



Bowls Canada Boulingrin 2024 Conditions de Jeu Championnats Canadian Boulingrin : Championnat Jeunesse

- Organisme de Contrôle :** Bowls Canada Boulingrin
- Événement :** 2024 Championnats Canadiens de Boulingrin pour Jeunesse
- Lieu :** James Gardens LBC, (Etobicoke, ON)
- Dates:** 17 Août – 22 Août 2024

Conditions d'Admission

1. Les participants à cet événement doivent être un homme ou une femme âgé(e) de 14 à 21 ans. Le coût de l'inscription est de 100 \$ dollars par personne.
 - a. Tous les concurrents doivent être âgés d'au moins 14 ans au 1^{er} janvier de l'année de l'épreuve et ne pas avoir 21 ans au 1^{er} janvier de l'année de l'épreuve.
2. Les concurrents doivent être en règle avec BCB, leur Association respective et un Club affilié pendant l'année de l'événement.
3. Tous les concurrents doivent satisfaire aux exigences en matière de résidence énoncées dans la politique relative aux Championnats Canadiens.

Paires

4. Les participants à cette épreuve sont les hommes et les femmes de chaque OSP qui se sont inscrits au Championnats Canadiens de la Jeunesse. L'inscription à cette épreuve est gratuite.
 - a. Dans le cas d'un nombre impair de participants, des jeunes Boulistes locaux supplémentaires peuvent être invités. Si aucun jeune Bouliste local est disponible, BCB se réserve le droit de combler les places vacantes avec des parents, des bénévoles, du personnel de BCB ou d'autres personnes.

Formats de Jeu et les Bouts d'Essais

5. Toutes les parties doivent être jouées conformément aux *Lois du Sport du Boulingrin, Mark Crystal*, quatrième Édition, 2022 ; aux *Règlements Domestiques* de BCB ; aux *Politiques des Championnats Canadiens* de BCB ; et aux présentes *Conditions de Jeu*.
6. Les formats seront les suivants :
 - a. En Simples : quatre (4) Boules par joueur ; deux Sets de sept (7) Bouts avec un Bout en Bris d'Égalité.
 - b. En Paires : trois (3) Boules par joueur ; deux (2) Sets de cinq (5) Bouts avec, si nécessaire, un Bout en Bris d'Égalité.
 - c. Le temps alloué est de 1 heure et 30 minutes pour toutes les parties.
 - i. Si la limite de temps est atteinte et que le deuxième (2^{ème}) Set n'a pas été complété, la procédure sera comme suit :
 1. Si l'Équipe "A" a gagné le premier Set et qu'elle est en train de gagner le deuxième (2^{ème}) Set lorsque le temps limite est atteint,



l'Équipe "A" sera déclarée vainqueur de la partie et se verra attribuer les deux (2) Sets.

2. Si l'Équipe "A" a gagné le premier Set et que le deuxième Set est à égalité lorsque le temps limite est atteint, l'Équipe "A" sera déclarée vainqueur de la partie et se verra attribuer un Set gagné et un Set à égalité.
3. Si l'Équipe "A" a gagné le premier Set et que l'Équipe "B" est en train de gagner le deuxième (2^{ème}) Set lorsque la limite de temps est atteinte, un Bris d'Égalité sera joué et les deux Équipes se verront attribuer un Set chacun.
4. Si un Bris d'Égalité est nécessaire, il sera joué même si la limite de temps a été atteinte.

