

ASSOCIATION CANADIENNE DES 5 QUILLES

OFFICIELS DU TOURNOI



TM

© Janvier, 2021
ASSOCIATION CANADIENNE DES 5 QUILLES
#206 – 720 Belfast Rd.
Ottawa, Ontario
Canada
K1G 0Z5

Imprimé au Canada

Table des matières

1	Préface	1
2	Remerciements.....	2
3	Introduction	
3.1	Objectifs du stage	3
3.2	Information générale	4 – 5
3.3	Procédures de certification.....	6
4	Qualités d'un officiel du tournoi.....	7
5	Boîte à outils de l'officiel du tournoi	8
5.1	Gestion d'un tournoi	9 – 11
5.2	Terminologie du jeu des 5 quilles.....	12 – 16
5.3	Règles et règlements	
5.3.1	Localiser et interpréter les règles et les règlements	17 – 18
5.3.2	Règles et règlements - Exercices.....	19 – 22
5.4	Procédure pour les plaintes et les contestations	23 – 24
5.5	Technique et terminologie du système de pointage	
5.5.1	Historique de l'inscription du pointage aux 5 quilles	25
5.5.2	Exemple de marquage	26 - 33
5.5.3	Exercices à faire en classe.....	34
- 5.6	Formats de tournoi.....	35
5.7	Conduite et pénalisations	36
5.8	Gérer les spectateurs et les médias	37
5.9	Gestion de l'horaire du tournoi	38
5.10	Travailler en collaboration avec le propriétaire.....	39
5.11	Image	40
5.12	Bien se placer dans la salle de quilles	41
5.13	Liste de contrôle.....	42 – 44
5.14	Réunion des entraîneurs.....	45
5.15	Tirage au sort des allées.....	46
5.16	Code d'éthique	47
6	Résumé	48
	Annexe A – Formats de tournois	49 - 61
	Annexe B – Études de cas	63 – 75
	Annexe C – Code de conduite universel	77

1 PRÉFACE

Cher Participants,

Bienvenue au
Stage de formation des officiels du tournoi
de l'Association canadienne des 5 quilles

Ce stage de formation générale, ainsi que le manuel qui l'accompagne, font partie d'une série de stages de formation conçus par le comité technique national de l'Association canadienne des 5 quilles.

En raison de la croissance ininterrompue du jeu des 5 quilles organisé, on a dû pourvoir au besoin d'information et d'entraînement afin de former des officiels capables de gérer diverses compétitions. Au cours des dix dernières années, les entraîneurs et les concurrents se sont tant améliorés qu'il faut dès maintenant perfectionner les officiels et l'organisation des tournois.

L'Association canadienne des 5 quilles a pour mandat d'améliorer le jeu des 5 quilles. Nous apprécions grandement votre contribution empressée et dévouée à l'atteinte de cet objectif. À tous les officiels, bonne chance!

Comité technique national
Association canadienne des 5 quilles

2 Remerciements

Sous-comité du manuel de l'officiel du tournoi

Lors de l'assemblée annuelle de l'Association canadienne des 5 quilles de aout 2021, ce manuel fut approuvé comme matériel didactique à utiliser pour le stage de formation des officiels du tournoi. Les manuels de Jugés de jeu et d'Inscription du pointage existants ont été utilisés en tant que source principale d'information pour la création de ce Manuel de l'officiel du tournoi. Les individus suivants ont formé un sous-comité qui s'est avéré instrumental à son design et à sa réalisation.

Comité de révision l'AC5Q

Une mise à jour de ce manuel a été effectuée et approuvée en janvier 2021 avec la collaboration des personnes suivantes :

Dave Post – Président du comité

Facilitateurs d'apprentissage maîtres C5PBA
Comité technique l'AC5Q
Comité technique 1'AO5Q

L'Association canadienne des 5 quilles est reconnaissante envers les membres passés et présents du Comité technique national pour leur contribution et leur précieux apport qui a servi à former la base du contenu que l'on retrouve dans ce manuel de stage.

L'Association canadienne des 5 quilles tient aussi à exprimer sa gratitude envers le Gouvernement du Canada – Ministère du patrimoine canadien (Sport Canada) et les ministères provinciaux pour leur coopération et leur contribution continue au sport des 5 quilles.

3.1

OBJECTIFS DU STAGE

En tant que responsable administratif du jeu des 5 quilles au Canada, l'Association canadienne des 5 quilles a mis sur pied un programme national de certification visant l'amélioration de la gestion, des entraîneurs, des officiels et des dirigeants de notre sport.

Le stage de formation des officiels du tournoi a été conçu pour enseigner aux personnes intéressées les procédures et les techniques requises au bon fonctionnement d'un tournoi. En fournissant de l'assistance et du perfectionnement à ceux et celles qui gèrent les compétitions en notre nom, moins de problèmes se poseront et les tournois seront de meilleure qualité.

Voici les objectifs spécifiques du stage :

- a) Former des juges de jeu compétents et reconnus qui pourront travailler dans tous les tournois de 5 quilles au Canada.
- b) Normaliser les procédures et la terminologie nécessaires aux officiels lors des tournois de 5 quilles.

3.2 Information générale

Chaque sport organisé comporte des règlements!

Ces règlements nous enseignent :

Comment pratiquer le sport...
Où pratiquer le sport...
Quand pratiquer le sport...
Pourquoi on pratique le sport...
Qui peut pratiquer le sport!

Certains sports comportent plus de règlements que d'autres. Certains règlements sont plus complexes que d'autres. Mais à quoi servent les règlements si personne ne les respecte? Autrement dit, qui doit faire respecter les règlements?

Les dirigeants de tous les sports ont fait preuve de sagesse à ce propos en assignant à quelqu'un la tâche de contrôler le jeu afin de garantir le respect des règlements, que ce soit lors d'un jeu, d'un match ou d'un concours.

Qu'on appelle cette personne un arbitre, un officiel ou un juge importe peu. Sa tâche se limite à garantir le respect des règlements du sport lors d'une épreuve opposant des concurrents individuels ou des équipes.

Le jeu des 5 quilles ne fait pas exception!

Notre sport comporte un certain nombre de règlements que des officiels se chargent de faire respecter durant les compétitions.

Dans les compétitions de ligue, la direction de la ligue et les capitaines d'équipe tiennent lieu d'officiels. Ils prennent les décisions lors d'une assemblée de la ligue. Ils ont toutefois rarement l'occasion de jouer ce rôle, sauf lorsqu'une faute commise lors d'un match de la ligue oppose deux équipes ou deux membres de cette ligue.

On procède autrement dans les tournois de 5 quilles. Un officiel ou une équipe d'officiels, qu'on appelle "juges de jeu", s'appliquent à faire respecter les règlements du jeu des 5 quilles et à arbitrer une compétition tout au long du tournoi.

Auparavant, un comité du tournoi sélectionnait parmi les quilleurs chevronnés qui désiraient contribuer à l'organisation un juge de jeu en chef et, au besoin, des assistants. En général, le choix se portait sur ceux qui connaissaient bien le tournoi ou qui avaient déjà rempli les fonctions de juge de jeu.

La plupart du temps, les quilleurs choisis faisaient preuve de justesse, d'honnêteté et de discernement et ne se trouvaient pas en conflit d'intérêt à la fin de la compétition.

Pourquoi donc changeons-nous l'ancienne méthode?

La procédure de sélection ne change pas vraiment. Le stage de formation des juges de jeu sert de tribune à l'éducation et à la reconnaissance de ceux qui, depuis longtemps, s'intéressent et participent grandement à l'essor du jeu des 5 quilles mais qui travaillent dans l'ombre.

Notre but consiste à améliorer la structure déjà existante afin de tenir des tournois de meilleure qualité et de vous enseigner les techniques et les connaissances indispensables à la formation d'un juge de jeu. Qui sait? Ce que vous apprendrez vous aidera peut-être à vous tirer d'une situation embarrassante.

3.3

PROCÉDURES DE CERTIFICATION

Le programme national de certification de l'Association canadienne des 5 quilles décerne la certification (écusson et certificat) de juge de jeu à ceux qui :

- a) Répondent aux exigences techniques du stage en assistant et en participant aux activités de la classe ou en complétant la formation en ligne.
- b) Acceptent le Code de conduite universel.
- c) Réussissent le test pratique à la fin du stage. Ce test consiste à remplir les fonctions d'officiel du tournoi lors d'un championnat provincial ou deux événements en salle/zone. Le directeur du tournoi et le directeur technique provincial doivent approuver les résultats du test pratique.

Le nom des juges de jeu accrédités et les renseignements de base les concernant figureront dans la banque de données du bureau national de l'A.C.5.Q., situé à Ottawa. Les organisateurs des tournois de 5 quilles canadiens recevront régulièrement une liste informatisée des officiels compétents.

4

QUALITÉS D'UN OFFICIEL DU TOURNOI

Quelles sont les qualités d'un bon officiel du tournoi?

Il doit :

- Connaître à fond les règlements officiels du jeu des 5 quilles.
- Connaître à fond les divers types de compétition du jeu des 5 quilles :
 - *Quilles au-dessus de la moyenne*
 - *Avec handicap*
 - *Sans handicap*
 - *En face à face*
- Connaître les mécanismes et les accessoires utilisés dans le jeu des 5 quilles
 - *Machines à requiller*
 - *Dispositifs pour détection des fautes*
 - *Quilles et boules réglementaires, etc.*
 - *Marquage avec ordinateur*
- Être coopératif et faire preuve de justice et d'impartialité dans ses décisions et ses jugements et connaître quand et comment décerner des pénalités.
- Faire preuve de professionnalisme, de ponctualité et être vigilant. Connaître les fonctions de marqueur et de l'officiel du tournoi.
- Pouvoir communiquer efficacement avec :
 - a) *les quilleurs*
 - b) *les entraîneurs*
 - c) *la direction et le personnel de la salle de quilles*
 - d) *les autres officiels du tournoi*
 - e) *les spectateurs*
 - f) *les journalistes*

5

Boîte à outils de l'officiel du tournoi

Le reste de ce cours mettra l'accent sur les habiletés que vous devez apprendre et pratiquer afin de devenir un officiel de tournoi compétent.

- 5.1 Pour comprendre quelle est la place d'un officiel du tournoi au sein de la structure organisationnelle et administrative d'un tournoi.
- 5.2 Être familier avec la terminologie du jeu des 5 quilles.
- 5.3 Connaître à fond le manuel des règlements et être préparé à interpréter instantanément le règlement.
- 5.4 Régler les objections ou les plaintes selon la procédure officielle.
- 5.5 Être familier avec les techniques d'inscription du pointage et de sa terminologie.
- 5.6 Connaître les divers types de tournoi du jeu des 5 quilles.
- 5.7 Savoir comment traiter les situations où la conduite du quilleur devient problématique et comment décerner les pénalités.
- 5.8 Être capable de faire régner l'ordre lors d'interruptions initiées par le public.
- 5.9 Comprendre les limites temporelles d'un tournoi et adapter le rythme du jeu à l'horaire.
- 5.10 Travailler en collaboration avec le propriétaire et le personnel de la salle de quilles.
- 5.11 Adapter sa tenue et son attitude à ses fonctions.
- 5.12 Comprendre l'importance de bien se placer dans la salle de quilles.
- 5.13 Comprendre l'importance d'utiliser une liste de contrôle à bon escient.

5.1

Gestion d'un tournoi

Quelle est la place de l'officiel du tournoi dans la structure organisationnelle et administrative d'un tournoi?

Comité du tournoi

Quelle que soit l'importance du tournoi, il doit y avoir un comité du tournoi.

Le comité du tournoi se compose d'une ou de plusieurs personnes qui s'occupent de la planification, la supervision et la tenue de la compétition. Le nombre de membres dépend de la complexité et de l'importance du tournoi.

Pour la plupart des tournois, le comité du tournoi se compose des postes-clé suivants :

- ☞ Président(s) du tournoi
- ☞ Directeur du tournoi
- ☞ Officiel(s) du tournoi
- ☞ Secrétaire/trésorier
- ☞ Propriétaire/gérant de la salle

Une seule personne peut combler plusieurs de ces postes, selon l'importance de la compétition.

Président de tournoi

Le président de tournoi, nommé par le comité du tournoi, est le chef ou le gérant de la compétition.

Il se charge de l'ensemble de la planification, la supervision et la gestion de toutes les affaires du tournoi. Par exemple, cette personne sélectionne ceux qui occuperont les postes au sein du comité du tournoi, en plus d'établir le calendrier des épreuves, d'organiser le tirage au sort des allées et de dresser la liste des prix.

Bref, le directeur de tournoi gère les opérations du tournoi du début à la fin.

Directeur du tournoi

Le directeur du tournoi est nommé par le président du tournoi pour occuper le rôle de “dirigeant” ou “gérant” de la portion tournoi de l’événement.

Il est responsable de la planification d’ensemble, de la supervision et de la conduite de toutes les activités concernant le tournoi.

Par exemple, il sera responsable de la pige des allées, de nommer les officiels du tournoi, de diriger les rencontres pour les entraîneurs et les gérants ainsi que toutes les autres activités associées au jeu de tournoi.

En somme, le directeur de tournoi est un gestionnaire et il gère les opérations du tournoi, du début à la fin.

Juge en chef du jeu

Le juge en chef du jeu du tournoi est sélectionné par le directeur de tournoi en tant qu’officiel en chef qui surveillera le jeu durant toute la compétition.

Le juge en chef du jeu du tournoi supervisera le jeu personnellement ou, si la taille du tournoi l’exige, il sélectionnera un ou plusieurs assistants pour agir en tant que juges de jeu. Dans ce cas, l’officiel du tournoi agira en tant que superviseur, en coordonnant et en assignant les responsabilités à ses assistants. Le critère à utiliser pour déterminer si des assistants sont nécessaires est d’avoir un juge de jeu pour un maximum de six (6) allées utilisées; considérant la spécification qui exige une vue sans obstruction de l’aire de repos du quilleur et de l’aire de jeu.

Juge de jeu

Le juge de jeu est sélectionné par le Directeur de tournoi qui supervise le jeu durant la compétition.

Propriétaire de la salle/gérant

Le propriétaire ou gérant de la salle peut faire partie du comité du tournoi, dépendamment du genre de compétition. Il peut rendre de grands services car il est, dans bien des cas, propriétaire des allées et des installations. Le présent manuel traite plus loin de sa participation au comité.

