



## Règlements 2015-2016

### Tournois réguliers

---

- Les tournois réguliers sont composés de 4 parties au total des quilles, suivis d'une finale de type match-play.
- Les tournois se dérouleront dans les salons de quilles sélectionnés avant le début de la saison par le comité organisateur, selon différents critères préétablis.
- Un tournoi compte un minimum de 3 rondes de qualifications, sur 4 paires d'allées.

#### Inscription

- Le coût d'inscription aux tournois réguliers est de 80 \$ / joueur. Le premier droit de reprise est de 60 \$, les droits de reprise suivants sont de 40 \$.
- Pour participer aux tournois, les joueurs doivent se procurer une carte de membre du Circuit de la saison en cours, au coût de 15 \$.
- La carte de membre est gratuite pour les joueurs de 21 ans et moins (pièce d'identité obligatoire).
- Les joueurs peuvent s'inscrire directement via le site [www.petitesquilles.ca/tournois/circuit-provincial/inscription/](http://www.petitesquilles.ca/tournois/circuit-provincial/inscription/) ou en communiquant avec le directeur de tournoi. Le directeur est différent pour chaque tournoi, les coordonnées des directeurs sont disponibles dans le dépliant du Circuit Provincial et sur le site web.

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

- Un même joueur peut s'inscrire à plus d'une ronde. Il doit le mentionner clairement lors de son inscription, dans la section commentaire du formulaire Internet ou directement au directeur de tournoi.
- Lorsqu'une ronde est complète, le directeur de tournoi contacte les joueurs inscrits en double. Ils ont le choix de payer immédiatement les 2 rondes (avant le début de leur première ronde de qualification) pour assurer leur place. Dans le cas contraire, ils tombent sur la liste d'attente.
- Un joueur n'est pas obligé de payer à l'avance pour sa deuxième ronde si la ronde en question n'est pas complète.

### Désistement lors d'une ronde complète et remboursements

- Si un joueur ayant payé à l'avance pour sa deuxième ronde décide de ne pas y participer, ce dernier pourra être remboursé si le directeur de tournoi est en mesure de le remplacer à même la liste d'attente.
- Si après avoir contacté tous les joueurs sur la liste d'attente, la place n'est toujours pas comblée, le joueur en question aura la liberté de trouver un autre joueur pour prendre sa place.
- Dans le cas où ni le comité organisateur, ni le joueur ne parvient à combler la place laissée vacante, il devra jouer la ronde. S'il ce dernier décide de ne pas la jouer, aucun remboursement ne sera fait.

### Droit de reprise gratuit pour les joueurs de 21 ans et moins

- Tout joueur junior (21 ans et moins), en plus de la carte de membre gratuite, se verra octroyer un **droit de reprise gratuit** par tournoi. Les conditions suivantes devront cependant être respectées.
- La première ronde du joueur junior doit être déboursée normalement au coût de 80 \$.
- La reprise junior ne pourra pas prendre la place d'une inscription payante (tout autre joueur désirant déboursier l'inscription aura préséance).
- Les reprises gratuites ne compteront pas au nombre d'inscriptions pour le calcul des bourses et du nombre de joueurs qualifiés pour la finale (ex: 70 inscriptions payantes et 6 reprises juniors, on considère que le tournoi compte 70 inscriptions et non pas 76. Donc 18 joueurs se qualifieront pour la finale et non pas 24).
- **Lorsqu'un junior se sera qualifié une seconde fois** pour une finale du dimanche dans un tournoi du Circuit Provincial, il obtiendra le statut de "Junior Élite" et en ce sens, il ne bénéficiera plus du droit de reprise gratuit.
- Ce règlement se veut un tremplin pour les jeunes, leur permettre de prendre confiance en leurs moyens, et lorsque ce but sera atteint (2e finale), par soucis d'équité envers les autres joueurs du tournoi, il sera considéré comme un compétiteur n'ayant plus besoin de ce tremplin.

### 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'allées vers la droite.
- Au terme des parties de qualifications de l'ensemble des rondes, un nombre prédéterminé selon le taux de participation se classe pour la finale match-play :
  - o 72 inscriptions et plus : 24 joueurs classés
  - o 71 joueurs et moins : 16 joueurs classés
- Dans le cas des reprises, seul le meilleur total du joueur sera considéré pour le classement.

