

**Conditions de jeu 2022 de Bowls Canada Boulingrin
Championnat canadien national : simple intérieur**

Organisme directeur:	Bowls Canada Boulingrin
Événement:	Championnat canadien 2022: simple intérieur
Lieu:	PIBC, Vancouver, CB
Date:	24 au 29 octobre, 2022

Conditions de participation

1. Les inscriptions comprennent au maximum 12 hommes et 12 femmes. 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.
 - a. Le champion de l'année précédente a une place garantie. Si le champion en titre refuse ou se trouve, pour toute autre raison, dans l'impossibilité de participer à la compétition, le médaillé d'argent de l'année précédente (puis, le médaillé de bronze, s'il y a lieu) est invité à participer au tournoi. Si aucun des médaillés n'accepte l'invitation de prendre part à cette compétition, la place est attribuée à conformément à la Politique de participation aux championnats canadiens.
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 pas participer au Championnat canadien de doublettes mixtes ni au Championnat canadien de triplettes seniors au cours de la même année.
5. Tous les compétiteurs doivent respecter les règlements de résidence énoncés dans la politique d'admissibilité.
 - a. Les joueurs ne doivent pas avoir représenté un autre pays auparavant à une compétition internationale de boulingrin ou bien, s'ils l'ont fait, ils doivent déclarer par écrit qu'ils ont l'intention de représenter exclusivement le Canada à de futures compétitions internationales de boulingrin s'ils se qualifient ou sont sélectionnés pour y participer.
 - b. Les joueurs doivent être citoyens canadiens doivent posséder une carte de résident permanent du Canada et satisfaire aux règlements de l'organisme international de boulingrin (le World Bowls) dont relève la compétition (la Coupe du monde de boulingrin intérieur).

- c. Les joueurs doivent être prêts à officialiser leur inscription en signant une Entente de l'athlète avec BCB et remplir les obligations stipulées dans cette entente.
- d. Tous les joueurs qui participent à la compétition doivent présenter leur autorisation de participer au Coupe du monde World Bowls pour l'année en cours. Le défaut de se conformer à cette condition peut entraîner la disqualification aux prochains championnats canadiens, comme déterminé par le conseil de BCB.

Modèles de jeu et mènes d'essai

- 6. Toutes les parties doivent être jouées conformément aux Règlements du bowling, aux réglementations nationales de BCB, aux politiques de BCB relatives aux championnats canadiens et aux présentes conditions de jeu.
- 7. Chaque partie se joue en deux manches, et chaque manche, en neuf (9) mènes. Chaque bouliste joue quatre boules. Les boulistes jouent à tour de rôle.
 - a. Le vainqueur de chaque manche est celui qui a remporté le plus grand nombre de coups à la fin de la neuvième mène. Le vainqueur de la partie est le meilleur des deux manches. (Un bris d'égalité à la fin d'une partie n'est pas une manche.) Dans le tournoi à la ronde, il faut terminer les neuf mènes d'une manche. Dans le jeu éliminatoire, une décision peut arrêter une manche si, à tout moment, il est impossible pour un joueur de finir à égalité avec son adversaire ou de gagner la manche, compte tenu du nombre de mènes qu'il reste à jouer.
 - b. Si les nombres de points comptés sont égaux à la fin de la dernière mène d'une manche, la manche est à égalité.
 - c. Si la partie est à égalité (deux manches nulles ou une manche gagnée par chaque joueur), on procède à un bris d'égalité, comportant trois (3) mènes, pour déterminer qui sera le gagnant de la partie. Le vainqueur de la partie est alors le joueur qui compte le plus grand nombre de coups pendant ces trois mènes. Si les nombres de coups comptés sont encore égaux à la fin de la troisième mène de bris d'égalité, les concurrents jouent une quatrième mène de bris d'égalité. Dans le tournoi à la ronde et dans le jeu éliminatoire, le jeu de bris d'égalité s'arrête si, à tout moment, il est impossible pour un joueur de finir ex aequo avec son adversaire ou de gagner le bris d'égalité, compte tenu du nombre de mènes qu'il reste à jouer.
 - d. Dans tous les cas, une mène à égalité est comptée comme étant une mène jouée.
 - e. Il n'y a pas de limites de temps; toutefois, si de l'avis du Comité des situations d'urgence, la lenteur du jeu ou d'autres facteurs ont occasionné un retard qui empêche le déroulement du programme selon l'horaire prévu, des limites de temps peuvent être établies.
 - f. Les joueurs disputeront les mènes d'essai et entameront le match le plus rapidement possible dès qu'une piste se libérera, conformément aux instructions du responsable des tirages.

