CSGA

GUIDE PRINCIPAL DES RÈGLEMENTS

JEUX DU CANADA

Association canadienne des jeux pour les aînés (CSGA)
Édition : août 2019
Mise à jour : août 2023

TABLE DES MATIÈRES

	Page	Mise à jour
Règlements généraux	2	2023
Règles de compétition	7	
Règles relatives aux épreuves	9	
Étiquette et courtoisie	11	
Disciplines obligatoires		
Jeu du huit (billard)	14	2017
Quilles		2023
- Cinq-quilles	22	
- Quilles-chandelles	25	
- Petites quilles (Duckpin)	32	
Bridge		
- Contrat	35	2023
- Duplicate	39	
Cribbage	40	2023
Dards	45	2016
Palet américain	47	2018
Golf	51	2023
Curling sur glace	54	2023
Hockey sur glace – hommes et femmes	56	2023
Pickleball	59	2023
Scrabble	61	2019
Balle donnée	63	2023
Natation	67	2021
Tennis	71	2021
Athlétisme	73	2021
Disciplines facultatives		
Badminton	77	2021
Bocce	79	2018
Boulingrin sur tapis	84	
Cyclisme	91	2019
Fers	93	2018
Boulingrin	95	2018
Tennis de table	97	2016
Discipline bonus		
Course de 5 km et de 10 km	100	
Formulaires		
Formulaire de contestation	103	2016
Formulaire de proposition de modification des règles	104	2018
Exigences minimales des emplacements	105	2022
Nombre de participants par année	109	2023

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

Le présent document est une traduction française du document « CSGA Master Rule Book ». En cas d'incohérence entre la version française et la version anglaise, la version anglaise aura préséance. Le genre masculin est utilisé comme générique, dans le seul but d'alléger le texte.

Cette section DOIT être lue parallèlement aux règlements de chaque discipline.

1. CATÉGORIES DE DISCIPLINES

L'Association canadienne des jeux pour les aînés (ci-après, la « CSGA ») a divisé les disciplines présentées dans le présent guide de règlements en trois catégories, à savoir les disciplines obligatoires, facultatives et bonus. Le comité organisateur de chaque édition des Jeux du Canada doit tenir des épreuves dans les 15 disciplines obligatoires. Une médaille sera remise aux gagnants de chacune de ces épreuves.

- Disciplines obligatoires : Ces disciplines sont celles auxquelles s'adonnent la plupart, sinon la totalité des provinces et des territoires membres.

- Disciplines facultatives : Ces disciplines ne sont pas pratiquées partout au pays, mais sont suffisamment populaires dans plusieurs provinces et territoires pour que le comité organisateur envisage de tenir des épreuves. Le comité organisateur doit choisir au moins 1 discipline facultative, sur un maximum de 6, en veillant à tenir des épreuves dans au moins 16 disciplines, sans dépasser 21.

- Disciplines bonus : En plus des 16 à 21 disciplines obligatoires et facultatives, le comité organisateur peut choisir de tenir des épreuves dans une ou deux disciplines bonus suggérées. Dans la mesure du possible, ces épreuves, au cours desquelles des médailles seront remises, ne doivent pas empiéter sur la majorité des épreuves régulières. Cette catégorie vise à permettre aux participants qui le souhaitent de concourir dans une deuxième discipline.

- Disciplines supplémentaires : En plus des disciplines ci-dessus, le comité organisateur peut choisir de tenir des épreuves dans un maximum de 2 disciplines supplémentaires. Il peut s'agir de disciplines exclusives à la région où les Jeux ont lieu, ou de disciplines qui intéressent les participants ou le grand public.

Aucune médaille ne sera accordée dans le cadre de ces épreuves, car elles sont de nature récréative.

2. ADMISSIBILITÉ : RÉSIDENCE

- Tous les participants doivent vivre dans la province ou le territoire qu'ils représentent et respecter les critères de sélection de leur province ou de leur territoire.

- Tous les participants doivent être des citoyens canadiens ou avoir obtenu le statut d'immigrant admis lors de leur sélection pour les Jeux du Canada 55+ au niveau de leur province ou territoire.

- Le recours à des non-résidents est UNIQUEMENT autorisé pour compléter une équipe composée de quatre participants ou plus, les non-résidents ne devant pas représenter plus de 30 % de l'équipe, et ce, dans les circonstances suivantes :

    1. Les non-résidents ne doivent pas « prendre la place » d'un résident ou empêcher un résident de participer à une épreuve. Les non-résidents peuvent uniquement pourvoir les places vacantes.
    2. Les non-résidents seront considérés comme des membres officiels de la « nouvelle » province ou du « nouveau » territoire pendant toute la durée des Jeux et devront porter l'uniforme de l'équipe si les autres membres de l'équipe le portent (que cet uniforme soit fourni gratuitement ou qu'il doive être acheté).
    3. Les non-résidents participeront au défilé (le cas échéant) avec la « nouvelle » équipe et accompagneront la « nouvelle » équipe lors des cérémonies d'ouverture et de clôture.
    4. Les non-résidents pourront remporter des médailles de la même manière que les autres membres de l'équipe.
    5. Les non-résidents doivent s'inscrire par l'intermédiaire de leur « nouvelle » province ou leur « nouveau » territoire.

3. ADMISSIBILITÉ : CATÉGORIES D'ÂGE

- Les participants doivent être âgés d'au moins 55 ans (avant le 31 décembre) au cours de l'année des Jeux du Canada 55+.

- Les participants peuvent concourir dans une seule catégorie d'âge.

- Lorsqu'il existe des disparités entre :

    i. l'âge d'un participant au moment de sa qualification et son âge au moment des Jeux du Canada 55+, le participant pourrait devoir concourir dans une catégorie d'âge plus jeune;

    ii. les catégories d'âge utilisées par une province ou un territoire et les catégories des Jeux du Canada 55+, une équipe devra concourir dans la catégorie d'âge des Jeux du Canada 55+ qui correspond à l'âge du membre le plus jeune. Des participants individuels pourraient également devoir passer à une catégorie d'âge plus jeune.

4. INSCRIPTION

- En s'inscrivant aux Jeux, un participant ou un non-participant aura automatiquement accès au transport à destination et en provenance de l'aéroport de la ville où les Jeux ont lieu, au transport entre les sites des Jeux et les hôtels approuvés par les Jeux, à un repas d'accueil avant ou après la cérémonie et le défilé d'ouverture, ainsi qu'à un repas servi avant ou pendant la cérémonie de clôture.

- Les personnes inscrites pourront également participer à toutes les activités sociales et de divertissement organisées par le comité organisateur pendant les Jeux, même si certaines d'entre elles pourraient comporter des frais supplémentaires, qui devront être indiqués sur le formulaire d'inscription.