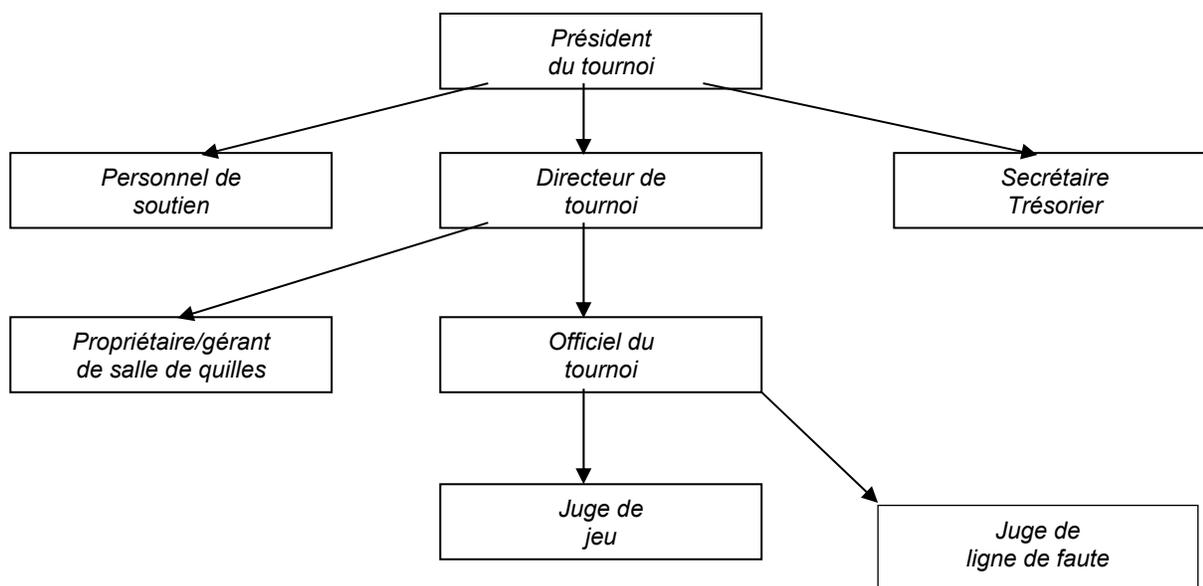
Secrétaire/Trésorier

Le comité du tournoi peut nommer un secrétaire/trésorier qui assistera le président du tournoi dans diverses tâches. Entre autres, dresser un procès-verbal, percevoir les frais d’inscription, s’occuper des transactions bancaires, distribuer les prix en argent, etc. sont quelques-uns des domaines qui pourraient exiger une attention particulière.

Personnel de soutien

Aussi, selon l'ampleur du tournoi, un nombre d'individus pourrait être requis dans différents rôles en tant que personnel de soutien. Par exemple, un coordonnateur des transports, coordonnateur des sites, liaison avec les médias, personnel pour la vente de souvenirs, coordonnateur de l'hébergement, coordonnateur de réception et du banquet, statisticiens et responsable des familles d'accueil sont quelques-unes des positions additionnelles qui pourraient être requises. Le président de tournoi comblera ces postes au besoin.

On peut représenter graphiquement la hiérarchie et le système de communication de la structure organisationnelle d'un tournoi :



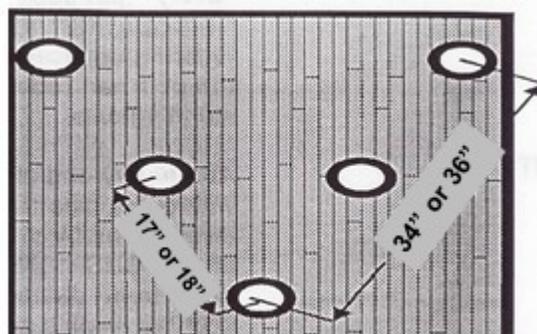
5.2

Terminologie du jeu des 5 quilles

Au fil des ans, le sport des quilles a développé une terminologie propre au sport. Une liste exhaustive des termes propres aux quilles se retrouve dans le livre des règlements officiels de l'Association canadienne des 5 quilles. Vous trouverez ci-bas une liste de certains termes qui pourraient être utilisés au cours d'un tournoi.

- QUILLEUR...** Personne qui pratique le sport des quilles.
- BOULE DE QUILLE...** Une sphère parfaitement ronde fabriquée de caoutchouc dur ou d'une matière synthétique approuvée que les quilleurs roulent sur la piste en direction des quilles.
- Une boule de 5 quilles doit mesurer entre 4 $\frac{3}{4}$ " et 5" de diamètre et peser entre 3 livres et 4 onces et 3 livres et 10 onces.
- Les boules de quilles personnelles doivent être bien identifiées.
- BOULE DE SALLE....** Boules de quilles fournies par la salle de quilles pour ses clients.
- BOULIER....** Espace situé sur l'approche de la piste où les boules de quilles viennent se déposer au retour de la fosse.
- MÉCANISME DE RETOUR DE LA BOULE....**
Ensemble de rails et de mécanismes servant à retourner les boules de quilles sur le boulier.
- DALOT....** Dépression d'une largeur approximative de 9.5 pouces/23,75 cm de largeur et d'une profondeur de 2.75 pouces/6,87 cm de chaque côté de la piste dont la fonction est de diriger la boule vers la fosse de réception lorsqu'elle quitte la surface de jeu.
- QUILLES...** Objets cylindriques que les quilleurs essaient de renverser. Les quilles utilisées dans le jeu des 5 quilles sont faites de bois (érable) ou de plastique et mesurent 12 $\frac{3}{8}$ pouces de hauteur et 5 pouces de diamètre au point le plus large (anneau de caoutchouc). Elles pèsent entre 2 livres et 2 livres, 4 onces (sans anneau).
- BANDES DE CAOUTCHOUC...**
La quille porte sur son renflement un épais morceau de caoutchouc ou d'uréthane appelé « ANNEAU ». L'anneau mesure 5 pouces de diamètre, 1 pouce d'épaisseur et 1 pouce de largeur. Il sert à amortir le choc de la boule sur la quille, en plus de prévenir l'usure et le déplacement inutile de la quille.
- PARTIE...** Une partie de 5 quilles se joue sur dix (10) carreaux avec les accessoires réglementaires sur la piste réglementaire.
- CARREAU...** Un carreau accorde trois lancers réglementaires successifs au quilleur, sauf si celui-ci réussit un abat ou une réserve.
- S'il réussit un abat ou une réserve, on considère le carreau rempli, sauf si l'abat ou la réserve a lieu au dixième carreau, dans quel cas le quilleur lance immédiatement une ou deux boules afin de finir le dernier carreau et la partie.
- COMPTE...** Points accordés pour les quilles renversées lors d'un lancer réglementaire et/ou points accordés pour un abat ou une réserve.

- POINTAGE...** Total des points accumulés pour les quilles renversées lors des lancers réglementaires tout au long de la partie.
- SÉRIE...** Total de points accumulés pendant deux parties ou plus lors d'un match de quilles.
- AIRE DE REPOS DU QUILLEUR....**
La zone derrière l'approche qui est désignée par l'officiel du tournoi comme étant réservée aux joueurs, aux entraîneurs et aux autres officiels. Les spectateurs et les médias ne sont pas admis à l'intérieur de cette zone sauf lorsque autorisé par l'officiel du tournoi.
- APPROCHE....** La section d'allée de quilles à partir de laquelle se positionne le joueur et effectue le lancer de la boule de quilles. Elle comprend l'espace immédiatement devant l'aire de marquage/de repos et la ligne de faute (minimum 15 pieds).
- AIRE DE JEU...** La piste de jeu consiste en la surface de la piste comprise entre la ligne de faute et le bout de la fosse. Ses limites latérales partent de l'intérieur du dalot de gauche jusqu'à l'intérieur de dalot de droite. On considère les dalots "HORS-LIMITES", de sorte que toute boule y pénétrant compte comme boule lancée mais on inscrit aucun point.
- QUILLIER...** Partie de la piste de jeu où se situe le "TRIANGLE DE DISPOSITION" des cinq quilles. Le requilleur place chaque quille sur un "REPÈRE" fait de matériau synthétique dur. Chaque repère mesure $2\frac{1}{4}$ pouces de diamètre et se trouve à 17 - 18 pouces des autres quilles (d'un centre à l'autre). Ceci dépend de la disposition des quilles utilisé par le centre de quilles (17 ou 18"). C'est-à-dire que la quille n° 5 est à 17 ou 18 po de la quille n° 3 et que celle-ci est à 17 ou 18 po de la quille n° 2.



- FOSSE...** Complètement au bout du quillier se trouve la "FOSSE", où les quilles tombent lorsqu'elles sont renversées par une boule ou balayées par le requilleur automatique. La fosse comprend aussi à l'arrière un "MATELAS" qui empêche les quilles et les boules en action d'endommager le requilleur automatique. Ce matelas aide aussi à marquer des points car les quilles peuvent aller s'y frapper et rebondir dans le jeu.
- NOM ET VALEUR DES QUILLES...**
- QUILLE N° 5...** Quille située à la tête du triangle appelée "Quille n° 5" et valant 5 points. Les quilleurs l'appellent aussi la "QUILLE-MAÎTRESSE".
- QUILLE N° 3...** Les deux quilles n° 3 sont situées exactement au centre (à 17 ou 18 pouces) entre la tête et les deux coins du triangle. Il y a la QUILLE DE GAUCHE n° 3 et la QUILLE DE DROITE n° 3. Chacune vaut 3 points.

- QUILLE N° 2...** Les quilles n° 2 occupent les deux coins du triangle (à 34 ou 36 pouces de la quille n° 5 et à 18 pouces de la quille n° 3). Il y a la **QUILLE DE GAUCHE** n° 2 et la **QUILLE DE DROITE** n° 2. Chacune vaut 2 points.
- Au total, les cinq quilles valent 15 points.
- ÉCRAN BALAYEUR** Barrière qui cache automatiquement les quilles du quillier lorsque le requilleur automatique à cordes est activé pour enlever le bois mort et requiller les quilles qui étaient restées debout. Aussi utilisé comme élément de référence pour déterminer si les quilles étaient réglementairement debout ou tombées en présence d'un requilleur automatique à cordes.
- BOULE MORTE** Une boule lancée qui est déclarée comme une boule morte selon les critères et qui doit être rejouée.
- BOULE PERDUE**Lancer dont la boule passe par-dessus ou frappe le dispositif de protection des pistes qui doit alors être replacé. Signifie aussi une boule qui a été lancée alors que l'écran balayeur ou le mécanisme de nettoyage du bois mort est en mouvement et frappe celui-ci. La boule est considérée comme une boule lancée mais aucun pointage n'est crédité pour cette boule.
- BOULE PROVISOIRE....** Lorsqu'un litige survient au sujet de la validité d'un lancer ou du compte, une boule provisoire peut être lancée et les deux pointages sont enregistrés jusqu'à ce qu'une décision soit rendue.
- BOIS MORT....** Quilles tombées qui demeurent sur la piste ou dans les dalots. Ces quilles doivent être retirées avant de poursuivre le jeu ou il en résultera une faute.
- FAUTE....** Toucher ou dépasser la ligne de faute lors de la relâche de la boule. Toucher les murs, piliers, cloisons, etc. qui se situent au-delà de la ligne de faute constitue aussi une faute.
- LIGNE DE FAUTE**Ligne délimitant l'approche du début de la piste.
- PANNEAUX DE QUILLES...** Chaque quillier est muni de panneaux latéraux ou "PANNEAUX DE RETOUR". Ces pièces empêchent les boules ou les quilles de traverser vers les quilliers voisins. Elles aident aussi à marquer des points, car les quilles peuvent rebondir sur un panneau et renverser d'autres quilles.
- REQUILLER....** Repositionner un quillier complet de 5 quilles.
- SANCTIONNÉ....** Compétition qui se déroule en respectant les règlements de l'A.C.5.Q.
- DISPOSITIF DE PROTECTION DES PISTES...** Les "DISPOSITIFS DE PROTECTION DES PISTES" constituent un accessoire optionnel. Il s'agit d'un écran protecteur synthétique situé à 14 ou 16 pieds de la ligne de faute et fixé à une hauteur de 7 ½ à 9 ½ pouces de la surface.
- DISPOSITIF DE LANCER** Les dispositifs de lancer approuvés par l'AC5Q est considéré comme une extension du bras du quilleur peuvent être utilisés lors du jeu de ligue et des tournois à condition qu'ils adhèrent aux règles de l'AC5Q. Tout contact avec la surface de l'allée, la ligne de faute, les dalots, le retour de boules ou toute portion de l'édifice (murs latéraux, poteaux, etc) qui sont en ligne avec ou s'étendent au-delà considéré une faute. de la ligne de faute, pendant ou après le lancer de la boule, sera peuvent être utilisés lors du jeu de ligue et des tournois à condition qu'ils adhèrent aux règles de l'AC5Q.

5.3.1

Localiser et interpréter les règles et les règlements

“Connaître à fond le livre des règlements.”

L'official du tournoi doit bien connaître le livre des règlements officiels de l'Association canadienne des 5 quilles de façon à pouvoir :

- a) Interpréter le but et la signification de chacune des règles.
- b) Repérer et citer des sections et des paragraphes spécifiques.
- c) Appliquer les règles avec assurance.

Toutes les décisions finales concernant les contestations se prennent après consultation du LIVRE DE RÈGLEMENTS OFFICIELS DE L'ASSOCIATION CANADIENNE DES 5 QUILLES.

L'official du tournoi doit bien comprendre la signification de toutes les règles contenues dans le livre. Il se doit donc de les étudier attentivement et de les relire plusieurs fois. Ses décisions doivent se baser sur le contenu du livre, de sorte qu'il doit faire abstraction de ses sentiments ou de ses opinions.

Le livre se divise en sept sections (basé sur la version modifiée et approuvée de 2021, 5ième édition). Référez-vous au site internet de l'A.C.5.Q. pour toutes autres révisions au Livre des règlements qui n'ont pas été incorporés à cette édition.

- 1) SECTION A **Critères d'adhésion à l'A.C.5.Q.**
Règles concernant l'éligibilité des joueurs et des ligues.
- 2) SECTION B **Règlements généraux**
Comprend des descriptions et des définitions détaillées des règles de base et la terminologie du jeu des 5 quilles.
- 3) SECTION C **Règlements de marquage**
Inclut des descriptions et des définitions détaillées des règles de marquage et la terminologie du jeu des 5 quilles. Inclut un exemple de la méthode officielle de marquage.
- 4) SECTION D **Conduite et pénalisations**
Comprend des descriptions de conduites inacceptables et des pénalités qu'elles entraînent pour les membres de l'A.C.5.Q.
- 5) SECTION E **Moyennes et handicaps**
Définitions et explications sur les méthodes de calcul des moyennes et des handicaps.
- 6) SECTION F **Règlements de ligue officiels**
Téléchargez sur www.c5pba.ca
Règles pour les ligues de l'A.C.5.Q., y compris celles concernant les fonctions de la direction de la ligue.

7) SECTION G

Règlements de tournoi officiels

Téléchargez sur www.c5pba.ca

Règlements officiels pour la tenue d'un tournoi de l'A.C.5.Q.

“Être préparé à interpréter instantanément le règlement.”

Un bon officiel de tournoi est capable de lire entre les lignes et d'interpréter l'objet de certaines règles spécifiques.

Par exemple, dans la section B - Règle 20(a), la définition de retard du jeu affirme que « Les officiels de ligues ou de tournois devront interdire un retard excessif dans le déroulement d'une partie ou d'un match ». Cette situation nécessite évidemment que l'on interprète bien l'objet de la règle. Certaines règles peuvent paraître ambiguës si on les lit mal. Il faut plusieurs lectures pour repérer les ambiguïtés possibles. Il est préférable de les trouver immédiatement et de connaître l'interprétation de l'A.C.5.Q. avant de prononcer son propre jugement.

