

Championnats canadiens – du 11 au 14 juin 2026

1. ADMISSIBILITÉ

- 1.1 Ce tournoi est sanctionné par la FCDQ. Les participants à la FCDQ âgés de moins de 18 ans au 1^{er} septembre ne sont pas autorisés à participer au tournoi national. Les participants non affiliés à la FCDQ doivent s'acquitter des frais d'inscription de 50,00 \$ pour les participants affiliés à la FCDQ. **Tous les participants doivent présenter une carte de membre de la FCDQ valide lors de l'enregistrement s'ils ne peuvent pas être pré-vérifiés.**
- 1.2 Le tournoi comprendra des épreuves par équipes, en double mixte, en double libre, en simple masculin et féminin, ainsi que des épreuves facultatives avec handicap pour les hommes et les femmes. Les frais d'inscription à toutes les épreuves doivent être payés avant de participer à la première épreuve. Les doubles mixtes seront composés d'une personne du sexe opposé.

2. MOYENNE / EXIGENCES

- 2.1 Les participants doivent utiliser leur moyenne la plus élevée dans une ligue sanctionnée par la FCDQ/USBC, calculée sur la base d'un minimum de 21 parties jouées au cours de la saison en cours (au 1^{er} avril 2026) ou de la saison précédente. En l'absence de moyenne dans une ligue sanctionnée pour la saison précédente ou la saison en cours (1^{er} avril 2026), une moyenne à partir de zéro sera utilisée.
- 2.2 Les règles 319d et 319e de la FCDQ ne s'appliquent pas à cet événement.
- 2.3 Les réinscriptions seront acceptées 30 minutes avant le début de la sélection de l'équipe, moyennant un formulaire de réinscription dûment rempli et le paiement des frais d'inscription, sous réserve de la disponibilité de l'équipe/du quart de travail, à la discrétion du directeur du tournoi.
- 2.4 Les frais d'inscription s'élèvent à 50,00 \$ (29,00 \$ de frais de prix, 19,80 \$ de frais de jeu et 1,20 \$ de frais généraux) par personne et par épreuve. Les inscriptions seront acceptées en fonction de la disponibilité des pistes.
- 2.5 Le handicap sera de 100 % de 240 pour toutes les épreuves individuelles avec handicap.
- 2.6 Le handicap sera de 100 % de 480 pour toutes les épreuves en double avec handicap, sur la base de la moyenne totale des deux participants.
- 2.7 Le handicap sera de 100 % de 960 pour toutes les épreuves par équipes de 4 membres, sur la base de la moyenne totale des 4 participants.
- 2.8 Le handicap facultatif pour toutes les épreuves sera de 10,00 \$ (10,00 \$ de prix, 0 \$ de frais).

- 2.9 Une participation multiple est autorisée dans chaque épreuve. Épreuve par équipe de quatre joueurs : il n'est pas possible de remporter un prix avec la même composition d'équipe plus d'une fois. Pour se classer plus d'une fois dans l'épreuve par équipe, au moins un joueur de l'équipe doit être remplacé. Épreuves en double : il n'est pas possible de remporter un prix avec la même personne plus d'une fois. Épreuves en simple : un seul prix est attribué, avec le score le plus élevé. Lorsque la participation multiple est autorisée, la première participation du joueur dans chaque épreuve compte pour le total de toutes les épreuves. (Règle 317 FCDQ)
- 2.10 Le ratio des prix sera de un pour six inscriptions dans chaque épreuve.
- 2.11 En cas d'égalité pour la première place dans une épreuve, les co-champions seront déclarés. Les égalités pour toute place donneront lieu à l'attribution d'un prix égal pour toutes les positions concernées.
- 2.12 Les frais d'inscription seront remboursés à 100 % dans chaque épreuve.
- 2.13 Le paiement intégral des frais d'inscription doit être effectué au moment de l'inscription.
- 2.14 Une fois la confirmation des dates reçue, les frais d'inscription ne seront pas remboursés, sauf si le responsable du tournoi sur place procède à une réévaluation de la moyenne et entraîne un retrait. Les cas de maladie seront pris en considération.
- 2.15 Les inscriptions reçues quatorze jours avant le tournoi feront l'objet d'une confirmation. Un e-mail sera envoyé le cas échéant.
- 2.16 Toute violation des règles peut entraîner une disqualification immédiate.
- 2.17 En s'inscrivant à ce tournoi, tous les participants autorisent la publication des noms des gagnants sur les réseaux sociaux et le site web.
- 2.18 Tous les prix seront versés par virement électronique.

3. ÉQUIPEMENT DE QUILLES

- 3.1 Chaque joueur doit avoir sa propre boule et ses propres chaussures de quilles.
- 3.2 Toutes les boules de quilles doivent être conformes aux spécifications de l'USBC. Il incombe au joueur de s'assurer que tout son équipement est conforme aux règles de la compétition.
- 3.3 Toutes les boules de quilles doivent figurer sur la liste approuvée par l'USBC sur BOWL.com avant d'être utilisées en compétition.
- 3.4 Les boules de quilles avec trous bouchés sont autorisées.
- 3.5 Des contrôles aléatoires des boules de quilles peuvent être effectués si la direction du tournoi le juge nécessaire.