- Tous les participants doivent dûment remplir le formulaire d'inscription et le soumettre avec les frais d'inscription au directeur provincial ou territorial avant la date limite convenue. Les participants doivent absolument indiquer sur ce formulaire le détail de leurs dispositions de voyage – autrement, il se pourrait que personne ne passe les prendre à l'aéroport, à la gare ou au terminus d'autobus.

- Tous les participants et non-participants DOIVENT remplir le formulaire de santé des participants et des non-participants de la CSGA ainsi que le code de conduite et le présenter au bureau d'inscription lors des Jeux. Ce formulaire DOIT être glissé dans l'insigne d'identification que les participants doivent porter sur eux pendant toute la durée des Jeux.

- Les participants ne peuvent pas s'inscrire à plus d'une discipline compétitive, compte non tenu des disciplines bonus (le cas échéant). Ils peuvent cependant s'inscrire et prendre part à plus d'une épreuve au sein d'une même discipline. Par exemple, un participant peut s'inscrire aux épreuves en double et en double mixte au tennis. Si des disciplines bonus sont organisées, tous les participants peuvent s'y inscrire, dans la mesure où ces épreuves n'entrent pas en conflit avec leurs épreuves principales.

- Un participant peut s'inscrire dans une catégorie d'âge inférieure si le nombre d'inscriptions dans cette catégorie pour sa province ou son territoire n'a pas atteint le nombre maximal de participants.

5. SUBSTITUTS ET REMPLAÇANTS

Un substitut est une personne, provenant de la même province, qui remplace un participant avant le début des jeux.

- Les substituts ne seront autorisés qu'avant le départ des participants de leur province ou de leur territoire.
- Le comité organisateur doit être avisé de toute substitution effectuée entre le moment où les formulaires d'inscription originaux ont été soumis et le départ des participants pour les Jeux.

Un remplaçant est un joueur de remplacement en cas de circonstances extraordinaires ou de blessure.

- Il incombe habituellement au comité organisateur de trouver les remplaçants qui doivent prendre part aux épreuves pendant les Jeux pour des raisons médicales ou tout incident imprévu, à moins que la province ou le territoire soit en mesure de trouver un substitut parmi ses propres non-participants.
- Si le comité organisateur trouve un replaçant pendant les Jeux, le substitut n'a pas besoin de payer les frais d'inscription.

6. TRANSPORT VERS LA VILLE HÔTE

- Le transport à destination et en provenance de la ville hôte relève du participant ou de la province ou du territoire d'où proviennent les participants et les non-participants.

7. COULEURS DES ÉQUIPES

- On recommande que les participants et les délégués portent les couleurs de leur province ou territoire, comme suit :

Alberta – Bleu
Nouveau-Brunswick – Jaune
Ontario – Rouge
Saskatchewan – Vert irlandais
Manitoba – Or et brun
Québec – Bleu et blanc
Colombie-Britannique – variable
Territoires du Nord-Ouest – Bleu
Île-du-Prince-Édouard – Vert forêt
Yukon – Rouge, noir et blanc
Nouvelle-Écosse – Bleu et blanc

8. CODE VESTIMENTAIRE

- Le code vestimentaire de chaque organisme directeur de sport doit être respecté.

9. POLITIQUE RELATIVE AU TABAC, À L'ALCOOL ET AUX PARFUMS

- Il est interdit de fumer et d'utiliser du parfum dans tous les espaces fermés où se déroulent les épreuves des Jeux du Canada 55+, en particulier dans la zone de jeu.

- Les participants ne peuvent pas consommer de boissons alcoolisées lorsqu'ils prennent activement part à des compétitions.

10. DISPOSITIFS D'AIDE À L'EXÉCUTION

- Les personnes en situation de handicap peuvent utiliser un dispositif d'aide à l'exécution dans toutes les épreuves des Jeux du Canada 55+, et ce, sans certificat médical.

RÈGLES DE COMPÉTITION

Cette section DOIT être lue parallèlement aux règlements de chaque discipline.

1. RETARDS

- Les participants doivent se trouver sur le site de leur compétition et être prêts à participer au moins 15 minutes avant l'heure de début de l'épreuve.

2. COMITÉ DE CONSTESTATION

- Toute contestation doit être soumise par écrit par l'entremise d'un FORMULAIRE OFFICIEL DE CONTESTATION signé, qui doit être présenté au bureau des Jeux ou au coordonnateur de l'épreuve visée dans l'heure suivant la fin de la compétition, de l'épreuve ou de la vague de qualification. Le comité des contestations se prononcera sur les différends techniques liés aux règles. La décision prise par le comité des contestations sera donnée par écrit à la personne qui a signé le formulaire, et une copie sera remise au directeur de l'épreuve. En général, une contestation doit être signalée verbalement au moment de l'incident, puis se faire officiellement par écrit dans l'heure suivant la fin de l'épreuve. Le directeur de l'équipe en question doit être avisé pour qu'il puisse donner son avis avant qu'une décision définitive soit prise.

  Le formulaire de contestation se trouve à la page 103 du présent guide. Le comité organisateur DOIT mettre des formulaires à la disposition des participants à l'emplacement de chacune des épreuves.

  Le comité des contestations doit être composé d'au moins quatre personnes, dont :
  - la personne responsable des disciplines des Jeux;
  - la personne responsable de l'épreuve;
  - le directeur technique de la CSGA;
  - un représentant non partisan du comité organisateur.

3. COMITÉ DISCIPLINAIRE

- Dans l'éventualité peu probable où l'intervention d'un comité de discipline serait nécessaire, ce dernier sera composé du vice-président de la CSGA (ou personne désignée), du directeur technique de la CSGA et d'une personne désignée par l'hôte (la plupart du temps le responsable des jeux). Le coordonnateur de l'épreuve visée ou son représentant doit également être présent; si cette

personne n’est pas disponible en raison d’une épreuve en cours, son rapport écrit concernant l’incident suffira.
- Le comité appliquera les lignes directrices énoncées dans la politique en matière de discipline et de plaintes.

4. POINTAGE ET RÉSULTATS

- La plupart des disciplines auront recours à un format de tournoi à la ronde (en simple ou en double, selon le temps disponible) et les médaillés seront déterminés à partir des résultats du tournoi à la ronde, sans série éliminatoire. Si une discipline nécessite un format de type « séries éliminatoires », la procédure recommandée est détaillée dans le présent guide de règlements.

- Des médailles d’or, d’argent et de bronze seront remises dans toutes les disciplines. Un tableau des médailles sera affiché chaque jour sur les sites des épreuves.

- Les résultats finaux de chaque épreuve comprendront le classement de tous les participants, et non seulement le nom des médaillés.

RÈGLES RELATIVES AUX ÉPREUVES

Cette section DOIT être lue parallèlement aux règlements de chaque discipline.