7. Jeux en Sets :

- a. Le vainqueur de chaque Set sera le joueur ou l'Équipe ayant le plus grand nombre de Coups comptés à la fin du septième (7^{ème}) Bout en Simples ou du cinquième (5^{ème}) Bout en Paires. Le vainqueur de la partie est le meilleur des deux Sets (un Bris d'Égalité n'est pas un Set). Dans les tournois Sectoriels, les 7 Bouts d'un Set doivent être terminés en Simples, et les 5 Bouts d'un Set doivent être terminés en Paires. Dans les parties à élimination directe, un Bout sera décidé si, à un moment donné, il devient impossible pour un Joueur ou une Équipe d'obtenir une partie nulle ou de gagner le Bout compte tenu du nombre de Bouts restants.
 - b. Si les Coups Comptés sont à égalité après le dernier Bout d'un Set, le Set est nul.
 - c. En cas d'égalité (deux Bouts nuls ou un Bout chacun) à l'issue des deux (2) Bouts, un Bris d'Égalité d'un (1) Bout sera joué pour déterminer le vainqueur. En cas d'égalité à l'issue du Bris d'Égalité, un autre Bris d'Égalité sera joué.
8. Dans tous les cas, un Bout à égalité compte comme un Bout joué.
 9. Premier à jouer:
 - a. Premier Set : les Capitaines ou les adversaires en Simples doivent tirer à pile ou face et le gagnant du tirage au sort a les options décrites dans la **Loi 5.2.2**.
 - b. Deuxième Set : le vainqueur du premier Set doit placer le tapis, puis livrer le Cochonnet et la première Boule. Si le premier Set est nul, le vainqueur du dernier Bout de ce Set doit placer le tapis et livrer le Cochonnet et la première Boule.
 - c. Bris d'Égalité : les Capitaines ou les adversaires en Simples doivent tirer à pile ou face et le gagnant du tirage au sort a les options décrites dans la **Loi 5.2.2**.
 10. Le Tirage au Sort pour le Tournoi à la Ronde sera effectué conformément à la *Politique de Tirage au Sort*.
 11. Toutes les parties se déroulent selon la règle de « Position Unique de Redéposer en un point », conformément à **Loi 56.5** des *Lois du sport du Boulingrin* et de « Redéposer le Cochonnet en un seul point » conformément à **Loi 56.5.3** des *Lois du Sport du Boulingrin*.
 12. Avant le début d'une partie, chaque joueur a droit à deux Bouts d'essais. Pour les Bouts d'essais, les joueurs peuvent utiliser le même nombre de Boules qu'au cours de la partie. Les Bouts d'essais commenceront 15 minutes avant l'heure de début officielle.
 13. Tout joueur qui n'est pas prêt à jouer à l'heure officielle de début d'une partie renonce à son droit de jouer les Bouts d'essais.
 14. Un signal officiel est donné pour indiquer l'heure prévue du début de chaque partie. Aucune partie ne peut commencer avant le signal officiel. Si un joueur n'est pas prêt à jouer dans



les 10 minutes qui suivent l'heure officielle du début de sa partie, il perd la partie par forfait au profit de son adversaire.