Le juge de jeu doit aussi être familiarisé avec les procédures et les principes approuvés par l'A.C.5.Q. qui ne figurent pas dans le livre de règlements. Par exemple :

- a) les règlements de tournois locaux
- b) les boules de quilles personnelles et/ou de salle qui peuvent être utilisées
- c) l'interdiction de modifier les pistes d'élan ou la surface des pistes de jeu
- d) l'obligation de porter la tenue de quilles réglementaire
- e) le contrôle des mimiques d'encouragement excessives sur la piste d'élan

De plus, les programmes de quilles spécialisés, tels le Conseil des jeunes quilleurs (C.J.Q.) ou le Club des quilleurs de l'âge d'or (C.Q.A.O.), comportent des règles spéciales adaptées au programme et qu'il importe de respecter. L'officiel du tournoi se doit de connaître et d'appliquer ces règles. Ces informations sont disponibles auprès de votre Association provinciale des 5 quilles ou de l'Association provinciale des propriétaires de salles de quilles.

5.3.2

Règles et règlements - Exercices

INSTRUCTIONS...À l'aide du manuel des règles officielles de l'Association canadienne des 5 quilles, répondez aux questions suivantes et indiquez à côté de votre réponse la règle qui s'y applique et le numéro de page qui contient cette règle.

1. Combien de points sont déduits pour chaque faute commise?

2. S'agit-il d'une faute si la boule est lancée avant que le bois mort ne soit enlevé?

3. Quel est le nombre maximal de fautes qu'un joueur peut commettre par carreau?

4. Quel est le nombre maximal de fautes qu'un joueur peut commettre par boule?

5. Lorsqu'une faute est commise, les quilles renversées comptent-elles?

6. S'agit-il d'une faute lorsque le joueur traverse la ligne de faute en tentant de lancer la boule mais qu'il garde possession de la boule?

7. S'agit-il d'une faute lorsqu'une boule lancée de façon réglementaire fait allumer la lumière du dispositif de détection des fautes?

8. À quel moment les fautes sont-elles déduites du pointage du quilleur?

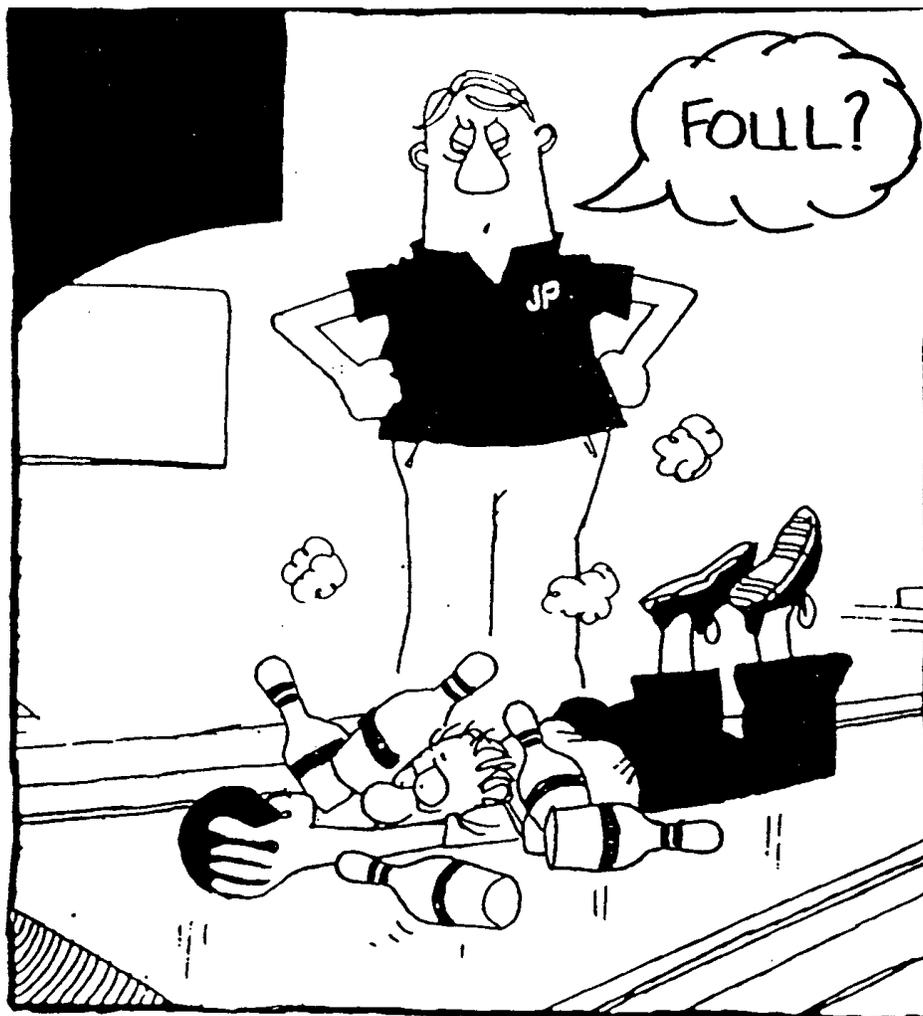
9. S'agit-il d'une faute si une boule lancée de façon réglementaire frappe le dispositif de protection des pistes?

10. Lorsqu'une boule lancée de façon réglementaire frappe et déloge le dispositif de protection des pistes pour ensuite continuer sa course sur l'allée et faire tomber des quilles, ce pointage est-il comptabilisé?

11. Lorsqu'une boule lancée de façon réglementaire frappe le bas du dispositif de protection des pistes sans le déloger, la boule est-elle considérée comme une boule morte?
-
12. Un quilleur lance sa première boule et fait tomber toutes les quilles sauf la quille No 3 et la quille No 2 de droite mais une des quilles rebondit sur le coussin arrière et se retrouve debout entre les deux quilles restantes.
- a) En présence d'un requilleur à chute libre, la quille demeure-t-elle en place pour le lancer de la deuxième boule et si c'est le cas, quelle valeur aura cette quille?
-
- b) En présence d'un requilleur automatique à cordes, la quille demeure-t-elle en place pour le lancer de la deuxième boule et si c'est le cas, quelle valeur aura cette quille?
-
13. Est-ce que les quilles inclinées, qui sont visiblement soutenues par d'autres quilles, comptées comme des quilles tombées?
- a) En présence d'un requilleur à cordes?
-
- b) En présence d'un requilleur à chute libre?
-
14. Les quilles renversées par une boule qui a rebondi sur le coussin arrière sont-elles comptabilisées au pointage comme des quilles renversées?
-
15. Que se passe-t-il lorsqu'un joueur lance sa boule et qu'ensuite on s'aperçoit qu'une ou plusieurs quilles manquent au quillier?
-
16. Les quilles renversées par une autre quille qui a rebondi sur le coussin arrière sont-elles comptabilisées au pointage comme des quilles renversées?
-
17. En présence d'un requilleur à cordes, les quilles inclinées qui sont visiblement retenues par la corde sont-elles comptabilisées au pointage comme des quilles renversées?
-
18. Est-il possible d'avoir un pointage net de moins de zéro pour une partie?
-

19. Un quilleur lance une boule réglementaire et après avoir lancé la boule, il s'aperçoit que les quilles sont mal disposées. Que peut alors faire le quilleur?
-
20. Que se passe-t-il si un joueur joue hors-tour ou sur la mauvaise piste?
-
21. Après que la première boule ait été lancée, une quille de coin demeure et le bouton de réinitialisation est pressé par erreur. Quelle est la règle qui s'applique si un joueur tente la réserve avec un plein quillier et que :
- a) Il renverse la quille No 3 adjacente en même que la quille No 2 désirée.
-
- b) Il frappe la quille No 3 adjacente en même temps que la quille de coin mais la quille No 3 ne tombe pas.
-
22. Quelle est la pénalité pour avoir modifié une moyenne afin d'obtenir un handicap plus grand pour lors d'un tournoi?
-
23. Lorsque des joueurs d'équipes opposées attendent tous deux que le joueur de la piste opposée joue le premier et refuse de jouer, comment résout-on le problème?
-
24. Un quilleur obtient un abat au sixième carreau et une réserve au septième carreau. Juste avant de jouer son huitième carreau, le quilleur en question s'aperçoit que le marqueur officiel a seulement inscrit 20 points pour l'abat du sixième carreau. Le pointage peut-il être modifié?
-
25. Lors d'un tournoi, un stylo tombe de la poche d'un joueur et tombe de l'autre côté de la ligne de faute alors qu'il lance sa boule. Y a-t-il faute?
-
26. Lors d'un tournoi, un joueur a lancé sa première boule. Il ramasse une deuxième boule du boulier pour son deuxième lancer mais il s'étire de l'autre côté de la ligne de faute pour retirer une mousse de l'allée avant de lancer sa boule. Y a-t-il faute?
-

27. Pendant la compétition, un joueur vient tout juste de lancer sa 5ième quille-maîtresse de suite. En revenant, il donne un coup de pied sur le boulier assez puissant pour faire tomber plusieurs boules au plancher. Quelles mesures l'officiel du tournoi doit-il appliquer?
-
28. Un quilleur a trouvé un ensemble de boules de salle qui lui va. Lui est-il permis d'apporter les boules avec lui lorsqu'il change d'allée?
-
29. Un quilleur utilise un ensemble de boules personnelles pendant une compétition et celles-ci n'ont pas de marques d'identification personnelles. Peuvent-elles être retirées de l'allée lorsque la partie est complétée?
-



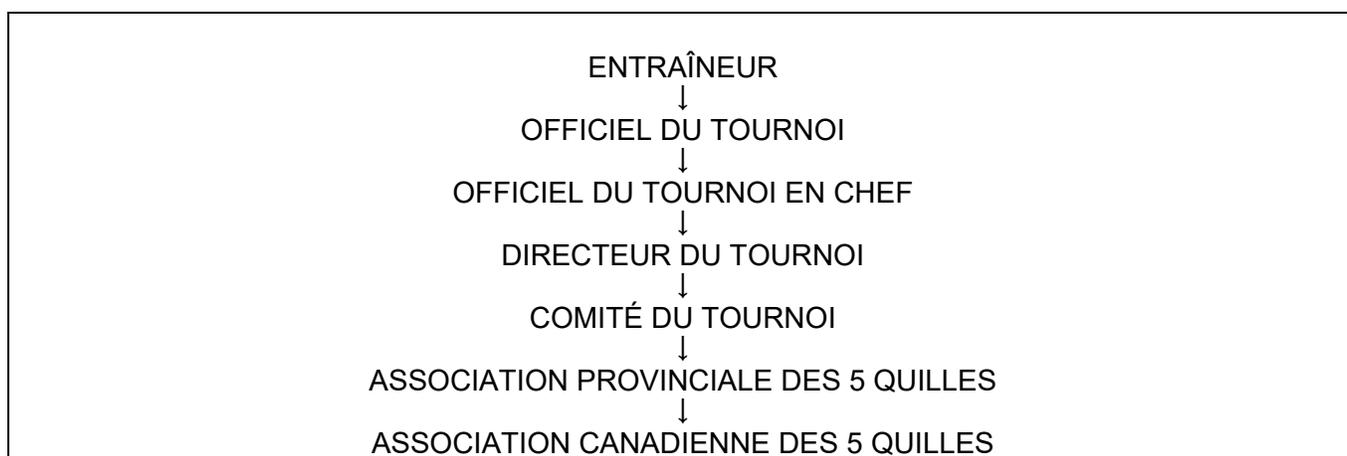
5.4 Procédure pour les plaintes et les contestations

“Régler les contestations ou les plaintes selon la procédure officielle.”

L'officiel du tournoi contribue grandement au règlement des conflits au sujet d'un incident arrivé pendant le jeu. S'il connaît le règlement et peut l'expliquer, le conflit dépasse rarement l'aire de jeu.

Dans certains cas, le conflit soulevé ne peut toutefois pas être réglé, ou même jugé, par l'officiel du tournoi. Ce dernier doit donc connaître la procédure concernant le règlement des contestations et des plaintes.

Le tableau suivant illustre la “hiérarchie décisionnelle” dans le cas des conflits :

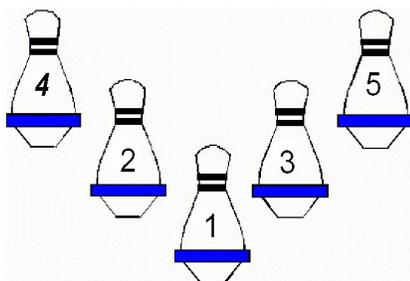


Voici la procédure de base dans le cas d'un incident :

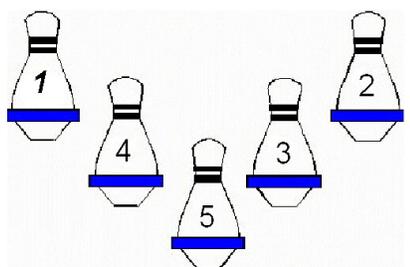
- Étape 1) Le quilleur signale l'incident à son entraîneur. Ce dernier consulte le marqueur afin d'éclaircir la situation et/ou demande le jugement officiel du juge de jeu.
- Étape 2) Le juge de jeu évalue la situation et prononce un jugement en se basant sur le règlement officiel et sur toute règle spécifique du tournoi. Si le jugement convient aux deux entraîneurs (et aux quilleurs), le jeu reprend.
- Étape 3) Si les parties n'approuvent pas le jugement, ou si le juge de jeu ne peut se prononcer, la décision relève du juge de jeu en chef. Ce dernier évalue la situation et rend son jugement. Si cette décision convient aux deux parties, le jeu reprend.
- Étape 4) Si le jugement ne convient pas aux entraîneurs et/ou aux quilleurs, ces derniers peuvent adresser un appel au directeur du tournoi. Toutefois, afin de ne pas prolonger davantage le retard dans l'attente d'une décision, le juge de jeu en chef demande au(x) quilleur(s) impliqué(s) dans le conflit de lancer une boule "supplémentaire" en remplacement de celle qui a initié le conflit.
- Étape 5) On enregistre le résultat de la boule initiale ainsi que celui de la boule supplémentaire jusqu'à ce que les deux parties concernées approuvent une décision ou que l'Association provinciale des 5 quilles rende son jugement écrit au sujet de l'appel.
- Étape 6) Le directeur du tournoi consulte le comité du tournoi afin d'évaluer la situation et de prendre une décision. Si cette décision ne convient pas aux parties concernées, celles-ci doivent adresser un appel ÉCRIT au directeur du tournoi, qui demandera le jugement de l'Association provinciale des 5 quilles.
- Étape 7) L'association provinciale des 5 quilles fera parvenir son jugement sur le conflit au directeur du tournoi et aux quilleurs concernés. Le directeur de tournoi ajuste alors le pointage en conséquence.
- Étape 8) S'il s'avère que la décision de l'association provincial est insatisfaisante aux parties en cause, il existe un dernier recours. Ils peuvent adresser un appel écrit à l'Association canadienne des 5 quilles qui étudiera le cas et rendra un jugement "final".