- 3.6 Les joueurs peuvent demander à ce que leurs boules de quilles soient contrôlées avant la compétition.
- 3.7 Si un concurrent utilise une boule de quilles qui ne figure pas sur la liste approuvée par l'USBC ou qui ne répond pas aux spécifications de l'USBC, il sera disqualifié du tournoi.
- 3.8 Utilisation d'abrasifs sur la surface de la boule ou autre modification:
Une fois la compétition commencée, aucun abrasif, nettoyant ou produit de polissage ne peut être utilisé sur l'équipement. L'utilisation d'abrasifs, de nettoyants ou de produits de polissage est autorisée pendant l'entraînement et l'échauffement, mais jamais pendant la compétition. De plus, tous les produits abrasifs doivent être retirés de la zone de compétition (c'est-à-dire Abralon, papier de verre, etc.).
- Si un abrasif, un nettoyant ou un produit de polissage est utilisé, la boule est retirée du jeu pour le reste du parcours.
 - Si un abrasif, un nettoyant ou un produit de polissage est utilisé et que la boule est lancée en compétition, le joueur est disqualifié.

REMARQUE: Le directeur du tournoi peut autoriser un joueur à éliminer les substances étrangères de la surface de la boule de quilles à l'aide de nettoyants autorisés, au cas par cas.

- 3.9 Contrôle des boules : Le directeur du tournoi peut procéder à des contrôles des boules de quilles s'il le juge nécessaire.
- 3.10 Poudre : Aucune substance, y compris, mais sans s'y limiter, au talc et au EZ Slide, ne peut être appliquée sous les chaussures des joueurs.

4. SITUATIONS DE BOULE MORTE

Le directeur du tournoi doit être appelé et prendra toutes les décisions concernant les situations de boule morte.

- 4.1. Un joueur sur la mauvaise allée.
- 4.2. ● La règle 9 de la FCDQ s'applique lorsque l'on joue sur la mauvaise allée.
- 4.3. Jouer quand ce n'est pas son tour.
- 4.4. ● Jouer hors tour entraîne une situation de boule morte (règle 8 de la FCDQ).
- 4.5. Un bois mort
 - Si une quille se trouve dans le dalot, elle doit être retirée avant le prochain lancer. Si un autre concurrent estime que la quille est en jeu, elle doit être retirée avant que le lancer ne soit effectué.

- Si le concurrent tente une conversion de réserve alors qu'une quille est encore en jeu et que la boule touche le bois mort avant de quitter la surface de la piste, il ou elle recevra zéro point pour ce lancer.
- Si le concurrent tente une conversion de réserve alors qu'une quille est en jeu et qu'une quille, après avoir touché le bois mort, renverse une ou plusieurs quilles, il ou elle recevra zéro point pour ce lancer.

4.6. Quilles manquantes

- S'il est déterminé que des quilles manquaient sur le rack sur lequel un concurrent a lancé, celui-ci doit refaire ce lancer.

5. DATES LIMITES

À déterminer suivant l'approbation des règles du tournoi.

6. CODE VESTIMENTAIRE

6.1 Les participants doivent porter une tenue appropriée. Voici quelques exemples de tenues interdites, sans que cette liste soit exhaustive :

- Chapeaux (uniquement pour des raisons médicales)
- Débardeurs, hauts dos nu, hauts laissant apparaître le ventre, hauts à bretelles fines, etc.
- Tenues de sport, jupes courtes, jeans qui ne sont pas propres, soignés ou en bon état
- Les shorts sont autorisés pendant les compétitions. Les shorts de sport, les jeans ou les shorts cargo ne sont pas autorisés.

Les quilleurs devront changer de tenue si celle-ci est jugée inappropriée par la direction du tournoi ou son représentant. La décision de la direction du tournoi ou de son représentant sera définitive.

7 ALIMENTATION, BOISSONS ET TABAGISME

7.1 La nourriture provenant de l'extérieur n'est PAS autorisée dans le centre de quilles. Les bonbons durs, les pastilles de menthe et les gommes à mâcher sont autorisés. Cette règle s'applique du début de l'entraînement jusqu'au dernier lancer comptant pour le score de chaque équipe.

- Les quilleurs souffrant d'un problème médical qui doivent manger plus que ce qui est mentionné ci-dessus pendant la compétition doivent en informer le bureau du tournoi avant de jouer.
- Le non-respect de cette règle peut entraîner une disqualification.

