

**Conditions de jeu 2019 de Bowls Canada Boulingrin**  
**Championnat canadien national : double mixte**

<b>Organisme directeur:</b>	Bowls Canada Boulingrin
<b>Événement:</b>	Championnat canadien de boulingrin : double mixte
<b>Lieu:</b>	Nutana LBC, Saskatoon, SK
<b>Date:</b>	13 au 17 septembre 2019

**Conditions de participation**

1. Les inscriptions comprennent au maximum celles de 10 équipes masculines ou joueurs et celles de 10 équipes féminines ou joueuses dans chaque discipline. Les frais d'inscription sont de 100 dollars par joueur. Ils doivent être payés à BCB.
2. Tous les compétiteurs doivent représenter leur province et s'être mérités le droit de représenter leur province selon les règles établies par l'association provinciale de cette province, soit dans le cadre d'un processus éliminatoire ou autre. L'Ontario Lawn Bowls Association a droit à deux inscriptions à chaque compétition canadienne. Toutes les inscriptions provenant d'associations provinciales doivent être soumises conformément à la Politique de participation aux championnats canadiens. Les dispositions de la politique d'inscription de remplaçants s'appliqueront dans l'éventualité où une province décide de ne présenter aucune inscription.
3. Les compétiteurs doivent être membres en règle de BCB, de leur association et d'un club affilié pendant l'année de l'événement.
4. Les compétiteurs ne doivent participer à aucun autre championnat canadien de BCB au cours de la même année civile.
5. Tous les compétiteurs doivent respecter les règlements de résidence énoncés dans la politique d'admissibilité.

**Modèles de jeu et mènes d'essai**

6. Toutes les parties doivent être jouées conformément aux Règlements du boulingrin, aux réglementations nationales de BCB, aux politiques de BCB relatives aux championnats canadiens et aux présentes conditions de jeu.
7. La compétition consistera en: trois boules par joueur, 18 mènes et une limite de temps de deux heures et 30 minutes pour le tournoi à la ronde.
8. La compétition comprendront un tournoi à la ronde complet pour lequel le tirage au sort se déroulera conformément à la politique concernant le déroulement du tirage au sort.
9. La règle du « repositionnement du cochonnet » (section 56.5 des Règlements du boulingrin) et la règle du « repositionnement unique » (section 56.5.3 des Règlements du boulingrin) s'appliqueront lors de toutes les parties.
10. Tous les joueurs auront droit à deux mènes d'essai avant le début d'une partie. Les joueurs peuvent utiliser le même nombre de boules au cours des mènes d'essai que

pendant la partie. Les mènes d'essai débutent quinze minutes avant l'heure de début officielle.

11. Tout joueur qui n'est pas prêt à jouer à l'heure de début officielle d'une partie perdra son droit à une mène d'essai.
12. Un signal officiel se fera entendre pour annoncer le début de chaque partie. Aucune partie ne peut commencer avant le signal officiel. Tout joueur qui n'est pas prêt à jouer dans les 20 minutes suivant l'heure de début officielle de sa partie entraînera le forfait de son équipe et la victoire de l'adversaire.

### **Procédure de notation et de bris d'égalité**

13. Les participants obtiennent des points pour chaque partie à raison de trois (3) points par partie gagnée, un (1) point par partie se terminant à égalité, et de zéro (0) point pour une défaite.
14. Aucune mène supplémentaire n'est jouée dans le tournoi à la ronde. Aucune victoire ne sera concédée au cours du tournoi à la ronde avant que toutes les mènes n'aient été jouées.
15. En cas de forfait, l'équipe victorieuse recevra trois points pour la partie et un nombre net de lancers égal à la moyenne nette des lancers obtenus par les gagnants de toutes les autres parties jouées pendant cette ronde à cet événement.
16. À la fin du tournoi à la ronde, les deux équipes en tête du classement de chaque discipline passeront à la ronde des médailles d'or et d'argent, tandis que les équipes occupant les troisième et quatrième rangs de chaque discipline participeront à la partie pour la médaille de bronze.
17. Lorsque deux (2), trois (3) équipes ou plus ont accumulé le même nombre de points à la fin du tournoi à la ronde, les quatre (4) meilleurs au classement de chaque section seront déterminés par un bris d'égalité qui se déroulera conformément à la procédure décrite à l'annexe A.
  - a. La procédure de bris d'égalité sera appliquée par un comité formé du marqueur en chef, de l'arbitre en chef de l'événement et d'un représentant de BCB ou du comité organisateur
18. Pendant un jeu d'élimination, il ne peut y avoir aucun autre lancer dans une partie ou un jeu si, à tout moment, il est impossible pour une équipe de faire une partie nulle ou de remporter la partie ou le jeu, selon le nombre de bouts restants.