La plupart du temps, les conflits n'exigent pas de jugement au-delà de celui d'officiel du tournoi. Seules des circonstances atténuantes peuvent nécessiter un appel. Un officiel du tournoi avisé notera les faits concernant le conflit et l'appel à titre de renseignements personnels et afin d'en faire part aux responsables d'instance plus élevée, pour aider lors de leur décision.

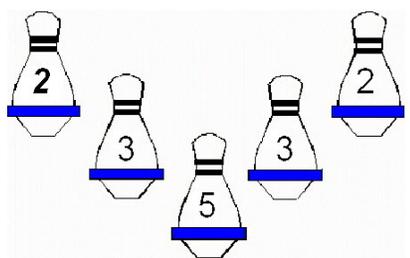
5.5.1 Historique de l'inscription du pointage aux 5 quilles



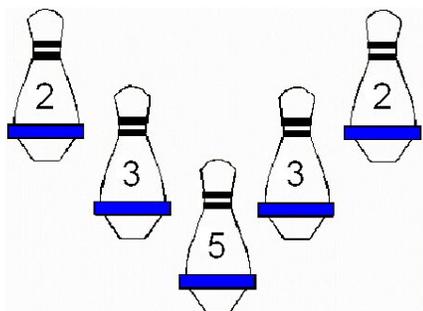
- ▶ Thomas F. (Tommy) Ryan inventa le sport en 1909. Il numérotait les quilles (de gauche à droite) 4-2-1-3-5 et déclara que la quille d'extrême gauche (n° 4) prendrait le nom de **QUILLE-COMPTEUSE**.



- ▶ L'ouest du Canada adopte le système 1-4-5-3-2 (avec la quille du coin gauche déclaré comme quille-compteuse en 1936).



- ▶ Le nouveau système de comptage national de 2-3-5-3-2 avec quille-compteuse (quille du coin gauche) fut accepté par le Congrès National des Quilles (CBC) et l'Association des 5 quilles de l'Ouest canadien (WCFPBA) en 1952.



- ▶ Le système actuel de 2-3-5-3-2 sans quille-compteuse a été adopté par le CBC en 1967 et par la WCFPBA en 1972.

Pour le pointage et les symboles, voir Section C du Livre des règlements officiels de l'AC5Q.

5.5.2 EXEMPLE DE MARQUAGE

Voici un exemple de la méthode officielle pour marquer les points d'une partie de 5 quilles.

PREMIER CARREAU

AU PREMIER LANCER, seule la QUILLE-MAÎTRESSE tombe. On inscrit le symbole "HP" dans la première case du premier carreau.

NOM	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
	HP										

AU DEUXIÈME LANCER, la boule renverse les quilles de gauche n° 3 et n° 2. On inscrit la valeur totale ou le "compte" de 5 points dans la deuxième case du premier carreau.

NOM	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
	HP	5									

AU TROISIÈME LANCER, la boule ne renverse aucune quille mais reste sur la piste jusqu'au bout (ne tombe pas dans le dalot). On inscrit le symbole lancer raté "-" dans la troisième case du premier carreau.

NOM	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
	HP	5	-								

On additionne alors les résultats des cases (en se souvenant des valeurs des symboles) et on inscrit la marque de la partie en cours de 10 dans la case de marque du premier carreau.

NOM	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
	HP	5	-								
		10									

DEUXIÈME CARREAU

AU PREMIER LANCER, toutes les quilles tombent sauf la **QUILLE DU COIN DROIT** (n° 2). On inscrit le symbole de la quille du coin droit "R" dans la première case du deuxième carreau.

NAME	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
	HP	5	-	R							
	10										

AU DEUXIÈME LANCER, la quille du coin droit tombe. Le quilleur a réussi une **RÉSERVE** et on inscrit le symbole " / " dans la deuxième case du deuxième carreau.

NAME	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
	HP	5	-	R	/						
	10										

La marque de la partie en cours du deuxième carreau reste en suspens jusqu'à ce que le quilleur lance la première boule du troisième carreau, car la réserve vaut 15 points plus le résultat du premier lancer du carreau suivant.

TROISIÈME CARREAU

AU PREMIER LANCER, toutes les quilles tombent sauf **LES 2 QUILLES DE COIN**. Cette situation s'appelle un **as** et on inscrit la lettre "A" dans la première case du troisième carreau.

NAME	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
	HP	5	-	R	/	A					
	10										

On inscrit aussi la valeur de l'as dans la troisième case du deuxième carreau, ce qui donne à la réserve une valeur de 26 points (15 points plus les points supplémentaires acquis lors du premier lancer du troisième carreau). On peut maintenant inscrire la marque de la partie en course de 36 dans la case de marque du deuxième carreau. Ce résultat est la somme de la marque de la partie en cours du premier carreau (10) et du compte total du deuxième carreau (26).

NAME	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
	HP	5	-	R	/	11	A				
	10		36								

AU DEUXIÈME LANCER, la quille du coin gauche (n° 2) tombe. On inscrit le compte de 2 points dans la deuxième case du troisième carreau.

NAME	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		TOTAL
	HP	5	-	R	/	11	A	2													
	10		36																		

AU TROISIÈME LANCER, la boule tombe dans le dalot de droite sans renverser une quille. On inscrit le symbole de la BOULE HORS-LIMITES "-" dans la troisième case du troisième carreau.

NOM	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		TOTAL
	HP	5	-	R	/	11	A	2	-												
	10		36																		

La somme des résultats des trois cases donne 13 points, que l'on additionne à la marque de la partie en cours 36 (du deuxième carreau) pour obtenir une marque de la partie en cours de 49 pour le troisième carreau. On inscrit ce nombre dans la case de marque de ce carreau.

NOM	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		TOTAL
	HP	5	-	R	/	11	A	2	-												
	10		36		49																

QUATRIÈME CARREAU

AU PREMIER LANCER, toutes les quilles tombent sauf LA QUILLE DU COIN GAUCHE (n° 2). On inscrit le symbole de la quille du coin gauche, "L", dans la première case du quatrième carreau.

NOM	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		TOTAL
	HP	5	-	R	/	11	A	2	-	L											
	10		36		49																

AU DEUXIÈME LANCER, la boule a manqué la quille mais n'est pas tombée dans le dalot. On inscrit le symbole "-" (lancer raté) dans la deuxième case du quatrième carreau.

NOM	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		TOTAL
	HP	5	-	R	/	11	A	2	-	L	-										
	10		36		49																

AU TROISIÈME LANCER, la même chose se produit. On inscrit un autre “-” dans la troisième case du quatrième carreau.

NOM	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		TOTAL
	HP	5	-	R	/	11	A	2	-	L	-	-									
	10		36		49																

La somme des trois cases du quatrième carreau donne un compte total de 13 points et une marque de la partie en cours de 62. On inscrit ce nombre dans la case de marque du quatrième carreau.

NOM	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		TOTAL
	HP	5	-	R	/	11	A	2	-	L	-	-									
	10		36		49		62														

CINQUIÈME CARREAU

AU PREMIER LANCER, la boule manque la quille-maîtresse mais renverse LES QUILLES DE DROITE N° 3 ET N° 2. Au lieu d’un symbole, on inscrit le chiffre “5” (la valeur des deux quilles tombées) dans la première case du cinquième carreau.

NOM	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		TOTAL
	HP	5	-	R	/	11	A	2	-	L	-	-	5								
	10		36		49		62														

AU DEUXIÈME LANCER, toutes les quilles tombent, de sorte qu’on inscrit le symbole réserve, “/”, dans la deuxième case du cinquième carreau. Encore une fois, la marque de la partie en cours de ce carreau reste en suspens jusqu’au premier lancer du carreau suivant.

NOM	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		TOTAL
	HP	5	-	R	/	11	A	2	-	L	-	-	5	/							
	10		36		49		62														

SIXIÈME CARREAU

AU PREMIER LANCER, toutes les quilles tombent. Cette situation, appelée un ABAT, est indiquée sur la feuille de marque par le symbole “X” dans la première case du sixième carreau.

NOM	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		TOTAL
	HP	5	-	R	/	11	A	2	-	L	-	-	5	/	X						
	10		36		49		62														

On peut maintenant inscrire le compte de la réserve du cinquième carreau. Une réserve vaut 15 points plus la valeur du premier lancer du carreau suivant. Dans l’exemple, l’abat réussi au sixième carreau donne 15 points

supplémentaire à la réserve. Sur la feuille de marquage, on inscrit le nombre 15 dans la troisième case du cinquième carreau, de sorte que le compte total de ce carreau est de 30 points (15 points pour la réserve + 15 points pour l'abat). Ce résultat s'ajoute à la marque de la partie en cours de 62 (du quatrième carreau) pour donner une nouvelle marque de la partie en cours de 92 points pour le cinquième carreau. Ce nombre est inscrit dans la case de marque de ce carreau.

NOM	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		TOTAL	
	HP	5	-	R	/	11	A	2	-	L	-	-	5	/	15	X						
	10		36		49		62		92													

La marque de la partie en cours du sixième carreau reste en suspens, car l'abat vaut 15 points plus la valeur des quilles renversées lors des deux lancers suivants.

SEPTIÈME CARREAU

AU PREMIER LANCER, le quilleur réussit un autre abat, ce qui lui donne deux abats consécutifs (un au sixième carreau et un autre au septième). On appelle cette situation un DOUBLE. On inscrit d'abord le symbole de l'abat, "X", dans la première case du septième carreau. Puis, on écrit le premier des deux comptes supplémentaires accordés après un abat, soit 15 points, dans la deuxième case du sixième carreau.

NOM	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		TOTAL	
	HP	5	-	R	/	11	A	2	-	L	-	-	5	/	15	X	15	X				
	10		36		49		62		92													

HUITIÈME CARREAU

AU PREMIER LANCER, le quilleur réussit encore un abat, dont le symbole est inscrit dans la première case du huitième carreau. Trois abats consécutifs donnent un résultat appelé un TRIPLE.

NOM	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		TOTAL	
	HP	5	-	R	/	11	A	2	-	L	-	-	5	/	15	X	15	X				
	10		36		49		62		92													

L'abat réussi au huitième carreau correspond au deuxième compte supplémentaire accordé au sixième carreau. On inscrit donc le nombre 15 dans la troisième case du sixième carreau.

NOM	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		TOTAL	
	HP	5	-	R	/	11	A	2	-	L	-	-	5	/	15	X	15	15	X			
	10		36		49		62		92													

On peut maintenant calculer le compte total du sixième carreau en additionnant les résultats. La première case contient un symbole d'abat vaut 15 points, tandis que la deuxième et la troisième contiennent chacune une valeur de 15 points. Le compte total du sixième carreau est donc de 45 points. En additionnant ce résultat à la marque de la partie en cours de 92 (du cinquième carreau), on obtient une nouvelle marque de 137 pour les six premiers carreaux.

AU DEUXIÈME LANCER, la boule renverse les quilles de droite n° 3 et n° 2 mais le quilleur dépasse la LIGNE DE FAUTE. Il faut d'abord inscrire le compte du lancer (5 points) dans la deuxième case du neuvième carreau.

NOM	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		TOTAL													
	HP	5	-	R	/	11	A	2	-	L	-	-	5	/	15	∖	15	15	∖	15	8	∖	8	HS	5									
	10		36		49		62		92		137		175																					

IL FAUT AUSSI NOTER LA FAUTE! Inscrire le symbole "F" juste en-dessous de la deuxième case du neuvième carreau et aussi dans le coin supérieur droit de la COLONNE DU TOTAL (la colonne à l'extrême droite de la feuille). Ce symbole fournit deux renseignements. D'abord que la faute a été commise lors du deuxième lancer du neuvième carreau et ensuite qu'il faut déduire 15 points de la marque finale du quilleur à la fin de la partie.

NOM	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		TOTAL													
	HP	5	-	R	/	11	A	2	-	L	-	-	5	/	15	∖	15	15	∖	15	8	∖	8	HS	5									F
	10		36		49		62		92		137		175				F																	

Le résultat du deuxième lancer du neuvième carreau (5 points) correspond aussi au deuxième compte supplémentaire pour l'abat réussi au huitième carreau. Inscrire cette valeur dans la troisième case du huitième carreau et calculer le compte total: 15 points (pour l'abat) + 8 points (pour le premier compte supplémentaire) + 5 points (pour le deuxième compte supplémentaire = 28 points. Cette somme s'ajoute à la marque de la partie en course du septième carreau et donne une nouvelle marque de 203 au huitième carreau.

NOM	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		TOTAL													
	HP	5	-	R	/	11	A	2	-	L	-	-	5	/	15	∖	15	15	∖	15	8	∖	8	5	HS	5								F
	10		36		49		62		92		137		175		203		F																	

AU TROISIÈME LANCER, la quille du coin gauche tombe, de sorte qu'on inscrit 2 points dans la troisième case du neuvième carreau. Étant donné que le quilleur n'a pas réussi d'abat ni de réserve dans ce carreau, on peut additionner les trois cases (8 + 5 + 2 = 15) et ajouter ce compte total à la marque de la partie en cours du huitième carreau (203), ce qui donne une nouvelle marque de 218 dans la case de marque du neuvième carreau.

NOM	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		TOTAL													
	HP	5	-	R	/	11	A	2	-	L	-	-	5	/	15	∖	15	15	∖	15	8	∖	8	5	HS	5	2							F
	10		36		49		62		92		137		175		203		F		218															

DIXIÈME CARREAU

AU PREMIER LANCER, LA QUILLE-MAÎTRESSE ET LES QUILLES DE DROITE N° 3 ET N° 2 tombent. On indique ce résultat, appelé BRIS DE CÔTÉ, par le symbole "C/O" dans la première case du dixième carreau.

NAME	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		TOTAL													
	HP	5	-	R	/	11	A	2	-	L	-	-	5	/	15	∖	15	15	∖	15	8	∖	8	5	HS	5	2	C/O						F
	10		36		49		62		92		137		175		203		F		218															

AU DEUXIÈME LANCER, les deux quilles restantes tombent, ce qui signifie une réserve. On inscrit le symbole "F" dans la deuxième case du dixième carreau.

NAME	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		TOTAL											
	HP	5	-	R	/	11	A	2	-	L	-	-	5	/	15	↘	15	15	↘	15	8	↘	8	5	HS	5	2	C/O	/			
	10		36		49		62		92		137		175		203		218 ^F															

Bien que le quilleur ait réussi une réserve, la partie n'est pas finie car la réserve vaut 15 points plus le résultat du lancer suivant. IL FAUT TOUJOURS LANCER TROIS BOULES AU DIXIÈME CARREAU! Cela permet de compléter les comptes des abats ou des réserves réussis au dernier carreau.

AU TROISIÈME LANCER, seule la quille de droite n° 3 tombe. On inscrit le chiffre 3 dans la troisième case du dixième carreau.

