

CIRCUIT
PROVINCIAL DE
PUTTING

Règlements
officiels

Édition du 1er mai 2024



Informations générales

Commissaire: Jocelyn Noël	Directeur des opérations: Dany Labarre
Site web	Page Facebook

TABLE DES MATIÈRES

Informations générales.....	2
Aide-mémoire.....	6
Règles de jeu.....	7
Pénalités.....	7
Aucune pénalité.....	7
1 coup.....	8
2 coups.....	8
En équipe.....	8
Trou d'un coup valide.....	9
Conditions.....	9
Contacts obligatoires.....	9
Obstacles obligatoires.....	9
Bande de fond obligatoire.....	9
Bandes latérales permises.....	10
Maximum de coups.....	10
Repositionner la balle.....	10
Définitions.....	11
Adresser la balle.....	11
Bagarre.....	11
Balles.....	11
Catégories.....	11
Classes.....	11
Apprentie.....	11
Intermédiaire.....	11
Ouverte.....	12
Clouer la balle.....	12
Contact.....	12
Dans le trou.....	12
Départ (tertre).....	12
Esprit sportif.....	12
Étiquette.....	13
Lèvre (lip).....	13
Longueur de lame (dégagement , espacement, allègement).....	13
Obstacles nuisibles.....	14
Mesurage.....	14
Conditions.....	14
Procédure.....	14
Parcours.....	15
MINI.....	15
MAXI.....	15

AUTRES.....	16
Position du joueur.....	16
Trou complété.....	16
Trou en cours.....	16
Zone jouable.....	16
Partenaires.....	17
Règles locales.....	17
Pratique (avant le jour du tournoi).....	17
Modalités générales.....	17
Inscription.....	17
Dates de pratique pour 2024.....	18
Identification.....	18
Réparation et entretien.....	18
Tarifs.....	18
Journée de tournoi.....	19
Description.....	19
Éligibilité.....	19
Horaire.....	19
Ordre de départ.....	19
Départs shotgun.....	20
Validation des pointages.....	20
Marqueurs.....	20
Procédure.....	20
Procédure de remise (météo).....	20
Conseils aux nouveaux joueurs.....	21
Lutte contre le soleil.....	21
Putter (fer droit).....	21
Notes (spots).....	21
Tournois en équipe (avant-midi).....	21
Coût d'inscription.....	21
Formation des équipes.....	21
Adulte-parrain.....	22
Responsabilité.....	22
Privilège.....	22
Juniors.....	22
Formule de jeu.....	22
Calendrier.....	22
Définition des formules.....	23
• Birdie seulement (relève).....	23
• Birdie seulement (addition).....	23
• 2 balles, meilleure balle.....	23
• Pointages additionnés.....	23
Tournois en simple (après-midi).....	24
Coût d'inscription.....	24

Juniors.....	24
Classement Final.....	24
Égalité et prolongation.....	24
Reclassement.....	25
Tournois majeurs.....	25
• Championnat des joueurs CPP - Trophée Gilles-Bussières.....	25
• Coupe des Maîtres.....	25
• Coupe du Québec (championnat provincial).....	25
Tournois réguliers.....	25
• Championnat Knock-Out - Trophée Paul-Boucher.....	25
Classement final.....	25
• Bagarre principale à 10 joueurs pour le titre.....	25
• Bagarre challenger à 9 joueurs.....	25
Ordre de jeu.....	26
Privilège de la catégorie ouverte.....	26
Bagarre 2024.....	26
• Coupe Trois-Rivières - Trophée du Propriétaire.....	26
• Classique Mini-Putt l'Authentique - Coupe François-Talbot.....	26
• Championnat Match Play Sylvain-Cazes - Trophée des aces.....	27
Formule.....	27
Égalité.....	27
Type de tableau.....	27
Création des tableaux.....	28
Classement final.....	28
La Coupe des Bâtisseurs.....	29
Catégories.....	29
Éligibilité.....	29
Le classement des Bâtisseurs.....	29
La position au classement final.....	29
Le coefficient de difficulté.....	30
La performance individuelle.....	30
La présence à un tournoi.....	30
Discipline.....	31
Relever un cas.....	31
Alcool.....	31
Fumer.....	31
Comité de discipline.....	31
Responsabilités du dirigeant.....	31
Responsabilités du comité.....	31
Sanctions.....	32
Facteur d'atténuation.....	32
Décision finale.....	32

Aide-mémoire

Pénalité	Situation pouvant causer une pénalité	Détails
2 coups	Utiliser <u>plus d'une balle</u> lors d'un même tournoi	Les nouveaux joueurs auront d'abord un premier avertissement sans pénalité
	<u>Pratiquer</u> lors du tournoi	
1 coup	Birdie qui ne respecte pas les <u>conditions</u>	Pas de birdie? Pas de pénalité!
	Sortir du jeu	Au choix: retour au départ OU lame de putter à l'endroit de la sortie
	Toucher à une <u>balle en mouvement</u>	Balle morte, retour au départ
Aucune	Les autres situations ne sont pas pénalisées	Une clause contre l'abus existe.

TROU D'UN COUP VALIDE

Trous	Conditions	Précisions
MINI: 4,6,8,11,14,16,17	Premier contact sur l' <u>obstacle obligatoire</u>	SAUF à 10. L' <u>achaland</u> (MAXI): l'obstacle <u>n'est pas</u> obligatoire
MAXI: 1,8,9,17,18		
MINI: 5	Contact obligatoire sur la <u>bande de fond</u>	Toutes bandes permises SAUF bandes extérieures menant au départ 6. La <u>cache</u> (MAXI)
MAXI: 6,12		
1,2,3,7,9,10,12,13,15,18	<u>Ne pas</u> toucher aux <u>bandes de côté</u> SAUF si on touche d'abord:	<ul style="list-style-type: none"> à la coupe OU à la bande de fond OU à un obstacle nuisible
2,3,4,5,7,10,11,13,14,15,16		

Informations générales

Journée de tournoi	Tournoi en équipe (AM)
Décision <u>météo</u> la veille (18h30) Inscription+Pratique: 9h à 9h55 Départs <i>shotgun</i> , pige automatisée (ordinateur) Joueurs 13 à 17 ans acceptés	Alternance hebdomadaire: <ul style="list-style-type: none"> <i>Birdie</i> seulement 2 balles / meilleure balle (5 coups max.) Pointages additionnés (5 coups max.)

Tournoi en simple (PM)

Classes fixes: classe ouverte, classe apprentie (5 coups max)

Classes dynamiques selon le nombre: classe(s) intermédiaire(s)

Reclassement avant le dernier match (sauf Bagarre et Match Play)

Championnat de saison: La Coupe des Bâtisseurs (min. 2 tournois, on garde les 5 meilleurs)

Règles de jeu

Pénalités

Aucune pénalité

Voici une liste de situations durant lesquelles aucun coup de pénalité n'est décerné:

- **Deux joueurs sur le même trou**
 - Un joueur doit s'assurer que le trou est libre avant de jouer. De même, un joueur qui termine un trou doit le quitter définitivement (ne pas y revenir) et éviter de piler sur une bande, un obstacle ou d'intervenir d'une quelconque façon que ce soit sur un module de jeu pendant qu'un autre joueur joue. Cependant, si un joueur frappe sa balle en jeu alors qu'un autre joueur s'y trouve:
 - Si une balle frappée du terre de départ touche à un joueur, sa balle, son bâton ou tout objet lui appartenant qui aurait pu tomber en jeu, le joueur doit rejouer du départ. En l'absence de contact, le coup est valide à moins qu'il n'ait été altéré (ex: pied sur une bande)
 - Si un joueur n'ayant pas terminé son trou a été dérangé en frappant, il pourra reprendre son coup. S'il n'est pas dérangé, son coup sera valide.
- **Accrocher involontairement sa balle**
 - Que ce soit en prenant position pour son coup (adresser la balle) ou dans d'autres circonstances, si vous accrochez votre balle par erreur, vous devez la remettre au même endroit et continuer votre jeu. **EXCEPTION:** Après avoir adressé la balle, un élan vers l'avant ne peut pas être considéré comme erreur, c'est un coup valide.
- **Ramasser sa balle par erreur**
 - On la dépose le plus près de l'endroit original sans pénalité.
- **Effectuer un changement de balle avec autorisation**
 - Si un joueur constate un bris important de sa balle durant un tournoi, il peut demander à un organisateur de changer de balle. Les organisateurs vont juger de la nécessité du changement de balle et de la balle de remplacement si nécessaire.
- **Pousser la balle ou faire une double touche lors du suivi**
 - Il n'y a pas de pénalité s'il s'agit d'un même élan. Il en est autrement pour une deuxième touche ne provenant pas d'un même élan sur une balle en mouvement.
- **Ne pas respecter l'ordre de jeu et jouer avant son tour**
 - Il n'y a pas de pénalité dans ce cas. Un groupe de jeu peut même décider d'un ordre fixe et le maintenir pour la durée du tournoi. Cependant, il s'agit ici d'une question d'esprit sportif, un joueur ne doit pas abuser de cette clause pour contrarier les autres.

