



Canadian Tenpin Federation, Inc.
Fédération Canadienne des Dix-Quilles, Inc.

CHAMPIONNATS CANADIENS DES JEUNES 2027

RÈGLEMENTS ET RÈGLEMENTATIONS DU TOURNOI

Les Championnats Canadiens des Jeunes (CCJ) est un tournoi sanctionné par la Fédération Canadienne des Dix Quilles (FCDQ), est ratifié par la FCDQ et est organisé dans le but de déclarer les champions canadiens dans chacune des divisions suivantes :

- Filles, simples: Bantam, Junior, Intermédiaire, Sénior
- Garçons, simples: Bantam, Junior, Intermédiaire, Sénior
- Doubles: Filles et garçons : Bantam, Junior
- Filles et garçons : Intermédiaire, Sénior
- Filles en équipe: Bantam, Junior, Intermédiaire, Senior
- Garçons en équipe: Bantam, Junior, Intermédiaire, Senior
- Filles, global (all-events): Bantam, Junior, Intermédiaire, Senior
- Garçons, global (all-events): Bantam, Junior, Intermédiaire, Senior

L'âge sera déterminé au 1^{er} août précédant les Championnats canadiens des jeunes :

- Bantams : 11 ans et moins
- Juniors : de 12 à 14 ans
- Intermédiaires : 15, 16 et 17 ans
- Séniors : de 18 à moins de 22 ans.

1. **LE RÈGLEMENT D'ADMISSIBILITÉ 300D DE LA FCDQ SERA EN VIGUEUR.** Un quilleur juvénile qui joue dans une ligne adulte et une ligue juvénile doit avoir participé à au moins aux deux-tiers (2/3) du calendrier de la ligue juvénile afin de pouvoir participer au tournoi des jeunes. La reconnaissance des exploits sera pourvue pour ceux-ci, telle que décrite dans le manuel du programme de la FCDQ par leur ligue. Les exemptions scolaires provinciales sont également des critères d'admission acceptables pour le tournoi CCJ.
2. Chaque province, à l'exception de l'Ontario, peut être représentée par huit quilleurs. Bantams : 1 fille et 1 garçon, Juniors : 1 fille et 1 garçon, Intermédiaires : 1 fille et 1 garçon et Seniors : 1 fille et 1 garçon. L'Ontario peut être représentée par deux équipes de huit joueurs comprenant 1 fille et un garçon dans chacune des catégories d'âges (bantam, junior, intermédiaire et sénior). Ces deux équipes représenteront le nord de l'Ontario et le sud de l'Ontario.
3. Si les doubles ou les équipes sont incomplets, des meneurs d'allure (pacers) peuvent être utilisés. Seuls les points marqués par le ou les concurrents légitimes de l'équipe ou du double incomplet seront pris en compte dans le total de toutes les épreuves.
4. La province hôte fournira les meneurs (pacers), s'il y a lieu. Aucuns meneurs ou joueurs complémentaires ne seront requis, à moins qu'il y ait un regroupement incomplet.
5. Si une province ne peut pas envoyer une équipe au complet, la ville hôte fournira les joueurs supplémentaires nécessaires pour compléter l'équipe. La province qui ne peut pas accueillir l'équipe devra s'acquitter des frais d'inscription pour une équipe au complet. Tous les joueurs proviendront de la phase de qualification organisée par la ville hôte. Cette procédure doit être approuvée par le directeur du tournoi.



Canadian Tenpin Federation, Inc.
Fédération Canadienne des Dix-Quilles, Inc.

6. L'ordre des alignements sera comme suit : individuels (simples), doubles, équipe.

- (a) Équipes - Bantam, Junior, Intermédiaire, Sénior - La composition légale de l'équipe comprend les 4 joueurs inscrits dans la province. En cas d'égalité dans l'épreuve par équipe pour une place sur le podium, un match au format Baker déterminera les vainqueurs. Les entraîneurs auront la possibilité de choisir la position des joueurs pour le match décisif.
 - (b) Doubles - Filles, Garçons - L'équipe légale sera composée des deux joueurs inscrits de la province. En cas d'égalité pour une médaille, un match décisif déterminera les gagnants.
7. Chaque évènement sera constitué d'une ronde de jeu par match avec un point accordé pour chaque victoire et un demi-point lorsqu'il y a égalité.
8. En cas d'égalité dans les épreuves individuelles et doubles pour une place sur le podium, un jeu complet sera disputé. Dans les épreuves par équipe, un jeu Baker sera disputé. Les égalités subsistantes seront départagées par un jeu aux 9^e et 10^e carreaux.
9. Le nombre accumulé de quilles abattues dans les parties individuelles, les doubles mixtes et dans l'évènement en équipes déterminera les gagnants pour les pointages globaux (all-events). Deux médailles seront attribuées dans le cas d'une égalité.
10. Tous les athlètes et les entraîneurs doivent adhérer à la politique des médias sociaux, voir dans le manuel.

