

# MATCH & LANE SCHEDULE TENPIN SINGLES



# HORAIRE DES MATCHS & ALLÉES INDIVIDUELS DIX-QUILLES

BB...GARÇON BANTAM BOYS  
BG...FILLES BANTAM GIRLS

JB...GARÇON JUNIOR BOYS  
JG...FILLES JUNIOR GIRLS

SB...GARÇON SENIOR BOYS  
SG...FILLES SENIOR GIRLS

SHIFT / RONDE	MATCH			LANE ASSIGNMENTS / ALLÉES					
				BG	BB	JG	JB	SG	SB
<b>Shift # 1</b> Tuesday / mardi 11:00 am	SK	vs	n.ON	13 - 14	15 - 16	17 - 18	19 - 20	21 - 22	23 - 24
	MB	vs	BC	13 - 14	15 - 16	17 - 18	19 - 20	21 - 22	23 - 24
	s.ON	vs	QC	13 - 14	15 - 16	17 - 18	19 - 20	21 - 22	23 - 24
	AB...	Bye							
<b>Shift # 2</b> Tuesday / mardi 11:45 am	s.ON	vs	AB	15 - 16	13 - 14	19 - 20	17 - 18	23 - 24	21 - 22
	n.ON	vs	BC	15 - 16	13 - 14	19 - 20	17 - 18	23 - 24	21 - 22
	SK	vs	MB	15 - 16	13 - 14	19 - 20	17 - 18	23 - 24	21 - 22
	QC...	Bye							
<b>Shift # 3</b> Tuesday / mardi 12:30 pm	s.ON	vs	BC	13 - 14	15 - 16	21 - 22	23 - 24	17 - 18	19 - 20
	AB	vs	MB	13 - 14	15 - 16	21 - 22	23 - 24	17 - 18	19 - 20
	n.ON	vs	QC	13 - 14	15 - 16	21 - 22	23 - 24	17 - 18	19 - 20
	SK...	Bye							
<b>Shift # 4</b> Tuesday / mardi 1:15 pm	MB	vs	QC	15 - 16	13 - 14	23 - 24	21 - 22	19 - 20	17 - 18
	AB	vs	n.ON	15 - 16	13 - 14	23 - 24	21 - 22	19 - 20	17 - 18
	SK	vs	s.ON	15 - 16	13 - 14	23 - 24	21 - 22	19 - 20	17 - 18
	BC...	Bye							
<b>Shift # 5</b> Tuesday / mardi 2:00 pm	AB	vs	SK	13 - 14	15 - 16	19 - 20	17 - 18	23 - 24	21 - 22
	BC	vs	QC	13 - 14	15 - 16	19 - 20	17 - 18	23 - 24	21 - 22
	s.ON	vs	n.ON	13 - 14	15 - 16	19 - 20	17 - 18	23 - 24	21 - 22
	MB...	Bye							
<b>Shift # 6</b> Tuesday / mardi 2:45 pm	n.ON	vs	MB	15 - 16	13 - 14	17 - 18	19 - 20	21 - 22	23 - 24
	BC	vs	SK	15 - 16	13 - 14	17 - 18	19 - 20	21 - 22	23 - 24
	QC	vs	AB	15 - 16	13 - 14	17 - 18	19 - 20	21 - 22	23 - 24
	s.ON...	Bye							
<b>Shift # 7</b> Tuesday / mardi 3:30 pm	BC	vs	AB	13 - 14	15 - 16	23 - 24	21 - 22	19 - 20	17 - 18
	QC	vs	SK	13 - 14	15 - 16	23 - 24	21 - 22	19 - 20	17 - 18
	MB	vs	s.ON	13 - 14	15 - 16	23 - 24	21 - 22	19 - 20	17 - 18
	n.ON...	Bye							

Bye Practice / Breakdown: Btms 7-8 / 11-12 | Jr's & Sr's 9-10 / 25-28

Each shift consists of 1 game. One point will be awarded for each game won and 1/2 point for a tie game.  
At the conclusion of the scheduled matches, the top 3 bowlers in each division will be seeded to the Stepladder Finals.