1 coup

Un (1) coup de pénalité est décerné lorsque:

- Un joueur réussit un trou d'un coup qui ne respecte pas les [conditions](#). Un tel trou d'un coup résulte en un pointage de deux (2). **Pas de birdie? Pas de pénalité!**
- La balle sort de la [zone jouable](#) (entrer dans une trappe, sortir par le [départ](#), etc). Suite au coup de pénalité, le joueur doit savoir comment [repositionner sa balle](#).
- Si un joueur touche à sa balle alors qu'elle est en mouvement. Lorsque survient une deuxième touche ne provenant pas d'un même élan sur une balle en mouvement, la balle est morte et le joueur doit repartir du départ. En plus du coup de pénalité, le coup permettant de mettre la balle en mouvement compte. Que le geste soit volontaire ou involontaire, la pénalité est appliquée. INTERPRÉTATIONS:
 - (18. Le plateau) Un joueur qui manque son deuxième coup veut empêcher sa balle de redescendre en la bloquant. Il doit jouer son 4e coup du départ.
 - À partir du départ, une balle frappée heurte un obstacle de plein fouet et revient directement sur le pied du joueur. Le joueur joue son 3e coup du départ.
 - (9. Le chameau) Un joueur tente de jouer son 2e coup derrière la bosse, mais la balle lui revient sur le pied. Le joueur joue son 4e coup du départ.
 - À partir du départ, un joueur suit sa balle après la frappe et tente de la faire dévier dans le trou. Il doit repartir du départ et jouer son 3e coup.

2 coups

Avant d'appliquer une de ces deux pénalités, si les organisateurs ont le doute raisonnable qu'un joueur ne connaissait pas une de ces règles, il y a avertissement lors d'une première offense, autrement, deux (2) coups de pénalités sont décernés lorsque:

- Un joueur utilise plus d'une balle lors d'un même tournoi. Il y a infraction dès qu'un coup est joué avec une deuxième balle. Si l'infraction est constatée avant qu'il ne complète un trou, le joueur fautif doit compléter le trou avec la balle se trouvant sur le jeu et 2 coups sont ajoutés à son pointage. Le joueur devra désormais utiliser la balle initiale pour jouer le reste du tournoi. INTERPRÉTATION: Le tournoi en équipe du matin et le tournoi en simple de l'après-midi sont deux différents tournois. Un joueur peut utiliser une balle différente en après-midi.
- Un joueur pratique en dehors de la période de pratique. Aucune pratique ou essai de roulement n'est toléré durant le tournoi. Lors d'un tournoi en équipe avec relève, si le birdie est inscrit par le premier joueur, il n'est pas permis au releveur de pratiquer. Il faut absolument respecter les temps projetés pour le tournoi, et même si vous considérez avoir le temps, vous ne devez pas pratiquer par souci d'équité.

En équipe

Si un joueur se voit décerner un ou plusieurs coups de pénalité lors d'un [tournoi en équipe](#), la pénalité s'applique sur son pointage individuel du [trou en cours](#). Son coéquipier conserve toujours la possibilité d'améliorer le pointage.

INTERPRÉTATION: Dans un tournoi en équipe selon la formule [birdie seulement](#), n'importe quelle pénalité d'un coup et plus signifie que le joueur a un pointage supérieur à 1.

Trou d'un coup valide

Conditions

- S'il y a un [obstacle obligatoire](#), la balle doit y toucher lors du premier contact. Un premier contact sur un [obstacle nuisible](#) n'est PAS permis.
- S'il y a une [bande de fond obligatoire](#), il faut y toucher. Toucher à un [obstacle nuisible](#) est permis dès le premier contact de la balle.
- Pour les autres trous, la balle NE DOIT PAS entrer en contact avec une bande de côté SAUF si un de ces cas survient:
 - La balle dévie d'abord sur la coupe (incluant la [lèvre](#))
 - La balle touche d'abord à la bande de fond
 - La balle touche d'abord à un [obstacle nuisible](#)

Le non-respect d'une de ces conditions entraîne un coup de pénalité uniquement si le trou d'un coup est réalisé, ce qui résulte en un pointage de 2. Si le trou d'un coup n'est pas réalisé, il n'y a pas de pénalité.

Contacts obligatoires

Obstacles obligatoires

Un PREMIER [contact](#) est obligatoire sur le premier ou unique obstacle de ces trous:

- Parcours MINI:
 - [4. La discothèque](#)
 - [6. Le hockey](#)
 - [8. Le putter](#)
 - [11. Le carrefour](#)
 - [14. Le zig-zag](#)
 - [16. La culotte](#)
 - [17. L'équerre](#)
- Parcours MAXI:
 - [1. Les cailloux](#)
 - [8. Le triangle](#)
 - [9. Le nez](#)
 - [17. La porte](#)
 - [18. La pente douce](#)

EXCEPTION: ([10. L'achaland](#)) Aucune obligation de toucher à l'obstacle situé après les bosses.

Bande de fond obligatoire

Pour certains trous, un [contact](#) est obligatoire sur la [bande de fond](#) et un premier contact est permis sur:

- [5. Le billard](#): les bandes latérales
- [6. La cachette](#): la bande centrale
- [12. La soucoupe](#): les bandes latérales

Bandes latérales permises

Il existe certaines autres exceptions permettant un trou d'un coup valide, alors qu'un [contact](#) est permis sur:

- [4. Le recoin](#): la bande latérale du côté du recoin, seulement après la trappe
- [13. Le facile](#): les bandes latérales, seulement après la première bosse

Maximum de coups

Lors du tournoi matinal en équipe, si la formule n'est pas [birdie seulement](#), le maximum de coups est de cinq (5). Dès qu'un 4e coup ne pénètre pas dans la coupe, le joueur doit ramasser sa balle et inscrire un pointage de 5. Pour ce qui est du tournoi en simple lors de l'après-midi, la limite de 5 coups s'applique uniquement à la classe des [Apprentis](#).

Repositionner la balle

Si la balle sort de la [zone jouable](#), vous avez toujours le choix de:

- repartir du [tertre de départ](#).
- prendre une [longueur de lame](#) à l'endroit où la balle est sortie:
 - L'espacement doit être pris à l'endroit exact du dernier roulement de balle et dans le même angle
 - INTERPRÉTATION: ([7. La rivière](#)) Toucher la tranche du béton de la 2e rive et plonger dans la rivière signifie que le dernier roulement de balle complet a eu lieu sur la première rive.
 - INTERPRÉTATION: ([9. Le chameau](#) et [13. Les laurentides](#)) Sortir du jeu par le dessus d'une bosse implique que le dernier roulement de balle complet a eu lieu du côté de la bosse où la balle a été frappée.
 - Si l'endroit de la sortie n'est pas plat, un joueur peut [clouer sa balle](#) dans la bosse, mais il n'est pas tenu de le faire. La [longueur de lame](#) peut être prise au bas de la dénivellation. Il n'est pas permis de placer la balle au-delà du point précédemment atteint.
 - INTERPRÉTATION: ([4. Le recoin](#) et [10. L'achaland](#)), s'il n'y a pas de surface plane au point d'entrée d'une trappe, on peut reculer vers le départ jusqu'à ce qu'on trouve un segment plat pour prendre [l'espacement](#) de putter.

Définitions

Adresser la balle

Anglicisme qui signifie prendre sa position initiale derrière la balle. Un joueur *adresse* la balle lorsqu'il place sa lame de putter derrière celle-ci avant d'effectuer son coup.