NAME	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10			TOTAL												
	HP	5	-	R	/	11	A	2	-	L	-	-	5	/	15	↘	15	15	↘	15	8	↘	8	5	HS	5	2	C/O	/	3				
	10		36		49		62		92		137		175		203		218 ^F																	

On calcule ensuite le compte total de ce carreau en additionnant les trois cases. ATTENTION! TOUS LES RÉSULTATS PRÉCÉDANT UNE RÉSERVE DANS UN CARREAU NE COMPTENT PAS. Ainsi, le compte total du dixième carreau est 18 points (15 points pour la réserve + 3 points pour le compte supplémentaire au troisième lancer). Ajouter ces 18 points à la marque de la partie en cours du neuvième carreau et inscrire le total (236) dans la case de marque du dixième carreau.

NAME	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10			TOTAL												
	HP	5	-	R	/	11	A	2	-	L	-	-	5	/	15	↘	15	15	↘	15	8	↘	8	5	HS	5	2	C/O	/	3				
	10		36		49		62		92		137		175		203		218 ^F		236															

CE RÉSULTAT N'EST PAS FINAL!

Pour chaque faute commise pendant la partie, on déduit 15 points du résultat final du quilleur. Dans l'exemple, une seule faute a été commise (au neuvième carreau), de sorte qu'on soustrait 15 points de la marque de la partie en cours, soit 236. On inscrit ensuite la MARQUE FINALE (236 - 15 = 221) dans la COLONNE DU TOTAL située à l'extrême droite de la feuille de marquage.

NAME	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10			TOTAL												
	HP	5	-	R	/	11	A	2	-	L	-	-	5	/	15	↘	15	15	↘	15	8	↘	8	5	HS	5	2	C/O	/	3				
	10		36		49		62		92		137		175		203		218 ^F		236														221	

LA MARQUE FINALE DU QUILLEUR EST 221!

5.5.3 Exercices à faire en classe

Dans la feuille de marquage fournie au bas de la page, inscrire le pointage pour la partie décrite ci-bas. Utilisez les symboles tel que recommandé à la Section 5.5.2

- 1er CARREAU : Boule 1 renverse les quilles no 3 et no 2 de gauche.
Boule 2 renverse la quille-maîtresse.
Boule 3 renverse la quille no 3 de droite.
- 2e CARREAU : Boule 1 renverse les quilles no 3 et no 2 de droite.
Boule 2 renverse le reste des quilles.
- 3e CARREAU : Boule 1 renverse toutes les quilles sauf la quille no 2 de gauche.
Boule 2 renverse la quille no 2 de gauche.
- 4e CARREAU : Boule 1 renverse toutes les quilles.
- 5e CARREAU : Boule 1 renverse la quille no 5 et les deux quilles no 3.
Boule 2 renverse la quille no 2 de droite.
Boule 3 ne renverse aucune quille. Le joueur traverse la ligne de faute.
- 6e CARREAU : Boule 1 renverse la quille no 5 et les quilles no 3 et no 2 de droite.
Boule 2 renverse les quilles no 3 et no 2 de gauche
- 7e CARREAU : Boule 1 renverse les quilles no 3 et no2 de gauche mais le joueur commet une faute
Boule 2 renverse la quille no 5.
Boule 3 ne renverse aucune quille mais le joueur commet une autre faute.
- 8e CARREAU : Boule 1 renverse toutes les quilles.
- 9e CARREAU : Boule 1 renverse toutes les quilles.
- 10e CARREAU : Boule 1 renverse toutes les quilles.
Boule 2 renverse la quille no 5
Boule 3 renverse la quille no 3 de droite.

NOM	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL

5.6 Formats de tournoi

“Connaître les divers formats de tournoi du jeu des 5 quilles.”

L'une des tâches d'officiel du tournoi consiste à présider divers tournois où la façon de déterminer les gagnants varie. Certains tournois tiennent compte seulement du nombre de quilles renversées, d'autres comptent les quilles abattues plus les handicaps, d'autres encore utilisent un système de jeu "en pair" (basé sur le nombre de quilles renversées) et d'autres enfin se servent du système de marquage selon la moyenne.

En tant qu'officiel du tournoi, vous devez répondre aux questions des entraîneurs et de quilleurs concernant ces systèmes de marque. Une connaissance générale des divers types de tournoi vous servira donc dans vos fonctions.

Une description générale de chaque type de tournoi du jeu des 5 quilles figure à l'annexe A du présent manuel. On recommande de bien lire cette annexe afin de se familiariser avec les divers systèmes.

5.7 Conduite et pénalisations

"Une des situations les plus difficiles à laquelle doit faire face un Officiel du tournoi."

En tant qu'officiel du tournoi, vous pourriez avoir à faire face à une situation où un quilleur exhibe un comportement jugé déloyale. À la section C, règle 5, le livre des règlements fournit quelques définitions de conduite déloyale mais il est important de se rappeler qu'il ne s'agit pas d'une liste exhaustive et qu'il semble toujours y avoir « autre chose » qui survient. Dans ce cas, il est crucial de demeurer objectif et impartial et finalement d'émettre un jugement sur les bonnes mesures à prendre en se servant des règles établies par l'A.C.5.Q en référence.

Voici quelques exemples de conduite déloyale :

- Utiliser la boule pour se défouler en la faisant rebondir ou en la frappant sur les autres boules du boulier.
- Lancer la boule de très haut d'un mouvement par en-dessous ou par en-dessus.
- Parler fort et injurier.
- Se servir d'une portion de ses membres pour exprimer de l'émotion, par exemple: donner des coups de pieds sur le boulier ou autre équipement de la salle; lancer des meubles ou autre équipement de la salle; frapper les murs, les poteaux, etc.
- Il est interdit aux quilleurs d'utiliser les boules de quilles personnelles d'un autre quilleur sans la permission de celui-ci.
- Les participants ne doivent pas démontrer de comportements abusifs envers les officiels pendant les événements. Le comportement abusif se définit comme mais sans être limité à :
 1. Être irrespectueux envers un officiel
 2. Usage de langage grossier en s'adressant à un officiel
 3. Parler fort ou être agressif en s'adressant à un officiel
 4. Utilisation de tactiques d'intimidation

PÉNALITÉ pour 1^{ière} infraction : La ligue ou l'officiel de tournoi doit donner un avertissement VERBAL au participant fautif lui indiquant qu'il sera retiré du reste de la compétition si l'utilisation de comportement abusif continue.

PÉNALITÉ pour 2^{ième} infraction : La ligue ou l'officiel de tournoi doit remettre un avertissement ÉCRIT au participant fautif lui indiquant qu'il sera retiré du reste de la compétition si l'utilisation de comportement abusif continue.

PÉNALITÉ pour 3^{ième} infraction: Retrait du participant de la compétition. Les quilleurs doivent calculer leur pointage jusqu'à et incluant la boule du carreau où le quilleur a été retiré. Le président de la ligue ou le directeur de tournoi devra rapporter le participant, par écrit, à l'association provinciale et il devra être inscrit comme ayant une première infraction à son dossier par l'Association des participants de cinq quilles.

RÉCIDIVISTES : Les participants qui ont été signalés à l'association provinciale à deux occasions distinctes ou plus seront passibles de suspension de leur statut de membre.

5.7.1 Utilisation de l'alcool

Le Livre des règlements fournit une ligne directrice en ce qui a trait à l'usage de drogues et d'alcool pendant les événements. L'interprétation du terme " Sous l'influence" est comme suit :

Tout quilleur qui devient intoxiqué au point de devenir désagréable et abusif envers les officiels du tournoi, les autres quilleurs ou les employés de la salle de quilles ou l'équipement.

Si une situation de ce genre se produit, les officiels doivent utiliser leur bon jugement pour tenter de remédier au problème. Soyez avisé que la politique de disqualification s'applique toujours. Par contre, les propriétaires ont aussi des droits et peuvent prendre une décision en ce qui a trait au dénouement de la situation en regard du quilleur problématique dans leur salle de quilles.

5.8

Gérer les spectateurs et les médias

“Être capable de faire régner l’ordre lors d’interruptions initiées par le public.”

Le public d’un tournoi comprend à la fois les joueurs et les non-joueurs. Il se compose des quilleurs, des entraîneurs, des officiels, des parents, des spectateurs, des journalistes et des quilleurs qui ne participent pas à l’épreuve en cours.

L’officiel du tournoi doit définir clairement les limites de l’enceinte des quilleurs et de l’aire de jeu et, si nécessaire, doit informer les joueurs de ces limites. De plus, il doit empêcher toute personne non autorisée de pénétrer à l’intérieur des limites ou de nuire aux quilleurs.

Il faut apporter une considération spéciale aux relations avec les journalistes. Il importe de contrôler leurs mouvements et d’informer les quilleurs de leurs intentions. Naturellement, il faut éviter toute situation qui risque de ralentir ou d’interrompre le jeu sans raison, tout en tenant compte de la contribution importante des médias tout en empêchant les interruptions inutiles. Il peut par exemple demander aux deux équipes de jouer un cadre fictif à l’intention des journalistes. Cela ne prend que quelques minutes et permet aux journalistes de prendre des photos sans pour autant déranger l’horaire du tournoi.

5.9 Gestion de l'horaire du tournoi

“Comprendre les limites temporelles d'un tournoi et adapter le rythme du jeu à l'horaire.”

L'officiel du tournoi doit être parfaitement au courant de l'horaire du tournoi et s'assurer que le rythme se maintient et correspond à l'horaire.

Par exemple, une équipe de cinq quilleurs de haut calibre termine une partie en une (1) heure, ou cinq (5) parties en cinq (5) heures. Si l'équipe compte un joueur de plus ou de moins, on ajoute ou soustrait quinze (15) minutes par partie. Il faut allouer plus de temps si des équipes spéciales telles celles du C.J.Q., du Club des quilleurs de l'âge d'or ou une équipe de faible calibre participent au tournoi.

L'officiel du tournoi doit aussi repérer les quilleurs lents et ordonner au besoin l'accélération du jeu. Lors des tournois par équipes, il adresse cette demande avec tact à l'entraîneur ou au capitaine de l'équipe.

Une autre de ses tâches consiste à déplacer les quilleurs (à la fin d'une partie) d'une allée à l'autre et de donner le signal de début de la partie suivante. Rappelez-vous que le tournoi avance toujours au rythme de la plus lente équipe. L'officiel du tournoi doit s'assurer que les concurrents jouent à un rythme réaliste.

Lors de la sélection des allées, essayez de toujours conserver deux allées libres. On ne sait jamais quand une machine à requiller brisera. On perd alors un temps précieux à attendre les réparations si aucune autre piste n'est libre.

5.10 Travailler en collaboration avec le propriétaire

“Travailler en collaboration avec le propriétaire et le personnel de la salle de quilles.”

Le propriétaire de la salle quilles devient partie intégrante de toute épreuve de quilles, car tous les tournois et les parties de ligue ont lieu dans son établissement.

La salle de quilles, ainsi que tous les accessoires et les installations, appartiennent au propriétaire. Les quilleurs et les organisateurs de tournois ne font que louer les allées. Le propriétaire a investi beaucoup de temps et d'argent dans la construction d'installations modernes afin de permettre aux quilleurs de mieux apprécier leur passe-temps favori. Les officiels des tournois de quilles doivent faire tout leur possible pour protéger ces biens.

L'officiel du tournoi peut aider le propriétaire à protéger ses installations en s'acquittant des tâches suivantes:

- ⇒ empêcher les quilleurs de loper continuellement des boules,
- ⇒ s'assurer que les quilles renversées sont enlevées,
- ⇒ empêcher toute autre mauvaise utilisation des accessoires ou des installations.

Le propriétaire remarquera ces gestes et redoublera de bienveillance.

Le succès d'un tournoi dépend en grande partie de la collaboration du propriétaire avant, pendant et après la compétition. Ses précieuses ressources doivent servir le plus possible. Il dispose d'une installation de sonorisation et connaît des marqueurs, des requilleurs et des personnes-clés dans les médias, en plus d'avoir une bonne connaissance des accessoires et du jeu des 5 quilles en général. Il s'agit d'exploiter ces qualités, non de les ignorer.

Il importe d'exprimer sa reconnaissance au propriétaire pour sa contribution au tournoi. Que ce soit sous forme d'une présentation au début du tournoi, d'une participation à la remise des prix, d'une invitation au banquet ou d'un simple merci à la fin du tournoi, il ne faut pas oublier de remercier le propriétaire et son personnel. Cela vous permettra d'organiser plus facilement le prochain tournoi dans cette salle.

5.11 Image

“Adapter sa tenue et son attitude à sa fonction.”

L'officiel du tournoi fait partie de la direction du tournoi. Il représente une partie de la compétition. S'il ne paraît pas bien, les quilleurs, les entraîneurs, les spectateurs, les journalistes et le personnel de la salle de quilles ne pourront respecter son rôle et le tournoi en général.

L'apparence et la première impression peuvent créer ou détruire l'image que l'on désire projeter. Même l'officiel le plus chevronné et le mieux préparé peut projeter une mauvaise image et perdre ainsi le respect dû à sa position. L'officiel du tournoi doit inspirer la considération de tout le public. Ainsi, les vêtements qu'il porte déterminent la première impression qu'il donne. En portant une tenue spéciale, telle que l'uniforme de l'Association des maître-quilleurs, qui se compose d'un chandail de quilles, de pantalons (ou d'une jupe) et de souliers de quilles, il aura davantage l'air d'un officiel du tournoi.

L'attitude et la bienséance jouent aussi un rôle important dans le comportement d'un officiel du tournoi. Il doit prendre ses fonctions au sérieux. En montrant son expérience, son assurance (et non sa suffisance) et ses qualités professionnelles, il projettera une image positive tant envers les concurrents que les spectateurs. Son sang-froid et son tempérament font aussi partie de l'image que le public se forme. Rappelez-vous que même si l'officiel du tournoi peut exercer une certaine autorité, il n'est pas "DIEU". Voici une bonne devise : "Brillez par votre présence et non par votre suffisance".

5.12

Bien se placer dans la salle de quilles

“Comprendre l’importance de bien se placer dans la salle de quilles.”

L’officiel du tournoi doit être pleinement conscient de l’importance de bien se placer dans la salle de quilles, selon la compétition. Il doit toujours demeurer bien visible et éviter de nuire au jeu inutilement.

Idéalement, l’officiel du tournoi/juge de jeu trouve un endroit de la salle pour en faire son poste proéminent et permanent.

Les quilleurs, les entraîneurs, les marqueurs et tous les autres officiels pourront ainsi le trouver rapidement au besoin. Ce poste doit permettre au juge de jeu/officiel du tournoi de voir entièrement l’aire de jeu et l’enceinte des quilleurs. Aucun poteau ni rideau ne doit l’empêcher de voir l’aire de jeu. En voyant bien, il pourra voir les problèmes au moment où ils se présentent et les régler sans retarder le jeu.

Pour que chaque juge de jeu/officiel du tournoi jouisse d’une vision claire et non obstruée de l’aire de jeu, on conseille qu’il s’en trouve un à toutes les six (6) allées (en dépit des dispositions concernant les poteaux, le nombre de joueurs par allée, le type de tournoi, etc.).

