



## La Classique Individuel Honda 6<sup>ième</sup> Edition

Par Roger Coutu

Le 16-17-18 et 19 janvier 2020

### Règlements et informations (déroulement) du tournoi :

1. Ceci est un tournoi individuel ouvert à tous.
2. Ce tournoi est avec formule de qualification par triple. Les frais d'Inscription est de \$135 et ceci inclus 3 rondes initiales de qualifications avec 3 chances de se classer parmi les finalistes qui joueront en finale dimanche.
3. Les 140 joueurs inscrits de l'année passée ont la priorité mais le joueur doit avoir payé son inscription avant 21:00 heures le 28 Novembre 2019 sinon la place sera donnée au prochain sur la liste d'attente de sa classe.
4. Le comité se réserve le droit de modifier le nombre maximum de joueurs acceptés dans le tournoi et aussi de modifier les classes pour balancer les classes et assurer le bon fonctionnement du tournoi.
5. Présentement il a un maximum de 140 joueurs qui sera acceptés et il y a 4 classes
  - 36 ans et moins (preuve d'âge/photo doit être fournie si demandé par comité)
  - 37 ans à 55 ans (preuve d'âge/photo doit être fournie si demandé par comité)
  - 56 ans et plus (preuve d'âge/photo doit être fournie si demandé par comité)
  - 175 de moyenne et moins (preuve de la plus haute moyenne de ligue min. 21 parties) à la fin de la saison dernière certifié par le salon en question doit être fourni lors de l'inscription)
6. Pour être éligible de jouer dans la classe de 175 ou moins de moyenne, une preuve de la moyenne la plus haute en date du 31 mai, 2019 (fin de la saison 2018-2019). Peu importe le nombre de ligues ou de salons ou le joueur a joué 21 parties ou plus dans une ligue doit être considéré pour sa plus haute moyenne et fourni comme preuve validée par le salon de quilles ou elle a été établie lors de l'inscription du joueur. Un minimum de 21 parties doit être jouer dans une ligue pour être considéré comme moyenne valide et la plus haute de toutes les ligues sera retenue.
7. Pour les classes qui sont déterminées par âge, le joueur doit fournir la preuve de son âge avec photo lors de son inscription selon la demande du comité organisateur. (photocopie de permis de conduire etc...)
8. Le comité organisateur se réserve le droit d'accepter ou de rejeter ou de disqualifier n'importe quel joueur. Le comité aura un pouvoir absolu et son jugement est final.
9. Les qualifications seront 3 parties jouées par ronde (qualification par triple par ronde). À chaque ronde, les plus haut triples par classes détermineront les joueurs qui seront classés pour les finales du dimanche. Veuillez prendre note qu'un joueur peut se classer seulement une fois pour les finales. Donc dans les rondes de



qualifications si le plus haut triple appartient à un autre joueur déjà classé nous allons au prochain haut triple pour déterminer le joueur classé dans cette ronde et ainsi de suite.

**10.** Lors de son enregistrement, le joueur doit choisir et spécifier soit Le Groupe 1, Le Groupe 2 ou Le Groupe 3 qui déterminera son horaire de frappes (3 frappes au total) pour tentative de qualification pour la finale initiale. Veuillez prendre note que présentement avec un maximum comme l'année passée de 140 joueurs et 4 classes balancées en nombres de joueurs, qu'il y aura un maximum de joueurs seulement par classe inscrit dans chaque Groupe déterminé par le comité donc la priorité sera donnée selon la date et heure de paiement reçu au Maxima pour l'enregistrement officiel du joueur.

- Donc les choix de groupes sont :

Groupe 1	Frappe #1 jeudi. 19:00pm	Frappe #2 vend. 18:00pm	Frappe #3 sam. 10:45am	
----------	--------------------------	-------------------------	------------------------	--

OU

Groupe 2	Frappe #1 vend. 12:30pm	Frappe #2 vend. 20:45pm	Frappe #3 sam. 13:30pm	
----------	-------------------------	-------------------------	------------------------	--

OU

Groupe 3	Frappe #1 vend. 15:15pm	Frappe #2 sam. 08:00am	Frappe #3 sam. 16:15pm	
----------	-------------------------	------------------------	------------------------	--

**11.** Le nombre de joueurs par ronde par groupe par classe qui seront qualifié pour la finale sera déterminé par le comité selon le nombre de joueurs inscrits par groupe par classes et par frappe et sera affiché avant le début du tournoi jeudi.

**12.** L'intention du comité est de balancer les classes. Le comité se réserve le droit de modifier les classes pour les âges et/ou le nombre de joueurs par classe pour combler et assurer le bon déroulement du tournoi. Le nombre de joueurs retenus comme finaliste pourra aussi être modifié selon le prorata des joueurs par classe.

**13.** Il y aura aussi une frappe intitulé **La Dernière Chance** qui sera aussi offerte pour ceux qui veulent tenter une dernière chance de se qualifier pour les finales. Cette ronde, **La Dernière Chance**, est une ronde de qualification supplémentaire qui se jouera samedi au environ de 19:00. L'inscription sera limitée aux joueurs qui ne seront pas classés pendant les rondes initiales de qualifications. Cette ronde **ne qualifie pas** pour la bourse de \$1000 pour le plus haut triple par classe. Donc il aura des joueurs qualifiés par plus hauts triples par classe mais aussi des joueurs tirés au hasard (**WILD CARDS**) parmi les joueurs non qualifiés dans cette ronde **La Dernière Chance** (donc 2 pigés au hasard par classe). Les joueurs doivent avoir été inscrit et participé dans les rondes de qualifications initiales pour s'inscrire dans cette ronde de La Dernière Chance et le coût additionnel pour cette ronde est de seulement de **\$40**.