Bagarre

La finale bagarre est précédée d'une qualification de deux (2) parties afin de sélectionner le sous-groupe accédant à la finale. Afin de déterminer un gagnant parmi ce sous-groupe, les joueurs sélectionnés vont jouer certains trous prédéterminés par les organisateurs, éliminant ainsi un joueur par trou. Pour un trou donné, à tour de rôle, chaque joueur inscrit un pointage. Le joueur avec le pointage le plus élevé est éliminé. Si deux joueurs ou plus détiennent ce pointage le plus élevé, ils seront soumis à la ronde du [mesurage](#) et un seul de ces joueurs sera éliminé. Si TOUS les joueurs obtiennent le même pointage, ils seront tous soumis au mesurage.

Balles

Toutes les balles régulières de golf sont acceptées. Les balles approuvées ont un poids maximal de 45.9 grammes (1.62 oz) et un diamètre minimal de 42.7 millimètres (1.68 pouces). Les balles plus légères et/ou d'un diamètre plus grand sont acceptées, mais fortement déconseillées.

Catégories

Le terme [catégorie](#) fait référence à la catégorisation des joueurs telle que définie dans la section de la [Coupe des Bâtisseurs](#).

Classes

La classe fait référence au découpage des forces en présence lors d'un tournoi en simple. Il existe deux types de classes: fixe et dynamique. Deux classes sont fixes: la classe ouverte et la classe des apprentis. Les classes intermédiaires sont formées dynamiquement en fonction du nombre de participants.

Apprentie

La classe des apprentis inclut les joueurs nouveaux, les débutants et ceux dont la moyenne permet de compétitionner équitablement avec ces derniers.

Intermédiaire

La classe intermédiaire désigne les joueurs qui ne sont ni dans la classe ouverte ni dans la classe des apprentis.

Ouverte

La classe ouverte réfère aux joueurs élités qui sont considérés comme prétendant au titre. Un joueur d'une catégorie inférieure peut s'inscrire dans la catégorie ouverte, ce qui désigne ce joueur comme prétendant au titre.

Clouer la balle

Action de tenir sa balle en place, d'appliquer une pression ou donner de gentils petits coups sur le dessus de la balle pour la faire tenir en place sur une dénivellation.

Contact

La balle entre en contact avec un obstacle lorsqu'elle touche une de ses parties. Il n'est pas nécessaire de voir une balle qui dévie pour valider un contact, alors qu'un bout de ruban en partie décollé de l'obstacle peut être touché par une balle.

Dans le trou

Une balle n'est pas considérée comme étant dans le trou si elle rebondit sur l'intérieur de la coupe et en ressort. Le jeu doit être poursuivi jusqu'à ce que la balle pénètre complètement et repose dans la coupe (à moins qu'une limite de coups ne s'applique).

Départ (tertre)

Partie désignée pour déposer sa balle en vue du coup de départ. Dépendamment du terrain, cette partie peut être plus étroite ou égale à la largeur des bandes d'un jeu. Si le tertre est plus étroit que la largeur des bandes, une ligne imaginaire est tracée entre les deux sommets des angles obtus de la découpe du tapis. L'endroit où se situe la balle lors du coup de départ ne peut pas complètement dépasser cette ligne imaginaire. Si une majorité de la balle dépasse cette ligne, une partie devra minimalement y toucher. Si le tertre est aussi large que les bandes, aucune partie de la balle ne peut se retrouver entre les bandes.

Esprit sportif

Il s'agit d'un état d'esprit, d'une attitude alliant le respect, l'intégrité et la justice. L'esprit sportif est caractérisé par le respect de son engagement sportif, des règles de jeu, de l'[étiquette](#), des conventions sociales, de ses adversaires et de soi-même. Le comportement idéal inclut, entre autres, de l'entraide, des encouragements et du respect. Il mise sur l'ambiance générale, une attitude positive, mettant la communauté avant soi, particulièrement dans la défaite.

Dans certains cas d'abus, certaines situations de manquement à l'esprit sportif pourraient être soumises à un comité de discipline. En voici une liste non exhaustive:

- Ne pas respecter l'espace et la bulle des joueurs:
 - Revenir sur le terrain pendant que d'autres jouent
 - Ne pas faire attention à l'ombre qu'on projette sur le sol
 - Revenir au départ après avoir joué au lieu d'aller au trou suivant

- Ne pas respecter l'intégrité de la surface de jeu:
 - Ajuster, bouger et/ou déplacer les obstacles ou les bandes pendant un tournoi sans avertir un dirigeant en cas de défaillance sur un jeu.
 - Marcher sur les tapis inutilement, particulièrement sur les lignes de jeu
 - Ramasser sa balle avec la lame de bâton dans la coupe sans égard aux conséquences (bordure de tapis et/ou une coupe qui remonte)
- Ne pas assumer correctement ses responsabilités de marqueur:
 - Quitter son groupe de jeu sans avertir
 - Ne pas porter attention lorsque les autres jouent
 - Être négligent lors des vérifications de pointage
- Exprimer sa frustration au point de ruiner l'expérience des gens présents
- Ne pas respecter son sport, ne pas le prendre au sérieux:
 - Jouer sa balle entre les jambes sachant qu'on est loin au classement
- Abuser de la clause [Aucune Pénalité](#) en répétant ou multipliant les gestes

Étiquette

C'est l'ensemble des usages explicites ou non, qui régit le « bien vivre ensemble » sur un parcours de minigolf et qui inclut le respect d'un espace commun que l'on partage:

- Si vous êtes à proximité d'un joueur en position de jouer, mieux vaut garder le silence et rester immobile. Faire attention à son ombrage
- Ne pas exagérer inutilement la célébration des birdies.
- Ne pas revenir vers le départ, toujours aller vers le prochain trou.
- Utiliser le ciment pour marcher lorsque possible, limiter l'usure des tapis autant que possible, ne pas briser la pelouse et l'aménagement paysager
- Éviter de retourner sur le terrain après avoir terminé son tournoi
- Avoir une tenue vestimentaire respectueuse

Lèvre (lip)

La lèvre d'un trou définit la bordure de la coupe, située entre le sol et le trou. Lorsqu'une partie de la balle repose sur la lèvre, si le joueur atteint le trou sans retard déraisonnable et en ne marchant pas sur le tapis, il dispose de dix secondes supplémentaires pour déterminer si la balle est au repos. À ce moment-là, si la balle n'est pas tombée dans le trou, elle est considérée comme étant au repos. Par contre, si le joueur a atteint le trou en marchant sur le tapis, la balle est automatiquement considérée comme étant au repos sur la lèvre du trou, même si elle tombe éventuellement dans la coupe. La balle doit être repositionnée à l'endroit où elle reposait et le joueur doit compléter le trou.

Longueur de lame (dégagement , espacement, *allégement*)

Lorsqu'une balle est trop proche d'une bande et/ou d'un obstacle, il s'agit de la distance d'écart permise pour dégager sa balle. Les dénivellations et bosses ne sont pas considérées comme un obstacle dans l'application de cette règle: on doit jouer la balle où elle se trouve sans dégagement possible. La mesure maximale permise est officiellement de 5 pouces $\frac{1}{4}$, soit 13.33 cm. À titre indicatif, les cartes de jeu provenant d'un quart de feuille 8.5x11 mesurent 5.5

pouces de haut (13.97 cm), pouvant ainsi servir de repère si on appuie la carte sur la bande et que la balle embarque quelque peu sur la carte. EXCEPTION: Le dégagement de la balle ne peut pas être pris afin de prendre l'avantage sur un obstacle. Ainsi, une ligne vers le trou qui était cachée ne peut pas être découverte par la procédure de dégagement

Obstacles nuisibles

Certains obstacles nuisibles font partie du design de jeu, ils sont généralement perpendiculaires au tertre de départ afin de nuire et de bloquer la vue directe au trou. Bien qu'ils ne soient pas uniformément positionnés ou présents à travers les parcours, en voici la liste:

- MINI
 - 1. Le totem (les trois totems)
 - 2. La croix (deux bandes obliques)
 - 3. La courbe (bande au bas de la côte)
 - 5. Le billard (bande cachant le trou)
 - 6. Le hockey (bande cachant le trou)
 - 14. Le zig-zag (bande cachant le trou)
- MAXI
 - 3. La tablette (deux bandes obliques)
 - 7. La coulée (bande après la coulée)
 - 9. Le nez (bande cachant le trou)
 - 10. L'achaland (bande cachant la trappe)
 - 11. Les sentinelles (les deux sentinelles)
 - 12. La soucoupe (bande cachant le trou)
 - 13. Le facile (bande cachant la ligne directe)
 - 18. La pente douce (bande cachant le trou)

Mesurage

Un mesurage peut survenir lors d'une finale bagarre si deux joueurs ou plus sont détenteurs du plus haut pointage à un trou donné. Le mesurage peut également être nécessaire pour briser tout autre type d'égalité. Pour départager les joueurs, chacun doit jouer UN seul coup.