### **Séance d'entraînement**

19. Les joueurs peuvent s'entraîner, en se conformant aux règlements 3.3 et 4, pendant la période (entre les parties) qui précède le début des mènes d'essai – à condition qu'ils en aient le temps et que la séance d'entraînement ne perturbe PAS les activités d'entretien des terrains ou la préparation des officiels en vue de la prochaine partie.
20. Un joueur ou une équipe qui n'a pas joué en raison d'une exemption doit, dans la mesure du possible, être autorisé à s'entraîner avant de jouer une partie.

### **Entraîneurs**

21. Chaque Association peut accréditer des membres de personnel de soutien pour cette compétition, selon les dispositions suivantes :
- a. Seuls les entraîneurs détenant une certification du PNCE en boulingrin de leur association provinciale peuvent occuper ce poste à cet événement et offrir des services d'entraîneur conformément aux dispositions prévues dans la politique en matière d'entraînement.

### **Restrictions visant les mouvements des boulistes pendant le jeu**

22. Après avoir lancé leur première boule, les joueurs ont le droit de marcher jusqu'au peloton seulement dans les circonstances suivantes .
- a. Partie de doublettes
    - i. les premiers : après le lancer de leur troisième boule;
    - ii. les capitaines : après le lancer de leurs deuxième et troisième boules.
  - b. Tout bouliste qui ne respecte pas ce règlement sera assujéti au règlement 13.

### **Procédure d'application des limites de temps**

23. Début de la partie : Un signal officiel (cloche, klaxon, etc.) se fera entendre pour indiquer le début officiel de chaque partie. Tout joueur se présentant sur le terrain plus de vingt minutes après le signal officiel entraînera le forfait de ce joueur ou de son équipe et la victoire de l'adversaire.
24. Fin de la partie : Le signal sonore officiel (cloche, klaxon, etc.) se fera entendre à la fin de la partie. Les joueurs doivent alors terminer la mène en cours. (La mène débute par le lancer du cochonnet par le premier joueur de la mène.).
25. Aucune limite de temps n'est imposée pour les parties jouées après le tournoi à la ronde.

### **Retard délibéré du jeu**

26. Si, à la suite de sa propre observation ou d'un appel du capitaine de l'équipe adverse ou, en simple, de l'autre bouliste, l'arbitre juge qu'un joueur retarde délibérément le lancer de la boule ou que le capitaine pose des gestes ou donne des instructions qui visent à retarder le jeu de manière délibérée, l'arbitre fournira un avertissement à l'équipe en présence du capitaine s'il s'agit d'un premier incident. Si, de l'avis de l'arbitre, l'équipe commet la même infraction une deuxième fois, on considérera que la mène est terminée et les adversaires de l'équipe ayant commis l'infraction se verront attribuer un nombre de lancers égal au nombre de boules utilisées dans la partie (par exemple, dans le cas d'une quadrette, cela équivaut à huit lancers).
27. Tout temps d'arrêt dû à une discussion avec le bouliste ou l'équipe ayant commis une infraction liée à l'application de cette règle sera ajouté à la limite de temps de la partie.
28. Tout autre retard du jeu, par exemple un joueur quittant le terrain à plusieurs reprises, entraînera un avertissement de la part de l'arbitre à l'endroit du joueur ou de l'équipe, et l'application de sanctions supplémentaires, si nécessaire.

### **Respect des conditions de jeu, code de conduite et abandon de recours**

29. Tous les compétiteurs et entraîneurs doivent remplir et signer le code de conduite et l'abandon de recours de Bowls Canada Boulingrin. Les formulaires peuvent être remplis en ligne en même temps que l'inscription et doivent être remis avant la **23 août 2019**.
30. Les joueurs qui dérogent aux Conditions de jeu se voient infliger une amende de 100 dollars par joueur. Si un joueur continue à déroger aux présentes Conditions de jeu ou à toutes autres Conditions de jeu, il sera tenu pour non admissible aux compétitions de BCB pendant trois (3) ans après la fin de la compétition où la dérogation aura eu lieu.
31. Tous les joueurs doivent respecter la politique relative à l'usage du tabac, à la consommation de boissons alcooliques, à l'utilisation des téléphones cellulaires, à l'abus verbal et à la consommation de cannabis de BCB.
32. Les directeurs provinciaux sont chargés de s'assurer que tous les joueurs et les gérants d'équipe reçoivent des exemplaires des Règlements du boulingrin actuellement en vigueur, des Conditions de jeu de la compétition, et de toutes les politiques nationales avant de quitter leur province. De plus, les directeurs provinciaux ou leurs représentants sont responsables de la conduite de leurs joueurs sur le terrain et en dehors du terrain.

