aviser l'établissement de la tenue des éliminatoires et obtenir la disponibilité de certaines pistes.
- (d) Si, à la fin des trois parties, les deux équipes sont encore à égalité, elles doivent

jouer un carreau supplémentaire. Ce carreau doit se jouer sur la piste sur laquelle le dernier carreau de la troisième partie supplémentaire a été joué et doit être inscrit comme le dixième carreau.

- (e) Si l'égalité persiste, les équipes doivent changer de piste pour chaque carreau complet additionnel qui est nécessaire pour briser l'égalité.

RÈGLE 35 - PERTE IRRÉDIABLE DU POINTAGE

- (a) Lorsque le pointage pour un ou des carreaux ou une ou des parties de ligue sont irrémédiablement perdus lors du processus de pointage, la partie ou le carreau sont annulés. La partie ou le carreau doivent être rejoués à moins qu'une conditions suivantes s'applique:
 - 1) Le pointage des joueurs qui a été perdu être documenté. Les capitaines d'équipe/entraîneurs s'entendent unanimement au sujet d'un ou plusieurs des pointages perdus.
 - 2) Le conseil de direction de la ligue décide que la partie ou le carreau ne seront pas rejoués.

Si le pointage obtenu sur une paire d'allées peut être documenté et jugé acceptable, la partie doit continuer à partir de cet endroit. Si seulement certains pointages sont jugés acceptables, les joueurs dont le pointage ne peut être justifié doivent rejouer la partie à partir du point d'interruption/de commun accord, après quoi, la partie continuera selon l'ordre usuel.

RÈGLE 36 - PARTIE INTERROMPUE/BRIS DE L'ÉQUIPMENT

- (a) Dix (10) carreaux complétés sur la même paire de pistes constitue une partie officielle, sauf lorsqu'un bris de l'équipement sur les pistes de départ entraîne un retard dans le déroulement normal du match ou du tournoi, auquel cas les officiels de la ligue ou du tournoi autorisent la conclusion de la partie et du match sur une autre paire de pistes certifiées.
- (b) Une partie ou une série interrompue, qu'on ne peut terminer la même journée, doit être reprise à partir de l'endroit de l'interruption (voir Section F - RÈGLE 37 & 38 concernant la procédure d'ajournement).

RÈGLE 37 - PARTIE AJOURNÉE

- (a) Toutes les parties de ligue doivent être jouées selon le calendrier sauf si le comité de ligue autorise qu'elles soient reportées ou qu'elles soient jouées à l'avance.
- (b) Le comité de ligue détermine quelles sont les causes suffisantes pour accorder

l'autorisation de jouer une partie à l'avance ou de la reporter.

- (c) Une ligue ne doit en aucun cas adopter des règlements qui interdisent définitivement que des parties soient jouées à l'avance ou qu'elles soient reportées.
- (d) Les parties ajournées doivent être jouées en dedans des sept (7) jours qui suivent la date finale des compétitions pour le classement des équipes.
- (e) Toutes les demandes d'ajournement doivent être présentées au moins 48 heures avant l'heure fixée pour le match, sauf dans les cas où l'on accorde des ajournements d'urgence. Les officiels de la ligue peuvent accorder un ajournement pour une urgence lorsqu'une équipe ne se présente pas au match prévu au calendrier pour des raisons indépendantes de sa volonté.

