

TOURNOIS OUVERT

F O R M A T

Le Tournoi Ouvert comporte trois (3) étapes :

- I Les finales de zone
- II Les championnats provinciaux
- III Le championnat national

RÈGLES GÉNÉRALES

1. Ouvert à tous les quilleurs de dix-neuf (19) ans et au 31 DÉCEMBRE 2022.
2. La DATE LIMITE DES INSCRIPTIONS sera déterminée par l'association provinciale des 5 quilles.
3. Les FRAIS D'INSCRIPTION seront déterminés par l'association provinciale.
4. Retire de quilleur/ese :
 - A. Un quilleur qui se retire de la compétition après s'être qualifié pour le contingent de ZONE ou PROVINCIAL, sera suspendu par l'association provinciale de toute participation ultérieure à cet événement. Tout joueur suspendu par ce règlement, a le droit d'en appeler à l'association provinciale et peut voir sa suspension levée, si une raison valable pour son retrait du jeu (compétition) est fournie par écrit.
 - B. Un quilleur qui se retire pendant l'événement national sera suspendu par l'association nationale de toute participation ultérieure à cet événement. Tout joueur suspendu par ce règlement a le droit d'en appeler à l'association nationale et peut voir sa suspension levée si une raison valable pour son retrait du jeu est fournie par écrit.
5. La substitution d'un quilleur participant, une fois que celui-ci s'est qualifié pour le contingent de ZONE, ne sera pas permise à moins que la raison de substitution ne soit remise par écrit et signée par le joueur substitué au moins sept (7) jours avant le début du championnat provincial ou du championnat national, quel que soit le cas. Dans des circonstances atténuantes, à l'intérieure de la limite de sept (7) jours, voir règle no 7.
6. Tout quilleur qui se retire de la compétition, quel qu'en soit le niveau, renonce au droit de réintégrer la compétition dans ce tournoi (voir règle no 4 ci-haut).
7. Pour les compétitions de zone et provinciales, le comité des tournois de l'association provinciale se réserve le droit de compléter les inscriptions et toutes les décisions du comité seront finales.
8. Les boules de quilles personnelles peuvent être utilisées si les installations le permettent. Les boules de salle doivent être utilisées si les boules de quilles personnelles ne sont pas retournées au quillier (pas de retard dans la partie). L'utilisation des boules de quilles personnelles sont aux risques du quilleur. Le propriétaire ne se tient pas responsable pour les dommages causés aux boules de quilles personnelles.

Les boules de quilles personnelles peuvent être inspectées au hasard en tout temps pendant le tournoi ou à sa fin. Les boules de quilles personnelles doivent rencontrer les spécifications établies par

l'AC5Q. Leur poids doit être d'au moins 3 livres 4 onces et ne pas excéder 3 livres 12 onces. Le diamètre doit être d'au moins 4 ¾ pouces et ne pas excéder 5 pouces. (Voir le livre des règlements de l'AC5Q – Section B – Règle 6)

Pénalité : Tout pointage accumulé en utilisant de l'équipement non réglementaire pendant les ligues sanctionnées ou les tournois seront disqualifiés pour les prix pour le pointage record ou haut pointage de l'AC5Q et/ou annule les pointages utilisés pour se qualifier pour les tournois sanctionnés de l'AC5Q.

Si une question se pose au sujet de la légalité d'une boule, le directeur de tournoi aura la décision finale. Les recours/plaintes concernant les boules de quilles personnelles doivent être faites selon la procédure définie dans le livre des règlements de l'AC5Q (Section B, Règle 18 & 19).

10. Canadian 5 Pin Bowlers' Association rules shall apply in all rounds.
11. En cas de contestation la décision du comité des tournois de l'Association provinciale sera sans appel.
12. La consommation d'alcool, de dépresseurs chimique ou de stimulants (substances pour améliorer les performances) sont interdites à tous les niveaux de compétition. Les quilleurs et/ou les entraîneurs qui se trouvent sous l'influence de telles substances seront suspendus pour le reste de la compétition.
13. L'utilisation de chants, chansons, acclamations, etc. qui contiennent des blasphèmes, des remarques diffamatoires ou des mots qui sont considérés nuisible à l'image du sport des 5 quilles ne sera pas toléré. L'utilisation de tels chants illégaux résultera en retrait de la partie et les infractions répétées mèneront à la suspension de la compétition.
14. L'utilisation de blasphèmes, de quelque nature que ce soit, NE SERA PAS toléré! Un avertissement sera donné, par contre, si la situation se reproduit, le contrevenant sera suspendu de la compétition.
15. Aucun appareil mécanique pour faire du bruit ne sera permis dans toutes les rondes de l'événement.
16. Le port ou l'utilisation d'appareils électroniques tels que lecteurs MP3, téléphones cellulaires, etc. est interdit. Ceci s'applique au quilleur qui est sur l'approche, mais n'empêche pas le quilleur d'utiliser l'appareil pendant qu'il attend son tour.
17. Pour toutes les rondes, des marqueurs de pointage ne seront utilisés que dans l'éventualité du mal fonctionnement du système de pointage.

