

TOURNOI DE WASHER 18+



RÈGLEMENTS



**OUVERT À TOUS
LES NIVEAUX !**

**INSCRIPTION : 50\$
PAR ÉQUIPE**

(819) 376-4409



RÈGLEMENTS – TOURNOI DE WASHER – CENTRE LANDRY

Le Washer, ce jeu qui fait fureur dans les campings lors des belles journées ensoleillées, débarque à Trois-Rivières grâce à l'équipe du Centre Landry! C'est l'occasion parfaite de montrer vos talents de lanceur, de rencontrer des gens formidables et de passer un moment mémorable en plein air.

Le Tournoi de Washer du Centre Landry est ouvert à tous (18 ans et plus) pour seulement 50 \$ par équipe! Une équipe est composée de deux joueurs, doit être complète et avoir payé (50\$ pour l'équipe) avant le 16 août 2024 sur notre site d'inscription : <https://app.amilia.com/store/fr/centre-landry/shop/activities/5315053>

Nous sommes plus qu'heureux de vous accueillir pour cette première édition de ce tournoi! Ayez du plaisir et profitez de la chaleur de l'été avec nous à l'extérieur!

NOTE : N'oubliez pas que ce tournoi est amical. Venez avec votre bonne humeur et votre esprit de convivialité!

RÈGLES

- Les équipes doivent jouer à roche-papier-ciseaux pour déterminer celle qui commence la partie.
- Les parties durent 15 minutes.
- La première équipe qui atteint 21 points pile (pas plus haut) ou a le plus haut score après 15 minutes remporte la partie.
- Si une équipe dépasse 21 points, elle retombe automatiquement à 16 points et la partie continue.
- Le lancer doit s'effectuer derrière ou à côté de la boîte de jeu, sans que le pied dépasse le devant de la boîte.
- Le premier joueur lance ses deux washers, et son adversaire en fait de même par la suite. Ainsi, une manche se déroule comme ceci (noms fictifs): Équipe 1 – 2 lancers de la part de Maxime, équipe 2 – 2 lancers de la part de Élodie, équipe 1 – 2 lancers de la part de Catherine et équipe 2 – 2 lancers de la part de Gabriel.
- Il est important que chaque joueur joue dans les temps. Effectivement, chaque joueur a 15 secondes pour faire son lancer à moins d'une interruption quelconque.

- Aucune personne n'a le droit d'être devant le jeu de washer. Si un adversaire lance et qu'une personne se place devant son tir, il peut le recommencer. Dans le cas de répétition de la part des adversaires, ils peuvent être expulsés du tournoi. Pareillement pour le cas de spectateurs.
- L'équipe ayant marqué en dernier commence toujours.
- Si le lancer rebondit sur un joueur adverse et atterrit dans la zone de points, le lancer est considéré comme raté et le jeu continue.
- Veuillez jouer dans le respect.
- Cette première édition ne comporte aucun arbitre. Vous êtes donc autonomes et devez respecter les points des parties pour assurer le bon déroulement.
- En cas de bris, des frais seront facturés au(x) participant(s).
- **Les produits comme la drogue et l'alcool n'est pas permis sur le terrain.** Pour fumer, il faut se situer à l'extérieur du terrain du tournoi (à plus de 5 mètres de la zone de jeu). De plus, la vente de produit (boissons, collations) n'est pas autorisée sur le site.

DÉROULEMENT DU TOURNOI

Le tournoi débute à 13h. Dépendamment du nombre d'équipes inscrites (maximum de 16 équipes), il peut y avoir jusqu'à 80 minutes de parties de classement (20 minutes par parties, dont 15 minutes de jeu maximal et 5 minutes de repos accordé). À la suite des parties de classement, les 8 meilleures équipes seront choisies et joueront dans des parties compétitives (1 vs 8, 2 vs 7, etc.). Les parties compétitives débuteront entre 13h40 et 14h20. Pour le calcul des 8 meilleures équipes, on prend en premier le nombre de victoire, puis le différentiel (par exemple +7 ou -4, etc., voir exemple du tableau).

