

Règlements et fonctionnement 2025-2026

Général

Les règles du circuit sont les mêmes que celles de la FQQ, sauf si mentionné autrement, comme l'habillement : les camisoles sont interdites ; un t-shirt, un polo, une blouse ou une chemise est nécessaire.

Un joueur qui va pratiquer en vue d'un tournoi doit le mentionner clairement avant la pratique pour bénéficier du tarif réduit à 3,00\$ durant le mois précédent le tournoi.

Chaque année, les salons fournissent 100\$, et l'organisateur donne 5,00\$ par joueur pour les bourses de la finale. Les salons dont c'est la première année ainsi que les salons de 6 allées n'ayant pas atteint 24 joueurs l'année précédente ou les salons de 8 ou 10 allées n'ayant pas atteint 30 joueurs l'année précédente devront payer le 100\$ avant le début de la saison pour avoir leur tournoi sur l'horaire de la saison.

Le coût d'inscription aux tournois doit être soit de 90, 95 ou 100\$, à la discrétion de l'organisateur.

Le Comité Administratif suggère fortement de faire payer les joueurs à l'avance par un chèque postdaté encaissable 3 semaines à l'avance, et suggère fortement de remettre l'argent seulement sur un avis de 2 semaines et plus, à la discrétion de l'organisateur, s'il y a des substituts. Si un joueur n'est pas remboursé, l'organisateur devra payer le 5,00\$ au CCSQ et le joueur aura les points de la dernière position pour ce tournoi.

L'organisateur décide du nombre de places disponible à son tournoi et doit l'annoncer avant la tenue du tournoi, ainsi que les bourses prévues si toutes les places disponibles sont comblées.

Il réserve une place, jusqu'à deux mois avant son tournoi, pour tous les joueurs ayant participé l'année précédente. Après cette période, le tournoi est ouvert à tous. Les joueurs ne peuvent pas tenir leur place comme acquise et doivent s'inscrire. L'organisateur se réserve le droit d'exiger le paiement avant de mettre les noms sur la liste.

Les organisateurs ne peuvent pas remettre plus de 2 bourses identiques.

Tournois

Chaque partie se déroule sur une seule allée, sans alternance, et se joue 1 carreau à la fois, sauf dans le cas des 9 parties, où les 3 dernières parties sont jouées en double. Les joueurs débutent la 7^e partie (première partie en alternance) en sautant une allée de celle sur laquelle il a terminé. Par exemple : Un joueur qui termine la

6^e partie sur l'allée 2, il saute la 3, et commence sur l'allée 4, l'autre partie sur la 5 et la troisième sur la 2 (on suit les flèches).

À chaque nouvelle partie, le dernier joueur de la partie précédente devient le premier pour cette partie suivante.

L'heure indiquée sur l'horaire est l'heure du début de la pratique. Si un joueur arrive en retard (après le début du tournoi), il aura 0 pour les carreaux manqués.

S'il y a un problème de programmation (ex : en alternance ou 2 carreaux à la fois), tous les joueurs recommenceront leurs carreaux, peu importe les résultats.

Un joueur qui ne joue pas à sa position devra recommencer son carreau, sauf si le bouton « joueur suivant » a été utilisé pour ne pas retarder le tournoi.

Les joueurs sont tenus de ne pas ralentir le tournoi ; par respect pour les autres, tout joueur nuisant au bon déroulement du tournoi par des comportements non-raisonnables (p. ex. aller fumer lorsque c'est à son tour, attendre 2 allées de chaque côté, attendre sa boule pour les réserves, etc.) aura un avertissement. Au second avertissement, le joueur aura 0 pour les lancers ne respectant pas cette règle. Il est d'ailleurs de la responsabilité de l'organisateur de rappeler celle-ci au début du tournoi.

S'il y a égalité dans les quilles abattues, les bourses sont additionnées et divisées par le nombre de joueurs, sauf à deux exceptions :

- 1^{er} et 2^e positions : une partie complète doit être jouée, sur une seule allée, tirée au hasard, pour déterminer le gagnant. Le joueur qui débute sera aussi tiré au hasard.
- Pour la dernière bourse : un lancer pour chacun des joueurs égaux sur une allée tirée au hasard déterminera le vainqueur. Le joueur qui débute sera aussi tiré au hasard.

Saison

Une petite plaque à la mémoire de Paul Bibeau sera remise au gagnant de la saison, c'est-à-dire celui qui aura accumulé le plus de points durant la saison, et une plus grande plaque restera dans un salon membre du CCSQ (au choix du joueur) pour la saison suivante. Cette deuxième plaque cumule les noms des gagnants d'une année à l'autre.

Une échelle de point est appliquée pour tenir compte des quantités de joueurs différentes (24, 36, 40, 50, 60). Le premier obtient 90 points et la position médiane toujours 27 points. Chaque tournoi donne un boni de 110 points. Les échelles de points appliquées sont celles correspondant au nombre de joueurs pour lequel le tournoi est planifié. Si un tournoi est ouvert pour 48 joueurs, mais qu'il y a des absents, ce sont les points pour 50 joueurs qui sont utilisés.

Les échelles de points détaillées selon le nombre de joueurs se retrouvent en annexe.

S'il y a égalité entre deux joueurs lors des tournois, ce sont ceux de la plus haute position des deux qui leur seront attribués. Par exemple, s'il y a égalité en 17^e et 18^e position, les 2 joueurs auront les points de la 17^e place.

Finale

Le trophée David Ducharmes est remis au gagnant de la finale et doit rester dans un salon membre du CCSQ au choix du joueur.

Les prochaines finales seront dans les salons suivants :

2026 : Louiseville

2027 : St-Jean-sur-Richelieu

Tous les salons dans le circuit, après un minimum de 3 ans d'adhésion, sont éligibles au tirage au sort pour les finales, à raison d'un salon par année jusqu'à ce que tous les salons aient eu leur finale. Si un salon ne fait pas de tournoi une année ou laisse le circuit, il perd son tour pour la finale. Le tournoi appartient au salon et non à l'organisateur.

Le coût de la finale est de : $(100\$ - ((\text{le nombre de tournoi}) \times 5\$))$

Ex : un joueur ayant fait 8 tournois paiera $(100\$ - (8 \times 5\$)) = 60\$$, sans remboursement.

Le montant remis au salon hôte de la finale est de 20\$ par joueur.

La finale est réservée aux 24 premiers au classement ayant un minimum de 3 tournois.

- Pour les match-plays, la paire d'allée de départ du 1er match est pigé au hasard et les autres suivent, les joueurs ayant les plus petits numéros au classement de la saison ont le choix de l'allée de départ de la 2^e partie, l'adversaire le choix à la première partie.
- Il y aura 8 minutes de pratique avant les rondes 1,3 et 4. Aux match-plays suivants, chaque joueur aura droit à 1 lancé de pratique par allée sur la première paire d'allée de la rencontre.
- Le huilage des allées se fait avant le début de la finale seulement.

Finale double élimination

Match-plays 2 parties au total des quilles. En cas d'égalité, une partie supplémentaire sera jouée.

Les positions 1 à 4 au classement général de la saison ont 3 by-pass.

Les positions 5 à 8 ont 2 by-pass.

Tous les joueurs débutent dans le tableau principal et se retrouvent dans le tableau secondaire après 1 défaite.

Le gagnant du tableau secondaire doit gagner 2 séries de match-play contre le gagnant du tableau principal pour gagner le tournoi.