



## Règlements 2019-2020

### Tournois réguliers

---

- Les tournois réguliers sont composés de 4 parties au total des quilles, suivis d'une finale de type match-play.
- Un tournoi régulier compte 3 rondes de qualifications sur 8 allées.

#### Inscription

- Le coût d'inscription aux tournois réguliers est de 80\$ / joueur. **Le coût des rondes de reprise est de 60 \$**
- Pour participer aux tournois, les joueurs doivent se procurer une carte de membre du circuit de la saison en cours, au coût de 20 \$. La carte de membre est disponible sur place lors des tournois.
- La carte de membre est gratuite pour les joueurs de 21 ans et moins en date du premier tournoi (pièce d'identité obligatoire)
- Les joueurs peuvent s'inscrire directement aux tournois via le site [www.petitesquilles.ca/tournois/circuit-provincial/inscription/](http://www.petitesquilles.ca/tournois/circuit-provincial/inscription/)

## Rabais pour les joueurs de 21 ans et moins

- Tout joueur junior (21 ans et moins) qui n'est pas sur la liste des juniors élites pourra bénéficier d'un **rabais** sur le coût des rondes. Le coût est de 50 \$ pour la première ronde et 30 \$ pour les rondes de reprise.
- **Lorsqu'un junior de 18 ans ou plus se sera qualifié deux fois dans la ronde des match-play**, il obtiendra le statut de "Junior Élite" et en ce sens, il ne bénéficiera plus de ce rabais. Le statut junior élite ne s'applique pas aux quilleurs de 17 ans ou moins. Ces derniers pourront bénéficier du rabais peu importe leurs performances.

## Liste des juniors élites (en date du 21 août 2019) :

Kevin Lebel  
Mickaël Fournier  
Gabriel Mc Intyre  
Laurie Chouinard  
Nicolas Guay

Kristopher Marleau  
Patrice Lapointe  
Nicholas Ethier  
Audrey-Ann Denault  
Sébastien Milette

## Inscription à plus d'une ronde (droit de reprise)

- Lors de la période d'inscription avant un tournoi, un joueur peut s'inscrire pour une ronde seulement.
- Pour les rondes de reprises, les joueurs peuvent s'y inscrire lors du tournoi. Pour que l'inscription soit valide, elle doit être payée en totalité. Il n'y a pas de remboursement pour les rondes de reprises.

## Priorité d'inscription

Un joueur qui participe à sa première ronde aura priorité sur un joueur participant à une ronde de reprise. Un quilleur qui participe à sa première reprise aura aussi priorité sur celui qui participe à sa deuxième reprise.

Cette priorité existe **jusqu'au début de la 4<sup>e</sup> partie** de la ronde précédente. Par la suite, les inscriptions fonctionneront sous le principe du premier arrivé, premier servi.

## **Liste d'attente**

Dans le cas où une ronde est complète (32 joueurs), les joueurs suivants seront inscrits sur la liste d'attente.

Si des joueurs annulent leur inscription, les joueurs inscrits sur la liste d'attente seront automatiquement ajoutés.

## **Joueur qui ne se présente pas en qualifications**

Si un joueur ne se présente pas à une ronde à laquelle il est inscrit sans en informer le comité organisateur ou le directeur de tournoi, des frais de 10 \$ seront chargés lors de sa prochaine inscription.

## **Rondes de qualification**

Les quilleurs jouent 4 parties de qualification en se déplaçant d'une paire d'allée vers la droite.

Le joueur qui a débuté sa première partie sur une allée paire, débutera toutes les parties suivantes sur l'allée paire.

Au terme des parties de qualifications, les 16 joueurs ayant le plus haut total seront classés pour la ronde des matchs.

Dans le cas d'un joueur ayant participé à plus d'une ronde, seul le meilleur total du joueur sera considéré pour le classement.

## **Égalités en qualifications**

S'il y a égalité au classement générale pour déterminer le joueur qui passe en ronde des matchs-plays (ex. égalité entre le 16<sup>e</sup> et 17<sup>e</sup>) Une partie sera jouée sur une paire d'allée pigée au hasard. L'allée de départ sera tirée au sort également.

Pour toute autre égalité, la plus haute partie en qualification sera considérée pour départager les 2 positions. S'il y a toujours égalité, nous allons à la 2<sup>e</sup> plus haute partie, 3<sup>e</sup> plus haute, etc.

## Ronde match-play

Lors de la **première ronde** match-play, les positions 9 à 16 des qualifications seront en action. La position 9 affronte la 16<sup>e</sup> position, 10 contre 15, et ainsi de suite. La formule est de deux parties au total des quilles en se déplaçant d'une paire d'allée vers la droite après la première partie. Le joueur ayant terminé en moins bonne position en qualification choisira l'allée de départ lors du premier match. Le joueur ayant terminé en meilleure position en qualification choisira l'allée de départ lors du deuxième match.