CHAMPIONNATS NATIONAUX

1. Les Championnats nationaux se tiendront du 30 May au 3 Juin 2023 dans une salle de quilles désignée par l'Association canadienne des 5 quilles.
2. Lorsqu'un joueur en simple ne peut compétitionner au Championnat national, le joueur qui s'est classé en deuxième position au championnat provincial remplacera le compétiteur en simple au Championnat national.
3. Si un quilleur d'une équipe est incapable de compétitionner aux Championnats nationaux, la place sur l'équipe devra être comblée par le prochain quilleur qualifié aux championnats provinciaux. Si une province ne peut envoyer une équipe complète en raison de circonstances imprévues, l'exécutif de l'AC5Q complètera l'équipe. Les quilleurs de remplacement auront les mêmes droits et privilèges que les autres membres de l'équipe.
4. Chaque équipe doit être vêtue de manière uniforme. Les individus d'une même équipe doivent porter des vêtements du bas de la même couleur mais chacun peut être d'un style, ou d'une longueur

différente. Les pantalons habillés, les jupes, les jupes-short, les pantalons courts habillés ou les capris doivent être de la même couleur avec un rebord droit (pas de couleurs fluorescentes, de denim de quelque couleur que ce soit, de pantalons fuseaux, de leggings, de pantalons turcs, de pantalons cargo, de pantalons de jogging/soccer ou de coton ouaté d'aucune sorte. Aucun cordon ou élastique d'aucune sorte au rebord.) Les pantalons habillés, les jupes, les jupes-short, les pantalons courts habillés ou les capris ne doivent pas être délavés, déchirés, fendus, ni avoir des rivets, des boutons ou des poches au niveau de la jambe. Les jupes, les jupes-short et les pantalons courts habillés ne doivent pas être plus courts que juste en-dessous de la pointe des doigts lorsque les bras sont placés de chaque côté du corps. Lorsque des pantalons habillés, des jupes, jupes-short, pantalons courts habillés ou des capris à motifs sont choisis (p.e. Loudmouth) comme uniforme provincial, les couleurs du motif doivent faire partie des couleurs provinciales et doivent être approuvées par l'exécutif de l'AC5Q.

Les chemises et les blouses de quilles doivent avoir une manche, un col et avoir le même design dans les couleurs enregistrées à l'Association provinciale avec l'identification de la province et du joueur appropriée. Un modèle de gilet féminin est admissible et peut ou non avoir des boutons mais doit avoir un col fini.

Les gilets des quilleurs peuvent avoir jusqu'à quarante-huit (48) pouces carrés pour les logos ou identification des commanditaires. Les commanditaires peuvent varier d'un individu à l'autre. Les commanditaires ne doivent pas entrer en conflit avec ceux de l'AC5Q.

Aucun chapeau, casquette ou autre couvre-chef ne sont permis à moins d'une raison religieuse ou médicale.

Pénalité : À défaut de se conformer au règlement sur la tenue vestimentaire il en résultera une pénalité appliquée à la province pour chaque faute d'uniforme comme suit :

1^{ère} offense - 100.00\$.

5. Chaque province a le droit de nommer un homme et une dame SEULEMENT comme remplaçant(e) en cas d'urgence. Ces joueurs doivent être désignés, par écrit, avant la réunion des Entraîneurs/directeurs et ne peuvent être utilisés qu'avec l'approbation du comité du tournoi. Le joueur remplacé ne pourra compétitionner dans aucune autre épreuve pour le reste du tournoi. Les joueurs en simple ne peuvent faire partie d'une équipe mixte, sauf en cas d'urgence. L'entraîneur de l'équipe peut servir de remplaçant si la situation se présente, à condition qu'un autre entraîneur de niveau 2 soit disponible pour remplir les fonctions d'entraîneur. L'entraîneur de remplacement doit être désigné lors de la réunion des entraîneurs/directeurs. Le nouvel entraîneur doit revêtir l'uniforme de sa province.
6. Le tirage des allées est fait à l'avance sous la surveillance du comité des tournois de l'Association canadienne des 5 quilles.
7. Il doit y avoir une période de réchauffement de cinq (5) minutes avant chaque bloc.
8. Toutes les parties doivent commencer lorsque le juge de jeu en donne le signal (voir Règle #15).
9. Tout quilleur qui lance une boule avant le signal de départ se verra imposer une pénalité de quinze (15) points. Si le quilleur n'est pas le quilleur partant, les quinze (15) points de pénalité seront donnés à l'équipe. Tout boule ou boules lancées seront déclarées des boules mortes
10. Il est défendu de boire ou de manger dans l'aire de jeu. Les joueurs ou entraîneurs qui contreviennent à ce règlement peuvent être retirés du tournoi par le juge de jeu.
11. Les quilleurs déclarés champions provinciaux en simple pourront participer aux événements en simple