8. L'événement comprendra un tournoi à la ronde complet pour les hommes et pour les femmes 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, ou dès la fin de la partie précédente sur le terrain désigné.
11. Tout joueur qui n'est pas prêt à jouer à l'heure de début officielle d'une partie, ou dans les 20 minutes suivant la fin de la partie précédente, perdra son droit à une mène d'essai.
12. 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 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, le joueur victorieux recevra trois points de match, deux victoires de manche, deux points de manche 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. En cas d'égalité, les égalités seront brisées comme suit:
 - 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.
 - b. Classer les participants selon le nombre total de points de partie qu'ils ont obtenus pendant le tournoi à la ronde du championnat. Si le total des points des parties est égal, la formule suivante ne sera utilisée que pour départager les équipes, au besoin:
 - i. le gagnant est le joueur qui a remporté le plus grand nombre de manches (Remarque : Les manches terminant à égalité ne sont pas prises en compte pour déterminer le nombre de manches gagnées)
 - ii. si les adversaires ont un nombre égal de points de parties et un nombre égal de manches gagnées, le gagnant sera déclaré en vertu du total net de points de manche (Remarque : En cas de manche terminant à égalité,

chaque joueur reçoit un demi-point de manche.) (Le bris d'égalité n'est pas une manche.);

- iii. si après toutes les procédures susmentionnées, les adversaires sont encore à égalité, le gagnant est le joueur qui a obtenu le compte net le plus élevé de coups à toutes les parties du secteur (les mènes de bris d'égalité ne sont pas incluses);
- iv. si les adversaires ont un nombre égal de points de partie et un nombre égal de manches gagnées, ainsi qu'un nombre net de points de manche et un différentiel de coups identique, et si les joueurs se sont affrontés lors d'une partie, le joueur qui a remporté la partie opposant les joueurs à égalité est alors déclaré vainqueur.

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. Dans des circonstances exceptionnelles et rares, un joueur en simple peut demander au marqueur l'autorisation de marcher jusqu'au peloton ou bien un capitaine peut demander à un joueur de marcher jusqu'au peloton, plus tôt que le décrit le paragraphe ci-dessus.
 - b. Tout bouliste qui ne respecte pas ce règlement sera assujéti au règlement 13

Restrictions visant les mouvements des boulistes pendant le jeu

23. Début de la partie : Un signal officiel (cloche, klaxon, etc.) se fera entendre pour indiquer le début officiel de chaque première partie de chaque journée. Toutes les parties suivantes de la journée débiteront 20 minutes après la fin de la partie précédente. 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 : Comme il n'y a pas de limite de temps, il n'y aura aucun signal pour indiquer la fin de la partie.
25. Aucune limite de temps n'est imposée pour les parties jouées après le tournoi à la ronde.