### Égalités en qualifications

S'il y a égalité au classement général 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'allées 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

- Les joueurs classés seront divisés en pools (divisions) de 4 joueurs chacuns.
- Les pools seront jumelés ensembles. Exemple: Pool A avec Pool B; et Pool C avec Pool D.
- Chaque joueur affrontera tous les autres joueurs de son pool (ex.: Pool A), ainsi que les joueurs du pool auquel il est jumelé (ex.: Pool B), excepté le joueur ayant terminé à la même position que lui. Par exemple, le joueur ayant terminé premier du Pool A, affrontera les 3 autres joueurs de son pool ainsi que les positions 2, 3 et 4 du Pool B. Chaque joueur aura donc un total de 6 matchs-plays à jouer.
- À chaque partie, les joueurs se déplacent d'allées en suivant l'horaire fourni par le comité organisateur. L'allée de départ pour les matchs-plays sera tirée au hasard. Le joueur ayant terminé en meilleure position en qualifications a le choix de l'allée de départ.
- Le joueur avec la meilleure fiche de chaque pool au terme des 6 matchs passe à la ronde suivante, ainsi que les deux meilleurs deuxièmes, pour un total de 6 joueurs. Il y aura un meilleur deuxième pour les groupes A et B et l'autre meilleur deuxième sera dans les groupes C et D.
- Il peut y avoir des parties nulles durant la ronde des matchs-plays.
- Les joueurs qui terminent premiers de leurs groupes sont assurés de finir dans les 4 premiers pour la ronde finale. Ex. Frédéric termine 2<sup>e</sup> de son groupe une fiche de 5-1 et un total de 1 300 quilles abattues. Philippe termine 1<sup>er</sup> de son groupe avec une fiche de 4-2 et un total de 1 200 quilles, Philippe termine avant Frédéric car il a fini premier de son groupe.

## Égalités en ronde des matchs-plays

- Si deux joueurs d'un même groupe terminent avec la même fiche victoire-défaite, le total de quilles abattues servira à les départager.
- S'ils ont le même total de quilles abattues, le résultat du match entre les 2 joueurs servira à les départager.
- Si les deux joueurs qui ne se sont pas affronté et terminent avec la même fiche victoire-défaite et le même nombre de quilles abattues, la plus haute partie en match-play servira à les départager.