Procédure de Pointage et Bris d'Égalité

15. Les participants seront alloués des points par partie sur la base de trois (3) points pour une victoire, un (1) point pour une partie nulle et zéro (0) point pour une défaite.
 - a. Les participants gagneront un (1) point de Set pour chaque Set gagné, et un demi (0,5) point de Set en cas d'égalité. Les Bris d'Égalités ne sont pas des Sets.
16. Aucune partie durant le Tournoi à la Ronde ne peut être concédée avant la fin de la partie.
17. Si une partie est perdu par forfait, l'Équipe non fautive se verra attribuer trois (3) points de partie, deux victoires de Set, deux (2) points de Set et un total net de Coups comptés égal à la moyenne des totaux nets de Coups comptés par les vainqueurs de toutes les autres parties jouées dans le même tour de la même épreuve.
18. À l'issue du Tournoi à la Ronde, les participants les mieux classés de chaque section se qualifieront pour le tournoi post-sectoriel, conformément à l'Annexe A.
19. En cas d'égalité, les Bris d'égalité seront départagés comme suit :
 - a. La procédure de Bris d'Égalité sera mise en œuvre par un Comité composé du Marqueur en Chef, de l'Arbitre en Chef de l'Événement et d'un représentant de BCB ou du Comité d'hôte.
 - b. Les participants seront classés en fonction du nombre total de points de partie accumulés au cours de la compétition sectoriel, pour cette discipline. Si le nombre total de points de partie est égal, le classement suivant sera utilisé pour les Équipes à égalité :
 - i. L'Équipe ayant remporté le plus grand nombre de Sets sera déclarée vainqueur ; [Note : les Sets à égalité ne sont pas pris en compte dans le calcul du nombre de Sets remportés].
 - ii. En cas d'égalité de points de partie et de Sets gagnés, l'Équipe ayant le total net de points de Set le plus élevé sera déclarée gagnante ; [Note : en cas d'égalité de Sets, un demi-point (0.5) de Set sera attribué à chaque joueur (les Bris d'Égalité ne sont pas des Sets)].
 - iii. Si tous les éléments ci-dessus sont encore égaux, l'Équipe ayant le plus grand nombre net de Coups sur l'ensemble des parties de la section (à l'exclusion des parties de Bris d'Égalité) sera déclarée vainqueur ;
 - iv. Si les points de partie, les Sets gagnés, les points de Set nets et le total net des Coups sont égaux, l'Équipe qui a remporté la partie entre les Équipes qui sont à égalité sera déclarée gagnante.
20. Pendant le jeu post-sectoriel, il ne doit plus y avoir de jeu dans une partie si, à un moment donné, il devient impossible pour une Équipe d'atteindre une égalité ou de gagner la partie, compte tenu du nombre de Bouts restants.

Pratique

21. Les concurrents peuvent s'entraîner, conformément aux **Lois 3.3** et **4** des *Lois du Sport du Boulingrin*, pendant la période (entre les parties) précédant le début des Bouts d'Essais - à condition que le temps le permette et que l'entraînement n'interfère **PAS** avec les activités d'entretien des Verts, ou avec la préparation des Officiels pour la partie suivante.



22. Un joueur qui n'a pas joué en raison d'une exemption doit, si possible, être autorisé à s'entraîner avant de jouer sa partie.

Entraîneurs

23. Chaque joueur a droit à un personnel d'encadrement accrédité durant l'Événement comme suit :
- a. Seuls les Entraîneurs de Boulingrin approuvés par leur Autorité Provinciale pour agir à ce titre dans le cadre de cet Événement seront reconnus pour fournir des services d'entraînement pendant l'Événement, conformément aux dispositions de la *Politique Relative aux Entraîneurs*.

Restrictions concernant les Déplacements des Joueurs pendant le Jeu

24. Après avoir livré leur première (1^{er}) Boule, les joueurs ne seront autorisés à s'approcher de la Tête que dans les circonstances suivantes :
- a. Pour les parties en Simples, les joueurs ne pourront s'approcher de la Tête qu'après avoir livré leur troisième (3^{ème}) et leur quatrième (4^{ème}) Boule.
 - i. Dans des circonstances exceptionnelles et limitées, un joueur en Simples peut demander au Marqueur l'autorisation de s'approcher de la Tête plus tôt que ce qui est décrit dans la clause ci-dessus.
 - b. Pour les parties en Paires :
 - i. Les Premiers : après la livraison de leur troisième (3^{ème}) Boule ; et
 - ii. Les Capitaines : après la livraison de leurs deuxième (2^{ème}) et troisième (3^{ème}) Boules.
 - c. Si un joueur ne remplit pas les Conditions de cette Loi, la **Loi 13** s'applique.

Procédure d'Application des Limites de Temps

25. Début du Jeu - un signal officiel (cloche, klaxon, etc.) sera donné pour indiquer l'heure prévue du début de chaque partie. Tout joueur arrivant sur le Vert plus de dix (10) minutes après le signal officiel, forfait de sa partie à l'Équipe adverse.
26. Fin du jeu - À la fin du temps alloué, l'Officiel désigné signalera la fin du Jeu par une cloche, un klaxon, etc. À ce moment-là, les joueurs terminent le Bout qu'ils sont en train de jouer. (Le début d'un Bout est déterminé par la livraison du Cochonnet par le Premier joueur de ce Bout.)
27. Des limites de temps seront imposées pendant les Éliminatoires et la Ronde de Médailles.