1. GÉNÉRALITÉS

- Les participants prennent part aux Jeux du Canada 55+ pour diverses raisons, plus particulièrement pour concourir dans la discipline de leur choix et rencontrer d'autres participants de partout au Canada.

- Le calendrier des épreuves DOIT indiquer la province ou le territoire à côté du nom des participants.

2. TIRAGE

- Au moment d'établir l'horaire des épreuves, il est important de se souvenir que celles-ci doivent se tenir sur au moins trois (3) jours, exception faite du cyclisme, du golf, de la natation et de l'athlétisme.

- Pour la plupart des épreuves, un tournoi à la ronde à deux tours sera suffisant, mais selon le nombre de participants inscrits, un tournoi à la ronde simple ou, dans certains cas, un tournoi à la ronde à trois tours pourrait être utilisé.

- S'il y a un très grand nombre d'inscriptions, un tournoi à la ronde en deux poules peut être organisé.

- Les épreuves de quilles, de curling sur glace, de hockey et de balle donnée pourraient devoir être prolongées sur une ou plusieurs soirées, selon le nombre d'allées, de pistes, de patinoires et de terrains, respectivement.

- Le comité organisateur doit veiller à ce qu'aucune équipe ou aucun participant d'une même province et d'un même territoire ne joue au sein du même tour ou ne joue contre sa propre province ou son propre territoire.

- Chaque fois que cela est possible, la finale pour la médaille d'or dans toutes les disciplines DOIT avoir lieu en présence d'officiels appropriés : arbitres, juges, juges de ligne, marqueurs, etc.

- La plupart des épreuves auront lieu entre 9 h et 17 h. Les participants prennent également part aux Jeux pour profiter des activités sociales en soirée.

3. MÉDAILLES

- Une médaille d'or, d'argent et de bronze sera remise à la première, à la deuxième et à la troisième place, respectivement.
- Tous les membres des équipes gagnantes recevront une médaille.

Format des tournois à la ronde

Nombre d'équipes	Rondes 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
3	1-2	1-3	2-3 (3 parties)									
4	2-1	4-2	4-1									
	3-4	1-3	2-3 (6 parties)									
5	1-4	3-1	5-3	2-5	4-2							
	2-3	4-5	1-2	3-4	5-1							
	5 Exempt	2 Exempt	4 Exempt	1 Exempt	3 Exempt (10 parties)							
6	2-1	3-4	6-4	4-1	5-6							
	3-6	6-1	2-3	5-3	1-3							
	4-5	2-5	1-5	6-2	4-2 (15 parties)							
7	1-6	4-2	2-7	5-3	3-1	6-4	7-5					
	2-5	5-1	3-6	6-2	4-7	7-3	1-4					
	3-4	6-7	4-5	7-1	5-6	1-2	2-3					
	7 Exempt	3 Exempt	1 Exempt	4 Exempt	2 Exempt	5 Exempt	6 Exempt (21 parties)					
8	2-1	3-4	6-2	7-5	1-3	4-5	7-3					
	3-8	1-7	7-8	8-4	4-2	8-1	8-2					
	4-7	8-6	4-1	2-3	5-8	2-7	1-5					
	5-6	2-5	5-3	6-1	6-7	3-6	6-4 (28 parties)					
9	1-8	5-3	2-9	6-4	3-1	7-5	4-2	8-6	9-7			
	2-7	6-2	3-8	7-3	4-9	8-4	5-1	9-5	1-6			
	3-6	7-1	4-7	8-2	5-8	9-3	6-9	1-4	2-5			
	4-5	8-9	5-6	9-1	6-7	1-2	7-8	2-3	3-4			
	9 Exempt	4 Exempt	1 Exempt	5 Exempt	2 Exempt	6 Exempt	3 Exempt	7 Exempt	8 Exempt (36 parties)			
10	2-1	2-3	6-9	10-6	5-3	1-9	5-1	5-6	9-3			
	3-10	1-7	7-8	2-5	6-2	10-8	6-4	1-10	10-2			
	4-9	8-6	3-1	3-4	7-10	2-7	7-3	2-9	6-1			
	5-8	9-5	4-2	1-8	8-9	3-6	8-2	3-8	7-5			
	6-7	10-4	5-10	9-7	4-1	4-5	9-10	4-7	8-4 (45 parties)			
11	1-10	6-4	2-11	7-5	3-1	8-6	4-2	9-7	5-3	10-8	11-9	
	2-9	7-3	3-10	8-4	4-11	9-5	5-1	10-6	6-2	11-7	1-8	
	3-8	8-2	4-9	9-3	5-10	10-4	6-11	11-5	7-1	1-6	2-7	
	4-7	9-1	5-8	10-2	6-9	11-3	7-10	1-4	8-11	2-5	3-6	
	5-6	10-11	6-7	11-1	7-8	1-2	8-9	2-3	9-10	3-4	4-5	
	11 Exempt	5 Exempt	1 Exempt	6 Exempt	2 Exempt	7 Exempt	3 Exempt	8 Exempt	4 Exempt	9 Exempt	10 Exempt (55 parties)	
12	2-1	12-2	5-8	8-2	12-8	4-2	8-1	11-12	4-7	7-12	11-7	
	3-12	1-7	6-7	9-12	2-7	5-12	9-7	6-1	5-6	8-11	12-6	
	4-11	8-6	12-1	10-11	3-6	6-11	10-6	7-5	1-11	9-10	2-5	
	5-10	9-5	2-11	1-5	4-5	7-10	11-5	8-4	12-10	4-1	3-4	
	6-9	10-4	3-10	6-4	10-1	8-9	12-4	9-3	2-9	5-3	1-9	
	7-8	11-3	4-9	7-3	11-9	1-3	2-3	10-2	3-8	6-2	10-8 (66 parties)	

Le type de tournoi à privilégier dépend de divers facteurs, comme le type d'activité, le nombre d'équipes, le nombre de joueurs et le temps disponible. Il pourrait être nécessaire d'adapter le format d'un tournoi pour une épreuve donnée.

D'autres formats d'équipes et de rondes peuvent être consultés sur le site www.printyourbrackets.com/roundrobin.html. Des tableaux de compétition, des grilles de tournoi à la ronde et des tableaux de victoires et défaites peuvent être imprimées sans frais sur ce site.

ÉTIQUETTE ET COURTOISIE

Cette section DOIT être lue parallèlement aux règlements de chaque discipline.