8 FAUTES TECHNIQUES

- 8.1 Les règles de la FCDQ concernant les fautes techniques seront respectées. Si, à tout moment pendant un lancer, le voyant de faute clignote, celui-ci doit être considéré comme une faute. Si le joueur souhaite contester la faute, il doit demander une décision de la direction du tournoi avant la fin de la partie. La décision de la direction du tournoi sera définitive.
- 8.2 En cas de faute intentionnelle, la direction du tournoi doit être immédiatement informée. Le joueur ne recevra aucun point pour ce lancer et ne bénéficiera d'aucun lancer supplémentaire dans cette manche.
- Une faute intentionnelle est une faute causée par tout geste non naturel par rapport à un lancer normal et commis intentionnellement, comme donner un coup de pied sur la ligne de lancer franc. Si, lors d'une faute intentionnelle, le geste du joueur est jugé comme un comportement inapproprié, il sera passible des sanctions prévues pour cette infraction.

9 ATTRIBUTION DES ALLÉES

- 9.1 Les affectations des allées seront affichées sur le site du tournoi au plus tard une demi-heure avant chaque séance de jeu.

10 SCHÉMAS DE LUBRIFICATION DES ALLÉES

- 10.1 Le schéma sera affiché sur le lieu du tournoi au plus tard au début du premier quart officiel de chaque épreuve.
- 10.2 Un schéma d'huile standard sera utilisé pendant le tournoi.

11 ARRIVÉE EN RETARD

- 11.1 Tout participant arrivant en retard pour les blocs de qualification commencera à jouer dans la partie en cours. Un joueur ne se verra attribuer aucun point pour les parties manquées.

12 PERSONNEL DANS LA ZONE DE COMPÉTITION

Le directeur du tournoi définira la zone de compétition avant le début de celle-ci.

12.1 Personnel autorisé

- Seuls les participants au tournoi, le personnel de la FCDQ et les bénévoles du tournoi sont autorisés à pénétrer dans la zone de compétition pendant la

compétition. Les membres des médias couvrant l'événement peuvent être autorisés à pénétrer dans la zone de compétition au cas par cas.

12.2 Équipes suivantes

- Les concurrents des équipes suivantes ne peuvent entrer dans la zone de compétition avant que leur paire de départ et la paire adjacente aient terminé.

13 VERSEMENT DES PRIX ET RÉCOMPENSES

13.1 Les prix seront versés par virement électronique dans les 30 jours suivant la fin du tournoi (règle 309 de la FCDQ), sauf si la certification du tournoi de la FCDQ autorise une prolongation.

13.2 En cas d'égalité dans une division, le prix sera réparti à parts égales.

14 CONTESTATIONS

14.1 Les contestations concernant l'exactitude du score doivent être immédiatement signalées à la direction du tournoi.

14.2 Les plaintes concernant les conditions d'approche ou tout autre équipement doivent être portées à l'attention du directeur du tournoi. Une inspection sera effectuée et, si nécessaire, des corrections seront apportées. Si une plainte est jugée injustifiée, le concurrent doit continuer à jouer, sinon les parties seront déclarées perdues.

15 ÉQUIPES

La direction du tournoi se réserve le droit de modifier le nombre d'équipes qualifiées pour le tournoi jusqu'à sept jours avant le premier jour des qualifications, en fonction des inscriptions.

16 DÉBUT DE LA COMPÉTITION

Le « début de la compétition » est défini comme le moment où la première boule d'un participant est lancée pour marquer des points pendant la compétition. Cela inclut les qualifications et les éliminatoires.

17 GESTION DU TOURNOI

La direction du tournoi a le pouvoir final d'interpréter les règles du tournoi et de prendre des décisions concernant tout ce qui n'est pas couvert par les règles.

18 ABANDON APRÈS LE DÉBUT DU TOURNOI

18.1 Pour se retirer avant le début du tournoi, le concurrent doit en informer le directeur du tournoi.

18.2 Tout concurrent qui souhaite se retirer pendant le tournoi doit en informer les joueurs de son équipe, afin d'obtenir l'autorisation du directeur du tournoi.

QUALIFICATIONS POUR L'ÉQUIPE MASTERS (SENIOR) DU CANADA

- A. Masters (seniors) facultatifs toutes épreuves : 100,00 \$ (100 \$ de frais). Toutes les sommes seront utilisées pour couvrir les frais d'inscription et les uniformes des masters et les frais des entraîneurs.
- B. Les participants peuvent également s'inscrire aux épreuves avec handicap ou sans handicap toutes épreuves.
- C. Les participants âgés de plus de 50 ans au moment du tournoi peuvent s'inscrire aux épreuves facultatives Masters (seniors) scratch toutes épreuves pour hommes et femmes. La FCDQ n'est pas responsable en cas d'annulation de cette épreuve ou de toute autre division.
- D. Les qualifications se dérouleront selon le format suivant.
 - Les participants doivent disputer 12 parties lors des championnats canadiens, soit un total de quatre (4) séries de trois parties sans handicap qui doivent inclure la première série disputée dans chaque épreuve : épreuve par équipe, double mixte, double ouvert et simple. Les quatre (4) meilleurs hommes et femmes formeront l'équipe canadienne des maîtres (seniors) 2026.
 - Les participants doivent sélectionner l'épreuve et l'équipe sur le formulaire d'inscription et s'acquitter des frais supplémentaires facultatifs.