



PARTICULARITÉS

Les particularités de la ligue Évolution sont :

- La ligue joue avec les TRS 380 à 400 (équipes de 4 joueurs). Il y aura un maximum de 4 points d'handicap. Si une équipe dépasse les balises de la ligue, elle ne recevra pas d'handicap.
- Le coût de cette ligue est de 225\$/année
- Cette ligue participe au programme de fidélité et récompense Mont QVNEA.
- Les matchs seront des 24 parties pour les deux ligues.
- Cette ligue jouera avec les cotes les moyennes. Puisqu'au débit d'une saison, les moyennes varient trop, nous utiliserons les cotes TRS pendant 4 semaines.
- La ligue commence à 19 h 30. La règle pour un joueur en retard est : une période de grâce de 15 minutes est accordée à l'équipe. Ensuite le joueur perd la moyenne du joueur présent à 0 pour le joueur manquant cinq minutes après le début de son tour. S'il n'est pas arrivé et que c'est à lui à placer les boules, un autre joueur devra les placer. Une entente entre les capitaines peut surclasser cette règle.
- Si une équipe dépasse la cote dû à un reclassement de joueur, cette dernière devra ajouter des points d'handicap supplémentaires. Si un remplaçant doit être utiliser, la cote de maximale doit être rétablie
- Cette ligue jouera un tournoi de fin de saison. Les équipes devront avoir un minimum de 2 joueurs ayant joués au moins 7 semaines. Les autres joueurs devront avoir un TRS valide ou se faire approuver par la direction de la ligue.

ATTENTION

HANDICAP PAR MOYENNE

Si le handicap de la ligue est calculé à partir des moyennes, on additionne la moyenne arrondie au dixième des joueurs participants pour chaque équipe. La somme de chaque équipe est ensuite arrondie à l'unité, puis l'écart entre les deux sommes détermine le handicap de la ronde. Le handicap est accordé à l'équipe ayant la moyenne totale la plus basse.

Exemple : Équipe A : $6,2 + 6,3 + 6,4 + 6,5 = 25,4$, arrondi à 25 Équipe B : $7,1 + 7,1 + 7,3 + 7,3 = 28,8$, arrondi à 29 Écart : $29 - 25 = 4$ points de handicap pour l'équipe A. Pour qu'une moyenne soit utilisée, un joueur doit avoir joué au moins 4 semaines dans la saison, comme joueur régulier ou comme substitut de cette ligue. Les deux équipes doivent aussi avoir au moins la moitié de leurs joueurs admissibles pour que le handicap soit calculé avec les moyennes.

Par exemple, dans un format à 4 joueurs, au moins 2 joueurs par équipe doivent avoir une moyenne admissible. Si un joueur n'a pas encore de moyenne admissible, il n'est pas comptabilisé dans la somme de son équipe. Pour garder le calcul équilibré, la meilleure moyenne disponible de l'équipe adverse est retirée du calcul. Si les deux équipes ont des joueurs sans moyenne admissible, ces joueurs s'annulent d'abord entre eux. Par exemple, si l'équipe A a 2 joueurs non admissibles et que l'équipe B en a 1, un joueur non admissible de chaque côté s'annule. Il reste alors 1 joueur non admissible dans l'équipe A, donc la meilleure moyenne disponible de l'équipe B est retirée du calcul. Si les moyennes ne peuvent pas être utilisées parce qu'il manque trop de joueurs admissibles (plus de la moitié des joueurs de l'équipe), le handicap est calculé selon la cote TRS. Le handicap calculé peut aussi être limité par un handicap maximum établi pour la ligue. Ce maximum, s'il y en a un, est indiqué dans la section Particularités de la page de la ligue, tout comme le type de handicap utilisé pour la ligue.

