

Ligue Dooly's Budweiser 2024-2025

Addendum aux règlements du jeu de la 8

Ce qui suit a préséance sur ce qui est écrit dans les règlements corporatifs Dooly's sur le jeu de la 8.

Bris :

- L'équipe qui est à gauche sur la feuille de match, fait le bris durant les 4 premières parties, l'autre équipe fait le bris par la suite.
- Chaque joueur place ses boules pour la casse.
- La table demeure ouverte tant et aussi longtemps qu'une boule n'a pas été empochée légalement. Si la personne empoche la blanche en même temps que sa boule, la table demeure ouverte.

ERO :

- Un ERO se fait lorsque la table est vidée sans que l'adversaire n'ait eu la chance d'essayer d'entrer une boule. Si l'adversaire a seulement eu la chance de faire la casse et que toutes les boules sont entrées par la suite, il s'agit d'un ERO.
- Afin de ne pas pénaliser la moyenne personnelle de l'adversaire, on ne doit pas considérer cette partie dans le calcul des statistiques. Par conséquent, il faut considérer que l'adversaire n'a joué que 7 parties au lieu de 8.
- Un ERO doit être indiqué clairement en faisant un astérisque à côté du résultat de l'adversaire. Par exemple : « 0* »

Coups « safe » et « jump »

- Les coups «safe» sont permis mais il est demandé d'utiliser cette technique de façon raisonnable dans l'esprit d'un jeu amical. Jouer «safe» ne devrait pas être la stratégie principale utilisée dans un match.
- Les « jumps » ne sont permis que pour les joueurs habitués à cette technique et utilisant une baguette de jump.

Autres ajouts aux règlements :

- Sur un coup défensif comme sur n'importe quel coup, il faut qu'il y ait une boule qui touche une bande après le contact (pas de bande morte).

- La règle du « push », lorsque la blanche est collée à une autre boule, ne s'applique pas dans notre ligue.
- Si un joueur fait la HUIT (sa dernière boule) et entre aussi une boule de l'adversaire, il gagne le match, et ce, peu importe si cette boule entre avant ou après la 8.
- Si une boule numérotée est déplacée **lors du positionnement du joueur**, que ce soit avec la baguette ou une partie du corps du joueur, il n'y a pas faute et le joueur doit demander à l'adversaire de replacer la boule où elle était. (approximativement). Si le fautif replace lui-même la boule, il y a faute.
- Si une boule est déplacée **après le « stroke »** (l'exécution du coup), que ce soit avec la baguette, le « diable » ou une partie du corps du joueur, il y a faute;
- Si la boule blanche est déplacée lors du positionnement du joueur, que ce soit avec la baguette, la main ou avec une boule numérotée déplacée par inadvertance, il y a faute.
- Il est interdit de reprendre une boule dans une poche pour évaluer la faisabilité d'un coup sur la table.

Détermination des moyennes et calcul des handicaps:

- En début de saison, la moyenne d'un joueur est déterminée par ses performances de l'année précédente (saison et séries confondues) ou par son historique dans la ligue, s'il y a lieu. Pour les nouveaux joueurs, une moyenne est établie selon le bon savoir des organisateurs;
- La moyenne établie au point précédent sera conservée durant les trois premières semaines pour éviter les données ponctuelles biaisées; par la suite, la moyenne sera déterminée par les parties jouées durant la saison;
- Pour le calcul des moyennes d'équipe, les moyennes individuelles doivent être arrondies au 0,5 près.
 - Exemples :
 - Si la moyenne est entre 6,25 et 6,74, il faut considérer 6,5;
 - Si la moyenne est entre 6,75 et 7,24, il faut considérer 7,0;
- Un handicap est attribué à l'équipe possédant la plus petite moyenne lors des parties; il est le résultat de la différence entre les deux moyennes d'équipe;
- L'handicap attribué à une équipe est limité à 5.

Gestion des remplaçants :

- Changement majeur pour la saison 2024-2025 : la moyenne des remplaçants et le résultat de leurs parties comptent pour l'issue du match et le point d'handicap de pénalité est aboli;
- Si un substitut possède une moyenne qui diffère de plus de 0,5 (en plus ou en moins) de la moyenne du joueur absent, sa moyenne et le résultat

de ses parties ne compteront pas pour le déroulement du match. Les organisateurs feront tout en leur pouvoir pour éviter cette situation mais il est possible que cette approche soit privilégiée pour éviter de jouer à trois joueurs;

- Une équipe peut faire appel au remplaçant de son choix mais si celui-ci ne possède aucun historique dans la ligue (soit au moins trois matchs), sa moyenne ne comptera pas, tout comme au point précédent. Ce type d'absence (et de remplacement) doit toujours être signalée aux organisateurs;
- S'il y a une personne absente dans chaque équipe et que l'on joue à 3 contre 3, il faut se servir seulement des moyennes des joueurs présents pour le calcul de l'handicap;
- Le coût hebdomadaire est de 12\$. 9\$ sert à payer les tables et 3\$ va au fond de la ligue. Un joueur dont l'absence n'a pas été signifiée par courriel avant le match de la semaine précédente doit quand même payer son 12\$ qui ira en totalité dans le fond de la ligue. Aucune dérogation à cette règle ne pourra être acceptée. Si l'équipe s'organise par elle-même pour trouver le remplaçant, et ce sans contacter le Dooly's, le joueur remplacé ne devra déboursier que le 3\$.

Présence aux parties

- Les tables sont disponibles pour la pratique à partir de 18h30 (et non avant).
- Début des parties à 19h00. Tous, incluant les fumeurs, doivent être prêts à jouer pour cette heure.
- Par respect, les fumeurs doivent s'assurer de ne jamais retarder les parties.
- La soirée doit se terminer au plus tard à 22h30.
- Le dernier joueur qui quitte la table doit rapporter les boules à la réception.
- Les joueurs doivent pratiquer uniquement sur les tables qui leur ont été allouées pour leur match.
- Si une personne quitte la ligue avant la fin de la saison, aucun remboursement ne sera fait.

Déroulement des parties

- Un délai de 30 secondes est accordé pour jouer une boule; veuillez éviter les analyses qui n'en finissent plus....
- Libérez le pourtour de la table lorsque votre adversaire joue; restez à l'écart et n'allez surtout pas « mettre du bleu » sur votre baguette; le bleu sera encore là lorsque votre tour de jouer arrivera;
- Toute faute déclarée par un autre joueur que ceux impliqués dans la partie ne sera pas considérée comme une faute.
- Le coaching n'est pas permis. Si une équipe est prise en défaut, il y a faute et le joueur de l'équipe adverse a boule en main.