Règlements

Tournois réguliers

Salons de quilles de 12 allées et plus

- Une seule ronde de qualification à partir de 9 h.
- 6 parties de qualifications suivies de match-plays pour les 16 meilleurs classés.
- Maximum de 72 joueurs.

Salons de quilles de 10 allées

- Une seule ronde de qualification à partir de 9 h.
- 5 parties de qualifications suivies de match-plays pour les 16 meilleurs classés.
- Maximum de 60 joueurs.

Salons de quilles de 8 allées ou moins

- Deux rondes de qualification sur 6 allées (2 parties sur chaque paire d'allées). Lors du 2e passage sur les allées, les joueurs commencent sur l'autre allée.
  - Première ronde à 8 h : 18 joueurs maximum.
  - Deuxième ronde à 11 h : 30 joueurs maximum.
- Match-plays sur 8 allées (par exemple qualifications sur les allées 1 à 6 ; matchs avec ajout des allées 7-8).
- Maximum de 48 joueurs.

Inscription

- Coût d'inscription pour les tournois réguliers : 140 $ / joueur.
- Aucune ronde de reprise.
- Carte de membre annuelle du circuit nécessaire (20 $) disponible sur place.
- Inscription en ligne : www.petitesquilles.ca/tournois/circuit-provincial/inscription/

Rabais pour les joueurs de 21 ans et moins

- Coût réduit à 80 $ pour les tournois réguliers (60 $ de rabais).
- Carte de membre gratuite pour les joueurs de 21 ans et moins en date du premier tournoi (pièce d'identité requise).
- Statut « junior élite » accordé après deux qualifications en match-play pour les joueurs de 18 ans ou plus, éliminant le rabais.
- Les quilleurs de 17 ans ou moins conservent le rabais peu importe leurs performances.

Rondes de qualification

- Parties de qualification avec déplacement d'une paire d'allées vers la droite.
- Début des parties sur une allée paire pour les joueurs ayant commencé sur une allée paire.
- Les 16 joueurs avec le plus haut total avancent à la ronde des matchs-play.

Égalités en qualifications

- En cas d'égalité pour la qualification en match-play (ex. égalité 16^{e} et 17^{e}), une partie supplémentaire sera jouée sur une paire d'allées choisie au hasard.
- Pour les autres égalités, la plus haute partie en qualification servira à départager les positions. Si l'égalité persiste, on considérera la 2^{e} plus haute partie, puis la 3^{e}, etc.

Ronde match-play

- Le joueur le mieux classé pige l'allée de départ.
- Première ronde : Positions 9 à 16 en action. Matchs en deux parties avec déplacement à droite après la première partie.
  - Position 9 contre 16, 10 contre 15, etc.
  - Le joueur moins bien classé choisit l'allée de départ au premier match ; le mieux classé choisit au deuxième match.
- Deuxième ronde : Les 4 gagnants de la première ronde contre les positions 5 à 8.
  - Position 5 contre le joueur le moins bien classé des qualifications, etc.
  - Même formule que la première ronde.
- Troisième ronde (1/4 de finale) : Les 4 gagnants contre les positions 1 à 4.
  - Position 1 contre le joueur le moins bien classé des qualifications, etc.
  - Même formule que les rondes précédentes.
- Demi-finale et finale : Les gagnants s'affrontent selon la même formule que les rondes précédentes.
- Un seul joueur par allée durant les matchs. Le joueur de droite a toujours priorité.
- Les 16 meilleurs obtiendront des bourses dont le montant déprendra du nombre d'inscriptions.

Égalités en ronde match-play

En cas d'égalité à la fin des deux parties, les deux adversaires devront rejouer le 9^{e} et le 10^{e} carreau sur les mêmes allées pour déterminer le vainqueur.

Remplacement des joueurs absents

Si un joueur qualifié pour la ronde des match-plays ne se présente pas, le joueur suivant dans le classement pourra le remplacer. Par exemple, s'il y a 16 joueurs qualifiés et qu'un joueur est absent, le 17e joueur au classement prendra sa place. Un joueur est considéré absent s'il n'est pas présent dans le salon de quilles après les 10 minutes de pratique.

Préparation des allées

Les allées seront huilées avant le début de la première ronde pour garantir des conditions de jeu optimales. En cas de problème technique (fermeture d'une allée, mauvaise configuration d'une allée, bris ou tout autre incident similaire), le score déjà obtenu demeure valide et sera maintenu dans la mesure du possible.

Code vestimentaire

Les participants doivent respecter le code vestimentaire suivant :

- Pantalons de ville
- Polo ou chemise
- *Interdiction des pantalons de type « cargo », des jeans et des pantalons de jogging*

Lors de la première infraction, un avertissement sera donné et le joueur devra se conformer au code vestimentaire lors de son prochain tournoi. En cas de récidive, le joueur devra immédiatement se conformer ou se verra interdire de participer au tournoi.

Classement général

Lors de chaque tournoi, les quilleurs obtiennent des points en fonction de leur position finale. Le classement général est un tableau cumulatif qui totalise les points accumulés par chaque quilleur au cours de la saison. Ce classement est mis à jour après chaque tournoi, permettant de suivre l'évolution des performances.

À la fin de la saison, le quilleur qui a accumulé le plus grand nombre de points est couronné champion et un trophée lui est remis pour ses performances.

Code d'éthique et points de pénalité

Les compétiteurs doivent en tout temps refléter une image digne d'un sportif et respecter le code d'éthique. Tout manquement est passible de pénalités en points dans le classement cumulatif.

Tableau des pénalités

Le tableau ci-dessous sert de référence pour les pénalités qui peuvent être ajustées par le comité organisateur selon la gravité de l'infraction :

- Avertissement
- Disqualification immédiate
- Soustraction de points au classement général
- Suspension pour une durée indéterminée

Situation / Geste Commis	Pénalité
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

Ces pénalités visent à maintenir un environnement de compétition juste et agréable pour tous les participants. Il est important de respecter les règles et de faire preuve de courtoisie envers les autres joueurs et le personnel du tournoi.