RÈGLE 38 - PROCÉDURE D'AJOURNEMENT

- (a) Lorsqu'on accorde un ajournement, le secrétaire de la ligue doit immédiatement avertir la direction de la salle de quilles du changement à l'horaire et organiser la disponibilité d'une paire de pistes réglementaires.
- (b) Les capitaines des équipes concernées par l'ajournement d'un match doivent s'entendre sur une nouvelle date pour jouer le match ajourné. Si les capitaines n'arrivent pas à s'entendre au sujet d'une nouvelle date au bout d'une semaine après la date initiale du match, le comité de ligue fixe lui-même la date et en informe les deux capitaines, en précisant l'heure. Cette information doit parvenir aux intéressés au moins trois (3) jours avant la date fixée.
- (c) Les parties ajournées doivent se dérouler en respectant les mêmes conditions et les mêmes règlements que pour une partie de ligue régulière. Les équipes doivent s'affronter sur la paire de pistes fixée au départ. Si cette paire n'est pas disponible, le comité de ligue peut autoriser les équipes à utiliser une autre paire de pistes, pourvu que la ligue se serve de ces pistes pour ses jeux réguliers.

RÈGLE 39 - NON-PRÉSENTATION D'UNE ÉQUIPE

- (a) Lorsqu'une des deux équipes devant s'affronter ne se présente pas et qu'elle n'a pas fait de demande d'ajournement, les parties sont déclarées perdues par forfait sauf lorsque l'absence de l'équipe est causée par une urgence indépendante de la volonté de l'équipe. Dans ce cas, la ligue doit fixer une nouvelle date pour le match, en observant les règlements concernant les ajournements (voir Section F - Règle 37 & 38).
- (b) Toute protestation résultant de l'application de ce règlement peut être portée en appel devant les associations locale ou provinciale, ou encore devant l'AC5Q.

RÈGLE 40 - FORFAIT D'UNE ÉQUIPE (*Procédure de jeu*)

- (a) Lorsqu'on déclare une partie perdue par forfait, l'équipe présente doit jouer tout comme si l'équipe adverse y était, en remplissant un carreau d'équipe sur une piste avant de lancer le carreau suivant.
- (b) L'équipe qui joue ainsi doit égaler ou dépasser la marque qui égale 95% de sa moyenne d'équipe, afin de gagner ou d'égaliser chacune des parties jouées dans la série. L'équipe doit aussi égaler ou dépasser la marque égale à 3 fois 95% de la moyenne de son équipe afin d'obtenir l'égalité ou de gagner au nombre total de quilles renversées. Selon les règles, une ligue peut décider d'accorder tous les points de match à l'équipe présente.

OPTION: Lorsqu'une équipe ne présente pas une formation réglementaire minimale, l'équipe ou le quilleur adverse doit jouer en dedans de ____ quilles de sa moyenne courante afin de remporter des points par forfait. Si l'équipe ne réussit pas à remporter ces points, ceux-ci ne sont attribués à aucune équipe.

- (b) Les marques inscrites par des quilleurs individuels ou par des équipes selon les clauses déjà citées comptent pour les mérites ou les prix de la ligue et de l'AC5Q, à moins qu'un règlement de ligue ne stipule autrement.

RÈGLE 41 - FORFAIT RÉPÉTÉ

- (a) Chaque quilleur est responsable d'informer le capitaine de l'équipe ou le secrétaire de la ligue lorsqu'il sera absent pour une ou plusieurs parties prévues au calendrier. Si le quilleur néglige à plusieurs reprises d'informer le capitaine de l'équipe ou le secrétaire de la ligue de son absence, il peut en résulter son expulsion de la ligue.
- (b) Lorsqu'une équipe ou un quilleur individuel perd par forfait à plus d'une reprise dans la même saison de quilles, cette équipe ou ce quilleur peut être expulsé de la ligue et, de plus, peut être passible de la suspension du statut de membre de l'Association canadienne des 5 quilles.

RÈGLE 42 - BLESSURE, INVALIDITÉ OU URGENCE

- (a) Lorsqu'un joueur est incapable de terminer une partie à cause d'une invalidité, d'une blessure ou d'une urgence et qu'aucun remplaçant qualifié n'est disponible pour jouer, l'équipe dont il fait partie doit compter la marque courante du joueur pour les carreaux joués dans le total de la partie, plus un dixième de ses points d'absence pour chacun des carreaux qui restent pour la partie. Les carreaux joués ne doivent pas servir pour calculer la moyenne du quilleur, sauf si la ligue, dans ses règlements, exige que le secrétaire conserve les moyennes de façon à ce que

chaque moyenne individuelle ne reflète que les carreaux effectivement joués par les quilleurs.