### **Boules, chaussures et tenue vestimentaire**

33. L'inspection des boules et des chaussures a lieu avant que la compétition commence. Une vérification des boules et des chaussures, faite au hasard, peut avoir lieu avant le début des parties.
34. Lors de l'inspection, les joueurs ne devraient être tenus de présenter que le nombre de boules avec lequel ils joueront.
35. Les joueurs qui participent au championnat national doivent utiliser des boules qui portent des estampilles lisibles visibles, qui sont conformes aux Règlements du boulingrin et sur lesquelles sont apposés les autocollants provinciaux appropriés. Avant le début de la compétition, les joueurs reçoivent les autocollants des boules et il leur incombe d'enlever tous les anciens autocollants qui se trouvent sur leurs boules et de coller sur celles-ci les autocollants du tournoi.
36. Les participants doivent respecter la politique relative au code vestimentaire de BCB.

### **Remplacements**

37. Les remplaçants sont permis en cas de maladie ou de situations imprévues, après le début de la première ronde, sur approbation du comité d'urgence, comme suit:
  - a. Un remplaçant est autorisé dans les disciplines des doublettes.
  - b. Tous les remplacements doivent être effectués conformément à la politique de remplacement.

### **Contrôle antidopage**

38. Un contrôle antidopage peut être effectué conformément au Programme canadien antidopage ou à la Politique antidopage de BCB.

### **Modification du format et de la durée des parties**

39. L'organisme directeur se réserve le droit de modifier le format, la durée de jeu et les terrains en fonction de circonstances locales imprévues, en accordant le plus de préavis possible.
40. Le comité d'urgence peut modifier le format de jeu et la durée des parties en cas d'interruption d'une partie impossible à terminer à cause du mauvais temps ou de la situation locale, afin d'obtenir un certain résultat ou de remettre la partie, s'il est impossible d'obtenir un résultat.
  - a. Pour les situations non couvertes par les Conditions de jeu, le comité de situations d'urgence sera l'organisation directrice pour le championnat national.

#### **Comité des situations d'urgence et jury d'appel**

41. Le comité des situations d'urgence est composé de l'arbitre en chef de la compétition, de l'arbitre en chef adjoint de la compétition ou d'une personne nommée par l'arbitre en chef de la compétition et de deux des personnes suivantes :
  - a. un représentant technique officiel de BCB ou une personne nommée par BCB;
  - b. le président du comité hôte, le président du comité des terrains ou une personne nommée par le président du comité hôte;
  - c. un remplaçant de l'arbitre en chef de la compétition, nommé par ce dernier.
42. Le jury d'appel est composé d'une personne de chacun des groupes suivants :
  - a. l'arbitre en chef de la compétition, l'arbitre en chef adjoint de la compétition ou une personne nommée par l'arbitre en chef de la compétition;
  - b. un représentant technique officiel de BCB ou une personne nommée par BCB;
  - c. le président du comité hôte, le président du comité des terrains ou une personne nommée par le président du comité hôte.

#### **Protêts et appels**

43. Les protêts, plaintes et appels seront réglés par un jury d'appel.
44. Tout protêt, plainte ou appel doit être adressé à l'arbitre en chef de l'événement dans un délai convenable selon la nature du protêt, de la plainte ou de l'appel, et au maximum deux (2) heures après la fin de la partie en question. La communication initiale peut se faire verbalement, mais elle doit être suivie d'une communication écrite dans les 24 heures suivant la fin de la partie, dans les délais déterminés à la discrétion de l'arbitre en chef de l'événement. Le protêt, la plainte ou l'appel ne peut être logé que par l'entraîneur officiel représentant l'équipe ou le joueur ou par un arbitre en devoir. Le protêt, la plainte ou l'appel peut être logé par le capitaine de l'équipe en l'absence d'un entraîneur officiel.
  - a. L'allégation d'inconduite ne sera pas retenue si le délai de deux heures est dépassé.
  - b. Le jury d'appel se réunira aussitôt que possible et conviendra d'une solution dans un délai convenable. Toute mesure subséquente sera assujettie à la politique disciplinaire et de plainte de BCB