# MATCH & LANE SCHEDULE TENPIN SINGLES



# HORAIRE DES MATCHS & ALLÉES INDIVIDUELS DIX-QUILLES

BB...GARÇON BANTAM BOYS  
BG...FILLES BANTAM GIRLS

JB...GARÇON JUNIOR BOYS  
JG...FILLES JUNIOR GIRLS

SB...GARÇON SENIOR BOYS  
SG...FILLES SENIOR GIRLS

SHIFT / RONDE	MATCH			LANE ASSIGNMENTS / ALLÉES					
				BG	BB	JG	JB	SG	SB
<b>Shift # 8</b> Wednesday / mercredi 10:30 am	QC	vs	AB	21 - 22	23 - 24	13 - 14	15 - 16	17 - 18	19 - 20
	MB	vs	s.ON	21 - 22	23 - 24	13 - 14	15 - 16	17 - 18	19 - 20
	n.ON	vs	BC	21 - 22	23 - 24	13 - 14	15 - 16	17 - 18	19 - 20
	SK... Bye								
<b>Shift # 9</b> Wednesday / mercredi 11:15 am	n.ON	vs	SK	23 - 24	21 - 22	15 - 16	13 - 14	19 - 20	17 - 18
	AB	vs	s.ON	23 - 24	21 - 22	15 - 16	13 - 14	19 - 20	17 - 18
	QC	vs	MB	23 - 24	21 - 22	15 - 16	13 - 14	19 - 20	17 - 18
	BC... Bye								
<b>Shift # 10</b> Wednesday / mercredi 12:00 pm	n.ON	vs	s.ON	21 - 22	23 - 24	17 - 18	19 - 20	13 - 14	15 - 16
	SK	vs	MB	21 - 22	23 - 24	17 - 18	19 - 20	13 - 14	15 - 16
	AB	vs	BC	21 - 22	23 - 24	17 - 18	19 - 20	13 - 14	15 - 16
	QC... Bye								
<b>Shift # 11</b> Wednesday / mercredi 12:45 pm	MB	vs	BC	23 - 24	21 - 22	19 - 20	17 - 18	15 - 16	13 - 14
	SK	vs	AB	23 - 24	21 - 22	19 - 20	17 - 18	15 - 16	13 - 14
	QC	vs	n.ON	23 - 24	21 - 22	19 - 20	17 - 18	15 - 16	13 - 14
	s.ON... Bye								
<b>Shift # 12</b> Wednesday / mercredi 1:30 pm	SK	vs	QC	21 - 22	23 - 24	13 - 14	15 - 16	17 - 18	19 - 20
	s.ON	vs	BC	21 - 22	23 - 24	13 - 14	15 - 16	17 - 18	19 - 20
	n.ON	vs	AB	21 - 22	23 - 24	13 - 14	15 - 16	17 - 18	19 - 20
	MB... Bye								
<b>Shift # 13</b> Wednesday / mercredi 2:15 pm	AB	vs	MB	23 - 24	21 - 22	15 - 16	13 - 14	19 - 20	17 - 18
	s.ON	vs	QC	23 - 24	21 - 22	15 - 16	13 - 14	19 - 20	17 - 18
	BC	vs	SK	23 - 24	21 - 22	15 - 16	13 - 14	19 - 20	17 - 18
	n.ON... Bye								
<b>Shift # 14</b> Wednesday / mercredi 3:00 pm	s.ON	vs	SK	21 - 22	23 - 24	17 - 18	19 - 20	13 - 14	15 - 16
	BC	vs	QC	21 - 22	23 - 24	17 - 18	19 - 20	13 - 14	15 - 16
	MB	vs	n.ON	21 - 22	23 - 24	17 - 18	19 - 20	13 - 14	15 - 16
	AB... Bye								

Bye Practice / Breakdown: Btms 27-28 / 25-26 | Jr's & Sr's 7-8 / 9-12

### STEPLADDER SEMI-FINALS & FINALS - Wednesday at 4:00pm

The top 3 placed bowlers in each division will be seeded into the Stepladder. Seeds #2 and #3 will play each other in a one game Semi-Final to determine advancement to the Stepladder Finals. In the Finals (Double Knock-Out), the #1 seed need win only one match to be declared Canadian Champion. Should the first match be won by the #1 seed, a second game will not be bowled. Should the challenger win the first match, a second match will be bowled with the winner declared Canadian Champion in that division.