Conditions

Peu importe si la balle entre ou pas dans la coupe, le coup mesuré doit obligatoirement respecter les conditions du trou d'un coup valide. Le principe de base est qu'un joueur ne peut pas tenter un coup d'approche en évitant un obstacle obligatoire ou en contournant des obstacles nuisibles.

Procédure

Une mesure en **CENTIMÈTRES** sera prise entre la bordure de la coupe et le point le plus proche de la balle, mesure à laquelle on ajoute 5 centimètres, soit le rayon de la coupe. Ceci équivaut à prendre la mesure à partir du centre du trou. INTERPRÉTATIONS:

- Une mesure de zéro (0) centimètre est allouée lors d'un trou d'un coup valide

- Si une balle s'arrête sur la tranche de la coupe pour se trouver à l'intérieur du diamètre de la coupe, on doit mesurer de l'extrémité de la balle se trouvant au-dessus du trou jusqu'à la bordure opposée de la coupe et retrancher le rayon de 5 centimètres. Mesurer à vol d'oiseau par-dessus la balle est très imprécis.
- Si un coup ne respecte pas les conditions du [trou d'un coup valide](#), la mesure allouée est équivalente à la distance entre le centre de la coupe et le départ. Bien que cette distance théorique ne soit jamais véritablement mesurée, il s'agit de la distance la plus éloignée possible du centre de la coupe.
- La méthode de mesure n'est pas géodésique ou euclidienne (elle ne se fait pas à vol d'oiseau), mais plutôt en contournant les bandes et les obstacles. La méthode de calcul utilisée est donc non-euclidienne (on utilise spécifiquement la [distance de Manhattan](#)), additionnant chaque segment permettant de contourner les obstacles et bandes obstruant le trou. Par exemple, une balle pourrait légalement se retrouver à quelques pouces du trou à la cachette, mais obstruée par la bande centrale. Dans ce cas précis, on calcule la distance par l'addition de trois segments:
 - Un segment pour se rendre au bout de la bande centrale
 - Un segment pour contourner le bout de la bande centrale
 - Un segment pour atteindre le centre de la coupe

Parcours

Le créateur de la marque de commerce Mini-Putt, Jean Benoît, a conçu un premier parcours, le MINI, dès 1970. Au début des années 1990, un deuxième parcours a vu le jour, le MAXI.

MINI

Le parcours MINI est originalement construit avec des bandes de couleur jaune avec des obstacles de couleur orange. Voici la liste des trous:

Premier neuf	Deuxième neuf
1. Le totem	10. Les trappes
2. La croix	11. Le carrefour
3. La courbe	12. Le slalom
4. La discothèque	13. Les laurentides
5. Le billard	14. Le zig-zag
6. Le hockey	15. Le monstre
7. La rivière	16. La culotte
8. Le putter	17. L'équerre
9. Le chameau	18. Le plateau

MAXI

Le parcours MAXI est originalement construit avec des bandes de couleur orange avec des obstacles de couleur jaune. Voici la liste des trous:

Premier neuf	Deuxième neuf
1. Les cailloux	10. L'achaland
2. L'escalier	11. Les sentinelles
3. La tablette	12. La soucoupe
4. Le recoin	13. Le facile
5. Les montagnes russes	14. La fourche
6. La cachette	15. Le super monstre
7. La coulée	16. Les collines
8. Le triangle	17. La porte
9. Le nez	18. La pente douce

AUTRES

Le premier parcours DÉFI sera construit à Matane en 2024. Ouverture prévue pour la fin juin. Certaines ébauches du parcours MIDI existent, mais il n'a jamais été construit.

Position du joueur

Il n'y a pas de position imposée pour les pieds du joueur par rapport à sa balle pendant qu'il joue. Le joueur peut également effectuer son coup d'une main. Cependant, si un joueur opte pour une position non conventionnelle, il doit assumer les responsabilités suivantes:

- conserver son [esprit sportif](#) (assumer le résultat)
- respecter l'étiquette de son sport (ne pas en faire une risée)

Trou complété

Un trou est considéré complété si l'une des conditions suivantes est remplie:

- La balle est entrée dans la coupe
- Le maximum de coups a été atteint (s'il y a lieu)
- Un coup a été joué sur le trou suivant

Si une erreur d'application des règlements a lieu, dès que le trou est complété, la situation sera considérée comme régularisée et l'erreur d'interprétation sera considérée nulle et non avenue.

Trou en cours

Un trou est considéré en cours s'il n'est pas [complété](#). Si une erreur d'application des règlements survient, si le trou est toujours en cours, le correctif approprié doit être appliqué afin de se plier aux règles en vigueur.

Zone jouable

La zone jouable est constituée de tous les éléments d'un module de Mini-Putt incluant les bandes, le tapis, les obstacles, mais excluant l'intérieur de la coupe et l'intérieur des trappes. En opposition, la balle sera considérée hors-limite si elle sort du module de jeu par dessus une bande ou par le tertre de départ.

Partenaires

Le circuit a quatre terrains partenaires, ce qui totalise sept parcours différents:

Nom	Lieu	Propriétaires
Mini-Putt Trois-Rivières (MINI et MAXI)	5205 Rue de Courcelette, Trois-Rivières, QC G8Y 4L4	Richard Bourassa
Mini-Putt Grandes-Piles (MINI seulement)	595 5e Avenue, Grandes-Piles, QC G0X 1H0 derrière le restaurant Ma-Mi, <u>stationnez-vous</u> à l'église!!!	Claude Vallée et Maude Villiard
Mini-Putt Vanier (MINI et MAXI)	1170 Bd Wilfrid-Hamel, Québec, QC G1M 2S4	Stéphane Bonneau et Steve Bonneau
Mini-Putt Thetford (MINI et MAXI)	3543 Bd Frontenac O, Thetford Mines, QC G6H 2B7	Kévin Girard et Joanie Guin

Règles locales

Puisque certains modules de jeu ont des spécificités, les organisateurs se réservent le droit d'ajouter une règle avant le début du tournoi si le besoin s'en fait sentir. Voici quelques exemples de situations et d'ajustements possibles:

- Jet d'air ou d'eau impossible à arrêter / défectueux (modifier le terre du départ)
- Bris de ciment rendant un trou injouable / aléatoire (limite de coups pour tous les joueurs, ajout d'une option de dégagement, exclusion d'un trou, etc.)
- Trou impossible à réussir en un coup (exception de bandes permises)

Pratique (avant le jour du tournoi)

Modalités générales

Pour les propriétaires qui veulent s'en prévaloir, des modalités de pratique ont été mises en place de façon à éviter l'abus des tarifs préférentiels. Ainsi, pour profiter des tarifs, un propriétaire peut exiger les conditions suivantes:

- Une [inscription préalable](#) à la liste de pratique
- Un respect des plages de [dates pour chaque parcours](#)
- Une [identification](#) durant la pratique (ex: bracelet)

Inscription

Pour profiter des tarifs de pratique, un joueur doit avoir rempli AU PRÉALABLE ce [court formulaire](#) pour s'inscrire, ce qui ajoute son nom à la liste de pratique. Si le nom d'un joueur ne figure pas sur la liste, un propriétaire peut refuser l'application du tarif préférentiel.

