

DÉFI-JEUNESSE

F O R M A T

Le Défi-Jeunesse comporte trois (3) étapes :

- I Les finales de zone
- II Les championnats provinciaux
- III Le championnat national

RÈGLES GÉNÉRALES

1. Ouvert à tous les quilleurs de douze (12) ans et plus et de moins de dix-neuf (19) ans au 31 DÉCEMBRE 2023.
2. La DATE LIMITE DES INSCRIPTIONS sera déterminée par l'association provinciale des 5 quilles mais ne peut aller au-delà du 31 JANVIER 2024.
3. Les FRAIS D'INSCRIPTION seront déterminés par l'association provinciale.
4. Les règles et règlements de l'Association canadienne des 5 quilles s'appliquent pour toutes les rondes.
5. Pour les compétitions de zone et provinciales, le comité des tournois de l'association provinciale se réserve le droit de compléter les inscriptions et toutes les décisions du comité seront finales.
6. Les boules de quilles personnelles peuvent être utilisées si les installations le permettent. Les boules de salle doivent être utilisées si les boules de quilles personnelles ne sont pas retournées au quillier (pas de retard dans la partie). L'utilisation des boules de quilles personnelles sont aux risques du quilleur. Le propriétaire ne se tient pas responsable pour les dommages causés aux boules de quilles personnelles.

Les boules de quilles personnelles peuvent être inspectées au hasard en tout temps pendant le tournoi ou à sa fin. Les boules de quilles personnelles doivent rencontrer les spécifications établies par l'AC5Q. Leur poids doit être d'au moins 3 livres 4 onces et ne pas excéder 3 livres 12 onces. Le diamètre doit être d'au moins 4 ¾ pouces et ne pas excéder 5 pouces. (Voir le livre des règlements de l'AC5Q – Section B – Règle 6)

Pénalité : Tout pointage accumulé en utilisant de l'équipement non réglementaire pendant les ligues sanctionnées ou les tournois seront disqualifiés pour les prix pour le pointage record ou haut pointage de l'AC5Q et/ou annule les pointages utilisés pour se qualifier pour les tournois sanctionnés de l'AC5Q.

Si une question se pose au sujet de la légalité d'une boule, le directeur de tournoi aura la décision finale. Les recours/plaintes concernant les boules de quilles personnelles doivent être faites selon la procédure définie dans le livre des règlements de l'AC5Q (Section B, Règle 18 & 19).

7. Tout article provenant d'une personne qui tombe sur ou au-delà de la ligne de faute pendant le lancer de la boule sera considéré comme une FAUTE. Faire appel au Juge de jeu pour récupérer un tel article.
8. À tous les niveaux de compétition, il doit y avoir un réchauffement d'au moins (5) cinq minutes.
9. La consommation d'alcool, de dépresseurs chimique ou de stimulants (substances pour améliorer les performances) sont interdites à tous les niveaux de compétition. Les quilleurs et/ou les entraîneurs qui se trouvent sous l'influence de telles substances seront suspendus pour le reste de la compétition.
10. L'utilisation de chants, chansons, acclamations, etc. qui contiennent des blasphèmes, des remarques diffamatoires ou des mots qui sont considérés nuisible à l'image du sport des 5 quilles ne sera pas toléré. L'utilisation de tels chants illégaux résultera en retrait de la partie et les infractions répétées mèneront à la suspension de la compétition.
11. L'utilisation de blasphèmes, de quelque nature que ce soit, NE SERA PAS toléré! Un avertissement sera donné, par contre, si la situation se reproduit, le contrevenant sera suspendu de la compétition.
12. Aucun appareil mécanique pour faire du bruit ne sera permis dans toutes les rondes de l'événement.
13. Le port ou l'utilisation d'appareils électroniques tels que lecteurs MP3, téléphones cellulaires, etc. est interdit. Ceci s'applique au quilleur qui est sur l'approche, mais n'empêche pas le quilleur d'utiliser l'appareil pendant qu'il attend son tour.
14. En cas de litige, la décision du comité des tournois de l'association provinciale (pour les niveaux de compétition de zone et provinciales) et du comité des tournois de l'Association canadienne des 5 quilles (pour les compétitions nationales) sera finale.
15. Pour toutes les rondes, des marqueurs de pointage ne seront utilisés que dans l'éventualité du mal fonctionnement du système de pointage.