Retard de Jeu Délibéré

28. Les joueurs sont tenus de jouer sans retard injustifié et de manière à ne pas empêcher leurs adversaires de terminer le nombre requis de Bouts dans le temps imparti. Si un Capitaine, un joueur en Simples ou un Entraîneur fait valoir 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 retard délibéré du jeu peut inclure le fait qu'un joueur quitte le Vert plusieurs fois, qu'il retarde la livraison de la Boule d'un joueur, ou que le Capitaine agisse ou donne des instructions destinées à retarder le jeu.
29. Si, de l'avis de l'Arbitre, à la suite de sa propre observation ou sur appel d'un des Capitaines ou d'un joueur en Simples, l'Équipe ou le joueur a de nouveau fait la même



infraction, d'autres mesures peuvent être prises en consultation avec l'Arbitre en Chef de l'Épreuve (ou son représentant), telle que les suivantes :

- a. Si un joueur quitte le Vert plus d'une fois, à chaque fois après, il ne pourra quitter le Vert qu'avec l'autorisation de son adversaire et de l'Arbitre.
- b. Si un joueur quitte le Vert pour fumer, cela ne sera pas autorisé pour le reste de la partie.
- c. Le Bout en cours sera considéré comme terminé et les adversaires du fautif se verront attribuer autant de Coups qu'il y a de Boules en usage pour le jeu (*exemple*, dans le cas à Quatres, ce serait huit (8) Coups).
- d. Si, au cours d'un Bout en cours immédiatement avant que l'heure de fin de jeu ne soit signalée ou à la fin de ce Bout et avant le début de tout Bout suivant, il a été déterminé qu'une Équipe ou un joueur est empêché de jouer leur Bout suivant en raison des actions de ses adversaires, ils notifieront aux Équipes qu'elles doivent jouer un autre Bout, même si l'heure de fin de jeu peut avoir été signalée au moment où cette notification est donnée.
- e. L'Équipe fautive peut être mise sur le chronomètre à la fin d'un Bout en cours. L'Équipe fautive devra livrer toutes ses Boules dans chacun des Bouts restants dans un délai spécifié par l'Arbitre. Le chronométrage sera effectué par un Officiel technique spécialement désigné à cet effet.
- f. L'Équipe fautive peut être aussi mise au chronomètre à partir du début de la partie suivante.

30. Tout arrêt de jeu dû au temps passé à discuter avec l'Équipe ou le joueur fautif de l'application de ces conditions sera ajouté à la limite de temps de la partie.

Respect des Conditions de Jeu, du Code de Conduite et Renonciation à l'Événement

31. Tous les Compétiteurs et les Entraîneurs devront remplir et signer le Code de Conduite de Bowls Canada Boulingrin et la Renonciation à l'Événement. Les formulaires doivent être remplis en ligne avec l'inscription à l'Événement de BCB et doivent être soumis au plus tard le **17 juillet 2024**.
32. Les joueurs qui enfreignent le Code de Conduite ou les Conditions de Jeu peuvent se voir imposer une amende de 100 \$ par joueur. Si un joueur continue à violer la condition de jeu spécifique ou toute autre Conditions de Jeu, il peut être considéré comme inadmissible à participer aux Événements de BCB pendant trois (3) ans après la conclusion de l'Événement au cours duquel la violation s'est produite.
33. Tous les joueurs doivent respecter la *Politique du Tabac, Cannabis, à l'Alcool, au Téléphone portable et aux Abus Verbaux* de BCB.
34. Les Associations Provinciales ont la responsabilité de s'assurer que tous les Joueurs, Entraîneurs et Gérants d'Équipe reçoivent une copie des *Lois du Sport, des Conditions de Jeu* et des *Politiques Nationales Applicables* avant de quitter leur Province. Les Associations Provinciales, ou leurs représentants, sont également responsables de la tenue de leurs joueurs, tant sur le Vert qu'à l'extérieur.