# TENPIN SINGLES STEPLADDER



- Double Round Robin Qualifying Round determines seeds into Singles Stepladder
- #3 seed plays #2 seed in Semi-Final Match and Semi-Final Winner plays #1 seed in Final
- Challenger must beat the #1 seed twice to win the Title (Double Knock-Out Final)
- #1 seed need only win one match in the final to be declared Canadian Champion.

Game/Jeu	MATCH / RENCONTRE	LANE ASSIGNMENTS / ALLÉES					
		-BB-	-BG-	-JB-	-JG-	-SB-	-SG-
<b>Semi-Final / Demi-Finale</b>	Seed 3 vs. Seed 2 (Winner to Final / Unsuccessful; BRONZE) (Le gagnant se rendra à la finale / Le perdant remportera; le BRONZE)	21-22	23-24	17-18	19-20	13-14	15-16
<b>FINAL / FINALE</b>	Seed 1 vs. G1 Winner (Double knock-out / double élimination)	23-24	21-22	19-20	17-18	15-16	13-14

## Breaking of Ties to determine Seed Positions in SINGLES Stepladder

Should there be a tie for #1 seed position between 2 bowlers, the tie will be broken by a review of the tied bowler's head to head matches in the qualifying round. If still tied, total pinfall through the Qualifying Round shall be used to determine the #1 seed.

A 3-way tie for #1 seed (or 4-way, or more) will see all tied bowlers in the Stepladder with seeding based on total qualifying pinfall. # 1 seed waits for the Final, with all others competing jointly for the right to advance to the Final, with the next highest semi-final score earning the Bronze medal.

A 2-way tie for the #2 seed spot will see both bowlers compete in the semi-final. The bowler's head to head matches in the qualifying round shall determine seed placing. If still tied, the high qualifying pinfall through the Qualifying Round will determine who has the option to lead off. The bowler not advancing to the Final shall have earned the Bronze medal.

A tie of more than 2 bowlers for the #2 seed spot shall see all tied bowlers compete in the Semi-Final in order

of qualifying pinfall. The highest semi-final score not advancing to the Final shall have earned the Bronze medal.

If 2 or more bowlers are tied for the #3 seed position, a one-game tie breaker shall be bowled to determine a 3rd seed who shall compete against the #2 seed for the right to advance to the Final against the #1 seed. All unsuccessful bowlers in the tie-breaker fall out of the Stepladder and medal opportunities.

### --- PRACTICE / SHADOW BALLS ---

Prior to the commencement of a Stepladder match, each bowler shall be allowed 2 shadow balls on each lane (Does not apply for the second match of a Final, where required).

### --- LEAD OFF ---

Stepladder matches with 2 bowlers competing will see the higher seeded bowler in the match select who leads off. In the Final, the #1 seed shall determine who leads off the 1st match. If a second match is required, the bowler who did not lead off the first match shall lead off the second match.

## SINGLES STEPLADDERS SHALL BE BOWLED "TV STYLE"

The Lead-Off bowler shall bowl 1 frame on the left lane of the pair to start the match. From that point on, both bowlers shall bowl 2 frames at a time starting on the right lane and moving to the left lane before the opposing bowler takes his/her turn. The match will finish off in the

10th frame with the Lead-Off bowler completing his/her game with one frame on the right lane.

Note; Stepladders with more than 2 bowlers shall be bowled in a team lineup formation.

# FORMAT DU CHAMPIONNAT DIX QUILLES

## joueurs EN SIMPLE / équipes COMBO

### FORMAT POUR LE COMBO EN ÉQUIPE

Dans l'épreuve par équipes combo, les équipes provinciales disputeront un tournoi à la ronde (une partie contre chaque province) pour un total de 6 parties réparties sur 7 jeux. Les équipes doivent jouer dans l'ordre suivant : Bantam, Junior, Senior. 1 point sera attribué pour chaque match de division (ex. : Bantam contre Bantam), PLUS 2 points pour le total de l'équipe... UN TOTAL DE 5 POINTS EST DISPONIBLE PAR PARTIE. Les points en cas d'égalité seront partagés entre les joueurs/équipes concernés. Les équipes bénéficiant d'une exemption peuvent s'entraîner sur les pistes réservées (indiquées) à condition de ne pas perturber la compétition.