CHAMPIONNATS NATIONAUX

1. Les Championnats nationaux se tiendront du 24 au 26 mai 2024 sous forme d'événement virtuel dans une salle de quilles désignée par l'Association provinciale des 5 quilles.
2. Si un quilleur d'une équipe est incapable de compétitionner aux Championnats nationaux, la place sur l'équipe devra être comblée par le prochain quilleur qualifié aux championnats provinciaux. Si une province ne peut envoyer une équipe complète en raison de circonstances imprévues, l'exécutif de l'AC5Q complètera l'équipe. Les quilleurs de remplacement auront les mêmes droits et privilèges que les autres membres de l'équipe.
3. Chaque équipe doit être vêtue de manière uniforme. Les individus d'une même équipe doivent porter des vêtements du bas de la même couleur mais chacun peut être d'un style, ou d'une longueur différente. Les pantalons habillés, les jupes, les jupes-short, les pantalons courts habillés ou les capris doivent être de la même couleur avec un rebord droit (pas de couleurs fluorescentes, de denim de quelque couleur que ce soit, de pantalons fuseaux, de leggings, de pantalons turcs, de pantalons cargo, de pantalons de jogging/soccer ou de coton ouaté

d'aucune sorte. Aucun cordon ou élastique d'aucune sorte au rebord.) Les pantalons habillés, les jupes, les jupes-short, les pantalons courts habillés ou les capris ne doivent pas être délavés, déchirés, fendus, ni avoir des rivets, des boutons ou des poches au niveau de la jambe. Les jupes, les jupes-short et les pantalons courts habillés ne doivent pas être plus courts que juste en-dessous de la pointe des doigts lorsque les bras sont placés de chaque côté du corps.

Lorsque des pantalons habillés, des jupes, jupes-short, pantalons courts habillés ou des capris à motifs sont choisis (p.e. Loudmouth) comme uniforme provincial, les couleurs du motif doivent faire partie des couleurs provinciales et doivent être approuvées par l'exécutif de l'AC5Q.

Les chemises et les blouses de quilles doivent avoir une manche, un col et avoir le même design dans les couleurs enregistrées à l'Association provinciale avec l'identification de la province et du joueur appropriée. Un modèle de gilet féminin est admissible et peut ou non avoir des boutons mais doit avoir un col fini.

Les gilets des quilleurs peuvent avoir jusqu'à quarante-huit (48) pouces carrés pour les logos ou identification des commanditaires. Les commanditaires peuvent varier d'un individu à l'autre. Les commanditaires ne doivent pas entrer en conflit avec ceux de l'AC5Q.

Aucun chapeau, casquette ou autre couvre-chef ne sont permis à moins d'une raison religieuse ou médicale.

Pénalité : À défaut de se conformer au règlement sur la tenue vestimentaire il en résultera une pénalité appliquée à la province pour chaque faute d'uniforme comme suit :

1^{ière} offense - 100.00\$.

4. Toutes les équipes provinciales doivent compétitionner dans un tournoi à la ronde simple en format par match. Après le tour de qualification, les cinq (5) premières équipes disputeront un championnat par étapes. Les cinq (5) équipes restantes disputeront une finale de consolation.
5. Le tirage des allées est fait à l'avance sous la surveillance du comité des tournois de l'Association canadienne des 5 quilles. En raison du caractère unique de cet événement, les équipes joueront toutes les parties sur la même allée afin de permettre la transmission en direct.
6. Il doit y avoir une période de réchauffement de quinze (15) minutes avant chaque bloc.
7. Pour chaque partie de la compétition, cinq (5) quilleurs jouent et les cinq (5) pointages comptent.
8. L'alignement de départ pour la première (1ère) partie seulement du jeu en format par match ne doit pas comporter de joueur de remplacement; c'est-à-dire : l'alignement doit être composé de cinq (5) joueurs qualifiés au tournoi provincial.
9. Pour chaque partie, l'équipe assignée par le tirage des allées à l'allée de DROITE sera l'équipe MAISON et l'équipe sur l'allée de GAUCHE sera l'équipe VISITEUR. L'entraîneur pour l'équipe VISITEUR doit obligatoirement soumettre son alignement de la partie avant que l'alignement pour l'équipe MAISON soit soumis.
10. Au début du 10ème carreau, l'équipe locale a l'avantage de jouer en premier ou de permettre à l'équipe adverse de jouer en premier, puis de jouer balle par balle pour terminer le

carreau. Le quilleur suivant dans l'alignement de l'équipe locale aura le même avantage, et ainsi de suite.