Si d’autres fonctions vous appellent loin de votre poste, faites-vous remplacer par un autre juge de jeu/officiel du tournoi. Ne quittez jamais votre poste longtemps.

Finalement, on doit vous présenter formellement pendant les cérémonies d’ouverture du tournoi afin que tous les concurrents sachent qui vous êtes. Assurez-vous aussi de faire connaître tous vos assistants.

5.13

Liste de contrôle

“Comprendre l’importance d’utiliser une liste de contrôle à bon escient.”

Nous avons déjà mentionné qu’un officiel du tournoi chevronné et bien préparé pouvait mieux s’acquitter de ses tâches. Il peut toutefois être bien organisé et oublier quand même certaines choses. C’est ici qu’entre en jeu la liste de contrôle.

Une liste de contrôle de tournoi sert deux objectifs :

- 1) Elle sert de preuve écrite que toutes les tâches ont été ou seront effectuées.
- 2) Elle procure à l’officiel du tournoi l’assurance qu’il s’est occupé de tout et qu’il peut porter toute son attention au jeu.

En planifiant et pensant bien chaque chose et en consultant les bonnes personnes, l’officiel du tournoi pourra préparer une liste de contrôle pour chaque tournoi où il devra travailler.

La préparation de cette liste exige une réflexion attentive sur les fonctions et les responsabilités de l’officiel du tournoi lors d’un tournoi. Classifier ces tâches en trois (3) catégories facilitera la préparation.

1. Choses à faire AVANT la compétition.
2. Choses à faire PENDANT la compétition.
3. Choses à faire APRÈS la compétition.

1. AVANT LE TOURNOI

- Quelle est la hiérarchie décisionnelle?
- Comprenez-vous bien de quel type de tournoi il s’agit?
 - ◆ Par exemple, comment déclare-t-on les gagnants?
- Quel est l’horaire du tournoi?
- Existe-t-il des règles spéciales pour ce tournoi?
 - ◆ Par exemple:- la règle du 10e carreau du championnat AMCC
 - ◆ Par exemple - pas de faute si une épingle à revers tombe au-delà de la ligne de faute aux Championnats nationaux du C.J.Q.
- Avez-vous assigné à vos assistants leurs tâches, leurs allées, etc.?
- Avez-vous consulté le propriétaire ou gérant à propos de la façon de joindre les requilleurs?

- Avez-vous vérifié le matériel?
 - ◆ Par exemple: - Le dispositif de détection des fautes fonctionne-t-il?
 - ◆ Par exemple: - Quelle est le délai de descente des écrans balayeurs?

- Où se trouvent les commandes de requillage et de balayage?
 - ◆ Par exemple: - Les boules sont-elles également distribuées d'après leur grosseur?

- Avez-vous porté assistance lors de la vérification des boules de quilles personnelles?

- Où se trouvent les poteaux en relation avec la ligne de faute et est-ce une faute si on les touche?

- Les pistes d'élan sont-elles lisses et praticables?
 - ◆ Remarque: Il faut signaler tout problème à la direction de la salle de quilles afin qu'elle puisse y remédier avant le début du tournoi.

- Quelles sont les solutions de rechange dans le cas d'une défectuosité d'une piste?

- Quelles sont les limites de l'aire de jeu et celles de l'aire réservée?

- Pourrez-vous voir parfaitement le jeu?

- Avez-vous pris des dispositions concernant les juges de ligne?

- Accordez-vous une période de réchauffement?

- De quelle façon traiterez-vous les journalistes?

- Les marqueurs sont-ils en place et prêts à commencer?

- Avez-vous choisi le poste proéminent que vous occuperez pendant le tournoi?

- Êtes-vous bien vêtu et prêt?
 - ◆ Par exemple: Avez-vous les règlements en poche (bien dissimulés!)?

- Quelle procédure suivrez-vous en cas d'urgence médicale?

2. PENDANT LE TOURNOI

- Vous êtes-vous identifié comme officiel du tournoi avant le début de la première partie? Avez-vous présenté vos assistants?

- Le matériel fonctionne-t-il bien? Signalez à la direction tout problème répété.

- Assurez-vous que le tournoi se déroule selon l'horaire (réglez tout problème qui ralentit le jeu).

- Les quilleurs changent-ils de piste assez vite?

- Vos assistants ou vos marqueurs ont-ils des problèmes?
- Êtes-vous visible en tout temps?

3. **APRÈS LE TOURNOI**

- Les résultats ont-ils été affichés et rendus officiels?
- Le comité du tournoi a-t-il besoin d'aide pour conclure la compétition?
- Y a-t-il eu des contestations ou des plaintes? Reste-t-il des jugements à rendre?
- Avez-vous signalé au propriétaire ou gérant tout problème répété concernant le matériel?
- Avez-vous remercié le propriétaire et le personnel?
- Avez-vous remercié vos assistants?
- Avez-vous fait du bon travail? (Évaluez votre travail et le tournoi.)

Bien que cette liste soit détaillée, elle n'est pas complète. Certains tournois exigeront de vous d'autres tâches. C'est pourquoi il importe de préparer une liste de contrôle pour chaque tournoi auquel vous participez en tant qu'officiel du tournoi.

5.14

Réunion des entraîneurs

Pour s'assurer du bon fonctionnement du tournoi, une réunion des entraîneurs devrait avoir lieu avant le début du tournoi. Les items suivants devraient y être discutés

- Introduction du Comité du tournoi incluant le Juge en chef du jeu et tous les juges de jeu.
- Distribuer les feuilles de tirage au sort des allées et des feuilles d'allées. Passer en revue les feuilles d'allées pour s'assurer que les entraîneurs savent comment les remplir correctement. Discuter des pénalités pour les feuilles remplies incorrectement.
- Rappeler aux entraîneurs qu'ils doivent signer la feuille de leurs adversaires.
- Réviser brièvement tout règlement de salle qui ne fait pas des Règlements de l'AC5Q.
- Réviser brièvement le système de pointage à utiliser surtout lorsque des fautes doivent être déduites et comment procéder lorsque des corrections doivent être effectuées.
- Rappeler aux entraîneurs qu'aucune partie ne débute avant le signal du Juge de jeu.
- Rappeler leurs qu'une boule morte et une faute de 15 points seront imposées au premier joueur.
- Rappeler aux entraîneurs de la politique sur le bruit excessif dans le but d'obtenir un avantage déloyal (Politique sur le Code de Conduite)
- Rappeler aux entraîneurs les règlements sur le Code vestimentaire, sur le Retard du jeu et sur les boules personnalisées ainsi que les pénalités associées à chaque infraction.

5.15 Tirage au sort des allées

Le tirage au sort des allées doit être effectué par le Comité du tournoi avant leur arrivée au centre de quilles. Ceci vous permettra de préparer les tableaux de pointage et les feuilles d'allées avant le tournoi. Une copie du tirage au sort des allées doit être envoyée au propriétaire de la salle afin d'entrer les noms dans son système informatique. Ceci indiquera aux quilleurs, aux entraîneurs et aux spectateurs sur quelle allée ils débiteront.

En règle générale, les quilleurs qui jouent sur les allées paires se déplacent d'une paire d'allées vers la droite après chaque partie, et les quilleurs de gauche se déplacent d'une paire d'allée vers la gauche après chaque partie.

Chose à surveiller

- Les équipes (quilleurs) ne doivent pas jouer deux parties de suite contre un mur ou un pilier.
- S'assurer que les équipes (joueurs) sont distribués également sur chaque allée.
- Il devrait s'écouler deux parties avant qu'une équipe (quilleur) ne joue sur la même allée de départ.

5.16 Code d'éthique

Au Canada, le sport est censé contribuer à la santé physique, psychologique, sociale et spirituelle de personnes ayant des habiletés, un parcours et des intérêts variés, favoriser l'engagement sociétal et susciter un sentiment de fierté.

L'AC5Q s'attend à ce que ses officiels de tournoi respectent l'esprit du sport sûr et équitable en :

- Maintenant un lien professionnel envers les joueurs, les entraîneurs et les spectateurs.
- Étant méticuleux dans leur préparation.
- Étant à temps et bien vêtus.
- Étant reposé et alerte.
- Adhérant aux bonnes décisions malgré la désapprobation des quilleurs, entraîneurs et spectateurs.
- Respectant et assistant les autres officiels dans leur prise de décision.
- Maintenant une attitude agréable et impartiale envers tous les joueurs et les entraîneurs.
- Connaissant et en appliquant toutes les règles de salle et de tournoi de l'AC5Q.
- S'acquittant de vos tâches de façon à ne pas causer de distraction envers les joueurs ou de la partie.
- Décourageant les actes de manque d'esprit sportif.

La Loi favorisant l'activité physique et le sport stipule : « La politique du gouvernement fédéral en matière de sport repose sur des valeurs et des principes d'éthique élevés, notamment en ce qui a trait [...] au traitement respectueux et juste de chacun et à la participation pleine et entière de tous, ainsi que sur la volonté de régler les différends sportifs de façon opportune, juste, équitable et transparente. »

La Fédération des quilles du Canada et l'Association canadienne des 5 quilles a adopté le Code de conduite universel. L'acceptation de ce code est une exigence afin d'obtenir le statut Certifié en tant qu'officiel de tournoi.

6 Résumé

Le manuel et le cours visent à présenter et à explorer les diverses responsabilités qui incombent à l'officiel du tournoi.

Les expériences passées ont démontré qu'une bonne préparation et une connaissance approfondie du jeu constituent les plus grandes qualités dont a besoin l'officiel du tournoi pour bien accomplir sa tâche.

L'officiel du tournoi contribue aussi au succès de la compétition des 5 quilles. Ses décisions et ses interprétations du règlement ont un effet direct sur le résultat final d'un tournoi.

Les procédures et les objectifs recommandés dans le présent manuel constituent des éléments-clés qui garantissent que tous les futurs tournois de l'A.C.5.Q. seront organisés avec beaucoup plus de professionnalisme et d'efficacité.

Travaillez donc ensemble à faire du jeu des 5 quilles le sport préféré des canadiens!

Annexe A

Formats de tournois

1. Introduction

Tous les officiels doivent avoir une expérience pratique du processus qui permet de sélectionner un type de tournoi parmi une variété possible.

La présente annexe vise à présenter au lecteur les principaux types de tournoi. Vous devez essayer le plus possible de vous familiariser avec les diverses variantes de ces tournois. Il faut toutefois noter que ces divers types de tournoi peuvent avoir une terminologie différente d'une région du pays à une autre.

2. Niveaux de compétition

Un tournoi peut comprendre un ou plusieurs niveaux de compétition.

La plupart des tournois maison (organisé par une salle de quilles) ne comportent qu'un niveau, ce qui limite la durée de la compétition à un ou deux jours. D'autres tournois, tels ceux tenus par l'Association canadienne des 5 quilles, commencent à un niveau et progressent vers des niveaux plus avancés. Voici ces niveaux :

Niveau 1 - Ligue
Niveau 2 - Maison (Salle de quilles)
Niveau 3 - Zone
Niveau 4 - Régional
Niveau 5 - Provincial
Niveau 6 - National

3. Tournoi individuel et par équipes

Les tournois peuvent se tenir sous forme individuelle ou par équipes.

Dans les compétitions individuelles, chaque quilleur s'inscrit et joue seul. Sa performance individuelle est comparée à celle des autres joueurs dans le but de déterminer un gagnant.

Dans les compétitions par équipes, les quilleurs jouent par groupes de deux ou plus. On compare alors leur performance collective à celle des autres équipes afin de déterminer le gagnant. Il y a quatre catégories d'équipe :

Doubles	(équipes de deux)
À trois	(équipes de trois)
À quatre	(équipes de quatre)
À cinq	(équipes de cinq)

Certains tournois comptent des équipes de six ou sept joueurs (dans lesquelles on peut remplacer un joueur par un autre), mais le plus souvent on ne retient que les cinq meilleures performances.

4. Types de tournoi

Tous les tournois de jeu des 5 quilles se basent sur les quilles renversées, c'est-à-dire sur le nombre total de quilles abattues pendant la série de parties.

On détermine toujours les gagnants d'un tournoi d'après le nombre de quilles qu'ils ont renversées. Toutefois, pour rendre l'épreuve plus intéressante ou plus compétitive, on ajoute des variantes (types) au système de pointage par quilles renversées.

Tous les types de tournoi que vous rencontrerez se classent dans l'une des quatre catégories suivantes :

- Section A - Tournois par total des quilles renversées*
- Section B - Tournois par total des points*
- Section C - Tournois par élimination*
- Section D – Tournois spécialisés*

CRITÈRES DE SÉLECTION DU TYPE DE TOURNOI

Pour bien choisir le type de tournoi, il faut tenir compte des facteurs suivants :

- A. Le nombre de participants
- B. La compétition individuelle ou par équipes
- C. Le nombre de parties à jouer
- D. Le nombre d'allées disponibles
- E. Le temps alloué à la compétition
- F. Avec ou sans handicap, ou selon la moyenne
- G. Le nombre de gagnants
- H. La remise des prix

Section A – Tournois par total de quilles renversées

De tous les tournois de jeu des 5 quilles, le tournoi par total de quilles renversées est le plus populaire.

Ce type de tournoi comporte à la base trois variantes :

- 1) Total des quilles renversées (sans handicap)
- 2) Total des quilles renversées (avec handicap)
- 3) Total des quilles renversées (selon la moyenne)

Total des quilles renversées (sans handicap)

On appelle tournois par total des quilles renversées les épreuves où seule la marque du quilleur (ou de l'équipe) compte.

Le joueur ou l'équipe qui réussit à renverser le plus de quilles au total remporte le tournoi.

Par exemple :

	<u>JOUEUR 1</u>	<u>JOUEUR 2</u>	<u>JOUEUR 3</u>
Partie 1	222	251	236
Partie 2	273	256	281
Partie 3	<u>242</u>	<u>249</u>	<u>203</u>
TOTAL	737	756	720

Le joueur n° 2 remporte le tournoi car avec son total de 756 quilles renversées, il en a abattu 19 de plus que le joueur n° 1 et 36 de plus que le joueur n° 3.

Total des quilles renversées (avec handicap)

Certains autres tournois fonctionnent selon la marque du quilleur (ou de l'équipe) à laquelle on ajoute un handicap déterminé d'avance.

Les handicaps servent à égaliser la force des quilleurs (ou des équipes) de sorte que, théoriquement, tous les joueurs (ou toutes les équipes) jouent à égalité. Le handicap le plus utilisé correspond à 80% d'une moyenne de base.

Par exemple, en calculant 80% d'une moyenne de base de 225, un joueur avec 200 de moyenne aurait droit à un handicap de 20 points par partie. On obtient ce nombre en soustrayant la moyenne du quilleur (200) de la moyenne de base (225) et en multipliant le résultat (25) par 80%. Ces 20 points supplémentaires permettent à un quilleur avec 200 de moyenne de se mesurer plus équitablement à un quilleur avec 225 de moyenne.