11. DURANT LA COMPÉTITION:

- (a) La séance de pratique aura une durée minimale de 15 minutes avant le début de la première séance de chaque journée. Les allées de pratique seront les allées attribuées de départ.
- (b) Les concurrents recevront 2 boules fantômes sur chaque allée lorsqu'ils reviennent d'une pause si aucunes allées ne sont attribuées.
- (c) On s'attend à ce que les compétiteurs surveillent leurs pointages. Toute erreur devrait être immédiatement portée à l'attention du marqueur. Si le marqueur de pointage ne peut corriger l'erreur, l'officiel de l'allée prendra une décision. Si vous ne le faites pas, le comité d'appel prendra une décision finale.
- (d) Chaque pointage ou score doit être parafé (initiales) par les quilleurs, s'ils ne sont pas directement téléchargés dans le logiciel du tournoi et ils seront annoncés par le directeur du tournoi. Le pointage électronique du centre de quilles aura préséance sur toute divergence de pointage durant la compétition.
- (e) Tout conflit ou divergence concernant le pointage doit être porté à l'attention de l'officiel du tournoi avant de quitter le centre de quilles à chaque jour. Les quilleurs doivent être prêts à jouer lorsque c'est leur tour.
- (f) Les quilleurs ne doivent pas quitter l'aire de jeu sans le consentement de leurs entraîneurs. Un pointage de zéro sera attribué pour tout carreau manqué.



Canadian Tenpin Federation, Inc.
Fédération Canadienne des Dix-Quilles, Inc.

- (g) Dans l'éventualité d'une blessure durant le tournoi, un pointage de zéro sera inscrit pour tous les carreaux et non jouées dans les événements en équipe, en double et individuel. Un meneur (pacer) peut remplacer le quilleur blessé. Les points gagnants seront uniquement attribués à une province du dit événement ayant un alignement conventionnel.
- (h) Aucun aliment ou breuvage ne sera permis dans l'aire de jeu et aucuns dispositifs électroniques ne seront tolérés durant le jeu.
- (i) Une province peut avoir autant d'entraîneurs qu'elle le souhaite. Seuls deux (2) entraîneurs seront autorisés dans l'aire de jeu à tout moment pendant la compétition. Tous les entraîneurs doivent avoir suivi les formations de Respect dans le sport et d'entraînement sécuritaire dans le sport et avoir reçu une formation sur l'introduction à la compétition conformément aux directives de la FCDQ.
- (j) Avant la compétition, durant les pauses ou période de repos, vous devrez demeurer dans l'aire de jeu. Les participants ne devront pas quitter l'établissement ou jouer à des jeux d'arcade durant la compétition et les bris d'égalité. À la fin des activités de chaque jour, les joueurs doivent rester avec leurs entraîneurs, leurs accompagnateurs ou leurs parents.

(k) Les participants demeureront sur leurs allées de compétition jusqu'à ce qu'ils leur soient demandés de quitter.