et par équipe, mais les champions en simple ne pourront pas faire partie d'une équipe mixte. Le premier (1er) tour de la compétition en simple sera un tour de qualification de vingt et une (21) parties. Les cinq (5) premiers hommes et les cinq (5) premières dames, en fonction du nombre total de quilles abattues au cours du tour de qualification, se qualifieront pour une finale par étapes.

12. Dans l'éventualité d'une égalité parmi les cinq (5) premières position après avoir complété la ronde de qualifications de la compétition en simple, une partie éliminatoire sera utilisée pour déterminer la position la plus élevée. Les points au cumulatif (agrégats) pour toutes les autres positions seront divisés à part égale.
13. La finale pour la médaille d'or se composera de deux (2) parties éliminatoires où le joueur en première position n'aura qu'à remporter une seule partie pour être déclaré champion. Le joueur en cinquième (5^e) position jouera contre le joueur en quatrième (4^e) position. Le gagnant de cette partie jouera contre le joueur en troisième (3^e) position. Le gagnant de cette partie jouera contre le joueur en deuxième (2^e) position et le gagnant de cette partie devra vaincre le joueur de première (1^{ière}) position deux fois pour être déclaré champion. Dans l'éventualité d'une égalité lors de la finale « Stepladder » en simple, une partie supplémentaire sera jouée afin de déterminer le gagnant.
14. Un compétiteur en simple peut choisir un entraîneur pour l'accompagner dans l'aire de jeu. L'entraîneur choisi doit porter l'uniforme de la province et s'il ne fait pas partie du contingent provincial, le quilleur sera responsable des coûts additionnels. L'entraîneur sélectionné DOIT être un ENTRAINEUR CERTIFIE AU Comp Intro dans le cadre du programme national de certification des entraîneurs et être un membre en règle de l'AC5Q.
15. Dans la ronde de qualifications, chaque équipe doit se mesurer à chacune des autres équipes **au moins** deux fois en format à la ronde utilisant le système de pointage en paires individuel et d'équipe. S'il y a huit (8) équipes ou moins dans une division, une qualification en trois rondes sera jouée.
16. Les équipes d'hommes, dames, et mixte doivent comporter six (6) joueurs chacune. (Pour plus de détails au sujet des équipes, voir Finales de zone, règle 4 à 7.)
17. Pour chaque partie de la compétition, cinq (5) quilleurs jouent et les cinq (5) pointages comptent.
18. L'alignement de départ pour la première (1^{ère}) partie seulement du jeu en format par match ne doit pas comporter de joueur de remplacement; c'est-à-dire : l'alignement doit être composé de cinq (5) joueurs qualifiés au tournoi provincial.
19. Pour chaque partie, l'équipe assignée par le tirage des allées à l'allée de DROITE sera l'équipe MAISON et l'équipe sur l'allée de GAUCHE sera l'équipe VISITEUR. L'entraîneur pour l'équipe VISITEUR doit obligatoirement soumettre son alignement de la partie avant que l'alignement pour l'équipe MAISON soit soumis.
20. Toute joueurs (simple inclus) qui n'a pas tous ses effectifs de quilleurs doit jouer seulement avec les quilleurs qu'il possède. Les quilleurs en retard doivent commencer à jouer et ne compter qu'à partir de leur arrivée, peu importe la raison.
21. L'ordre de jeu peut changer pour chaque partie (substitution et changement d'alignement illimités).
22. Des substitutions peuvent être effectuées en tout temps, mais le joueur qui est substitué ne peut rejouer dans la même partie.
23. Seulement les quilleurs qui participent aux événements, les entraîneurs et les officiels de tournoi sont permis dans l'aire de jeu.
24. Seulement les entraîneurs qui ne jouent pas peuvent servir d'entraîneur. La mention « Entraîneur »

doit apparaître sur leur chemise ou blouse.