11. Toute équipe qui n'a pas tous ses effectifs de quilleurs doit jouer seulement avec les quilleurs qu'il possède. Les quilleurs en retard doivent commencer à jouer et ne compter qu'à partir de leur arrivée, peu importe la raison.
12. Seulement les quilleurs qui participent aux événements, les entraîneurs et les officiels de tournoi sont permis dans l'aire de jeu.
13. Seulement le quilleur qui joue à son tour dans l'alignement est permis sur l'approche à tout moment. Tous les autres quilleurs de l'équipe ainsi que l'entraîneur doivent demeurer hors de l'approche, sur le côté ou derrière la table de pointage.
14. Seulement les entraîneurs qui ne jouent pas peuvent servir d'entraîneur. La mention « Entraîneur » doit apparaître sur leur chemise ou blouse.
15. Toutes les parties doivent commencer lorsque le juge de jeu en donne le signal (voir Règle #15).
16. Tout quilleur qui lance une boule avant le signal de départ se verra imposer une pénalité de quinze (15) points. Si le quilleur n'est pas le quilleur partant, les quinze (15) points de pénalité seront donnés à l'équipe. Tout boule ou boules lancées seront déclarées des boules mortes.
17. Les équipes doivent être synchronisées avec l'équipe adverse. Les quilleurs de tête ne doivent pas commencer le prochain carreau avant que leur dernier quilleur n'ait terminé ET que le dernier quilleur de l'équipe adverse n'ait terminé le même carreau. Une pénalité de quinze (15) points sera imposée audit quilleur pour avoir enfreint cette règle et la ou les boules lancées seront déclarées boules mortes.
18. Des substitutions peuvent être effectuées en tout temps, mais le joueur qui est substitué ne peut rejouer dans la même partie.
19. L'ordre de jeu peut changer pour chaque partie (substitution et changement d'alignement illimités).
20. Le lancer de la boule ne sera PAS considéré comme une FAUTE. Faire appel au Juge de jeu pour l'autorisation de récupérer un tel article.
21. Pour l'interprétation de tout règlement ou controverse de tout genre, arrêtez le jeu sur votre paire d'allée et appelez le juge de jeu IMMÉDIATEMENT.
22. Toute violation flagrante de tout règlement peut résulter en des pénalités imputées par le comité des tournois de l'Association canadienne des 5 quilles.
23. Le juge de jeu doit rendre tous ses jugements et toutes les décisions peuvent être sujettes à un appel de la part du comité des tournois de l'Association canadienne des 5 quilles.
24. Les feuilles de résumé du pointage et les feuilles de pointages doivent être signées par l'entraîneur **après chaque partie**. Les feuilles de pointage remplies incorrectement ou non signées résulteront en un avertissement. Une deuxième offense résultera en un avertissement final. Pour chaque offense additionnelle, un (1) point de pénalité sera imputé à l'équipe.

25. Un format par match sera utilisé pour déterminer les équipes qualifiées et les champions. Tout quilleur qui bat son adversaire de l'équipe adverse recevra un (1) point. Trois (3) points seront donnés à l'équipe qui a le plus grand nombre de quilles abattues pour la partie, pour un total de huit (8) points au maximum par partie.

EXEMPLE :

ÉQUIPE "A"	VS.	ÉQUIPE "B"	
<u>WELLS</u>	232	SHANAS	227
MACDONALD	219	<u>MARSHALL</u>	258
SWIM	305	VIOLINI	212
PIZZEY	276	MONCHAK	281
PETERAITIS	<u>243</u>	McCAW	<u>241</u>
	1275		1219

RÉSULTATS : Équipe A - 3 points de match plus 3 points pour quilles abattues = 6 points
Équipe B - 2 points de match plus 0 points pour quilles abattues = 2 points

26. Dans l'éventualité d'une égalité entre les équipes ou les individus au cours de toute partie lors du format par match, tous les points disponibles seront divisés également entre les équipes ou les individus en situation d'égalité.
27. Dans l'éventualité d'une égalité pour le total des points entre la cinquième (5^{ième}) et la sixième (6^{ième}) position après la fin des rondes de qualification en format par match, l'égalité doit être brisée en regardant les parties jouées entre ces deux équipes sur la base des points gagnés et perdus, l'équipe avec le plus haut classement sera déclarée gagnante. S'il y a toujours égalité, l'équipe qui a le plus grand nombre de quilles abattues pour les parties jouées entre les deux équipes obtiendra un plus haut classement. S'il y a toujours égalité, une partie de bris d'égalité sera jouée dans le même format décrit à la Règle 25 ci-haut.
28. À l'issue du tournoi à la ronde, les équipes occupant les positions 1 à 5 s'affronteront dans la ronde de championnat et les équipes occupant les positions 6 à 10 s'affronteront dans la ronde de consolation. L'équipe gagnante de chaque partie progresse dans la ronde.
29. En cas d'égalité 4-4, une autre partie sera jouée.