12. CERTIFICATION DES BOULES DE QUILLES:

- (a) Aucune certification des boules de quilles sur place n'est requise, car seules les boules figurant sur la liste des boules de quilles approuvées par l'USBC peuvent être utilisées pendant cet événement. Cette liste est disponible sur bowl.com.
- (b) Immédiatement après la séance de pratique officielle, un formulaire d'enregistrement des boules indiquant les boules de quilles qui seront utilisées sera rempli et remis au comité technique. Chaque joueur peut enregistrer un maximum de six (6) boules. Les joueurs ne peuvent ajouter aucune boule à cette liste après l'entraînement officiel. Une boule endommagée ne peut être remplacée que par une boule enregistrée. Les joueurs peuvent faire appel à un manager, un entraîneur ou un parent pour transporter leur équipement de quilles entre les parties.
- (c) Les boules de quilles enregistrées doivent rester au centre de quilles, dans un emplacement désigné. Les boules ne peuvent pas être emportées hors du centre de bowling, sauf s'il n'y a pas de 'Proshop'. Si une intervention est nécessaire sur un équipement et qu'il n'y a pas de 'Proshop' au centre de quilles, un formulaire d'autorisation doit être rempli pour pouvoir retirer la boule du centre.
- (d) L'utilisation d'une boule non homologuée entraînera la disqualification du ou des matchs au cours desquels cette boule a été utilisée.
- (e) Chaque quilleur est responsable de son équipement après le tournoi.
- (f) Le directeur du tournoi ou une personne désignée fera des vérifications aléatoires de l'équipement de quilles avant le début de chaque session. L'inspection comportera la vérification visuelle du numéro de série.



Canadian Tenpin Federation, Inc.
Fédération Canadienne des Dix-Quilles, Inc.

- (g) L'altération de la surface des boules de quilles ne sont autorisées que pendant les séances de pratique et ne peuvent être effectués pendant les pauses ou les interruptions de la compétition. Il est interdit de modifier la surface des boules de quilles pendant les parties, les pauses ou les interruptions. La pénalité est un score de zéro pour cette partie.

13. UNIFORMES ET IDENTIFICATION

- (a) Les participants doivent porter les uniformes provinciaux désignés pendant la compétition, les chemises d'équipe avec le nom de la province dans le dos et les pantalons noirs sont requis, ce qui comprend les shorts, les jupes, les jupes ou les pantalons habillés. Si un membre de l'équipe décide de porter un short, par exemple, les autres membres de l'équipe ne sont pas obligés de porter le même bas, bien que ce soit fortement recommandé. Toute violation du code vestimentaire par un concurrent entraînera sa disqualification de l'événement.
- (b) Pendant le déroulement officiel des CCJ, les uniformes des équipes permettront d'identifier les membres officiels du groupe.
- (c) Les identifications des commanditaires doivent être placées sur l'une des manches du maillot du participant et ne doivent pas dépasser 3 pouces sur 3 pouces.

14. UN MANQUE D'ESPRIT SPORTIF, UN MAUVAIS LANGAGE OU UN GESTE ABUSIF SUR L'ÉQUIPEMENT DE QUILLES ne sera toléré à aucun moment et pourrait entraîner une pénalité sur le carreau suivant. Les joueurs de quilles sont tenus de respecter les règles fondamentales de l'esprit sportif et les règles établies par le Comité national des tournois de la jeunesse de la FCDQ. Après le deuxième avertissement, une pénalité d'un cadre « 0 » sera infligée. Toutes les règles du FCDQ doivent être respectées et toute violation des règles peut entraîner une disqualification immédiate.

15. LES DROGUES, LES STIMULANTS OU L'ALCOOL NE SERONT EN AUCUN CAS TOLÉRÉS. Les médicaments sur ordonnance qui doivent être utilisés seront approuvés par l'entraîneur et le responsable du tournoi et devront être indiqués sur le formulaire médical. En cas d'infraction, le joueur concerné sera immédiatement disqualifié.

16. Aucun produit de tabac ne doit être utilisé dans le centre de quilles OU TOUT LIEU ACCUEILLANT UNE FONCTION OFFICIELLE.

17. Toute réclamation doit être déposée par écrit auprès du directeur du tournoi dans les 30 minutes suivant la fin de l'épreuve faisant l'objet de la réclamation.

18. Tout incident inhabituel ou problème médical doit être immédiatement signalé à l'entraîneur et/ou au responsable de l'équipe.

19. La date limite pour ce tournoi est le 15 mars, et le bureau national de la FCDQ doit recevoir les frais d'inscription de 1 000 \$ de chaque province avant cette date.

20. L'heure du couvre-feu est de 23h00, tous les athlètes doivent alors être à ce moment dans leurs chambres d'hôtel.

21. Chaque équipe peut envoyer jusqu'à quatre entraîneurs, aux frais de la province, et leur attribuer des tâches selon les besoins. Il n'existe pas de fonction officielle de responsable d'équipe au niveau national, ce poste relevant strictement de la compétence provinciale.

Les règles et directives ci-dessus ont pour but d'aider les joueurs à représenter leur province de manière admirable et à profiter d'un tournoi agréable et sans problème.

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.