Dates de pratique pour 2024

Terrain	Parcours	Début	Fin
Grandes-Piles	MINI	ouverture	Tournoi du 15 juin
Thetford Mines	MAXI	2 juin	Tournoi du 29 juin
	MINI	30 juin	Tournoi du 10 août
Trois-Rivières	MINI	ouverture	Tournoi du 11 mai
	MAXI	12 mai	Tournoi du 13 juillet
Vanier	MAXI	ouverture	Tournoi du 25 mai
	MINI	5 août	Tournoi du 24 août

N.B. Respectez la clientèle régulière et évitez autant que possible les heures achalandées.

Identification

Un propriétaire peut demander aux joueurs qui pratiquent d'être identifiés, dans lequel cas, il fournira cette identification (par exemple un bracelet de couleur).

Réparation et entretien

Les propriétaires sont fiers de nous recevoir et vont tenter jusqu'à la dernière minute de nous offrir un terrain impeccable. Nous les encourageons donc fortement à concentrer leurs efforts de réparation en dehors des plages de pratique, puisque des réparations trop tardives pourraient engendrer des injustices au niveau compétitif. Ceci dit, certaines situations font en sorte que des réparations sont nécessaires à l'approche d'un tournoi. Dans ce cas, dès qu'un joueur ou un propriétaire est mis au courant d'une modification ou d'une réparation, veuillez avertir formellement les dirigeants du CPP afin que l'information soit distribuée à travers les canaux de communication officiels (page Facebook, site web, infolettre, en personne lors de l'inscription le matin même).

Tarifs

À sa discrétion, un propriétaire peut offrir de meilleurs tarifs.

Durée	Coût
1h	6\$
2h	9\$
3h	12\$
Journée complète	22\$

Journée de tournoi

Description

Une journée de tournoi typique inclut un [tournoi en équipe le matin](#) et un [tournoi en simple en après-midi](#). Un joueur peut limiter sa participation à un des deux tournois s'il le désire.

Éligibilité

Tous les joueurs d'âge adulte sont acceptés ainsi que les joueurs mineurs de 13 à 17 ans. Ces derniers sont considérés comme faisant partie de la catégorie junior et sont automatiquement exclus des bourses afin de se conformer à la loi de la RACJ. Exceptionnellement, les organisateurs se donnent le droit d'accepter certains joueurs juniors âgés de 12 ans.

Horaire

Les **inscriptions débutent dès 9h. et ce, jusqu'à 9h55**. Dès que vous êtes inscrit, vous pouvez pratiquer. Un court mot d'accueil sera fait vers 10h, après quoi le tournoi débute. Le tournoi est conçu pour se terminer entre midi et 12h15, après quoi les cérémonies de remise de bourses vont être faites. Dès que la dernière photo est prise, l'organisateur annoncera l'heure officielle de début du tournoi en simple en calculant une période de 60 minutes.

Bloc	Durée	AM / PM
Inscription et pratique	50 à 55 min	AM
Mot d'accueil et consignes	5 à 10 min	
Tournoi en équipe	± 2h	
Cérémonie podium	5 à 10 min	
Dîner-inscription-pratique	60 à 75 min	PM
Mot d'accueil et consignes	5 min	
Tournoi en simple	2h à 2h30	
Cérémonie podium	10 à 15 min	

Ordre de départ

Aucun tirage physique n'est fait, ni pour la formation des équipes, ni pour l'ordre de départ. Tous les tirages sont faits par ordinateur pour accélérer le processus. Un script utilisant le langage Python a été écrit pour faire ces tirages de façon aléatoire. À la fin de l'inscription, devant témoins, une personne choisie au hasard par l'organisation va donner le chiffre de son choix qui servira à générer une pige aléatoire unique (équipes et départs). Par souci de transparence, ce script sera distribué, détaillé et expliqué à quiconque, sur demande explicite.

Départs *shotgun*

Le départ en *shotgun* est utilisé lors de tous les tournois. Il consiste à utiliser au maximum la capacité du parcours afin de faire partir le maximum de joueurs en même temps. Les joueurs doivent se rendre au trou de départ assigné et attendre le signal du départ. Si plus de 18 groupes sont formés dans un tournoi donné, plusieurs groupes devront partir du premier trou avec quelques minutes de décalage. Les groupes qui complètent le 18e trou devront attendre leur tour pour reprendre le jeu au 1er trou.

Validation des pointages

Que ce soit lors d'un tournoi [en équipe](#) ou [en simple](#), tous les marqueurs doivent se réunir et vérifier les pointages lors des situations suivantes:

- Après avoir complété le 9e trou
- Après avoir complété le 18e trou
- Après avoir complété le match

Puisqu'un match ne se complète pas nécessairement au 18e trou suite aux départs [shotgun](#), un seul match peut nécessiter jusqu'à trois vérifications de pointage.

Marqueurs

Un joueur doit marquer ses pointages ainsi que ceux des joueurs de son groupe. Cependant, durant le tournoi en équipe du matin, un seul marqueur par équipe peut être suffisant. Nous encourageons les joueurs qui le veulent à marquer même s'ils n'en sont pas obligés. Les marqueurs doivent mettre leurs initiales sur leur carte et la remettre à la table d'inscription dans la boîte identifiée.

Procédure

Un joueur doit dicter les pointages de chacun des trous de son adversaire en les regroupant en paquet de trois. Il doit terminer avec le total des trous.

Ex: «trois, deux, deux... .. un, deux, deux... .. deux, un, un... .. pour un total de 16.»

Il est primordial que les cartes d'un groupe de jeu soient identiques. Lors d'une mésentente, vous devez faire appel à un dirigeant du CPP pour résoudre la situation. Aucune négligence sur ce point ne sera tolérée.

Procédure de remise (météo)

Si la météo est incertaine à l'approche d'un tournoi, la décision finale de jouer le samedi sera communiquée vendredi à 18h30 d'abord sur la [page Facebook](#) du Circuit Provincial de Putting par Dany Labarre ou Jocelyn Noël, et ensuite sur le [site web](#) et via la liste de courriels de l'infolettre.

Si la décision est prise de ne pas jouer le samedi, la décision de jouer le dimanche (ou non) sera communiquée au plus tard le samedi à 12h30.

Conseils aux nouveaux joueurs

Lutte contre le soleil

Étant donné que les points d'ombre sont presque inexistant sur un terrain de mini-putt, il est fortement recommandé d'apporter un moyen de se couvrir la tête (chapeau, casquette, crème solaire, etc.) et d'apporter de l'eau en bonne quantité.

Putter (fer droit)

Nous vous encourageons à apporter votre propre putter. Cependant, sachez qu'à moins de jouer en *birdie seulement*, vous aurez à prendre de [courts élans](#) entre votre balle et la bande. Donc, si vous apportez un fer droit qui est une lame (*blade*), vous n'aurez aucun problème. À l'opposé, une lame profonde (*mallet*) vous causera toutes sortes de maux de tête.

Notes (spots)

Il est permis et conseillé de prendre en note les détails concernant chaque trou. Que ce soit sur papier ou cellulaire ou autre, il est fortement encouragé de noter les éléments favorables tels que la position de départ, la vitesse, le type de frappe, etc.

Tournois en équipe (avant-midi)

Coût d'inscription

	Adulte	Junior
Coût de jeu	6\$	6\$
Montant en bourses	14\$*	0\$
Total	20\$	6\$

* Les organisateurs vont retrancher un montant équivalent au coût de la gravure à même les bourses.

Formation des équipes

Une fois les inscriptions terminées (9h50), les joueurs sont placés en classe. Le découpage des classes est fait grâce à un classement (ranking). Pour concevoir ce classement, les statistiques de tournoi et de ligue des joueurs connus sont utilisées pour nourrir des algorithmes tels que la [décomposition en valeurs singulières](#) et la [factorisation de matrices non-négatives](#). Suite à cette première étape, un premier classement est généré automatiquement, classement sur lequel les organisateurs se penchent afin de faire des micro-ajustements. Pour la découpe des classes, un jugement subjectif est fait pour obtenir les premières coupures et finalement, un test statistique limitant l'écart type entre les équipes potentiellement créées permet d'ajuster plus objectivement ce découpage. Dans le cadre de la découpe des classes, limiter l'écart type revient à limiter les inégalités entre les équipes.