#### **Autres réglementations, règlements et politiques**

45. La largeur minimale des pistes de bowling extérieur est de 14 pieds (4,267 mètres).

46. L'arbitre en chef de la compétition peut, au nom de BCB, décider que des toiles de sol soient utilisées à tout moment. Il consulte le président du comité des terrains avant de décider où les toiles seront placées sur le terrain.
47. L'arbitre en chef a la responsabilité d'appliquer la politique de mauvais temps.
48. Aucun parapluie, ombrelle ou parasol (ouvert ou fermé) n'est autorisé sur le terrain pendant le déroulement du championnat.

## **Annexe A**

### **Procédures de bris d'égalité servant à déterminer le classement final et les joueurs qui s'affronteront à la ronde des médailles**

1. Après le tournoi à la ronde, les deux meilleures équipes dans chaque discipline vont accéder à la partie de championnat des médailles d'or ou d'argent, tandis que les troisième et quatrième équipes au classement joueront pour la partie de la médaille de bronze..

#### **Procédure:**

2. Classer les participants selon le nombre total de points de partie qu'ils ont obtenus pendant le tournoi à la ronde du championnat.
3. Si le total des points des parties est égal, des bris d'égalité seront joués, le cas échéant, pour déterminer les participants qui s'affronteront lors des parties déterminant l'attribution des médailles. La formule suivante ne sera utilisée que pour départager les équipes, au besoin (trois équipes ou plus à égalité), en vue de leurs parties de bris d'égalité:
  - a. en comparant le nombre total de points de partie que chacun des participants ex aequo a obtenus aux parties qui ont opposé ces participants pendant le tournoi à la ronde;
  - b. si des participants sont encore à égalité, en comparant les écarts entre les points (les points comptés, moins les points encaissés) aux parties qui ont opposé ces participants pendant le tournoi à la ronde;
  - c. si des participants sont encore à égalité, en comparant les écarts entre les points à toutes les autres parties qu'ont jouées ces participants pendant le tournoi à la ronde;
  - d. Si l'égalité persiste, on recourt au système du total des points (les coups comptés divisés par les coups encaissés) pour toutes les parties jouées par ces participants lors du tournoi à la ronde;
  - e. Après que toutes les équipes aient été « classées » pour les bris d'égalité en utilisant la procédure ci-dessus, la formule suivante doit être utilisée comme bris d'égalité pour déterminer les participants qui s'affronteront lors des parties déterminant l'attribution des médailles;
4. Dans tous les cas, lorsque cinq équipes ou plus sont à égalité pour un rang, seules les quatre équipes occupant les meilleures places au classement participeront au bris d'égalité. Les autres équipes seront éliminées de toute compétition subséquente.

### **Les équipes à égalité pour la première place:**

5. Deux équipes à égalité pour la première place:
  - a. Pas de partie de bris d'égalité. Les deux équipes se qualifient pour la partie de la médaille d'or.
6. Trois équipes à égalité pour la première place:
  - a. La dernière équipe du classement doit nécessairement participer à la partie de bris d'égalité finale.
  - b. Les deux autres équipes jouent une mini-partie de bris d'égalité. Le gagnant de cette mini-partie de bris d'égalité se qualifie pour la partie de la médaille d'or.
  - c. Le perdant de cette première mini-partie de bris d'égalité joue alors contre la dernière équipe du classement dans une autre mini-partie de bris d'égalité. Le gagnant de cette partie se qualifie pour la partie de la médaille d'or, le perdant joue pour la médaille de bronze.
7. Quatre équipes à égalité pour la première place:
  - a. La première équipe du classement joue contre la quatrième dans une partie complète de bris d'égalité.
  - b. La deuxième équipe du classement joue contre la troisième dans une partie complète de bris d'égalité.
  - c. Les gagnants de ces bris d'égalité se qualifient pour la partie de la médaille d'or.
  - d. Les perdants de ces bris d'égalité se qualifient pour la partie de la médaille de bronze.