Ainsi lors d'un tournoi individuel avec handicap où il faut 3 parties pour déterminer un gagnant :

	<u>JOUEUR 1</u> (Moy - 200)			<u>JOUEUR 2</u> (Moy - 235)			<u>JOUEUR 3</u> (Moy - 225)			
	<u>ptge</u>	<u>+</u>	<u>hdcp</u>	=	<u>total</u>	<u>ptge</u>	<u>+</u>	<u>hdcp</u>	=	<u>total</u>
Partie 1	212	+	20	=	232	230	+	-8	=	222
Partie 2	227	+	20	=	247	250	+	-8	=	242
Partie 3	239	+	20	=	<u>259</u>	235	+	-8	=	<u>227</u>
TOTAL					738					691
										690

Le joueur n° 1 remporte ce tournoi, car son total avec handicap de 738 points le place 47 point au-dessus du joueur n° 2 et 48 points au-dessus de joueur n° 3.

Total des quilles renversées (selon la moyenne)

Lors de certains tournois, les quilleurs (ou les équipes) doivent jouer contre leur moyenne, c'est-à-dire que ceux qui dépassent leur propre moyenne par le plus de points remportent le tournoi. Si aucun joueur (ou aucune équipe) n'arrive à dépasser sa moyenne, celui (ou celle) qui finit le plus près de sa moyenne gagne la compétition.

Par exemple, lors d'un tournoi individuel contre la moyenne à trois parties :

	<u>JOUEUR 1</u> (Moy - 200)			<u>JOUEUR 2</u> (Moy - 235)			<u>JOUEUR 3</u> (Moy - 225)			
	<u>ptge</u>	<u>-</u>	<u>moy.</u>	=	<u>+/-</u>	<u>ptge</u>	<u>-</u>	<u>moy.</u>	=	<u>+/-</u>
Partie 1	203	-	200	=	+3	265	-	235	=	+30
Partie 2	167	-	200	=	-33	200	-	235	=	-35
Partie 3	217	-	200	=	<u>+17</u>	180	-	235	=	<u>-55</u>
TOTAL	587		600		-13	645		705		-60
						725		675		+50

Dans cet exemple, le joueur n° 3 a obtenu 50 points de plus que sa moyenne. Comparé au joueur n° 1, qui a terminé 13 points en-dessous de sa moyenne, et au joueur n° 2, qui a terminé 60 points en-dessous de sa moyenne, le joueur n° 3 est celui qui a le plus dépassé sa moyenne et qui remporte le tournoi.

Ce type de tournoi peut aussi se jouer par équipes :

	<u>ÉQUIPE A</u>				<u>ÉQUIPE B</u>		
	<u>ptge</u>	<u>moy.</u>	<u>+/-</u>		<u>ptge</u>	<u>moy.</u>	<u>+/-</u>
Jean	230	252	-22	Claude	255	250	+5
Deni	271	261	+10	François	260	265	-5
Philippe	250	250	0	Paul	285	255	+30
Alain	249	242	+7	Marc	230	240	-10
Jacques	240	248	<u>-8</u>	Carl	305	245	<u>+60</u>
TOTAL	1240	1253	-13	TOTAL	1335	1255	+80

L'équipe B remporte la victoire car le pointage combiné des joueurs la place 80 points au-dessus de la moyenne combinée des joueurs, alors que l'équipe A termine 13 points en-dessous de sa moyenne combinée.

Résumé de la section A - Tournois par total des quilles renversées

Les trois tournois le plus populaires du jeu des 5 quilles sont les tournois par total de quilles renversées avec handicap, sans handicap et selon la moyenne.

Le tournoi par total de quilles renversées sans handicap constitue une épreuve simple et facile à organiser. Il ne donne toutefois pas l'avantage aux quilleurs de faible moyenne, car ce sont souvent les quilleurs à forte moyenne qui accumulent le plus de points, surtout lorsqu'on joue plus de 3 parties.

Le même tournoi, cette fois-ci avec handicap, offre de meilleures chances aux quilleurs faibles, car le système de handicap place tous les joueurs à égalité. Grâce à cet avantage théorique, ce genre de tournois attire plus de concurrents. Le comité du tournoi devra toutefois passer plus de temps à vérifier les moyennes et à calculer les handicaps.

Ces deux types de tournoi comportent donc des avantages et des inconvénients évidents, alors que le troisième type, le tournoi par total de quilles renversées selon la moyenne, semble le système le plus juste car il permet la participation de quilleurs à moyennes faibles et fortes. Ce système place tous les joueurs au même niveau car ils jouent contre leur propre moyenne. Bien que ce type de tournoi exige des organisateurs plus de travail car ils devront vérifier la moyenne de chaque joueur, il constitue une épreuve juste et intéressante.

Section B - Tournoi par total des points

Dans certains tournois, on détermine les gagnants d'après un système de pointage où le nombre de quilles renversées (avec ou sans handicap) fixe le nombre de points accordés au quilleur ou à l'équipe pour chaque partie jouée.

La plupart des ligues se servent d'un système de points. Par exemple, un match de ligue entre deux équipes accorde 7 points pour un match de 3 parties. Deux points vont à l'équipe qui a renversé le plus de quilles lors de chaque partie, plus un point à l'équipe qui a renversé le plus de quilles du total. L'équipe qui amasse le plus de points après toutes les parties remporte la victoire.

D'autres tournois, tels les Championnats nationaux ouverts, utilisent un système appelé jeu en pair, où on accorde des points aux quilleurs et aux équipes selon le nombre de quilles renversées par chaque équipier et par l'équipe au complet. On établit d'abord un horaire, où chaque équipe devra se mesurer à chacune des autres équipes au moins une fois.

Lors d'une partie, l'équipe dans la piste de gauche (les visiteurs) place d'abord sa formation. L'équipe dans la piste de droite (l'équipe qui reçoit) place ensuite ses joueurs en formation, de façon à égaler la composition de l'autre équipe. Chaque position (le quilleur n° 1 contre le quilleur n° 1, etc.) constitue un match en soi, car on accorde 1 point pour chaque victoire remportée par chacune des cinq positions d'une formation. Ainsi, si chaque quilleur de l'équipe qui reçoit bat son adversaire, son équipe amasse 5 points. Trois points supplémentaires vont à l'équipe qui a renversé le plus de quilles à la fin du match. Une équipe qui amasse tous ces points a atteint le maximum de points disponibles, soit 5 points pour les matches individuels remportés plus 3 points supplémentaires pour le plus grand nombre de quilles renversées, pour un total de 8 points.

Voici un exemple de jeu en pair :

<u>ÉQUIPE A</u>			<u>ÉQUIPE B</u>		
<u>Quilleur</u>	<u>Points</u>	<u>Pointage de Match</u>	<u>Quilleur</u>	<u>Points</u>	<u>Pointage de Match</u>
France	209	(1)	Benoît	206	(0)
Henri	194	(0)	Francis	273	(1)
Anne	306	(1)	Marc	248	(0)
David	238	(0)	Sylvie	263	(1)
David	256	(0)	Pierre	265	(1)
TOTAL	1203	(0)	TOTAL	1255	(3)

L'équipe A amasse 2 points.

L'équipe B amasse 6 points.

Dans le tableau ci-dessus, l'équipe A a remporté 2 matches individuels, ce qui lui a mérité 2 points de match, tandis que l'équipe B a gagné 3 matches individuels et a renversé le plus de quilles, de sorte qu'elle a amassé 3 points supplémentaires, pour un total de 6 points pour le match au complet.

Résumé de la section B - Tournois par total de points

Comparé au tournoi par total de quilles renversées, le tournoi par total de points constitue une variante intéressante.

Bien qu'on accorde toujours les points selon le nombre de quilles renversées, le système de points stimule l'esprit de compétition et l'intérêt des quilleurs. L'addition d'un système de handicaps ou de marque selon la moyenne au tournoi par total de points permet à des quilleurs de moyennes plus ou moins fortes de jouer ensemble.

En raison de la durée prolongée d'un tournoi avec jeu en pair, on ne peut l'inclure à toutes les compétitions. Ce type de tournoi convient lors de fins de semaine prolongées, car il est possible d'adapter le nombre de matches requis à un horaire prolongé.

Section C - Tournoi par élimination

Une autre façon de tenir une compétition consiste à procéder par “élimination”. Comme le terme l’indique, les quilleurs (ou les équipes) jouent des matchs à la suite desquels on élimine les perdants de la manche en cours ou du tournoi.

Avant de décrire les divers types de tournois par élimination, il importe d’expliquer les deux principales façons de les organiser.

Méthode pour classer automatiquement

Le classement automatique sert lors des tournois par élimination dont le but est de placer les meilleurs joueurs (ou les meilleures équipes) de part et d’autre de la feuille de classement, de sorte que les meilleurs auront une chance de jouer ensemble en finale. Voici les règles générales du classement automatique:

1. Placer par ordre de classement les équipes ou les joueurs ayant obtenu le meilleur pointage (moyenne).
2. Ne pas classer automatiquement plus de la moitié des joueurs ou des équipes.
3. Placer le joueur ou l’équipe en tête dans le premier quart en haut de l’horaire et la deuxième position dans le dernier quart de l’horaire. Placer ensuite la quatrième position sous le premier quart et la troisième position au-dessus de dernier quart (voir l’exemple).
4. Répartir ensuite les autres positions dans des quarts opposés du classement de sorte que les meilleurs joueurs aient le plus de chance possible de se rendre aux quarts de finale du tournoi.
5. La première position devrait donc jouer la première manche contre la dernière position, alors que les autres positions se mesurent entre elles selon la même règle.

Exemple de tournoi par élimination à 16 équipes (8 équipes classés automatiquement)



Théoriquement, le classement automatique permet aux meilleures équipes d'avancer dans le classement jusqu'à ce que les deux premières positions jouent en final.

Laissez-passer

Dans certains cas, il faut recourir à la méthode du laissez-passer lorsqu'il n'y a pas assez de concurrents pour remplir toutes les cases de la première manche du tournoi.

La méthode du laissez-passer ressemble au classement automatique. On place les joueurs ou les équipes en laissez-passer dans des quarts opposés du classement de sorte que chaque quart comprenne un nombre égal de joueurs.

TYPES DE TOURNOIS PAR ÉLIMINATION

Tournois par élimination simple

Le tournoi par élimination simple procède par élimination de tous les concurrents, sauf du quilleur (ou de l'équipe) qui n'a perdu aucune partie.

Les quilleurs (ou les équipes) jouent une partie contre un adversaire. Le gagnant de cette partie (déterminé selon le système par total de quilles renversées avec ou sans handicap, ou selon la moyenne) demeure dans la course, alors que le perdant est éliminé.

Ce type de tournoi convient particulièrement lorsqu'il faut déterminer un gagnant en peu de temps. On peut facilement calculer le nombre de parties à jouer lors d'un tournoi par élimination simple. Prenez le nombre de quilleurs (ou d'équipes) et soustrayez 1. Par exemple, lors d'un tournoi à 16 équipes, il faudra 15 parties pour déterminer un gagnant. La clé du succès d'un tournoi par élimination réside dans les puissances de 2. Si le nombre d'inscriptions est pair et égale une puissance de 2 (soit 2, 4, 8, 16, 32), chaque case de l'horaire comportera une équipe ou un joueur. Si ce nombre est impair et n'égale pas une puissance de 2, il faudra recourir à des laissez-passer. C'est ce qui amène bien des organisateurs à utiliser l'élimination simple comme complément (éliminatoire) d'un autre type de tournoi. Par exemple, un tournoi peut comprendre cinq parties lors d'une manche de classement par total de quilles renversées, de sorte que les seize meilleurs quilleurs de la manche de classement participeront à une épreuve supplémentaire par élimination simple afin de déterminer le gagnant.

Élimination simple avec tournois de consolation

Ce type de tournoi constitue une meilleure épreuve que le tournoi par élimination simple car il garantit à chaque quilleur (ou chaque équipe) au moins deux parties.

Le tournoi de consolation permet au perdant de la première ou de la deuxième manche qui a eu un laissez-passer, de participer à une autre épreuve par élimination simple qui déterminera un gagnant de consolation.

Ce type de tournoi se joue fondamentalement de la même façon qu'une épreuve par élimination simple, sauf que les perdants de la première manche se classent à gauche du tableau du tournoi et participent à une épreuve de consolation, tandis que les gagnants se classent à droite du tableau et participent aux finales.

Tournois par élimination double

Le tournoi par élimination double offre au moins deux fois plus de temps de jeu que le tournoi par élimination simple, en plus de permettre une compétition plus juste grâce au tirage au sort, qui peut placer les meilleures équipes en compétition dès la première manche.

Dans un tel tournoi, le joueur (ou l'équipe) doit perdre deux fois pour être éliminé. La première défaite le (la) place dans la section des perdants du tableau du tournoi, bien qu'il lui reste encore une chance de se reprendre et de remporter le championnat.

Le nombre de parties jouées dans ce type de tournoi se calcule en multipliant le nombre d'inscriptions par 2 et en soustrayant 1 ou 2. Le nombre de parties variera de plus ou moins une si le gagnant de la section des perdants bat le gagnant de la section des gagnants lors des finales. Les mêmes principes de base des tournois par élimination simple, concernant le tirage au sort selon la puissance de deux et les laissez-passer, s'appliquent à l'organisation de la première manche d'un tournoi par élimination double.

En plus d'accorder à une équipe deux chances avant l'élimination, le tournoi par élimination double évite aussi à deux équipes qui ont déjà joué ensemble de s'affronter de nouveau peu de temps après. Ainsi, après la première manche, les équipes perdantes changent de quart sur le tableau du tournoi. Voici une illustration de ces changements lors d'un tournoi par élimination double traditionnel.

Tournois de type par échelon

Le tournoi de type échelle constitue l'une des épreuves les plus utilisées lors des éliminatoires d'un championnat.

En raison du nombre minimal de concurrents éligibles à ce type de tournoi, il ne peut servir que de prolongation ou d'éliminatoire lors des tournois par total de quilles renversées, par total de points ou selon la moyenne.

Le tournoi de type échelle fonctionne selon un principe simple. On classe les quilleurs d'après leur performance (position) lors de la manche de qualification du tournoi.

On place la première tête de série sur la marche la plus élevée de l'échelle, la deuxième sur la marche suivante, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les marches soient remplies. Les deux quilleurs en bas de l'échelle jouent un match de une, deux ou trois parties (plus souvent une). Le perdant est éliminé tandis que le gagnant monte d'une marche pour se mesurer au quilleur suivant. Encore une fois cette procédure se répète jusqu'au match final (ou jusqu'au sommet de l'échelle).

Section D – Tournois spécialisés

Voici une liste de tournois spécialisés ou nouveaux couramment en usage dans les compétitions canadiennes du jeu des 5 quilles.

Tournois des dix points

Le concurrent a droit à 18 boules (trois par carreau) et doit marquer 10 points en lançant le moins de boules possible.

Marque: le quilleur joue avec l'ensemble des cinq quilles et doit renverser une quille à la fois, marquant un point pour chaque quille abattue de façon réglementaire. Il doit viser dans l'ordre la quille du coin gauche, la quille du coin droit et enfin la quille-maîtresse. Pour marquer un point, les quilles des coins doivent tomber sans faire tomber d'autres quilles. Cette règle ne s'applique toutefois pas au dernier lancer, où la quille-maîtresse peut frapper d'autres quilles en tombant.

