

REGLEMENT CLASH SERIES

au 09/03/2026

Points préliminaires :

- Les joueurs inscrits s'engagent à arriver 20 minutes avant le début du Clash Series.
- Il n'est plus possible de rejoindre un Clash Series déjà débuté.
- Le joueur s'engage à transmettre son RIB lors de l'inscription en ligne (case information prévue) ou lors de son inscription au Bowling. Sans cela, le virement ne pourra être réalisé.
- L'organisateur se réserve le droit d'éliminer et de désinscrire tout joueur dont le comportement ou l'attitude ne serait pas correct(e), sans possibilité de remboursement de l'inscription ni d'accès à la récompense, et ce à tout moment du Clash Series.
- L'organisateur se réserve le droit de prendre des photos et vidéos des Clash Series et de les utiliser sur ses supports de communication, quels qu'ils soient.
- Le joueur doit avoir un Pass Bowling actif à jour des paiements ou un accès aux pistes avec un billet de Bowling illimité.
- Le Huilage du Clash Series est déterminé par l'organisateur et peut varier entre chaque Clash Series.
- Aucun reconditionnement n'est prévu entre le début et la fin d'un Clash Series

Phases de poules et qualifications :

- 3 joueurs par piste composent une poule.
- La composition des poules est déterminée par tirage au sort.
- 3 manches d'une partie sont jouées.
- À l'issue de chaque manche, le joueur qui réalise le meilleur score, malus inclus, marque 3 points ; le deuxième meilleur score marque 2 points ; le dernier marque 1 point.
- À l'issue des 3 manches :

- S'il y a 48 joueurs présents : le premier joueur au point de chaque poule (16 joueurs) passe en 1/8e de finale.
 - S'il y a moins ou plus de 48 joueurs : les 16 meilleurs joueurs au point sont qualifiés pour les 1/8e de finale.
 - En cas d'égalité, c'est le score malus inclus le plus élevé sur le cumul des 3 parties qui départage les joueurs.
 - En cas de blind, le score pris en compte est de 130.
-

Utilisation des Strikes Booster (SB) :

- Utilisables uniquement de la phase qualifications et jusqu'aux demi-finales incluses (non utilisable lors de la finale).
 - Les jetons SB doivent être achetés avant le début du Clash Series.
 - Le jeton SB peut être utilisé jusqu'à la fin d'une frame jouée pour transformer uniquement cette dernière en strike (ne peut être utilisé sur les frames précédentes).
 - Maximum de 3 jetons SB utilisés par Clash Series.
 - Les jetons non utilisés ne peuvent pas être conservés entre chaque Clash Series.
 - Les jetons ne sont pas échangeables entre joueurs pendant le Clash Series.
-

Le Malus Clash Series :

- Pour un joueur inscrit au listing, le premier malus est calculé sur la base de la moyenne listing et à partir du score de 130.
- Pour un joueur anciennement licencié depuis moins de 2 ans c'est sa dernière moyenne qui est comptabilisée.
- Ensuite, le malus évolue selon la moyenne des Clash Series précédents sur toutes les parties cumulées.
- Le malus est déterminé avant le début du Clash Series et reste identique pendant tout le Clash Series en cours. Il n'évolue qu'entre deux Clash Series.
- Pour un joueur non licencié, aucun malus n'est appliqué lors de sa première participation. Pour les participations suivantes, il est ensuite calculé sur la moyenne de toutes les parties jouées pendant les Clash Series précédents, sur la base de 130.

Les 1/8e de finale :

- Les 16 qualifiés s'affrontent en confrontation directe (1 partie), à raison de 2 joueurs par piste.
- Les confrontations sont déterminées par le classement des qualifications : 1er contre 16ème, 2ème contre 15ème,
- En cas d'égalité, une mort subite sur frame complète départage les joueurs. Pas de continuité, chaque frame est un match.
- Les 8 vainqueurs de leurs matchs passent en 1/4 de finale et les 8 perdants sont éliminés et remportent la somme de 20 €.
- L'organisateur des Clash Series s'engage à ne pas faire jouer les joueurs sur la même piste que leur dernière partie, dans la mesure du possible.

Les 1/4 de finale :

- Les 8 qualifiés s'affrontent en confrontation directe (1 partie), à raison de 1 joueur par piste en croisé.
- Les confrontations sont déterminées par les scores des vainqueurs lors des 1/8e de finale : 1er contre 8e, 2e contre 7e, etc.
- En cas d'égalité, une mort subite sur frame complète départage les joueurs. Pas de continuité, chaque frame est un match.
- Les 4 vainqueurs de leurs matchs passent en 1/2 finale et les 4 perdants sont éliminés et remportent la somme de 40 €.
- L'organisateur des Clash Series s'engage à ne pas faire jouer les joueurs sur la même piste que leur dernière partie, dans la mesure du possible.

Les 1/2 finales :

- Les 4 qualifiés s'affrontent en confrontation directe (1 partie), à raison de 1 joueur par piste en croisé.
- Les confrontations sont déterminées par les scores des vainqueurs lors des 1/4 de finale : 1er contre 4e, 2e contre 3e.

- En cas d'égalité, une mort subite sur frame complète départage les joueurs. Pas de continuité, chaque frame est un match.
- Les 2 vainqueurs de leurs matchs passent en finale et les 2 perdants sont éliminés et remportent la somme de 90 €.
- L'organisateur des Clash Series s'engage à ne pas faire jouer les joueurs sur la même piste que leur dernière partie, dans la mesure du possible.

La finale :

- Les 2 qualifiés s'affrontent en confrontation directe (1 partie), à raison de 1 joueur par piste en croisé.
- Les jetons Strike Booster ne sont pas utilisables.
- En cas d'égalité, une mort subite sur frame complète départage les joueurs. Pas de continuité, chaque frame est un match.
- Le vainqueur de ce match remporte le Clash Series et la somme de 300 € ; le deuxième remporte la somme de 200 €.
- L'organisateur des Clash Series s'engage à ne pas faire jouer les joueurs sur la même piste que leur dernière partie, dans la mesure du possible.