Jeux de cartes

Voici quelques règles d'étiquette communes à tous les jeux de cartes :

- Une personne ne peut pas dire « c'est une mauvaise donne » ou « vous êtes un mauvais brasseur » après avoir consulté sa donne.
- On ne consulte pas les cartes à mesure qu'elles sont distribuées. Les maldonnes sont principalement causées par le déplacement des mains sur la table.
- Le paquet doit être coupé par le joueur à droite avant chaque donne. Selon l'usage, la coupe au début d'une partie de cribbage détermine le donneur. La carte du dessous, ou celle qui se trouve au-dessus de celle retournée, n'est jamais présentée ou consultée.
- Les commentaires ou les gestes visant à diriger le jeu ne constituent pas une bonne pratique.
- Aucun livre de règlement ne permet de changer de donne au whist ou au bridge parce qu'il n'y a pas d'as ou de figures.
- Les opposants doivent disposer de suffisamment de temps pour voir une levée ou une donne avant qu'elle soit retirée. Les observateurs ne doivent pas toucher les cartes, parler aux joueurs, ni donner des conseils à ces derniers.

Remarque :
Certains emplacements ont des règlements et des jeux « **maison** ». Nous ne voulons pas interférer avec ces situations « **maison** », mais nous encourageons tous les participants à respecter les règles d'étiquette ci-dessus et les règlements de chaque discipline inclus dans le présent guide.

Jeux sur parquet

Il existe plusieurs règles d'étiquette communes au curling d'intérieur, aux quilles, au boulingrin sur tapis, au palet américain, au bocce et à d'autres jeux d'action :

- Des lignes « à ne pas dépasser » sont tracées pour mettre tous les joueurs sur un pied d'égalité. Il n'y a souvent pas suffisamment de juges de lignes pour observer toutes les lignes tracées.
- Les règles des jeux indiquent qui doit mener le jeu et consigner le score et où les joueurs doivent se déplacer à leur prochain tour. Il faut éviter les commentaires et les bruits forts lorsque les autres personnes jouent.
- Les participants doivent se serrer la main au début et la fin des matchs.
- Il faut laisser les décisions fondées sur le jugement et la consignation du score aux personnes appropriées.

Autres règles

Les règles de bon nombre des disciplines auxquelles s'adonnent les aînés (natation, athlétisme, tennis, balle donnée, badminton, tennis de table, etc.) sont définies dans les manuels de règlements rédigés par les organismes provinciaux, territoriaux, nationaux ou internationaux; le présent guide y fait référence, le cas échéant.

Certaines modifications ont été apportées aux règles des organismes directeurs de sport en fonction de la catégorie d'âge et du niveau de compétition.

Autre

Les participants doivent éviter les eaux de Cologne, les lotions après-rasage et les parfums prononcés qui pourraient faire en sorte que leurs adversaires éternuent, s'étouffent ou toussent au mauvais moment.

DISCIPLINES OBLIGATOIRES

JEU DU HUIT (BILLARD)

Tous les participants doivent être âgés d'au moins 55 ans au 31 décembre de l'année des Jeux.

CATÉGORIES D'ÂGE / ÉPREUVES :

ÂGE	ÉPREUVES	NOMBRE DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE
55+	Femmes (simple)	4
55+	Hommes (simple)	4
65+	Femmes (simple)	4
65+	Hommes (simple)	4
75+	Femmes (simple)	4
75+	Hommes (simple)	4
NOMBRE TOTAL DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE = 24		

RÈGLEMENTS :

1. Les règles mondiales normalisées du jeu du huit du Billiards Congress of America s'appliquent.

2. Format

Un format de tournoi à la ronde sera utilisé. Chaque rencontre se joue selon le principe « deux de trois » (le premier joueur à gagner deux parties est déclaré gagnant). S'il n'y a pas assez de participants, le coordinateur de l'événement peut opter pour un format « trois de cinq » ou « quatre de sept ». Les médailles seront remises à la fin des rondes, à moins qu'il n'y ait égalité pour une position médaillée.

3. Égalité

S'il y a égalité à la fin du tournoi à la ronde, un match éliminatoire « deux de trois » sera joué. S'il y a triple égalité à la fin du tournoi à la ronde, les joueurs joueront à pile ou face jusqu'à ce que l'un d'entre eux tombe sur la pièce « impaire » et avance automatiquement aux éliminatoires. Les deux autres joueurs disputeront un match éliminatoire « deux de trois », le vainqueur de ce match devant ensuite disputer un match éliminatoire « deux de trois » contre le joueur qui a avancé automatiquement aux éliminatoires. Le vainqueur de ces matchs éliminatoires sera déclaré le grand gagnant.

4. Vue d'ensemble

a. Le jeu du huit est un jeu à coups annoncés qui se joue avec une boule de choc blanche et 15 boules numérotées de 1 à 15.

b. Un des joueurs doit empocher les boules numérotées de 1 à 7 (appelées les « basses » ou les « pleines »), tandis que l'autre joueur doit empocher les boules numérotées de 9 à 15 (les « hautes » ou les « cerclées »).

c. Le premier joueur qui réussit à rentrer toutes ses boules et à empocher correctement le « 8 » gagne la partie.

5. Taille de la table – 4 pi x 8 pi (1,22 m x 2,44 m) : jeu du huit

Spécifications des boules
Boules de billard de poche – Poids : 5,5 à 6 oz (environ 170 g).
Diamètre : 2 ¼ po (50,8 mm).

Spécifications des baguettes de billard
Un joueur peut apporter un maximum de trois baguettes lors d'un match.

Largeur de la pointe : 14 mm maximum – pas de minimum
Longueur de la baguette : 40 po (1 m) minimum – pas de maximum

La pointe de la baguette ne doit pas rayer ou endommager la boule touchée (elle doit être composée de cuir spécialement traité ou d'un matériau fibreux ou pliable).

6. Désignation du bris d'envoi

a. Le gagnant d'un coup de pile ou face a le choix d'effectuer le bris.

b. Le gagnant de chaque partie effectue le prochain bris.

c. Les options suivantes sont des options courantes qui peuvent être désignées à l'avance par les officiels du tournoi :

1. Les joueurs alternent les bris d'envoi.
2. Le perdant effectue le prochain bris.

7. Disposition des boules en triangle

Les boules sont disposées au bas de la table au moyen d'un triangle. La boule de pointe est placée sur la mouche arrière, le « 8 » au centre, une haute dans un coin et une basse dans l'autre coin.

8. Coups nommés

a. Bien qu'il s'agisse d'un jeu à coups nommés, le joueur n'est pas tenu d'annoncer les coups évidents.

b. L'adversaire a le droit de se faire préciser la boule et la poche visées, s'il n'est pas sûr du coup prévu.

c. Les jeux par la bande et les coups combinés ne sont pas des coups évidents et le joueur doit veiller à désigner aussi bien la boule visée que la poche dans laquelle il veut l'envoyer.

d. Au moment d'annoncer le coup, il n'est jamais nécessaire de nommer des détails comme le nombre de bandes ou de coussins, de ricochets, de caramboles, etc.

e. Toutes les boules empochées à la suite d'une faute restent dans les poches, qu'il s'agisse des boules du joueur ou de l'adversaire.

f. Le bris d'envoi n'est pas un « coup nommé ».

g. Le joueur qui effectue le bris peut poursuivre sa partie tant qu'il réussit à empocher légalement une boule numérotée sur le bris.