Retard délibéré du jeu

26. Les joueurs sont tenus de jouer sans retard excessif et d'une manière qui n'empêche pas leurs adversaires de pouvoir effectuer le nombre de mènes requis dans le temps imparti. Si un capitaine, un joueur de simple ou un entraîneur loge un appel parce que son équipe ou son joueur est empêché de jouer toutes ses boules dans le temps imparti pour la partie, l'arbitre avertira l'équipe fautive, en présence du capitaine, qu'elle retarde délibérément le jeu. Le retardement délibéré du jeu peut être le fait d'un joueur quittant le terrain à plusieurs reprises, le retardement du lancer de la boule d'un joueur ou le fait que le capitaine agisse ou donne des instructions destinées à retarder le jeu.
27. Si, de l'avis de l'arbitre, suite à sa propre observation ou à l'appel d'un des capitaines ou d'un joueur de simple, l'équipe ou le joueur a de nouveau commis la même infraction, des mesures supplémentaires peuvent être prises en consultation avec l'arbitre en chef de l'événement (ou son représentant), telles que les suivantes :
- a. Si un joueur quitte le terrain plus d'une fois, il ne peut quitter le terrain qu'avec la permission de son adversaire et de l'arbitre à chaque fois après la première fois.
 - b. Si un joueur quitte le terrain pour fumer, il ne sera pas autorisé à le faire pendant le reste de la partie.
 - c. La mène en cours sera considérée comme achevée et les adversaires du contrevenant se verront attribuer autant de lancers qu'il y a de boules utilisées pour la partie (par exemple, dans le cas d'une partie de quadrettes, ce sera huit lancers).
 - d. Si, pendant la mène en cours immédiatement avant que l'heure de fin de jeu ne soit signalée ou à la fin de cette mène et avant le début de toute mène suivante, il a été déterminé qu'une équipe ou un joueur est empêché de jouer une mène supplémentaire en raison des actions de ses adversaires, il sera notifié aux équipes qu'elles doivent jouer une mène supplémentaire, même si l'heure de fin de jeu peut avoir été signalée lorsque cette notification est donnée.
 - e. L'équipe fautive peut être mise au chronomètre à la fin de toute mène en cours. L'équipe fautive sera tenue de lancer toutes ses boules dans chacune des mènes restantes dans un délai spécifié par l'arbitre. Le chronométrage sera effectué par un officiel technique spécialement affecté à cette tâche.
 - f. L'équipe fautive peut être mise au chronomètre dès le début de sa partie suivante.
28. Tout arrêt de jeu dû au temps passé à discuter avec l'équipe ou le joueur fautive concernant l'application de ces conditions sera ajouté au temps limite de la partie.

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 **3 octobre 2022**.

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 bowling 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 bowling 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.
 - a. Il est à noter que les gagnants de l'événement, représentant le Canada à un événement de la Coupe du monde de World Bowls, doivent utiliser des boules portant l'estampille approuvée et lisible de World Bowls de l'année en cours (l'année de l'événement) ou d'une année subséquente.
36. Les participants doivent respecter la politique relative au code vestimentaire de BCB.
 - a. Les chaussures à semelle plate ne possédant aucun dessin ni rainure sont acceptées. Toute chaussure comportant des rainures ou sillons peu profonds sont refusées.

Remplacements

37. Aucun remplacement n'est permis en simples.

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.

COVID-19

45. En raison de l'évolution constante des exigences et des restrictions des gouvernements provinciaux et des agences locales de santé publique, BCB se réserve le droit de modifier ou d'ajuster les présentes conditions de jeu à tout moment afin qu'elles soient conformes aux exigences locales, provinciales ou nationales. En outre, BCB se réserve le droit de modifier ou d'ajuster les présentes conditions de jeu au-delà des exigences minimales établies par les agences gouvernementales ou sanitaires afin d'améliorer la sécurité des participants et de limiter la propagation ou la possibilité de dommages dus à la COVID-19. Des exemples de tels changements peuvent inclure, mais n'y sont pas limités :

- a) La modification du calendrier, y compris la réduction du nombre de mènes, du nombre de parties ou de l'horaire des parties.
- b) La modification des visites au premier, ou l'endroit où les joueurs peuvent se tenir sur le terrain, de sorte que la distance physique puisse être maintenue.
- c) Le départage des égalités.
- d) La largeur minimale des terrains.
- e) La politique de tirage au sort, notamment en ce qui concerne l'attribution des terrains.
- f) La politique d'inscription, la politique d'annulation de partie et d'événement, la politique d'inscription de remplacement ou de substitution, en particulier dans la mesure où elles peuvent être affectées par la COVID-19.
- g) Le code vestimentaire, notamment en ce qui concerne les masques.

En fonction du temps disponible, le conseil d'administration de BCB peut convoquer une réunion d'urgence pour décider de ces questions. Pendant l'événement, le comité d'urgence décidera des questions relatives à la COVID.

46. Toute personne développant des symptômes à son arrivée à l'événement et/ou pendant l'événement sera considérée comme un cas présumé de COVID positif et devra suivre le protocole d'auto-isolement de la santé publique locale pour les cas de COVID positifs.