- (b) Lorsqu'un joueur ne termine pas une partie de son propre gré (sans qu'il y ait invalidité, blessure ou urgence), et qu'un remplaçant qualifié n'est pas disponible pour jouer, son équipe doit compter zéro (0) pour chaque carreau qu'il manque. Les carreaux joués constituent alors une partie complétée et sera utilisée pour déterminer la moyenne du quilleur.

RÈGLE 43 - DESISTEMENT

- (a) Lorsqu'une équipe ou un quilleur individuel se désiste sans donner de raison satisfaisante ou qu'elle ou il est expulsé d'une ligue pour un motif suffisant, elle ou il perd par forfait toutes les cotisations versées et tous les prix remportés et le ou les quilleurs impliqués sont passibles de la suspension du statut de membre de l'AC5Q.

RÈGLE 44 - MANQUEMENT D'UNE LIGUE À REMPLACER UNE ÉQUIPE

- (a) Lorsqu'une équipe se désiste ou qu'elle est expulsée d'une ligue et qu'on ne peut la remplacer, les équipes contre lesquelles cette équipe devait jouer ne peuvent gagner les parties par forfait suite au désistement ou à l'expulsion mais doivent recevoir un laisser-passer. Lorsque cela se produit, les classements sont par la suite déterminés à partir d'un pourcentage. Si l'on demande quand l'équipe s'est désistée de la ligue, le comité de ligue doit déterminer quand le laisser-passer devient en vigueur.
- (b) La cause déjà citée s'applique à toutes les ligues sauf à celles qui, dans leurs règlements, permettent aux équipes devant jouer contre l'équipe expulsée ou qui s'est désistée de jouer le match comme s'il s'agissait de parties perdues par forfait (voir Section F - Règle 40).
- (c) Toutes les parties jouées par une équipe expulsée ou qui s'est désistée avant la date du désistement ou de l'expulsion doivent être comptées dans le classement de la ligue.

RÈGLE 45 - ABANDON D'UN QUILLEUR

- (a) Lorsqu'un membre de la ligue est accusé de ne pas payer les cotisations de la ligue et/ou de se désister de la ligue sans motif suffisant, le comité de la ligue doit tenter de résoudre la question avant que ne soient déposées devant l'association locale ou provinciale des charges visant des mesures disciplinaires.

RÈGLE 46 - ABANDON D'UN QUILLEUR (Procédure)

- (a) Lorsqu'un membre de la ligue dépose des charges écrites demandant le retrait d'un administrateur de la ligue ou le congédiement d'un membre de la ligue, la ligue doit observer la procédure suivante:

- 1) On doit fixer une réunion du comité de ligue et informer par écrit l'accusé des charges portées contre lui, ainsi que de son droit d'assister à la réunion et de s'y défendre. (L'avis doit comporter la date, l'heure et le lieu de la réunion.)
- 2) On doit dresser le procès-verbal de la réunion en y incluant une liste des personnes présentes et de tous les documents et articles ayant trait à l'accusation. Si l'accusation porte sur le non-paiement des cotisations de la ligue, on doit présenter un compte rendu de tous les arriérés (incluant les dates et les montants).
- 3) Les deux tiers (2/3) des membres du conseil de ligue présents et ayant le droit de voter doivent décider si l'accusé est coupable des charges portées contre lui.
- 4) Si l'accusé est déclaré coupable, on doit l'aviser par écrit de la décision de la ligue et de son droit de porter cette décision en appel devant l'association locale, provinciale ou nationale (voir Section A - Règle 19 concernant la procédure d'appel).