Adulte-parrain

Le concept d'adulte-parrain désigne un joueur adulte qui accepte de parrainer un joueur junior durant un tournoi en équipe. L'adulte-parrain est d'abord placé en équipe avec un joueur adulte, cette équipe étant éligible aux bourses. Par la suite, lorsque les joueurs juniors sont placés en équipe, le hasard va déterminer si un adulte-parrain formera une seconde équipe, cette fois-ci avec un junior. Cette équipe formée avec un junior n'est pas éligible aux bourses, seulement au titre.

Responsabilité

L'adulte-parrain a la responsabilité de marquer pour ses deux équipes, celle avec le joueur adulte et celle avec le joueur junior. Il doit également faciliter l'introduction du joueur junior aux us et coutumes des tournois en le guidant diligemment.

Privilège

Bien que l'adulte-parrain ne puisse pas remporter de bourses avec le joueur junior, l'équipe formée avec le joueur junior lui donne une opportunité supplémentaire de remporter le titre.

Juniors

Bien que les joueurs juniors soient exclus des bourses (ils ne paient que le droit de jeu), ils sont tout de même éligible au titre. Tant que possible, des équipes composées de deux joueurs juniors seront formées si l'équipe est statistiquement viable. Pour les joueurs juniors restants (relativement débutants ou nouveaux), ils seront placés en équipe avec un adulte-parrain, formant des équipes statistiquement viables. Une équipe formée d'un adulte-parrain et d'un junior n'est pas éligible aux bourses.

Formule de jeu

Calendrier

Une seule formule de jeu est annoncée à l'avance pour chaque tournoi en équipe.

Date	Terrain	Mode de jeu
11 mai	Trois-Rivières	Birdie seulement (addition)
25 mai	Vanier, Québec	2 balles, meilleure balle
15 juin	Grandes-Piles	Birdie seulement (relève)
29 juin	Thetford Mines	Pointages additionnés
13 juillet	Trois-Rivières	2 balles, meilleure balle
10 août	Thetford Mines	2 balles, meilleure balle
24 août	Vanier, Québec	Birdie seulement (relève)

Les organisateurs se réservent le droit de baisser le nombre de parties à jouer si l'assistance est nombreuse. De plus, si les organisateurs le jugent nécessaire, une formule de jeu peut être simplifiée pour accélérer la journée. Ainsi, un tournoi annoncé en *pointages additionnés* peut être simplifié en *2 balles, meilleure balle* ou en *birdie seulement*. Un tournoi annoncé en *2 balles, meilleure balle* peut être simplifié en *birdie seulement*. Lors du mot d'accueil matinal, les organisateurs vont systématiquement rappeler la formule de jeu ET le nombre de parties à jouer.

Définition des formules

Pour les tournois en équipe, il y a 3 formules, de la plus simple à la plus complexe:

- Birdie seulement (relève)
 - Un premier joueur tente de faire le trou d'un coup.
 - En cas d'échec, le releveur le tente à son tour
 - Un point par birdie (maximum de 18 points pour 18 trous)
- Birdie seulement (addition)
 - Chaque joueur tente le trou d'un coup
 - Un point par birdie (maximum de 2 points par trou)
- 2 balles, meilleure balle
 - Un premier joueur établit un pointage
 - Si le pointage peut être amélioré, le releveur joue
 - Le meilleur pointage est inscrit sur la carte de l'équipe
- Pointages additionnés
 - Les 1er et 2e joueurs complètent leur trou respectif.
 - On additionne les pointages ainsi que le meilleur pointage des 2.
 - Au final, le meilleur pointage compte en double pour l'équipe, atténuant l'impact du moins bon pointage.
 - Le total minimum de l'équipe pour un trou est de 3 (1+1+1).
 - Ex1: A fait la normale (2), B fait le birdie (1): $2+1+1=4$
 - Ex2: A fait un bogey (3), B fait la normale (2): $3+2+2=7$
 - Ex3: A fait le birdie (1), B joue 5: $1+5+1=7$

Tournois en simple (après-midi)

Coût d'inscription

	Classe ouverte	Adultes sauf classe ouverte	Juniors
Coût de jeu	6\$	6\$	6\$
Montant en bourses	19\$*	14\$	0\$
Total	25\$	20\$	6\$

* Les organisateurs vont retrancher un montant équivalent au coût de la gravure à même les bourses des joueurs de la classe ouverte.

Juniors

Les joueurs juniors ne paient que le droit de jeu et sont exclus des bourses. Ils sont cependant éligible au titre. À eux seuls, ils forment une catégorie de jeu exclusive dont la performance sera soulignée lors de la cérémonie podium (prise de photos).

Classement Final

Le Classement Final d'un tournoi est généré en fonction des matchs joués par les participants. Afin d'être classé officiellement, un joueur doit avoir joué toutes les parties, alors qu'un abandon ou une disqualification ne permet pas de se classer.

Les joueurs sont classés selon le nombre total de coups, du plus bas total au plus haut. Le plus bas total permet d'identifier la première position et ainsi de suite. Si une égalité survient entre deux ou plusieurs joueurs, les points sont divisés entre les deux joueurs et arrondis à l'entier supérieur (ex: 2 joueurs à égalité pour les rangs offrant 20 et 19 points, la moitié de 39 étant 19.5, on arrondit à l'entier supérieur, soit 20 points pour chaque joueur).

EXCEPTION: Le [classement final du Championnat Match Play](#) et le [classement final du classement Knock-Out](#) sont déterminés autrement.

Égalité et prolongation

Toutes les égalités ne sont pas nécessairement brisées. La prolongation est utilisée uniquement dans certaines circonstances:

- Pour déterminer le gagnant d'un titre en simple
- Pour déterminer les gagnants d'un titre en équipe
- Pour limiter le nombre de joueurs à 10 dans la bagarre principale
- Pour limiter le nombre de joueurs à 9 dans la bagarre challenger

Pour les autres égalités, les points et les bourses sont divisés.

Reclassement

Le reclassement survient avant la dernière partie, **exception** faite des Championnats Match Play et Knock-Out qui n'ont pas de reclassement. Le nombre de joueurs reclassés est égal ou supérieur au nombre de joueurs de la catégorie ouverte. Ainsi, le nombre de groupes reclassés doit suffire à accueillir ce nombre (ou plus). Le principe de base étant que si tous les joueurs de la classe ouverte ont les devants sur les joueurs des autres classes, ce seront eux qui vont profiter du reclassement. Pour les groupes de jeu qui perdent un joueur au profit du reclassement, ils se verront assigner un joueur à la discrétion des organisateurs. Ces assignations seront faites avec diligence afin de ne pas former un groupe formé entièrement de nouveaux.

Tournois majeurs

- Championnat des joueurs CPP - Trophée Gilles-Bussières
3 parties sur le parcours MINI (2 parties s'il y a 72 participants et plus)
- Coupe des Maîtres
4 parties (3 parties s'il y a 60 participants et plus)
- Coupe du Québec (championnat provincial)
Systématiquement le dernier tournoi de la saison
4 parties (immuable peu importe le nombre de participants)

Tournois réguliers

- Championnat Knock-Out - Trophée Paul-Boucher
2 parties de qualification (immuable peu importe le nombre de participants)
Une finale [bagarre](#) composée de 10 joueurs pour le titre. En cas d'[égalité](#) pour les dernières places disponibles, une supplémentaire sert à départager.

Classement final

- Bagarre principale à 10 joueurs pour le titre
Les 10 joueurs qui se qualifient pour la finale bagarre sont assurés d'occuper les positions 1 à 10 au classement final. Les rangs sont alloués en fonction de l'élimination des joueurs durant la bagarre. Le premier joueur éliminé se verra allouer le 10e échelon ... et le gagnant du titre remportera le 1er échelon.
- Bagarre challenger à 9 joueurs
Le résultat de la bagarre challenger n'a aucune incidence sur le classement final du Championnat Knockout. Pour les joueurs qui ne font pas partie de la bagarre

principale, les échelons 11 et plus du classement final sont déterminés par le total des deux matchs de qualification.

Ordre de jeu

Au premier trou, le joueur qualifié avec le meilleur pointage débute jusqu'au joueur qualifié avec le plus haut pointage. Pour les trous suivants, le joueur avec le meilleur pointage au trou précédent débute jusqu'au joueur avec le pire pointage. Le principe de base est que le joueur ayant mieux performé conserve la pôle position, maintient la pression et impose la cadence aux autres. Dès qu'une ronde de mesurage s'impose, les rangs de jeu sont inversés. Le principe étant que le premier joueur à établir une marque a l'avantage d'aller au mesurage en dernier, sachant la marque à battre.