SI UN JOUEUR N'EST PAS EN MESURE DE DISPUTER UNE OU PLUSIEURS PARTIES COMPLÈTES DANS LE CADRE DE L'ÉVÉNEMENT COMBO EN ÉQUIPE, POUR QUELQUE RAISON QUE CE SOIT (ABSENCE, MALADIE, ETC.), LE JOUEUR ABSENT SE VERRA ATTRIBUER UN POINTAGE DE REMPLACEMENT ÉGAL AU POINTAGE LE PLUS BAS RÉALISÉ PAR LES AUTRES PARTICIPANTS DE CETTE CATÉGORIE POUR CETTE PARTIE, MOINS 10 POINTS. DES RÉSULTATS DE REMPLACEMENT SERONT ATTRIBUÉS POUR CHAQUE PARTIE COMPLÈTE À LAQUELLE LE JOUEUR N'EST PAS EN MESURE DE PARTICIPER.

### FORMAT EN SIMPLE

Les joueurs qui participent à l'événement en simple joueront un double tournoi à la ronde (2 parties contre tous les joueurs présents au sein de leur catégorie). Cela représente 22 parties sur un total de 22 jeux.

L'événement en simple se déroulera sous la forme

d'un tournoi un contre un, où 1 point est accordé par victoire et 0.5 point pour une partie nulle. Au terme des rencontres prévues (22 jeux), les trois meilleurs quilleurs de chaque catégorie remporteront les médailles d'or, d'argent et de bronze.

En cas d'égalité pour une place au classement des médailles dans une catégorie, une partie de bris d'égalité sera jouée afin de déterminer les médaillés (la finale par échelon ne fait plus partie du Championnat national du JQC des cinq quilles). Si une égalité persiste au terme de ces 10 carreaux de bris d'égalité, les quilleurs joueront un bris d'égalité de 3 carreaux supplémentaires (le pointage recommence à zéro, les carreaux, 8, 9 et 10 seront joués).

Au besoin, lorsqu'une province ou un territoire est EN PAUSE lors d'un jeu, les quilleurs peuvent pratiquer sur les allées prévues à cet effet (si elles sont disponibles). Advenant que ces allées ne soient pas disponibles, les quilleurs auront droit à 3 balles de pratique sur chacune des allées avant le début du prochain jeu.

Lorsqu'un quilleur d'une province/d'un territoire est ABSENT dans une catégorie (par exemple : les junior filles), toutes les quilleuses junior filles compétitionneront

contre la quilleuse absente et remporteront un point pour la rencontre si leur pointage est plus élevé que la moyenne générale des quilleuses

(junior filles) pour cette partie. Si la quilleuse ne bat pas la moyenne générale des joueuses lorsqu'elle compétitionne contre la quilleuse absente, aucun point ne sera accordé sur le tableau d'affichage en simple. Les joueurs absents obtiendront un pointage de zéro sur le tableau de pointage.

zone prévue à cet effet.

**PRATIQUE POUR LA FINALE PAR ÉCHELON** | Avant le début d'une rencontre lors de la finale par échelon, chaque joueur a droit à deux lancers d'essai sur chaque allée (cette règle ne s'applique pas à la deuxième rencontre d'une finale, le cas échéant).

**FINALE PAR ÉCHELON** | Si une deuxième partie est nécessaire lors d'une finale par échelon, les deux parties de la finale devront se dérouler sur la même paire d'allées.