En **deuxième ronde**, les 4 gagnants de la première ronde affronteront les positions 5 à 8 des qualifications. La position 5 affrontera le joueur le plus bas selon le classement des qualifications et ainsi de suite. La formule est la même que lors de la première ronde.

En **3<sup>e</sup> ronde (1/4 de finale)**, les 4 gagnants de la deuxième ronde affronteront les positions 1 à 4 des qualifications. La position 1 affrontera le joueur le plus bas selon le classement des qualifications et ainsi de suite. La formule est la même que lors des rondes précédentes.

En **demi-finale**, les 4 gagnants de la ronde précédente s'affronteront selon la même formule.

En **finale**, les 2 gagnants de la ronde précédente s'affronteront selon la même formule.

Lors de la ronde match-play, il y aura toujours un seul joueur par allée.

Le joueur de droite a toujours priorité de jeu.

## Égalités en ronde des match-play

S'il y a égalité au terme des 2 parties, les 2 adversaires reprendront le 9<sup>e</sup> et 10<sup>e</sup> carreau sur les mêmes allées.

## Joueur classé qui ne se présente pas pour la ronde des match-plays

Si un joueur qualifié pour la ronde des match-plays, ne se présente pas, le joueur suivant au classement pourra le remplacer. Ex. il y a 16 joueurs qualifiés et un joueur est absent, le 17<sup>e</sup> au classement pourra prendre sa place.

Un joueur est considéré absent s'il n'est pas présent dans le salon de quilles, une fois les 10 minutes de pratique terminées.

## Huilage des allées

Les allées seront huilées avant le début de la première ronde et de la troisième ronde de qualification

## Code vestimentaire

Les participants devront respecter le code vestimentaire suivant :

Pantalons de ville

Polo ou chemise

Les pantalons de type « cargo », les jeans et les pantalons de jogging ne sont pas acceptés

Les casquettes ne sont pas acceptées

À la première offense, un quilleur recevra un avertissement et devra respecter le code vestimentaire lors de son prochain tournoi.

Si après avoir reçu un avertissement, le joueur est fautif lors d'un deuxième tournoi, il devra se conformer immédiatement au code vestimentaire, sans quoi il ne pourra participer au tournoi.

## Bracket

À chaque ronde, des « brackets » seront offertes. Le coût est de 5 \$ par bracket et la participation est facultative. Il s'agit d'un mini tournoi à 8 joueurs. Suite à votre inscription, un adversaire vous est assigné au hasard parmi les participants de la ronde. Si vous l'emportez, vous avancez à la partie suivante où vous affronterez un nouvel adversaire. La première position remporte 25 \$ et le finaliste remporte 10 \$. Le 5 \$ restant va en profit au Circuit.

Comme une bracket se déroule sur 3 parties, vous devez mentionner si vous vous inscrivez pour les parties 1 à 3 ou pour les parties 2 à 4. Il n'y a pas de limite quant au nombre de bracket. Un joueur pourrait par exemple payer 20 \$ et s'inscrire dans 2 brackets pour les parties 1 à 3 et 2 brackets pour les parties 2 à 4. Si le nombre de joueurs inscrits n'est pas un multiple de 8, les joueurs de trop seront exclus aléatoirement et remboursés.

## Bad beat jackpot

Lors de brackets, si un joueur perd avec une partie de 279 ou plus, le joueur en question ainsi que son adversaire remportent chacun 50 \$. Ce montant pourrait être majoré durant la saison s'il n'est pas gagné.

## **Code d'éthique et points de pénalité**

En tout temps, le compétiteur doit refléter une image digne de tout bon sportif et respecter le code d'éthique.

Tout manquement au code d'éthique est passible de pénalité en points au classement cumulatif.

Le tableau ci-dessous se veut un point de référence. Les pénalités peuvent être ajustées à tout moment par le comité organisateur, selon la gravité du geste commis.

Pour toute infraction commise, le directeur de tournois peut servir un avertissement, disqualifier le joueur sur le champ et soumettre son cas au comité organisateur.

Le comité organisateur peut convoquer le joueur, sévir en soustrayant des points de pénalité ou suspendre le joueur pour une durée indéterminée.

<b>Situation / geste commis</b>	<b>Pénalité</b>
Tricher lors d'une compétition	500
Voler de l'argent	500
Non-respect de l'équipement	500
Collusion des joueurs impliqués lors d'une tricherie	300
Critiquer les propriétaires, les employés du salon hôte ou les directeurs de tournois	300
Commettre un geste ou une réaction abusive, susceptible de déranger un autre joueur durant son lancer.	200
Critiquer les conditions de jeu et les structures des événements	200
Critiquer les autres joueurs et les spectateurs	200
Lancer une boule lorsque l'allée est fermée, défectueuse ou s'il y a des quilles mortes sur l'allée sans l'autorisation du directeur du tournoi	200
Abandon avant la fin d'une ronde de tournoi sans raison valable	150
Joueur en état d'ébriété	150
Mauvais comportement général	150