### **Les équipes à égalité pour la deuxième place:**

8. Deux équipes à égalité pour la deuxième place:
  - a. Partie complète de bris d'égalité. Le gagnant de cette partie se qualifie pour la partie de la médaille d'or, le perdant joue pour la médaille de bronze.
9. Trois équipes à égalité pour la deuxième place:
  - a. La meilleure équipe du classement a un laissez-passer pour la partie de bris d'égalité finale.
  - b. Les deux autres équipes jouent une mini-partie de bris d'égalité.
  - c. Le gagnant de cette mini-partie de bris d'égalité joue alors contre la meilleure équipe du classement dans une autre mini-partie de bris d'égalité.
  - d. Le gagnant de cette partie se qualifie pour la partie de la médaille d'or, les deux autres équipes jouent pour la médaille de bronze.
10. Quatre équipes à égalité pour la deuxième place:
  - a. La première équipe du classement joue contre la quatrième dans une mini-partie de bris d'égalité.
  - b. La deuxième équipe du classement joue contre la troisième dans une mini-partie de bris d'égalité.
  - c. Les gagnants des premières mini-parties de bris d'égalité jouent les uns contre les autres dans une autre mini-partie de bris d'égalité; le gagnant de celle-ci se qualifie alors pour la partie de la médaille d'or alors que le perdant prend part à la partie de la médaille de bronze.

- d. Les perdants des premières mini-parties de bris d'égalité jouent les uns contre les autres dans une autre mini-partie de bris d'égalité; le gagnant de celle-ci prend part à la partie de la médaille de bronze.

**Les équipes à égalité pour la troisième place:**

- 11. Deux équipes à égalité pour la troisième place:
  - a. Pas de partie de bris d'égalité. Les deux équipes participent à la partie de la médaille de bronze.
- 12. Trois équipes à égalité pour la troisième place:
  - a. La dernière équipe du classement doit nécessairement participer à la partie de bris d'égalité finale.
  - b. Les deux autres équipes jouent une mini-partie de bris d'égalité. Le gagnant de cette mini-partie de bris d'égalité se qualifie pour la partie de la médaille de bronze.
  - c. Le perdant de cette mini-partie de bris d'égalité joue alors contre la dernière équipe du classement dans une autre mini-partie de bris d'égalité.
  - d. Le gagnant de cette partie prend part à la partie de la médaille de bronze.
- 13. Quatre équipes à égalité pour la troisième place:
  - a. La première équipe du classement joue contre la quatrième dans une partie complète de bris d'égalité.
  - b. La deuxième équipe du classement joue contre la troisième dans une partie complète de bris d'égalité.
  - c. Les gagnants de ces bris d'égalité se qualifient pour la partie de la médaille de bronze.

**Les équipes à égalité pour la quatrième place:**

- 14. Deux équipes à égalité pour la quatrième place:
  - a. Partie complète de bris d'égalité. Le gagnant de cette partie prend part à la partie de la médaille de bronze.
- 15. Trois équipes à égalité pour la quatrième place:
  - a. La meilleure équipe du classement a un laissez-passer pour la partie de bris d'égalité finale.
  - b. Les deux autres équipes jouent une mini-partie de bris d'égalité.
  - c. Le gagnant de cette mini-partie de bris d'égalité joue alors contre la meilleure équipe du classement dans une autre mini-partie de bris d'égalité.
  - d. Le gagnant de cette partie prend part à la partie de la médaille de bronze.
- 16. Quatre équipes à égalité pour la quatrième place:
  - a. La première équipe du classement joue contre la quatrième dans une mini-partie de bris d'égalité.
  - b. La deuxième équipe du classement joue contre la troisième dans une mini-partie de bris d'égalité.
  - c. Les gagnants de ces mini-parties de bris d'égalité jouent alors les uns contre les autres dans une autre mini-partie de bris d'égalité.
  - d. Le gagnant de cette partie prend part à la partie de la médaille de bronze.



### **Nombre de mènes de bris d'égalité à jouer**

17. Le nombre de mènes à jouer dans des parties de bris d'égalité dépendra du nombre de mènes jouées dans la partie du tournoi à la ronde.
18. Deux mènes de boulingrin d'essais complets doivent avoir lieu avant chaque match.
19. Nombre de mènes d'une partie complète de bris d'égalité:
  - a. 18 mènes pour les doublettes
20. Nombre de mènes d'une mini-partie de bris d'égalité :
  - a. 9 mènes pour les doublettes
21. Dans tous les cas, si une partie se termine par une égalité, une mène supplémentaire doit être jouée. On tire à pile ou face pour déterminer le « choix du tapis » pour la mène supplémentaire.
22. Il n'y a pas de limite de temps pour les parties de bris d'égalité