### AUCUNE RESTRICTION CONCERNANT L'URÉTHANE |

Le JQC n'a pas encore adopté les récentes modifications réglementaires relatives à l'utilisation des balles de quilles en uréthane

**MODIFICATION DE LA SURFACE** | Les joueurs peuvent modifier la surface de leur balle de quilles entre chaque manche. Pour plus de clarté, chaque jeu du Championnat national du JQC constitue une nouvelle manche (tant pour les événements du combo en équipe que pour les événements en simple). Il incombe aux joueurs de s'assurer que la modification de la surface n'est effectuée que dans la

# TENPIN CHAMPIONSHIP RULES / PROCEDURES

## SINGLES / COMBO Teams

### COMBO TEAM FORMAT

In the Tenpin Combo Team event provincial teams will bowl a Round Robin (one game against each province) for a total of 6 games over 7 shifts. Teams must bowl in the following order; Bantam, Junior, Senior. 1 point will be awarded for each division match (ie: Bantam vs. Bantam) PLUS 2 points for team total.... TOTAL OF 5 POINTS AVAILABLE PER GAME. Points for ties will be shared between the bowlers/teams involved. Teams on a BYE shift may practice on the BYE LANES (as posted) so long as they do not disrupt the competition.

SHOULD A BOWLER BE UNABLE TO BOWL ONE OR MORE COMPLETE GAMES IN THE COMBO TEAM EVENT, FOR WHATEVER REASON (ABSENCE, SICKNESS, ETC.), THE MISSING BOWLER WILL BE GIVEN A VACANCY SCORE EQUAL TO THE LOWEST SCORE BOWLED BY THE FIELD IN THAT DIVISION FOR THAT GAME, MINUS 10 POINTS. VACANCY SCORES WILL BE ALLOWED FOR EACH COMPLETE GAME IN WHICH THE BOWLER IS UNABLE TO COMPETE.



### SINGLES FORMAT

Bowlers competing in the Singles event will bowl a Double Round Robin (2 games against every other competitor in the field in their division). This equals 12 games over 14 shifts.

The Singles event is conducted as a Match Play event with 1 point awarded per win and 1/2 point for a tie. Following the completion of the scheduled matches (14 shifts of Singles competition) the top 3 bowlers in each division will have earned their spot in the Stepladders. Where bowlers are tied for a stepladder position, see Stepladder format details later in this section.

As required, when a province/territory is on a BYE SHIFT, its bowlers may practice on Bye lanes (if available). When bye lanes are not available, prior to the start of the next shift, bowlers returning from a Bye will be allowed 3 practice balls on each lane.

Should a province have a VACANCY in a division (Jr. Girls, for example), all Junior Girls competitors shall bowl against that vacancy and shall win a point for the match if her score is greater than the field's (Jr. Girl's) average for that game. Should the bowler not beat the field's average when meeting the vacancy on the schedule, no point shall be awarded for that match up. Vacancies shall show as zero on the scoreboard.

### ALTERING THE SURFACE

Bowlers may alter the surface of their bowling ball between blocks. For clarity, each shift in the YBC Nationals is a new block (for both Combo Team and Singles events). Bowlers are responsible for ensuring surface altering is conducted only in the designated area.

### NO RESTRICTION ON URETHANE

YBC has not yet adopted the recent rule adjustments pertaining to use of Urethane bowling balls.

### STEPLADDER PRACTICE

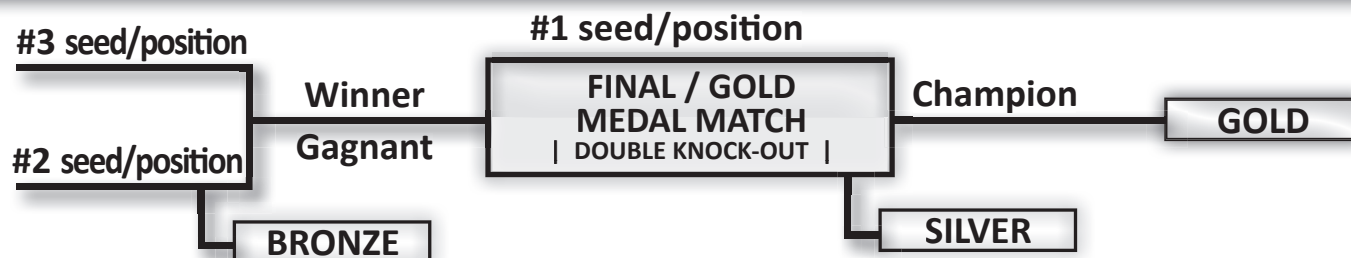
Prior to the commencement of a Stepladder match, each bowler shall be allowed 2 shadow balls on each lane (Does not apply for the second match of a Final, where required).