Tournoi de Washer - Centre Landry - Résultats par équipe								
	Nom de l'équipe	Points match 1		Points match 2		Victoires	Défaites	Différentiel
		Points pour	Points contre	Points pour	Points contre			
Équipe 1								
Équipe 2								
Équipe 3								
Équipe 4								
Équipe 5								
Équipe 6								
Équipe 7								
Équipe 8								
Équipe 9								
Équipe 10								
Équipe 11								
Équipe 12								
Équipe 13								
Équipe 14								
Équipe 15								
Équipe 16								

Voici l'horaire complet de la journée (les heures seront déterminées avec le nombre d'équipes inscrites au tournoi) ainsi que le fonctionnement du tournoi sous forme d'arbre :



TOURNOI DE WASHER 18+

HORAIRE DE LA JOURNÉE

24 AOÛT 2024

12:15	ARRIVÉE ET ENREGISTREMENT DES ÉQUIPES INSCRITES
13:00	DÉBUT DES PARTIES DE CLASSEMENT
HEURES À DÉTERMINER	FIN DES PARTIES DE CLASSEMENT, COMPILATION ET COMPARAISON DES RÉSULTATS
	QUARTS DE FINALES
	<ul style="list-style-type: none"> • 1 VS 8 • 2 VS 7 • 3 VS 6 • 4 VS 5
	DEMIES-FINALES
	<ul style="list-style-type: none"> • PARTIE NO. 1 - GAGNANT (1 VS 8) CONTRE GAGNANT (2 VS 7) • PARTIE NO. 2 GAGNANT (3 VS 6) CONTRE GAGNANT (4 VS 5)
	FINALE POUR LA 1ÈRE POSITION
	<ul style="list-style-type: none"> • GAGNANT DE LA PARTIE NO. 1 CONTRE GAGNANT DE LA PARTIE NO. 2
	FINALE POUR LA 3E POSITION
	<ul style="list-style-type: none"> • PERDANT DE LA PARTIE NO. 1 CONTRE PERDANT DE LA PARTIE NO. 2
	FIN DU TOURNOI, POSITIONS ET REMISE DES PRIX

**1705 Rue St François Xavier,
Parc Jean-Béliveau**

POINTAGE

- Lorsqu'un tir est dans le tuyau central, il vaut 3 points.
- Dans la boîte : 2 points.
- À moins d'un washer de distance à l'extérieur de la boîte : 1 point.

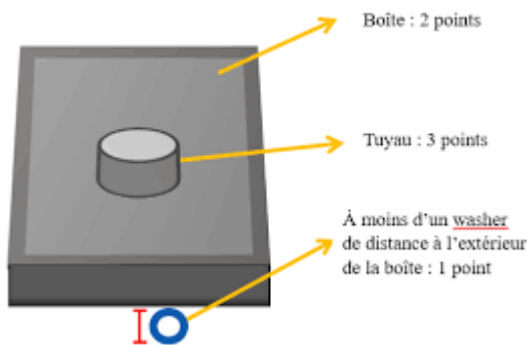


Figure 1. OFFICIEL Règlements généraux - Adaptavie

- L'équipe qui a marqué en dernier commence toujours.

- Les points s'accumulent selon les coups réalisés. Cependant, si le même nombre de points est réalisé par les deux adversaires, les points s'annulent. Ainsi, à chaque tour, les équipes devront marquer plus de points que leur adversaire.
- Il est nécessaire d'arriver exactement à 21 points pour gagner (si on dépasse, on retombe à 16 points).
- En cas d'égalité à la fin de la partie : 2 tirs par équipe, et le meilleur des tirs l'emporte. Par exemple, si le joueur 1 lance et marque 2 points et son adversaire (joueur 2) en marque seulement un, le joueur 1 remporte la partie.
- Lors du classement des équipes, il est important de calculer en premier le nombre de victoires (valant 1 point) et de défaites (valant 0 point). En cas d'égalité entre deux équipes ayant le même nombre de victoires et de défaites, il faut calculer le différentiel (tous les points pour vs tous les points contre). Exemple (dans ce cas, l'équipe 2 se classe première) :
 - Équipe 1 : 2 victoires, 1 défaite, différentiel de +7 points – 2^e place;
 - Équipe 2 : 2 victoires, 1 défaite, différentiel de +11 points – 1^{ère} place;
- Dans le cas de l'exception : Si deux équipes ont le même nombre de victoire, défaites et le même différentiel, elles s'affrontent.

LES DÉLIMITATIONS DES TERRAINS

- La distance entre les deux boîtes doit être de 21 pieds.
- Une largeur de 2 pieds doit être laissée de chaque côté des boîtes de jeu afin que les joueurs aient de l'espace pour jouer.

BON TOURNOI!

L'ÉQUIPE DU CENTRE LANDRY – CENTRE COMMUNAUTAIRE DE LOISIR

1954 RUE SAINT-FRANÇOIS D'ASSISE, TROIS-RIVIÈRES, QC G9A 1N5