Boules, Chaussures et Vêtements

35. Une inspection des Boules et des chaussures est organisée avant le début de la compétition. Un contrôle aléatoire des Boules et des chaussures peut avoir lieu avant le début des parties.
36. Lors de l'inspection des Boules, les joueurs sont tenus de présenter le même nombre de Boules que celles avec lesquelles ils jouent.



37. Toutes les Boules doivent être munies d'estampes visibles et lisibles, conformes aux Lois du Sport, et faire l'objet de l'apposition des décalcomanies Provinciales appropriées. Les joueurs recevront les décalcomanies de Boules avant le début de la compétition et seront responsables d'enlever toutes les anciennes décalcomanies et d'apposer les décalcomanies Provinciales.
- a. Il convient de noter que les gagnants en Simples des moins de 25 ans, lorsqu'ils représentent le Canada lors d'une Compétition Internationale, doivent utiliser des Boules qui portent une estampe lisible et approuvée du World Bowls de l'année en cours (année de la compétition) ou d'une année ultérieure.
38. Les participants doivent respecter le *Code Vestimentaire* de BCB.

Substitutions

39. Les Substitutions ou remplaçants ne sont pas autorisés en Simples. Un remplaçant peut être autorisé dans les Paires.

Dépistage des Drogues

40. Des contrôles antidopage peuvent être effectués conformément au Programme Canadien Antidopage et à la *Politique Antidopage* de BCB.

Modifications du Format et de la Durée des Jeux

41. L'Organisme de Contrôle se réserve le droit de modifier le format, les horaires de jeu et les Verts en fonction de circonstances locales imprévues, en donnant un préavis aussi long que possible.
42. Lorsqu'un programme est interrompu ou ne peut être achevé en raison du mauvais temps ou des conditions locales, le Comité d'Urgence peut modifier le format et la durée des parties afin d'obtenir un résultat ou reporter l'événement lorsqu'un résultat ne peut être obtenu.
- a. Pour les situations non couvertes par les Conditions de Jeu, le Comité d'Urgence est l'Organisme de Contrôle de ces Championnats.

Comité d'Urgence et Jury d'Appel

43. Le Comité d'Urgence est composé de l'Arbitre en Chef de l'Événement ou de son représentant désigné par l'Arbitre en Chef de l'Événement et de deux des personnes suivantes :
- a. Représentant Officiel Technique de BCB ou son Représentant désigné par le BCB.
 - b. Le Président du Comité d'Accueil, le Directeur des Verts ou la personne désignée par le Président du Comité d'Hôte d'Accueil.
 - c. Remplaçant désigné par l'Arbitre en Chef de l'Événement.
44. Le jury de recours est composé d'une personne de chacun des groupes suivants :
- a. L'Arbitre en Chef Événement, l'Assistant de l'Arbitre en Chef ou la personne désignée par l'Arbitre en Chef.
 - b. Le Représentant Officiel Technique de BCB ou son Représentant désigné par le BCB.
 - c. Le Président du Comité d'Accueil, le Directeur des Verts ou la personne désignée par le Président du Comité d'Accueil.



Protêts et Appels

45. Les Réclamations, Plaintes et Appels sont tranchés par le Jury d'Appel.
46. Tous les Appels, protestations, et plaintes doivent être adressés à l'Arbitre en Chef d'Événement dans un délai approprié à la nature du problème en question et au plus tard une (1) heure après la fin de la partie en question. La communication initiale peut être faite oralement, mais une soumission écrite doit être reçue dans les 24 heures suivant la fin de la partie, le délai étant déterminé à la discrétion de l'Arbitre en Chef de l'Événement. Un protêt, une plainte ou un appel ne peut être fait que par l'Entraîneur désigné et enregistré pour une Équipe ou un joueur, ou par un Officiel en service. En l'absence d'un Entraîneur inscrit, un protêt, une plainte ou un appel peut être déposé par n'importe quel joueur dans une partie en Simples ou par le Capitaine dans une partie en Équipe.
 - a. Si le délai initial d'une (1) heure n'a pas été respecté, la faute alléguée ne sera pas examinée.
 - b. Le jury d'appel se réunira dès que possible et parviendra à un accord pour résoudre l'allégation en temps opportun. Toute action ultérieure sera soumise aux dispositions de la *Politique en Matière de Discipline et de Plaintes* de BCB.