## Cédule de la ronde match-play

	<u>Partie 1</u>		<u>Partie 2</u>		<u>Partie 3</u>		<u>Partie 4</u>		<u>Partie 5</u>		<u>Partie 6</u>	
<u>Allées</u>	<u>1 et 2</u>	<u>3 et 4</u>	<u>1 et 2</u>	<u>3 et 4</u>	<u>5 et 6</u>	<u>7 et 8</u>	<u>5 et 6</u>	<u>7 et 8</u>	<u>1 et 2</u>	<u>3 et 4</u>	<u>1 et 2</u>	<u>3 et 4</u>
<b><u>Pools A et B</u></b>	<u>A1</u>	<u>A3</u>	<u>A3</u>	<u>A1</u>	<u>A1</u>	<u>A3</u>	<u>B4</u>	<u>A1</u>	<u>A1</u>	<u>B1</u>	<u>B1</u>	<u>A1</u>
	<u>vs</u>	<u>vs</u>	<u>vs</u>	<u>vs</u>	<u>vs</u>	<u>vs</u>	<u>vs</u>	<u>vs</u>	<u>vs</u>	<u>vs</u>	<u>vs</u>	<u>vs</u>
	<u>B3</u>	<u>B1</u>	<u>B2</u>	<u>B4</u>	<u>B2</u>	<u>B4</u>	<u>B3</u>	<u>A2</u>	<u>A3</u>	<u>B3</u>	<u>B4</u>	<u>A4</u>
	<u>A2</u>	<u>A4</u>	<u>A4</u>	<u>A2</u>	<u>A2</u>	<u>A4</u>	<u>A3</u>	<u>B1</u>	<u>A2</u>	<u>B2</u>	<u>B2</u>	<u>A2</u>
	<u>vs</u>	<u>vs</u>	<u>vs</u>	<u>vs</u>	<u>vs</u>	<u>vs</u>	<u>vs</u>	<u>vs</u>	<u>vs</u>	<u>vs</u>	<u>vs</u>	<u>vs</u>
	<u>B4</u>	<u>B2</u>	<u>B1</u>	<u>B3</u>	<u>B1</u>	<u>B3</u>	<u>A4</u>	<u>B2</u>	<u>A4</u>	<u>B4</u>	<u>B3</u>	<u>A3</u>
	<u>Partie 1</u>		<u>Partie 2</u>		<u>Partie 3</u>		<u>Partie 4</u>		<u>Partie 5</u>		<u>Partie 6</u>	
<u>Allées</u>	<u>5 et 6</u>	<u>7 et 8</u>	<u>5 et 6</u>	<u>7 et 8</u>	<u>1 et 2</u>	<u>3 et 4</u>	<u>1 et 2</u>	<u>3 et 4</u>	<u>5 et 6</u>	<u>7 et 8</u>	<u>5 et 6</u>	<u>7 et 8</u>
<b><u>Pools C et D</u></b>	<u>C1</u>	<u>C3</u>	<u>C3</u>	<u>C1</u>	<u>C1</u>	<u>C3</u>	<u>D4</u>	<u>C1</u>	<u>C1</u>	<u>D1</u>	<u>D1</u>	<u>C1</u>
	<u>vs</u>	<u>vs</u>	<u>vs</u>	<u>vs</u>	<u>vs</u>	<u>vs</u>	<u>vs</u>	<u>vs</u>	<u>vs</u>	<u>vs</u>	<u>vs</u>	<u>vs</u>
	<u>D3</u>	<u>D1</u>	<u>D2</u>	<u>D4</u>	<u>D2</u>	<u>D4</u>	<u>D3</u>	<u>C2</u>	<u>C3</u>	<u>D3</u>	<u>D4</u>	<u>C4</u>
	<u>C2</u>	<u>C4</u>	<u>C4</u>	<u>C2</u>	<u>C2</u>	<u>C4</u>	<u>C3</u>	<u>D1</u>	<u>C2</u>	<u>D2</u>	<u>D2</u>	<u>C2</u>
	<u>vs</u>	<u>vs</u>	<u>vs</u>	<u>vs</u>	<u>vs</u>	<u>vs</u>	<u>vs</u>	<u>vs</u>	<u>vs</u>	<u>vs</u>	<u>vs</u>	<u>vs</u>
	<u>D4</u>	<u>D2</u>	<u>D1</u>	<u>D3</u>	<u>D1</u>	<u>D3</u>	<u>C4</u>	<u>D2</u>	<u>C4</u>	<u>D4</u>	<u>D3</u>	<u>C3</u>

## Répartition des pools par position (exemple pour 16 joueurs classés)

<u>Pool A</u>	<u>Pool B</u>	<u>Pool C</u>	<u>Pool D</u>
1	2	3	4
8	7	6	5
9	10	11	12
16	15	14	13

## 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.
- Dans un tel cas, la bourse du joueur remplaçant sera amputée du montant de la dernière place du groupe. Ex. Maurice ne se présente pas, il est remplacé par Jacques. Jacques remporte une bourse de 200 \$. Nous soustrayons le montant que Maurice aurait obtenu en terminant dernier de son groupe (ex. 80 \$)  
Bourses :  $200 \$ - 80 \$ = 120 \$$  pour Jacques et 80 \$ pour Maurice.

## Ronde finale

- La ronde finale est de type « StepLadder » (6<sup>e</sup> vs 5<sup>e</sup>, gagnant vs 4<sup>e</sup>, gagnant vs 3<sup>e</sup> et ainsi de suite). La formule est d'une partie au total des quilles. Les rangs sont déterminés selon la fiche en ronde match-play. Une paire d'allée est pigée avant le début de la ronde finale et tous les matchs se jouent sur la même paire.

## 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.



## Grande finale de la saison

---

- Au terme des 5 tournois réguliers, les **64 premiers quilleurs** au classement général se qualifient pour la grande finale. Pour participer à la finale, un quilleur doit avoir joué au moins 2 tournois réguliers durant la saison.
- La grande finale est de formule match-play. Il n'y aura pas de parties de qualifications.
- La grande finale se déroule sur une seule journée.
- Tous les affrontements seront décidés au terme de 3 parties au total des quilles en changeant d'allées à chaque partie.
- Ronde # 1 : Les positions 33 à 64 au classement général s'affrontent (33 vs 64, 34 vs 63, 35 vs 62, etc.)
- Ronde # 2 : Les 16 gagnants affrontent les positions 17 à 32.
- Ronde # 3 : Les 16 gagnants affrontent les positions 1 à 16.
- Les 8 gagnants s'affrontent en quart de finale.
- Les 4 gagnants s'affrontent en demi-finale.
- Les 2 gagnants s'affrontent en finale.