9. Bris valable

a. Pour que le bris soit valable, la boule de choc (placée derrière la ligne de départ) doit :
   1. empocher une boule; ou
   2. projeter à la bande au moins quatre boules numérotées.

b. Si le bris n'est pas valable, l'adversaire peut :
   1. accepter la disposition des boules et continuer à jouer;
   2. replacer les boules dans le triangle et refaire lui-même le bris ou demander à l'autre joueur de refaire le bris.

10. Boule de choc empochée (*scratch*) lors d'un bris valable

a. Les boules empochées restent dans les poches (exception faite du « 8 » : voir règle 11.b).

b. Il y a faute.

c. La table est ouverte.

Remarque : Le joueur suivant qui a la boule de choc « en main » doit la placer derrière la ligne de départ, mais ne peut pas frapper une boule numérotée se trouvant derrière la ligne de départ, à moins qu'il ne projette d'abord la boule de choc au-delà de la zone de départ, que cette boule touche la bande et qu'elle revienne frapper la boule visée derrière la ligne de départ.

Boules numérotées projetées hors de la table lors du bris : il s'agit d'une faute et le joueur suivant peut :

1. accepter la disposition des boules et jouer;
2. avoir la boule de choc en main, la placer derrière la ligne de départ et jouer.

11. Boule 8 empochée lors du bris

a. Le joueur peut demander le replacement des boules en triangle et recasser, ou remettre le « 8 » sur la mouche principale et continuer à jouer.

b. Si le « 8 » et la blanche sont empochés lors du bris, l'adversaire peut demander le replacement des boules en triangle et recasser, ou remettre le « 8 » sur la mouche principale et continuer à jouer avec la blanche boule en main derrière la ligne de départ.

12. Table ouverte

a. Définition : La table est « ouverte » tant que le choix des groupes (boules hautes ou basses) est indéterminé.

b. Lorsque la table est ouverte, il est légal d'utiliser une boule d'un groupe pour empocher une boule de l'autre groupe (haute ou basse).

c. **Remarque :** La table est toujours ouverte immédiatement après le bris.

d. Lorsque la table est ouverte, le fait de frapper une boule basse ou haute pour empocher une boule basse ou haute annoncée ne constitue pas une faute.

e. Toutefois, si le « 8 » est la première boule touchée sur une table ouverte, il y a faute et les boule basses ou hautes empochées ne comptent pas.

f. Le joueur perd son tour et toutes les boules empochées demeurent empochées. L'adversaire, boule de choc en main, a donc le choix des boules puisque la table est encore ouverte.

g. Lorsque la table est encore ouverte, toutes les boules empochées illégalement demeurent empochées.

13. Choix des groupes

Le groupe de boules (hautes ou basses) attribué à chacun des joueurs n'est pas déterminé par le bris, que des boules d'un groupe ou des deux groupes soient empochées, car la table demeure ouverte immédiatement après le bris. L'attribution du groupe de boules ne se fait qu'après le bris, quand un des joueurs empoche légalement une boule numérotée nommée.

14. Coup légal

a. (définition) : Pour qu'un coup soit légal (sauf lors du bris et lorsque la table est ouverte), le joueur doit d'abord frapper une boule de son groupe et
   1. empocher une boule numérotée; ou
   2. faire en sorte que la blanche ou une boule numérotée percute la bande.

b. **Remarque :** Le joueur peut projeter la boule de choc par la bande avant de toucher la boule nommée; toutefois, après le contact avec la boule nommée, il doit empocher une boule numérotée, ou il faut que la boule de choc ou une boule numérotée touche la bande.

c. Si ces conditions ne sont pas remplies, il y a faute.

15. Coup défensif

a. Pour des raisons tactiques, un joueur peut choisir d'effectuer un coup évident pour empocher une de ses boules et céder ensuite son tour à l'adversaire, à condition d'annoncer ce « coup défensif » à l'avance.

b. Un coup défensif est considéré comme un coup légal.

c. Si le joueur a l'intention d'effectuer un coup évident pour empocher une de ses boules, il doit annoncer ce « coup défensif » à l'avance à son adversaire.

d. C'est la responsabilité du joueur de s'assurer que son adversaire est au courant de son intention d'effectuer un coup défensif.

e. Si le joueur omet d'annoncer un coup défensif à son adversaire et qu'il empoche la boule nommée, il devra rejouer son coup.

f. Les boules empochées lors d'un coup défensif restent dans les poches.

16. Pointage

a. Un joueur a le droit de continuer à jouer aussi longtemps qu'il empoche valablement des boules de son groupe.

b. Après avoir valablement empoché toutes les boules de son groupe, le joueur doit tenter d'empocher le « 8 ».

17. Pénalité pour faute

a. L'adversaire obtient la boule de choc en main.

b. Ce joueur peut alors placer la boule de choc n'importe où sur la table (il n'est pas nécessaire de la placer derrière la ligne de départ, sauf lorsque la faute est commise sur le bris).

c. Cette règle a pour but d'empêcher les fautes intentionnelles visant à désavantager l'adversaire.

d. Le joueur ayant boule en main peut se servir de sa main ou de sa baguette (bout inclus) afin de positionner la boule de choc.

e. Si le joueur frappe vers l'avant la boule de choc d'un coup de baguette au moment de la replacer, il y a faute, à moins que le coup ne soit légal.

18. Combinaisons

Les combinaisons sont permises, tant que le « 8 » n'est pas utilisé comme première boule, à moins que cette boule soit la dernière que le joueur doit empocher. Autrement, tout contact avec le « 8 » est considéré comme une faute.

19. Boule empochée illégalement

Une boule est considérée comme illégalement empochée si :

1. elle est empochée au cours d'un jeu où une faute est commise;

2. elle n'est pas envoyée dans la poche annoncée; ou

3. un coup défensif est annoncé avant le jeu.

Les boules empochées illégalement restent dans les poches et comptent en faveur de la personne à laquelle ce groupe de boules (hautes ou basses) est attribué.

20. Boules projetées hors de la table

1. Si une boule de choc est projetée hors de la table, il y a faute et le joueur qui a exécuté le coup perd son tour. Si le « 8 » est projeté hors de la table, la partie est perdue.

2. Toute boule projetée en dehors de la table n'est pas replacée sur la mouche principale (*spot*).

21. Faute pour sauté ou massé

Lorsqu'un match n'est pas présidé par un arbitre, la norme est de considérer seulement les fautes de boules de choc. Les joueurs doivent toutefois savoir que s'ils déplacent une boule gênante numérotée qui n'est pas une boule visée légale (avec la main, leur baguette ou un pont) alors qu'ils tentent un sauté ou un massé avec la blanche, cela sera considéré comme une faute de boule de choc.