Privilège de la catégorie ouverte

Les premiers de chaque catégorie accèdent à la bagarre principale pour le titre. Afin de remplir les autres places disponibles, si une égalité survient entre un joueur de n'importe quelle classe et un joueur de la classe ouverte, le joueur de la classe ouverte l'emporte sans avoir recours à la supplémentaire.

Bagarre 2024

Lieu: parcours MAXI de Vanier

Certains trous ont été retirés de la liste puisqu'ils sont moins propices au mesurage ou qu'ils sont moins intéressants du point de vue compétitif. Voici les trous qui seront joués durant la bagarre:

1. 1. Les cailloux (départ [bagarre principale à 10](#))
 2. 3. La tablette (départ [bagarre challenger à 9](#))
 3. 6. La cachette
 4. 8. Le triangle
 5. 9. Le nez
 6. 12. La soucoupe
 7. 13. Le facile
 8. 16. Les collines
 9. 18. La pente douce
- Coupe Trois-Rivières - Trophée du Propriétaire
3 parties (2 parties s'il y a 72 participants et plus)
 - Classique Mini-Putt l'Authentique - Coupe François-Talbot
3 parties sur le parcours MINI (2 parties s'il y a 72 participants et plus)

- Championnat Match Play Sylvain-Cazes - Trophée des aces

Formule

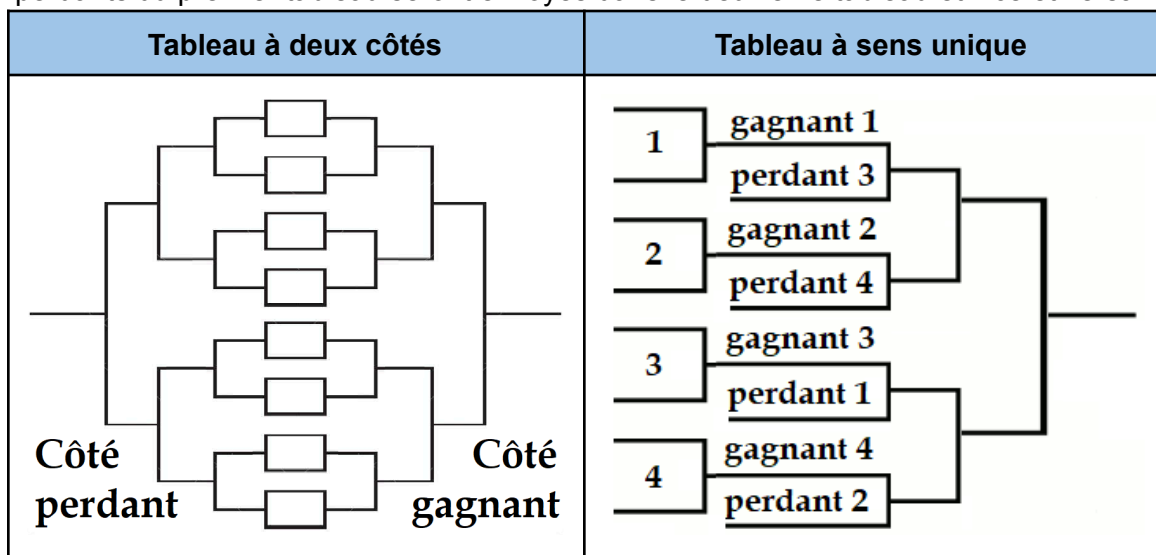
Le tournoi est composé d'affrontements, le but étant de sortir gagnant de chaque affrontement jusqu'à la toute fin. Il s'agit d'un faux-double-élimination, ce qui signifie que vous pouvez perdre le premier affrontement sans être éliminé (minimum garanti de 2 parties). Pour gagner un affrontement, il faut obtenir plus de points que son adversaire. Chaque affrontement dure 18 trous en mode **birdie seulement**, alors qu'un birdie donne 1 point, ce qui permet à un joueur d'accumuler un maximum de 18 points durant un affrontement. **Chaque classe a un tableau distinct** et des bourses distinctes. La finale des Aces donne un laissez-passer à 2 joueurs de la catégorie ouverte et un (1) pour chacune des autres catégories. Chaque gagnant de tableau ira en finale.

Égalité

Si l'affrontement se solde par une égalité, chaque joueur aura un seul coup mesuré au 18e trou. La procédure régulière de [mesurage](#) s'applique dans ce cas-ci. Le mesurage ne constitue pas une 19e chance de gagner un point. Ainsi, un birdie lors du mesurage ne compte pas comme un point additionnel.

Type de tableau

Les joueurs de la classe ouverte sont répartis dans deux tableaux à sens unique, à moins que leur nombre ne dépasse 36. Chaque vainqueur d'un tableau à sens unique se rend en finale. Ce type de tableau garantit aux gagnants du premier affrontement de croiser un joueur ayant précédemment subi une défaite. De plus, elle permet d'accéder à la grande finale malgré une défaite lors du premier affrontement. Notez que les perdants du premier tableau seront envoyés dans le deuxième tableau et vice et versa.



Pour les autres classes, des groupes de 13 à 18 joueurs seront formés afin d'utiliser un tableau à deux côtés pour chaque groupe. Seul le vainqueur du côté gagnant accède à la finale dans un tableau à deux côtés. Ainsi, les bourses sont plus élevées du côté

gagnant. Si un groupe est peu nombreux (12 joueurs et moins) ne permettant pas de faire 4 affrontements, un tableau à sens unique sera exceptionnellement utilisé.

Création des tableaux

Les tableaux (brackets) seront dessinés uniquement lorsque le nombre de joueurs inscrits sera connu pour chaque classe. Après avoir dessiné ce bracket, le tirage au sort de l'ordre des départs sera fait et il déterminera qui joue contre qui. Aucun BYE n'est alloué durant le tournoi, tous les joueurs sont en action quitte à avoir recours à de rare(s) affrontement(s) à 3 joueurs, desquels on déclare 2 gagnants et un seul perdant (sauf lors d'une finale où un seul gagnant est immédiatement déclaré).

Classement final

À l'issue de la finale, le classement final est bâti suivant cet ordre:

1. Le champion occupe le premier rang
2. Les finalistes occupent les rangs suivants
3. Les autres joueurs n'ayant pas accédé à la finale occupent les rangs restants

Pour les finalistes, si une égalité survient en finale (nombre identique de birdies), il faut les départager selon la procédure ci-bas. Pour tous les autres joueurs, leur classement final sera établi selon cet ordre de priorités:

1. Le pourcentage issu de la fiche de victoire(s) et défaite(s) du tournoi entier
(ex: 3 victoires, 1 défaite, pourcentage de .750)
2. Le joueur ayant réussi le plus de birdies au total durant le tournoi entier
(ex: 25 birdies au total)

Plusieurs égalités peuvent persister après avoir appliqué cette procédure, ce qui signifie que les points de la Coupe des Bâtisseurs seront tout simplement divisés.

La Coupe des Bâtisseurs

Il s'agit du championnat de saison **en simple** et ultime récompense du Circuit Provincial de Putting. À la conclusion de la saison, la Coupe des Bâtisseurs est remise à la personne ayant accumulé le plus de points dans le [classement des Bâtisseurs](#). Les 5 meilleurs pointages de chaque joueur seront conservés pour le classement final.

Catégories

Voici les différentes catégories adultes:

- Élite (joueurs de la catégorie ouverte)
- Challenger (aspirants à la classe Ouverte)
- Initié (expérience de tournoi ou de putting)
- Recrue (première année, sans expérience de putting)

Voici les différentes catégories pour les joueurs de moins de 18 ans:

- Juniors 16+ (16 ou 17 ans)
- Juniors U16 (de 13 à 15 ans)

À l'issue de la saison, un champion est déclaré pour chacune des 6 catégories. Chaque joueur est catégorisé au début de la saison et demeure dans sa catégorie jusqu'à la fin de l'été.

Éligibilité

Un joueur doit avoir joué un minimum de 2 tournois pour être éligible à remporter sa catégorie et/ou la Coupe des Bâtisseurs. Peu importe sa catégorie, un joueur peut remporter la Coupe des Bâtisseurs.