25. Les quilleurs partants ne doivent pas débiter le prochain carreau tant que leur dernier joueur n'a pas terminé. Une pénalité de quinze (15) points sera imposée audit quilleur pour avoir enfreint cette règle et la ou les boules lancées seront déclarées boules mortes.
26. Seulement le quilleur qui joue à son tour dans l'alignement est permis sur l'approche à tout moment. Tous les autres quilleurs de l'équipe ainsi que l'entraîneur doivent demeurer hors de l'approche, sur le côté ou derrière la table de pointage.
27. Pour l'interprétation de tout règlement ou controverse de tout genre, arrêtez le jeu sur votre paire d'allée et appelez le juge de jeu IMMÉDIATEMENT.
28. Tout violation flagrante de tout règlement peut résulter en des pénalités imputées par le comité des tournois de l'Association canadienne des 5 quilles.
29. Le juge de jeu doit rendre tous ses jugements et toutes les décisions peuvent être sujettes à un appel de la part du comité des tournois national.
30. À la fin de chaque partie, les équipes doivent demeurer sur leurs allées respectives. Lorsqu'ils en recevront l'ordre, ils pourront se déplacer sur la prochaine allée selon le tirage des allées. Le quilleur partant doit attendre le signal de départ. La première offense sera sanctionnée par un avertissement et la seconde par une amende de 50 \$.
31. Les feuilles de résumé du pointage et les feuilles de pointages doivent être signées par l'entraîneur **après chaque partie**. Les feuilles de pointage remplies incorrectement ou non signées résulteront en un avertissement. Une deuxième offense résultera en un avertissement final. Pour chaque offense additionnelle, un (1) point de pénalité sera imputé à l'équipe.
32. Substut -Le quilleur partant est en avance lors de la substitution, le quilleur dans cette position gagne la partie, le point va au quilleur partant. Le quilleur partant perd le match lors de la substitution, le quilleur dans cette position gagne la partie, le point va au quilleur substitut.
33. Un format par match sera utilisé pour déterminer les équipes qualifiées et les champions. Tout quilleur qui bat son adversaire de l'équipe adverse recevra un (1) point. Trois (3) points seront donnés à l'équipe qui a le plus grand nombre de quilles abattues pour la partie, pour un total de huit (8) points au maximum par partie.

EXEMPLE :

ÉQUIPE "A"	VS.	ÉQUIPE "B"	
<u>WELLS</u>	232	SHANAS	227
MACDONALD	219	<u>MARSHALL</u>	258
SWIM	305	VIOLINI	212
PIZZEY	276	MONCHAK	281
PETERAITIS	<u>243</u>	McCAW	<u>241</u>
	1275		1219

RÉSULTATS : Équipe A - 3 points de match plus 3 points pour quilles abattues = 6 points
Équipe B - 2 points de match plus 0 points pour quilles abattues = 2 points

34. Dans l'éventualité d'une égalité entre les équipes ou les individus au cours de toute partie lors du format par match, tous les points disponibles seront divisés également entre les équipes ou les individus en situation d'égalité.

35. Les quatre (4) meilleures équipes, selon les points accumulés lors que la ronde de qualification en pair, avanceront à la finale « Stepladder » du championnat. La finale pour la médaille d'or se composera de deux (2) parties éliminatoires où l'équipe en première position n'aura qu'à remporter une seule partie pour être déclarée championne. L'équipe en cinquième (4^e) position jouera contre l'équipe en quatrième (3^e) position. L'équipe gagnante jouera contre l'équipe en troisième (2^e) position. L'équipe gagnante jouera contre l'équipe en première (1^{ière}) position deux fois pour être déclarée championne. Dans l'éventualité d'une égalité 4-4, lors de la finale « Stepladder » en équipe, une partie supplémentaire sera jouée afin de déterminer les gagnants.
36. Dans l'éventualité d'une égalité pour le total des points entre la quatrième (4^{ième}) et la cinquième (5^{ième}) position après la fin des rondes de qualification en format par match, l'égalité doit être brisée en regardant les parties jouées entre ces deux équipes sur la base des points gagnés et perdus, l'équipe avec le plus haut classement sera déclarée gagnante. S'il y a toujours égalité, l'équipe qui a le plus grand nombre de quilles abattues pour les parties jouées entre les deux équipes obtiendra un plus haut classement. S'il y a toujours égalité, une partie de bris d'égalité sera jouée dans le même format décrit à la Règle 35 ci-haut.
37. La bannière nationale de champion au cumulatif (agrégats) sera accordée à l'association provinciale qui terminera avec le plus haut nombre de points au cumulatif, basé sur le classement du contingent dans toutes les épreuves : jeu en simple dames et hommes, équipe des hommes, équipe des dames et équipe mixte. Une copie de cette bannière sera remise à chaque membre du contingent.

Le système de points au cumulatif (agrégats) sera comme suit :

SYSTÈME DE POINTS AU CUMULATIF (AGGREGATE)

Position finale dans toutes les épreuves	Médaille	Points
1	OR	11
2	ARGENT	8
3	BRONZE	6
4		5
5		4
6		3
7		2
8		1
		<hr style="width: 10%; margin: 0 auto;"/> 40 points - total