Autres Lois, Règlements et Politiques

47. La largeur minimale de l'Allée pour les jeux en plein air est de 4,267 m (14 pieds).
48. L'Arbitre en Chef de l'Événement peut prendre la décision d'utiliser des Toiles de Sol à tout moment. Le (ACE – HEU) consultera le Directeur des Verts avant de décider de l'endroit où les Toiles seront placées sur le Vert.
49. L'Arbitre en Chef de l'Événement est responsable de la mise en œuvre de la *Politique en matière de Mauvais Temps*.
50. Aucun parapluie (ouvert ou plié) n'est autorisé sur le vert pendant le jeu.

COVID-19

51. En raison de l'évolution constante des exigences et des restrictions des Gouvernements Provinciaux et des Organismes locaux de Santé Publique, BCB se réserve le droit d'altérer, de modifier ou d'ajuster les présentes Conditions de Jeu en tout temps afin qu'elles soient conformes aux exigences Locales, Provinciales ou Nationales. De plus, BCB se réserve le droit d'altérer, de modifier ou d'ajuster les présentes Conditions de Jeu au-delà des exigences minimales établies par les Gouvernements ou les Organismes de Santé afin d'améliorer la sécurité des participants et de limiter la propagation ou la possibilité de dommages causés par la COVID-19. Les exemples de tels changements peuvent inclure, mais ne sont pas limités à :
 - a. Modification du calendrier, y compris la réduction du nombre de Bouts, du nombre de parties ou de la durée des parties.
 - b. Modifier les visites à la Tête ou l'endroit où les joueurs peuvent se tenir sur le Vert, de manière à ce que la distance physique puisse être maintenue.
 - c. Bris d'Égalité
 - d. Largeur minimale des Allées
 - e. La *Politique de Tirage au Sort*, en particulier concernant l'attribution des Allées.
 - f. La *Politique en matière d'Inscriptions*, la *Politique en matière de Forfaits* pour les parties et les Événements, la *Politique en matière d'Inscriptions alternatives ou de*



Substitutions, en particulier dans la mesure où elles peuvent être affectées par la directive COVID-19.

- g. Code Vestimentaire, en particulier en ce qui concerne les masques faciaux.

En fonction du temps disponible, le Conseil d'Administration de la BCB peut convoquer une Réunion d'Urgence pour statuer sur ces questions. Durant cette réunion, le Comité d'Urgence se prononcera sur les questions relatives à la COVID.

Toute personne présentant 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-isolément des cas de la COVID positive de la Santé Publique locale.



ANNEXE - A

ÉLIMINATOIRES

À l'issue du Tournoi à la Ronde, les trois (3) Équipes les mieux classées dans chaque discipline (en Simples et en Paires) participeront aux éliminatoires. Pour plus de clarté, cela signifie qu'il y aura des éliminatoires pour les Simples et des éliminatoires pour les Paires. L'Équipe la mieux classée bénéficiera d'une exemption, tandis que les Équipes classées deuxième (2^{ème}) et troisième (3^{ème}) s'affronteront en élimination directe dans la discipline concernée. Le vainqueur entre Équipe n°2 contre n°3 se qualifiera pour la finale et affrontera l'Équipe la mieux classée, tandis que le perdant recevra la médaille de Bronze 🥉. Le vainqueur de la finale recevra la médaille d'Or 🏆, tandis que le perdant recevra la médaille d'Argent 🥈.