22. Jouer le « 8 »

Lorsque le « 8 » est la boule visée, le fait d'empocher la boule de choc ou de commettre une faute ne fait pas perdre la partie au joueur, à condition que le « 8 » n'ait été ni empoché ni projeté hors de la table.

Le joueur suivant a boule de choc en main.

Remarque : Une combinaison ne peut jamais être utilisée pour empocher légalement le « 8 », sauf lorsque le « 8 » est la première boule touchée dans la séquence.

23. Perte de la partie

Un joueur perd la partie s'il commet l'une des fautes suivantes :

a. Il commet une faute en empochant le « 8 » (exception : voir règle 11, « Boule 8 empochée lors du bris »).

b. Il empoche le « 8 » en même temps que la dernière boule de son groupe.

c. Il projette le « 8 » hors de la table à n'importe quel moment.

d. Il empoche le « 8 » dans une autre poche que celle qu'il a annoncée.

e. Il empoche le « 8 » alors que ce n'est pas la boule nommée.

Remarque : Toute infraction doit être signalée par l'adversaire avant le prochain coup, sinon la faute ne sera pas reconnue.

24. Partie bloquée

Si, après trois tours consécutifs de chaque joueur (six au total), l'arbitre juge qu'une tentative d'empocher ou de déplacer une boule numérotée entraînera la perte de la partie, les boules seront disposées à nouveau sur la table avec le triangle. Le joueur qui a effectué le bris de cette partie effectuera le bris d'envoi à nouveau. Cette règle peut être appliquée quel que soit le nombre de boules sur la table.

Remarque : Au jeu du 8, trois fautes consécutives d'un joueur ne se traduisent pas par une défaite.

QUILLES – CINQ-QUILLES

Tous les participants doivent être âgés d'au moins 55 ans au 31 décembre de l'année des Jeux.

CATÉGORIES D'ÂGE / ÉPREUVES :

ÂGE	ÉPREUVES	NOMBRE DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE
55+	Femmes (en simple – pointage brut)	2
65+	Femmes (en simple – pointage brut)	2
75+	Femmes (en simple – pointage brut)	2
85+	Femmes (en simple – pointage brut)	2
55+	Hommes (en simple – pointage brut)	2
65+	Hommes (en simple – pointage brut)	2
75+	Hommes (en simple – pointage brut)	2
85+	Hommes (en simple – pointage brut)	2
55+	Équipe ouverte (quilles au-dessus de la moyenne)	10
65+	Équipe ouverte (quilles au-dessus de la moyenne)	10
75+	Équipe ouverte (quilles au-dessus de la moyenne)	10
85+	Équipe ouverte (quilles au-dessus de la moyenne)	10
NOMBRE TOTAL DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE = 56		

RÈGLEMENTS :

Les règlements de l'Association canadienne des 5 quilles s'appliquent.

1. Un format de tournoi à la ronde est utilisé, en fonction du nombre d'inscriptions.

2. Chaque équipe doit comprendre cinq quilleurs peut être composée de toute combinaison d'hommes ou de femmes.

3. Dans chaque groupe d'âge, les trois femmes et les trois hommes ayant obtenu le pointage brut le plus élevé reçoivent une médaille.

4. Quilles au-dessus de la moyenne (équipes) : dans chaque groupe d'âge, les trois équipes dont le nombre de quilles au-dessus de la moyenne est le plus élevé reçoivent une médaille.

5. Les quilleurs qui jouent habituellement aux quilles-chandelles trouveront ci-dessous un tableau de conversion de leur moyenne en moyenne cinq-quilles.

MOYENNE QUILLES-CHANDELLES	Facteur	MOYENNE CINQ-QUILLES		MOYENNE QUILLES-CHANDELLES	Facteur	MOYENNE CINQ-QUILLES
120	***1,9***	***228***		***94***	***1,9***	***178,6***
119	***1,9***	***226,1***		***93***	***1,9***	***176,7***
118	***1,9***	***224,2***		***92***	***1,9***	***174,8***
117	***1,9***	***222,3***		***91***	***1,9***	***172,9***
116	***1,9***	***220,4***		***90***	***1,9***	***171***
115	***1,9***	***218,5***		***89***	***1,9***	***169,1***
114	***1,9***	***216,6***		***88***	***1,9***	***167,2***
113	***1,9***	***214,7***		***87***	***1,9***	***165,3***
112	***1,9***	***212,8***		***86***	***1,9***	***163,4***
111	***1,9***	***210,9***		***85***	***1,9***	***161,5***
110	***1,9***	***209***		***84***	***1,9***	***159,6***
109	***1,9***	***207,1***		***83***	***1,9***	***157,7***
108	***1,9***	***205,2***		***82***	***1,9***	***155,8***
107	***1,9***	***203,3***		***81***	***1,9***	***153,9***
106	***1,9***	***201,4***		***80***	***1,9***	***152***
105	***1,9***	***199,5***		***79***	***1,9***	***150,1***
104	***1,9***	***197,6***		***78***	***1,9***	***148,2***
103	***1,9***	***195,7***		***77***	***1,9***	***146,3***
102	***1,9***	***193,8***		***76***	***1,9***	***144,4***
101	***1,9***	***191,9***		***75***	***1,9***	***142,5***
100	***1,9***	***190***		***74***	***1,9***	***140,6***
99	***1,9***	***188,1***		***73***	***1,9***	***138,7***
98	***1,9***	***186,2***		***72***	***1,9***	***136,8***
97	***1,9***	***184,3***		***71***	***1,9***	***134,9***
96	***1,9***	***182,4***		***70***	***1,9***	***133***
95	***1,9***	***180,5***		***69***	***1,9***	***131,1***

6. Les participants doivent présenter la preuve de leur nombre de quilles au-dessus de la moyenne à la direction de leur association provinciale ou territoriale.

7. En cas d'égalité, le gagnant est déterminé par une partie décisive.

8. POINTAGE

Le classement final des compétitions en simple et en équipe sera déterminé par la moyenne de toutes les parties de chaque participant.

En fonction du nombre d'allées disponible, il se pourrait que le tournoi se prolonge en soirée. En simple comme en équipe, chaque quilleur peut s'attendre à jouer au moins quatre (4) parties.

9. NOMBRE DE QUILLES AU-DESSUS DE LA MOYENNE

Il se peut qu'un participant n'ait pas de nombre de quilles au-dessus de sa moyenne à faire valoir. Les hommes dans cette situation se verront attribuer le nombre 180 et les femmes, le nombre 150.