**14.** Un total de 72 joueurs sera gardé pour les finales basé sur 140 joueurs inscrits, enregistrés et payés qui débiteront le dimanche matin à 09:00 am. Donc un joueur sur deux aura une bourse.

**15.** Il y aura un **prix** de **\$1000** qui sera donné **par classe** pour le plus haut triple joué parmi toutes les rondes de qualification initiales. Un joueur peut se classer seulement une fois pour les finales mais par exemple si un joueur est classé à la première ronde nous recommandons qu'il joue les autres rondes pour tenter sa



chance de gagner le plus haut triple par classes de \$1000. Aussi il aura des gageures et score mystérieux auquel il peut s'inscrire et gagner.

**16.** Aucun geste antisportif ne sera toléré. Le comité organisateur se réserve le droit de disqualifier et d'expulser du tournoi le ou les joueurs qui seront en infraction.

**17.** Les règlements de la salle sont en vigueur pour ce tournoi :

- La ligne noire est en vigueur et doit être respecté
- Seulement une allée de chaque côté de courtoisie
- Une quille qui est touchée par le planteur et tombe elle doit être replantée.
- Si une ou des quilles manquent et qu'il y a un témoin qui avertit avant que la boule atteigne les quilles, le lancer n'est pas bon et le joueur doit reprendre son lancer peu importe le résultat obtenu.
- Si nous perdons les pointages avant que le 5ieme carreau soit terminé, nous allons reprendre la partie au complet. A partir du 6ieme nous allons marquer les points manuellement si nous ne pouvons pas les récupérer.
- Courtoisie : Le joueur de droite aura la priorité
- Pas de sacs de boules en bas pour garder le passage de service et les allées dégagées
- Pas de pieds ou de boules sur les bancs aussi ne pas s'asseoir sur les tables ou dossiers de chaises ou bancs
- Ne pas donner de coups sur les bouliers ou ordinateurs ou équipement en général
- Il est interdit de descendre aux allées avec les bottes ou soulier de ville

**18.** S'il y a égalité durant les parties d'une ronde de qualifications nous allons au plus haut simple de cette ronde de qualification. S'il a égalité encore, nous allons au deuxième et si encore ceci voudrait dire 3 parties serait identiques donc nous allons jouer un lancer suicide. On fait un lancer et le plus grand nombres de quilles abattues déterminent le gagnant et s'il y a encore égalité nous continuons jusqu'à ce que nous ayons bris d'égalité. S'il y a une égalité durant les rondes des finales, la première ronde nous allons avec le plus haut simple mais s'il y a égalité nous allons jouer un lancer suicide. On fait un lancer et le plus grand nombres de quilles abattues déterminent le gagnant et s'il y a encore égalité nous continuons jusqu'à ce que nous ayons bris d'égalité. Pour les autres rondes des finales qui a seulement une partie à jouer, nous allons jouer un lancer suicide comme les autres rondes avec lancer suicide.

Dans les bris d'égalités nous allons piger au hasard quel joueur va jouer en premier.



**19. Les rondes des finales débutent dimanche à 09 :00 am.**

Dans la 1<sup>ière</sup>, 2<sup>ième</sup> et 3<sup>ième</sup> ronde, les joueurs joueront dans leur classe et l'élimination se fera seulement par paire d'allées. L'allée et l'ordre de jeu du joueur sera tiré au hasard électroniquement. Pour la 1<sup>ière</sup> ronde, les finalistes jouent deux parties. Pour les 2<sup>èmes</sup> et 3<sup>èmes</sup> ronde, les finalistes jouent seulement une partie. L'élimination de la 1<sup>ière</sup> ronde sera selon les plus bas totaux des deux parties sur chaque paire d'allées et l'élimination se fait par paire d'allées. L'élimination de la 2<sup>ième</sup> et la 3<sup>ième</sup> ronde sera selon les plus bas pointages sur chaque paire d'allées dans leur classe respective donc encore élimination par paire d'allées. Les montants de joueurs éliminés par ronde par classe seront affichés avant le début du tournoi jeudi.

Dans La Grande Finale tous les 8 joueurs qualifiés s'affronteront tous ensemble, donc 2 joueurs par classes (ou selon prorata et ou déterminé par le comité organisateur) participeront et auront la chance de gagner le gros lot de **\$5000.00** beaux dollars. Une seule partie sera jouée et les bourses seront en fonction du plus haut pointage au plus bas.

**20. Le comité se réserve le droit absolu de modification les règlements, du déroulement et pour régler tous litige au niveau de ce tournoi pour assurer le succès de cet évènement. Leur jugement est final!**

**Pour Informations et envoie des inscriptions et paiement:**

**Maxima**

**1835 3ieme avenue**

**Val d'Or, Qué. J9P 7A9**

**Tél. : (819) 874-5005**

**Comité organisateur :**

**Roger Coutu (819) 856 3997**

**André Gervais (819) 874 5005**