Tournois de type plus haute-plus basse moyenne en double

L'épreuve se joue en doubles déterminés de la façon suivante. On dresse une liste des concurrents en plaçant la meilleure moyenne à la tête et en progressant vers la moyenne la plus faible. S'il y a 36 concurrents, les équipes se composeront des joueurs n° 1 et n° 36, n° 2 et n° 35, n° 3 et n° 34, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'on atteigne le milieu de la liste. Les deux joueurs doivent battre la somme de leur moyenne. S'ils réussissent, ils peuvent rester dans la course. On élimine les équipes jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'une ou jusqu'à ce que le nombre de parties déterminé d'avance soit atteint. Si, lors de la dernière partie ou manche, il reste plus d'une équipe, l'équipe qui a renversé le plus de quilles selon sa moyenne combinée remporte la victoire.

Tournois 3-6-9

Le tournoi 3-6-9 accorde automatiquement au quilleur un abat dans les troisième, sixième et neuvième carreau de chaque partie. Le but de l'épreuve est de réussir des abats dans les sept autres carreaux.

Tournois du meilleur lancer

Les quilleurs jouent par équipe de deux. Un joueur de l'équipe commence sur la piste de gauche, et s'il réussit un abat, l'équipe se retire pour ce carreau. S'il ne réussit pas l'abat, l'autre joueur de cette équipe joue sur la piste de droite et on replace les quilles s'il compte un abat. Si aucun des deux n'a réussi d'abat après un lancer, l'équipe décide de quel côté elle tentera une réserve, et le joueur de ce côté finit le carreau. La partie se déroule ainsi jusqu'à la fin, les joueurs changeant de piste à la fin de chaque carreau.

Tournois du meilleur carreau

Les quilleurs forment des équipes de deux. Un joueur commence la partie sur la piste désignée. S'il réussit un abat, l'autre joueur ne joue pas pour le premier carreau. Si le premier joueur ne réussit pas l'abat, il lance une deuxième boule et tente une réserve. S'il échoue, il lance une troisième boule et marque les points accumulés. Le premier joueur doit toujours finir son carreau avant que son coéquipier puisse jouer. Aussitôt que le deuxième joueur obtient un meilleur résultat que le premier, il peut se retirer. On inscrit toujours le meilleur résultat dans chaque carreau.

Tournois de type écossais en double

Ce tournoi se joue de la même façon que le tournoi du meilleur lancer, sauf que les deux joueurs lancent sur le même ensemble de quilles. Ainsi, si le premier joueur ne réussit pas l'abat, son coéquipier tente une réserve. S'il échoue, le premier joueur lance une troisième boule. Ils lancent les boules en alternance tout au long de la partie.

Tournois de type écossais en triple

On procède de la même façon que pour le tournoi en double, sauf que les équipes se composent de trois joueurs qui alternent leurs lancers.

Tournois par classification des moyennes

Ce tournoi sans handicap permet à une équipe formée de joueurs aux moyennes variées de jouer contre des équipes semblables. Il suffit de classer les moyennes par catégorie et catégorie selon la force des concurrents.

Exemple de catégories de moyennes :

0 - 150	Groupe I
151 - 175	Groupe II
176 - 200	Groupe III
201 - 225	Groupe IV
226 - et plus	Groupe V

Habituellement, les quilleurs jouent contre d'autres joueurs de la même catégorie. Pour former les équipes, on place le meilleur joueur de chaque catégorie dans l'équipe A, le deuxième dans l'équipe B, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'on atteigne le nombre d'équipes requis. Voici les avantages de ce type de tournoi :

- a) les joueurs de faible moyenne ont l'occasion de jouer contre des joueurs plus forts;
- b) on joue sans handicap.

Annexe B

Études de cas

Pour renforcer les concepts enseignés lors de ce stade de formation des officiels du tournoi, les études de cas suivants servent à illustrer un nombre de scénarios variés qui peuvent se présenter lors d'un tournoi.

Étude de cas n° 1

Vous êtes l'officiel de tournoi au Championnat canadien du Défi-jeunesse. La plupart des quilleurs n'ont jamais participé à ce niveau de compétition auparavant.

Étude de cas n° 1 - Question n° 1

Il s'agit du premier carreau du tournoi et tous les quilleurs sont un peu nerveux. Joe Laquille prend son élan et lance sa première boule dans le dalot de gauche. La boule rebondit hors du dalot et renverse toutes les quilles. Est-ce que Joe obtient un abat?

Étude de cas n° 1 - Question n° 2

Le quilleur suivant est Suzie Laquille. Après un lancer parfait pour un abat, elle réalise qu'elle et Joe ont tous deux joué sur la mauvaise piste. Est-ce que l'abat compte?

Étude de cas n° 1 - Question n° 3

Que ce serait-il passé si elle avait réalisé qu'elle était sur la mauvaise piste avant de lancer sa première boule?

Étude de cas n° 1 - Question n° 4

C'est maintenant au tour de Jacob Lecalme. Il lance ce qui semble un lancer parfait pour un abat mais lorsque la quille no 3 renverse la quille no 2, la quille no 3 se redresse à la place de la quille no 2. Que se passe-t-il dans ce cas? Votre décision serait-elle différente compte tenue que les allées soient munies de requilleurs à cordes ou de requilleurs à chute libre?

(a) à cordes

(b) à chute libre

Étude de cas n° 1 - Question n° 5

C'est de nouveau à Joe de jouer. Cette fois-ci tout va bien. Il lance sa boule et obtient un abat. Par contre, vous remarquez que lorsqu'il se retourne, son talon traverse la ligne de faute et le mécanisme de détection des fautes se déclenche. Y a-t-il eu faute?

Étude de cas n° 1 - Question n° 6

Que se passe-t-il si son pied ne déclenche pas le mécanisme de détection des fautes mais que vous êtes certain qu'il a en effet traversé la ligne de faute?

Étude de cas n° 1 - Question n° 7

Alors que Suzie lance la première boule de son prochain carreau, le quilleur sur l'année adjacente traverse devant elle et heurte son bras. Suzie tombe mais sa boule roule au bout de la piste. Cette boule compte-t-elle?

Étude de cas n° 1 - Question n° 8

Par une chance inouïe, la boule renverse toutes les quilles pour un abat. Suzie veut que l'abat compte. Est-ce permis?

Étude de cas n° 1 - Question n° 9

Jacob Lecalme lance la première boule de son prochain carreau. La quille du coin de gauche reste debout alors qu'il avait remarqué qu'elle était hors position avant que sa boule n'entre en contact avec les quilles. Comment comptez-vous le pointage?

Étude de cas n° 1- Question n° 10

Serait-ce différent si la quille avait été manquante?

Serait-ce différent si la bande de caoutchouc de la quille aurait été manquante?

Étude de cas n° 1 - Question n° 11

Alors qu'elle lance la première boule de son cinquième carreau, Suzie Laquille frappe le dispositif de protection des pistes avec sa boule qui continue à rouler sur la piste et renverse toutes les quilles pour un abat. Le dispositif de protection des pistes demeure en place mais des cales du dispositif tombent sur la piste et doivent être remplacées. Quel est votre décision?

Étude de cas n° 2

Pendant que le quilleur lance sa boule, une quille tombe de la machine, heurte le quillier et roule dans la fosse sans pour autant toucher les quilles en place ou heurter la boule lancée. Lorsque la quille a heurté le quillier, le joueur a tourné la tête assez pour qu'on le remarque, bien qu'il avait déjà lancé la boule.

Étude de cas n° 2 – Question n° 1

Quel jugement rendriez-vous dans un tel cas?

Étude de cas n° 2 – Question n° 2

Ce jugement serait-il différent si le joueur avait réussi un abat?

Étude de cas n° 2 – Question n° 3

Changeriez-vous votre jugement si le joueur avait renversé la quille-maîtresse?

Étude de cas n° 2 – Question n° 4

Votre jugement serait-il différent si la quille tombée de la machine avait atterri dans la piste voisine?

Étude de cas n° 2 – Question n° 5

Que se passerait-il si l'écran balayeur d'un un requilleur à corde bouge?

Étude de cas n° 3

Une boule lancée vers l'ensemble complet de quilles rebondit sans raison par-dessus les quilles alors qu'elle allait passer dans la poche. Aucune quille ne tombe et le joueur demande un jugement.

Étude de cas n° 3 – Question n° 1

Quel jugement rendriez-vous?

Étude de cas n° 3 – Question n° 2

Ce jugement serait-il différent si une quille était tombée?

Étude de cas n° 3 – Question n° 3

Serait-il différent si la boule avait dévié vers le dalot de droite ou de gauche?

Étude de cas n° 4

Un joueur lance une boule réglementaire et renverse les quilles de gauche n° 3 et n° 2. Une fois ces deux quilles enlevées, la quille de droite n° 3 se trouve mal placée. Le joueur demande au juge de jeu de replacer la quille n° 3.

Étude de cas n° 4 – Question n° 1

Est-ce possible?

Étude de cas n° 4 – Question n° 2

Dans l'affirmative, comment peut-on la replacer?

Étude de cas n° 4 – Question n° 3

Votre jugement serait-il différent si l'entraîneur de l'équipe adverse avait signalé la quille mal placée avant le lancer?

Étude de cas n° 5

Lors des Championnats provinciaux du C.J.Q., un des entraîneurs des équipes féminines bantams vous demande à la table des marqueurs après une partie. Elle vous montre la marque de la petite Suzie Laquille et déclare qu'il s'est glissé une erreur. Elle demande ensuite à la mère de Suzie de s'approcher. Cette dernière produit un livre de marque où il est inscrit que Suzie a réussi un abat au septième carreau, alors que la feuille de marque n'indique qu'une réserve au même carreau. L'entraîneur demande que la marque soit rectifiée.

Étude de cas n° 5 – Question n° 1

Quel jugement rendriez-vous?

Étude de cas n° 5 – Question n° 2

Ce jugement serait-il différent si l'entraîneur vous avait signalé l'erreur avant que Suzie n'entame le huitième carreau?

Étude de cas n° 6

Après la dernière partie des Championnat provinciaux "Triple Jeu" (tournoi selon la moyenne), l'entraîneur de l'allée n° 5 vous signale qu'un joueur de l'équipe adverse a changé de main pour lancer au neuvième et au dixième carreau et a réussi quatre abats de suite. Il a ainsi terminé 90 quilles au-dessus de sa moyenne, ce qui a valu à son équipe une victoire par 11 quilles.

Étude de cas n° 6 – Question n° 1

Quel jugement rendriez-vous dans un tel cas?

Étude de cas n° 6 – Question n° 2

Votre jugement serait-il différent si ce tournoi ne tenait pas compte du handicap?

Étude de cas n° 7

Lors d'un match qui déterminera le gagnant du Championnat provincial en simple, Joe Laquille doit réussir une réserve plus deux quilles au dernier carreau pour défaire son adversaire par une quille. Lors de son premier lancer, Jos renverse les quilles de droite n° 3 et n° 2, mais la quille n° 3 rebondit sur le mur latéral et roule lentement vers la quille de gauche n° 3. Afin de s'éviter une réserve difficile sur les quilles n° 5 et n° 2, Joe appuie rapidement sur la commande d'enlèvement des quilles renversées pour empêcher la quille n° 3 de tomber. Son adversaire se plaint à vous de cette manœuvre.

Étude de cas n° 7 – Question n° 1

Quel serait votre jugement?

Étude de cas n° 7 – Question n° 2

Serait-il différent si Joe avait appuyé sur la commande de remplacement des quilles?

Étude de cas n° 8

Lors des Championnats provinciaux ouverts, l'entraîneur dans l'allée n° 7 vous fait demander. Il vous montre une paire de lunettes laissée sur la piste à environ cinq pieds au-delà de la ligne de faute. Il vous demande ensuite d'enlever ces lunettes afin que son quilleur ne soit pas accusé d'une faute.

Étude de cas n° 8 – Question n° 1

Que faites-vous dans un tel cas?

Étude de cas n° 8 – Question n° 2

Votre jugement serait-il différent si le quilleur avait lui-même enlevé les lunettes?

Étude de cas n° 9

Lors des Championnats provinciaux "Défi-jeunesse", on vous fait demander aux allées n° 3 et n° 4 où les entraîneurs se disputent.

L'entraîneur de l'équipe A crie que le premier joueur de l'équipe B a commis une faute en entravant les mouvements de son premier joueur. L'entraîneur de l'équipe B vous explique que son joueur prévoyant un abat est passé devant le joueur de l'équipe A (mimique d'encouragement excessive) mais ne l'a pas touché. Le joueur de l'équipe A a évidemment été dérangé par ce geste mais a quand même lancé sa boule et renversé la quille n° 2 restante.

Étude de cas n° 9 – Question n° 1

Quel serait votre jugement?

Étude de cas n° 9 – Question n° 2

Serait-il différent si le joueur de l'équipe B avait touché l'autre quilleur?

Étude de cas n° 10

Lors des Championnats provinciaux en double Hiram Walker's Special Old, au quatrième carreau de la troisième partie, on se rend compte que les deux premiers joueurs sur les allées n° 1 et n° 2 ont lancé sur la mauvaise piste. Les deux autres quilleurs n'ont pas encore joué.

On vous demande de rendre un jugement.

Étude de cas n° 10 – Question n° 1

Quel sera-t-il?

Étude de cas n° 10 – Question n° 2

Serait-il différent si seuls les premiers joueurs avaient joué?

Étude de cas n° 11

Nous sommes au neuvième carreau de la dernière partie lors de la manche de qualification (à la ronde) des dames des Championnats nationaux ouverts (six quilleuses par équipe: cinq joueuses, une remplaçante).

Les deux équipes participant à ce match sur les allées n° 11 et n° 12 sont ex aequo à la fois au niveau des pointages individuels et du pointage collectif du neuvième carreau. Aucune équipe n'a utilisé de remplaçante.

La quatrième quilleuse de l'équipe A se lève pour lancer son neuvième carreau après avoir réussi des abats aux carreaux sept et huit. Lors de son lancer, elle trébuche sur la course et tombe au-delà de la ligne de faute, se blessant légèrement au genou et au poignet gauches. Elle semble secouée par cette chute.

La quilleuse affirme qu'elle peut continuer mais qu'elle aurait besoin de 5 minutes pour se remettre. On remarque de plus que la semelle de son soulier de glissade est mouillée et qu'il faudra environ dix minutes pour la sécher avant que la joueuse puisse continuer. Cette dernière porte des souliers orthopédiques et ne peut emprunter des souliers de location.

On demande votre jugement en tant que qu'officiel en chef du tournoi. Votre décision risque de déterminer quelle équipe remportera la médaille d'or.

Étude de cas n° 11 – Question n° 1

Quelles possibilités s'offrent à vous?

Étude de cas n° 11 – Question n° 2

Comment prendrez-vous la bonne décision?

Étude de cas n° 11 – Question n° 3

Quel serait votre jugement dans un tel cas?