RÈGLE 47 - LISTE DES PRIX

- (a) Au plus tard cinq (5) semaines après la date d'ouverture du calendrier de la ligue, le président doit soumettre à l'approbation du comité de ligue ou des membres, selon le cas, une liste des prix ainsi que les règlements régissant l'éligibilité des équipes et des quilleurs individuels à des prix spéciaux.
- (b) Afin de se qualifier pour les prix et les mérites individuels, un quilleur doit avoir participé aux deux tiers des parties de la ligue.

OPTION: Afin de se qualifier pour des mérites individuels, un quilleur doit jouer au moins ____ des parties fixées au calendrier. (*Remarque: Une ligue peut exiger plus ou moins que les deux tiers des parties fixées au calendrier.*)

- (c) Un quilleur ou une équipe ne peut se qualifier que pour un seul mérite spécial pour les séries ou les parties élevées. Lorsqu'une équipe ou un quilleur individuel se qualifie pour un mérite dans plus d'une catégorie et que les prix sont de valeur égale, on décernera le prix pour les séries. Si les prix sont de valeur différente, on décernera les plus grand prix.

OPTION: Les équipes et les quilleurs individuels peuvent se qualifier pour un mérite pour partie élevée et un mérite pour série élevée.

OPTION: Les équipes et les quilleurs individuels sont éligibles pour recevoir

tous les prix pour parties et séries élevées pour lesquels ils/elles se qualifient.

OPTION: On décernera des prix spéciaux pour parties et séries élevées pour les catégories avec et sans handicap. Toutefois, aucun quilleur individuel ne peut se qualifier pour un prix dans les deux catégories. Un quilleur qui se qualifie pour un prix dans les deux catégories recevra le plus grand prix. Si les deux prix sont de valeur égale, on décernera le prix pour la catégorie sans handicap

- (d) Les parties éliminatoires ne seront pas comptées pour les mérites pour marques ou moyennes élevées, ni pour déterminer 2/3 des parties jouées.

RÈGLE 48 - PRIX POUR MARQUES ÉLEVÉES

- (a) Toute ligue sanctionnée par l'AC5Q doit donner le droit à tous ses membres de concourir pour les prix pour marques élevées, par équipe ou individuellement, pourvu que, dans le cas des équipes, chaque équipe de la ligue possède la même organisation et qu'elle ait rempli et respecté toutes les exigences de l'Association canadienne des 5 quilles lorsqu'elle soumet sa réclamation de prix pour marques élevées.

RÈGLE 49 - MARQUES RECORD OFFICIELLES

- (a) L'Association canadienne des 5 quilles reconnaît les marques record inscrites dans le jeu de ligue pour les catégories suivantes, pourvu qu'elles satisfassent et respectent toutes les exigences de l'AC5Q:

Équipes féminines - comprenant 2 joueuses
- comprenant 3 joueuses
- comprenant 4 joueuses
- comprenant 5 joueuses
- comprenant 6 joueuses

Équipes masculines - comprenant 2 joueurs
- comprenant 3 joueurs
- comprenant 4 joueurs
- comprenant 5 joueurs
- comprenant 6 joueurs

Équipes mixtes - comprenant 1 homme et 1 femme
- comprenant 1 homme et 2 femmes
- comprenant 2 hommes et 1 femme
- comprenant 2 hommes et 2 femmes
- comprenant 3 hommes et 1 femme

- comprenant 1 homme et 3 femmes
- comprenant 2 hommes et 3 femmes
- comprenant 3 hommes et 2 femmes
- comprenant 3 hommes et 3 femmes

- (b) Les marques record établies par les quilleurs individuels et les équipes lors des jeux de ligue pour une, trois, quatre et cinq séries de parties seront rendues publiques, à condition que chaque quilleur ayant établi un record soit membre de L'AC5Q.
- (c) Le secrétaire de la ligue doit rapporter chaque marque record inscrite dans la ligue à son association locale (régionale).