Remarque 1 :
Le cinq-quilles est pratiqué dans la majorité des provinces et territoires. Toutefois, au Nouveau-Brunswick et en Nouvelle-Écosse, ce sont les quilles-chandelles qui dominent et au Québec, ce sont les petites quilles. Quand les Jeux du Canada ont lieu dans l'une de ces trois provinces, les quilles-chandelles ou les petites quilles, selon le cas, remplaceront le cinq-quilles comme discipline obligatoire.

Remarque 2 :
Il se pourrait que le calendrier ne permette pas aux quilleurs en simple de jouer aussi en équipe. Le comité organisateur s'engage à informer les associations provinciales et territoriales dès qu'il saura si les compétitions en simple et en équipe se dérouleront simultanément ou non.

Il est aussi essentiel que la direction de chaque association provinciale ou territoriale avise dès que possible le comité organisateur si des joueurs prévoient participer aux compétitions en simple et en équipe, AU CAS où cette double participation s'avérait possible.

Les participants en équipe peuvent SEULEMENT participer à l'épreuve en simple si l'hôte peut s'en accommoder, ET si le nombre de participants par province/territoire/catégorie d'âge ne dépasse pas la limite de 2 hommes et 2 femmes pour les épreuves en simple.

QUILLES – QUILLES CHANDELLES

Tous les participants doivent être âgés d'au moins 55 ans au 31 décembre de l'année des Jeux.

CATÉGORIES D'ÂGE / ÉPREUVES :

ÂGE	ÉPREUVES	NOMBRE DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE
55+	Femmes (en simple - pointage brut)	2
65+	Femmes (en simple - pointage brut)	2
75+	Femmes (en simple - pointage brut)	2
85+	Femmes (en simple - pointage brut)	2
55+	Hommes (en simple - pointage brut)	2
65+	Hommes (en simple - pointage brut)	2
75+	Hommes (en simple - pointage brut)	2
85+	Hommes (en simple - pointage brut)	2
55+	Équipe (quilles au-dessus de la moyenne)	10
65+	Équipe (quilles au-dessus de la moyenne)	10
75+	Équipe (quilles au-dessus de la moyenne)	10
85+	Équipe (quilles au-dessus de la moyenne)	10
NOMBRE MAXIMAL DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE = 56		

RÈGLEMENTS :

Les règlements de la International Candlepin Bowling Association s'appliquent.

1. Un format de tournoi à la ronde est utilisé, en fonction du nombre d'inscriptions.

2. Les équipes doivent être composées de cinq quilleurs, sans égard au sexe.

3. **Compétition en simple** : dans chaque groupe d'âge, les trois femmes et les trois hommes ayant obtenu le pointage brut le plus élevé reçoivent une médaille.

REMARQUE – Quilleurs venant de l'extérieur du Nouveau-Brunswick et de la Nouvelle-Écosse : le tableau ci-dessous présente la conversion des moyennes cinq-quilles en moyennes quilles-chandelles. Si votre moyenne cinq-quilles ne figure pas dans le tableau, utilisez un facteur de conversion de .526 pour déterminer votre moyenne quilles-chandelles. Un bon joueur de cinq-quilles devrait bien se débrouiller aux quilles-chandelles, tant qu'il n'oublie pas que le « bois mort » (les quilles abattues) peut être à son avantage et qu'un score de 100 n'est pas mauvais!

MOYENNE CINQ-QUILLES	Facteur	MOYENNE QUILLES-CHANDELLES		MOYENNE CINQ-QUILLES	Facteur	MOYENNE QUILLES-CHANDELLES
220	0,526	***115,8***		186	0,526	***97,9***
219	0,526	***115,3***		185	0,526	***97,4***
218	0,526	***114,7***		184	0,526	***96,8***
217	0,526	***114,2***		183	0,526	***96,3***
216	0,526	***113,7***		182	0,526	***95,8***
215	0,526	***113,2***		181	0,526	***95,3***
214	0,526	***112,6***		180	0,526	***94,7***
213	0,526	***112,1***		179	0,526	***94,2***
212	0,526	***111,6***		178	0,526	***93,7***
211	0,526	***111,1***		177	0,526	***93,2***
210	0,526	***110,5***		176	0,526	***92,6***
209	0,526	***110,0***		175	0,526	***92,1***
208	0,526	***109,5***		174	0,526	***91,6***
207	0,526	***108,9***		173	0,526	***91,1***
206	0,526	***108,4***		172	0,526	***90,5***
205	0,526	***107,9***		171	0,526	***90,0***
204	0,526	***107,4***		170	0,526	***89,5***
203	0,526	***106,8***		169	0,526	***88,9***
202	0,526	***106,3***		168	0,526	***88,4***
201	0,526	***105,8***		167	0,526	***87,9***
200	0,526	***105,3***		166	0,526	***87,4***
199	0,526	***104,7***		165	0,526	***86,8***
198	0,526	***104,2***		164	0,526	***86,3***
197	0,526	***103,7***		163	0,526	***85,8***
196	0,526	***103,2***		162	0,526	***85,3***
195	0,526	***102,6***		161	0,526	***84,7***
194	0,526	***102,1***		160	0,526	***84,2***
193	0,526	***101,6***		159	0,526	***83,7***
192	0,526	***101,1***		158	0,526	***83,2***
191	0,526	***100,5***		157	0,526	***82,6***
190	0,526	***100,0***		156	0,526	***82,1***
189	0,526	***99,5***		155	0,526	***81,6***
188	0,526	***98,9***		154	0,526	***81,1***
187	0,526	***98,4***		153	0,526	***80,5***

4. **Compétition en équipe** : dans chaque groupe d'âge, les trois équipes ayant obtenu la moyenne la plus élevée recevront une médaille.

5. En cas d'égalité, le gagnant est déterminé par une partie décisive.

6. La décision de laisser les quilleurs en simple jouer aussi en équipe dépendra du nombre d'allées disponibles et de la possibilité de tenir les compétitions en simple et en équipe à des moments différents. Le comité organisateur avisera la CSGA sans délai à ce sujet. Si la tenue des épreuves à des moments différents est possible, les quilleurs en simple pourront aussi faire partie d'une équipe.

   Les participants en équipe peuvent SEULEMENT participer à l'épreuve en simple si l'hôte peut s'en accommoder, ET si le nombre de participants par province/territoire/catégorie d'âge ne dépasse pas la limite de 2 hommes et 2 femmes pour les épreuves en simple.

PRÉSENTATION DES QUILLES-CHANDELLES

Les quilles-chandelles sont une variante propre aux Maritimes et à la Nouvelle-Angleterre. Elles demandent un minimum de force physique, mais beaucoup d'habileté, de synchronisme, de dextérité et de *patience*. Tout le monde peut s'adonner aux quilles-chandelles, qu'on soit jeune ou vieux, en pleine santé ou handicapé, homme ou femme. Pour en savoir plus, on peut consulter le site (en anglais) www.bowlcandlepin.com. Comme beaucoup de quilleurs n'ont vraisemblablement jamais eu l'occasion de voir cette variante et encore moins la chance d'y jouer, en voici une présentation sommaire.