### STEPLADDER FINAL

Where a second game is required in a stepladder final, both games of the Final shall be bowled on the same pair of lanes.

# SINGLES STEPLADDER DIX QUILLES

- La Ronde des qualifications détermine l'ordre des positions des finales par échelon
- En Demi-finale – la 3ème position contre la 2ème position, et le gagnant contre la 1ère position pour la Finale
- Le gagnant de la Demi-finale doit battre la 1ère position 2 fois pour remporter le titre (double élimination)
- La 1ère position a besoin que d'une victoire pour être déclarée Championne canadienne



## Bris d'égalité pour déterminer les positions des Finales par échelon

En cas d'égalité entre 2 quilleurs pour la 1ère position, l'égalité des quilleurs sera brisée en révisant les parties jouées un contre l'autre lors de la Ronde de qualifications. S'il y a toujours égalité, le plus haut pointage obtenu lors de la Ronde de qualifications déterminera la 1ère position.

Une triple égalité pour la 1ère position (ou 4 ou plus) réunira tous les quilleurs égaux dans la Finale par échelon selon le total de quilles abattues lors des qualifications. La 1ère position sera en attente pour la Finale pendant que tous les autres s'affronteront pour déterminer qui avancera à la Finale et le deuxième meilleur pointage de la demi-finale recevra la médaille de bronze.

Une double égalité pour la 2ème position verra les quilleurs s'affronter en demi-finale. S'il y a une telle égalité dans l'événement en Simple, le joueur partant sera déterminé par les parties jouées un contre l'autre. Si les parties sont à égalité, le plus haut pointage des qualifications déterminera qui aura l'option de débiter. Le quilleur qui ne se qualifie pas pour la Finale remportera la médaille de bronze.

Une égalité de plus de 2 quilleurs pour la 2ème position verra tous les quilleurs compétitionner dans la demi-finale

selon l'ordre des quilles abattues lors de la qualification. Le pointage le plus élevé en demi-finale ne se qualifiant pas pour la finale méritera la médaille de bronze.

Si 2 quilleurs ou plus sont à égalité pour la 3ème position, une partie pour bris d'égalité sera jouée pour déterminer la 3ème position qui compétitionnera contre la 2ème position et avoir le droit d'avancer à la Finale contre la 1ère position. Tous les autres quilleurs participant au bris d'égalité n'auront pas l'occasion de participer à la Finale et ni l'opportunité et de se mériter une médaille.

### --- PRATIQUE / LANCERS D'ESSAI ---

Avant le début d'une rencontre de la finale par échelon, chaque joueur aura droit à deux lancers d'essai sur chaque allée (cette règle ne s'applique pas à la deuxième rencontre d'une finale, le cas échéant).

### --- LEAD OFF ---

Dans les parties en échelon avec 2 quilleurs en compétition, le quilleur en tête sera le partant.

Dans la finale, la 1ère position déterminera qui débitera la 1ère partie. Si une 2ème partie est nécessaire, le quilleur qui n'a pas débiter la 1ère partie, débitera la 2ème.

## FINALES EN ÉCHELON DES JOUEURS EN SIMPLE SE JOUERA "STYLE TV"

Pour débiter la partie, le quilleur partant doit jouer le carreau 1 sur la piste de gauche de la paire d'allées. À partir de ce moment, les 2 quilleurs joueront 2 carreaux à la fois en débiter sur l'allée de droite et alterner sur l'allée de gauche, avant que le quilleur adverse joue son tour. La par-

tie se terminera au carreau 10 avec le quilleur partant qui complètera sa partie avec 1 carreau sur l'allée de droite.

Remarque : Les Finales par échelon avec plus de 2 quilleurs devront être jouées en formation d'équipe.