Le classement des Bâtisseurs

Le classement des Bâtisseurs est un système de pointage mis à jour après chaque tournoi **en simple**. Un tournoi génère un pointage pour chaque joueur par l'addition de 4 récompenses:

- [la position au classement final](#)
- [le coefficient de difficulté](#)
- [la performance individuelle](#)
- [la présence aux tournois](#)

La position au classement final

La position au classement final d'un tournoi permet aux joueurs qui occupent les meilleures positions de recevoir des points. Règle générale, le classement est déterminé en fonction des meilleurs pointages en utilisant les plus bas pointages en guise de bris d'égalité (voir la section Classement final). Notez que les tournois majeurs récompensent davantage de joueurs que les tournois réguliers. Notez que les classements généraux des tournois Match Play et Bagarre seront formés en fonction des résultats de leur finale respective, et non pas uniquement avec les pointages.

position	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Coupe du Québec	75	62	50	40	33	27	22	18	15	12	10	8	7	6	5	4	3	3	2	2	2	1	1	1	1
Maîtres et Champ CPP	62	50	40	33	27	22	18	15	12	10	8	7	6	5	4	3	3	2	2	2	1	1	1	1	0
Autres tournois	50	40	33	27	22	18	15	12	10	8	7	6	5	4	3	3	2	2	2	1	1	1	1	0	0

L'échelle a été créée en utilisant une formule mathématique exponentielle générant de grands écarts entre les premières positions et de très petits écarts entre les dernières positions récompensées. Voici l'approximation mathématique obtenue par ajustement de courbe:

$$y = 6203.9 - 6156.58^{0.000383837x} \quad (y \text{ est le nombre de points, } x \text{ est la position})$$

N.B. Toutes les **égalités** pouvant survenir au classement final d'un tournoi signifient que les points seront divisés et arrondis à l'entier supérieur évitant ainsi les nombres à virgules (ex: A et B terminent à égalité au 3e rang de la Coupe du Québec. Les points des positions 3 et 4 sont additionnés, divisés et arrondis à l'entier supérieur: $50+41 = 91 \div 2 = 45.5$, chaque joueur recevra 46 points).

Le coefficient de difficulté

Le coefficient de difficulté est calculé en fonction du nombre de joueurs dans la classe Ouverte. On multiplie ce nombre par 2 pour obtenir le nombre de positions récompensées (ex: 10 joueurs $\times 2 = 20$). Ensuite, les points sont distribués selon l'ordre du classement général (par exemple: 20, 19, 18 ... 3, 2, 1). Ainsi, plus la classe ouverte est peuplée, plus le tournoi est considéré comme difficile et relevé, résultant en de plus grandes récompenses. Il s'agit du seul critère de récompense qui s'ajuste aux forces en présence.

N.B. Toutes les **égalités** pouvant survenir au classement final d'un tournoi signifient que les points seront divisés et arrondis à l'entier supérieur évitant ainsi les nombres à virgules (ex: A et B terminent à égalité au 2e rang dans l'exemple ci-haut. Les points des positions 2 et 3 sont additionnés, divisés et arrondis à l'entier supérieur: $19+18 = 37 \div 2 = 18.5$, chaque joueur recevra 19 points).

La performance individuelle

La performance individuelle est calculée en faisant la différence entre la normale (ex: 108 pour 3 parties) et le total de coups de chaque joueur. Ainsi, chaque coup retranché à la normale est récompensé par 1 point (ex: normale de 108, total de 104 \Rightarrow récompense de 4 points). Un total en haut de la normale n'est pas pénalisé (par exemple: normale de 108, total à 111 \Rightarrow récompense de zéro point).

La présence à un tournoi

La présence à un tournoi donne un nombre fixe de 10 points à chaque joueur présent.

Discipline

Relever un cas

Tout comportement, geste ou parole pouvant porter atteinte à la sécurité et/ou à l'intégrité d'une personne présente peut être relevé par un dirigeant du CPP, un participant ou toutes autres personnes présentes à un événement du CPP. Il en est de même pour tout manquement à l'[esprit sportif](#). Que ce soit sous forme de plainte formelle ou sous forme de témoignage informel, lorsque cette information se rend jusqu'à un dirigeant du CPP, elle fera le cas d'une étude. **EXCEPTION:** Il est à noter que certains cas extrêmes ne nécessitent pas une étude et peuvent mener à une disqualification sans remboursement et à une expulsion immédiate selon le jugement des dirigeants. Voici certains cas spécifiques:

Alcool

Aucune boisson alcoolisée n'est permise à l'intérieur des limites du terrain. Le circuit et/ou le propriétaire du terrain se réserve le droit d'expulser toute personne affichant un état d'ébriété ou d'intoxication avancée.

Fumer

Les règles provinciales du gouvernement du Québec sont en vigueur: il est interdit de fumer sur l'ensemble du terrain et à moins de 9 mètres de l'entrée de celui-ci.

Comité de discipline

Lorsqu'une étude de cas arrive entre les mains du commissaire et/ou du directeur des opérations, un comité de discipline est formé (3 à 5 personnes). La sélection est faite par les deux dirigeants du circuit en prenant soin d'éviter les conflits d'intérêts et de diversifier le groupe (homme/femme, groupes d'âge, joueurs vétérans/joueurs récents). Les gens sont sélectionnés en silo et ne connaissent pas l'identité des autres membres du comité afin d'éviter une situation de renforcement de biais. Chaque personne est donc en communication directe avec un dirigeant du circuit au sujet du cas de discipline en question.

Responsabilités du dirigeant

Le dirigeant du CPP doit relater les faits à chaque membre, ainsi qu'un historique du dossier de la personne sous étude (S'il y a lieu: récidive, autres offenses, fréquence, etc.). Après que les membres du comité aient rendu leur verdict quant à la gravité des gestes, il est de la responsabilité des deux dirigeants de suivre la procédure de décision finale de la façon la plus équitable possible en fonction des jugements des membres du comité. Finalement, lorsque la décision finale est rendue, les dirigeants doivent choisir la et les sanctions appropriées et les faire appliquer.

Responsabilités du comité

Il est de la responsabilité de chaque membre du comité d'étudier les faits et les circonstances afin de déterminer le niveau de gravité de l'offense. Il est également de la responsabilité de

chaque membre du comité de juger de l'intention de la personne à l'étude afin de savoir s'il est possible d'utiliser la clause du [facteur d'atténuation](#). Chaque membre du comité devra ensuite communiquer aux dirigeants du CPP leur verdict quant à la gravité des gestes. Chaque membre peut, sans y être obligé, suggérer une sanction.

Sanctions

Les sanctions sont proportionnellement relatives:

- À la gravité d'une offense spécifique
- À l'accumulation de différentes offenses
- À la répétition d'une offense spécifique
 - Première offense
 - Récidiviste
 - Multi-récidiviste

Voici une liste non exhaustive de sanctions possibles:

- Avertissement écrit
- Suspension d'un ou plusieurs événements du CPP
- Inéligibilité aux bourses et titres
- Perte des points au classement des Bâtisseurs
- Inéligibilité à la Coupe des Bâtisseurs
- Dépôt nécessaire pour participer à un événement

Facteur d'atténuation

Les membres du comité peuvent juger qu'une personne n'avait pas de mauvaise intention lors d'une première offense afin d'atténuer une sanction. Cependant, cette possibilité est exclue lors de récidive(s).

Décision finale

Les deux dirigeants du CPP recueillent le résultat du travail des membres du comité. Ils ont l'obligation de déterminer l'avis médian qui ferait consensus de tous les membres du comité. Si les avis sont trop divergents, les dirigeants du CPP ont deux options:

- Faire une autre ronde avec les membres du comité en mettant en commun les arguments extrêmes afin de voir où se dirige le consensus (s'il est possible d'arriver à un consensus)
- Décider de trancher la poire en deux et opter pour un avis médian malgré tout

Une fois que le niveau de gravité des gestes est identifié, les deux dirigeants décident d'une [sanction](#) appropriée et la communiquent à la personne. Les dirigeants se gardent le droit de ne pas divulguer les sanctions publiquement. Cependant, les victimes et témoins des gestes sont mis au courant afin de préserver le sentiment de justice, de respect et d'équité.