POINTAGE

Bien qu'elles utilisent une boule légèrement plus petite que celle du cinq-quilles, les quilles-chandelles se jouent avec dix quilles et le pointage se calcule comme au dix-quilles. Le score maximal qu'on peut obtenir est donc 300, mais qu'on se le dise : personne n'a jamais réussi de partie parfaite! En effet, le meilleur résultat jamais enregistré se situait un peu au-dessus de 250. L'autre chose à savoir, c'est que le « bois mort » (les quilles abattues) sur la piste est en jeu. Les quilleurs qui calculent bien leur coup peuvent s'en servir à leur avantage.

RÈGLES GÉNÉRALES

BOULES ET LANCERS

1. LANCER RÉGLEMENTAIRE : Un lancer est réglementaire si, dans son mouvement vers l'avant, la boule touche la surface de jeu avant de franchir la ligne de faute à 10 pieds (3 m). Sinon, il y a faute.

2. CONTACT RÉGLEMENTAIRE : Une boule entre en contact réglementaire seulement si elle frappe une quille debout ou abattue avant de sortir de la piste.

Autrement, il y a faute et le quilleur se voit attribuer la même pénalité que pour un dalot.

3. BOULE QUI REBONDIT :

    a) Si une boule, après un contact réglementaire et pour quelque raison que ce soit, rebondit sur tout objet sur la piste ou dans la fosse, les quilles ainsi abattues comptent au pointage.
    b) Si le contact de la boule n'était pas réglementaire, les quilles abattues ne comptent pas.

4. BOULE AU DALOT : Si une boule quitte la piste sans avoir fait un contact réglementaire et y revient pour abattre des quilles, celles-ci ne comptent pas au pointage. Seules les quilles abattues par contact réglementaire comptent.

    a) Si la première boule devient hors-jeu, mais revient abattre des quilles, celles-ci sont redressées et le quilleur perd son lancer. Seules les quilles qu'il abat de façon réglementaire avec ses deux lancers suivants comptent. (Une faute est assignée au premier lancer même si aucune quille n'a été abattue.)

    b) Si les deux premières boules deviennent hors-jeu, mais reviennent abattre des quilles, celles-ci sont redressées après chaque lancer et le quilleur perd ses deux lancers. Seules les quilles qu'il abat de façon réglementaire avec son troisième lancer comptent.

    c) Si la première boule et la troisième boule sont hors-jeu, alors que la deuxième est réglementaire, seules les quilles abattues avec la deuxième boule comptent.

    d) Si les trois boules sont hors-jeu, le quilleur obtient un score de zéro (0) pour son carreau.

    e) Si la première boule est réglementaire alors que ce n'est pas le cas pour la deuxième et/ou la troisième boule, les quilles ne sont pas redressées. Le quilleur perd les quilles abattues avec la ou les boules hors-jeu, et seules celles abattues de façon réglementaire comptent. S'il ne reste aucune quille debout après une faute au deuxième lancer, seules les quilles abattues avec la première boule comptent.

5. BOULES EN TROP : Le quilleur qui lance une boule en trop dans un carreau se voit attribuer une faute et obtient le score de zéro (0) pour son carreau.

6. BOULE LAISSÉE TOMBER DÉLIBÉRÉMENT : À la première offense, le quilleur qui laisse tomber une boule délibérément sur l'approche reçoit un avertissement. À la seconde offense, il se voit attribuer une faute.

QUILLES ET BOIS MORT

1. QUILLES ABATTUES ET LIGNE DE « BOIS MORT » : Toute quille abattue qui demeure sur la piste en totalité derrière la ligne de bois mort reste en jeu. Une quille qui touche à cette ligne ou se trouve devant cette ligne doit être enlevée. Le statut en jeu ou hors-jeu d'une quille est déterminé lorsqu'elle a cessé de bouger.

2. BOIS MORT DISCUTABLE : S'il est difficile de dire si une quille est ou non considérée comme du bois mort, un officiel la retire du jeu.

3. QUILLE DANS LA ZONE DE LA FOSSE : Une quille qui dépasse de la fosse n'est pas en jeu.

4. QUILLE SIMULTANÉMENT SUR LA PISTE ET DANS LE DALOT : Si une quille se trouve en partie sur la piste et en partie dans le dalot, la boule doit entrer en contact réglementaire avec elle alors qu'elle roule encore sur la piste pour que les quilles abattues comptent.

5. BOULE QUI FRAPPE DU BOIS MORT DANS LE DALOT ET UNE QUILLE DE COIN : Si une boule frappe une quille dans le dalot (bois mort) en même temps qu'elle entre en contact réglementaire avec une quille de coin ou toute autre quille en jeu, les quilles abattues à la suite de cette action comptent.

6. DEUX QUILLES DANS LE DALOT : Si deux quilles se retrouvent dans le dalot, elles y restent.

7. QUILLE QUI REBONDIT : Une quille abattue par une quille qui rebondit de la paroi, de l'appareil mécanique, du coussin arrière ou de tout autre objet sur la piste ou dans la fosse compte.

8. QUILLE ABATTUE QUI SE REDRESSE : Si une quille abattue se redresse sur la surface de jeu, elle est considérée comme étant tombée et reste en jeu en tant que bois mort.

9. QUILLE QUI TOMBE APRÈS QU'ON A APPUYÉ SUR LE BOUTON DE REQUILLAGE OU QUE LE REQUILLEUR EST ENTRÉ EN FONCTION : Une quille qui tombe après le début du processus de requillage ne compte pas.

10. QUILLE EN MOUVEMENT : Avant de lancer, le quilleur doit attendre que toutes les quilles se soient immobilisées sous peine de recevoir une faute. (S'il lance sa boule trop tôt, les quilles abattues ne comptent pas.) Toutefois, si une quille abattue semble s'être immobilisée, mais recommence à bouger après que le quilleur a entamé son lancer ou alors que sa boule roule sur la piste, aucune faute n'est attribuée.

11. QUILLE QUI TOMBE AVANT UN CONTACT RÉGLEMENTAIRE : Si une ou des quilles tombent après un lancer réglementaire, mais avant un contact réglementaire, il s'ensuit l'une ou l'autre de ces actions :

    a) AU PREMIER LANCER : Les quilles sont redressées et le quilleur recommence en conservant ses trois lancers à ce carreau.

    b) AU DEUXIÈME OU AU TROISIÈME LANCER : Le quilleur est réputé avoir fait un contact réglementaire. (Exemple : il abat neuf quilles avec son premier lancer; son deuxième lancer est réglementaire, mais la quille restante tombe avant d'être frappée. Une réserve est créditée au quilleur.)

FAUTES

1. LIGNE DE FAUTE : Le quilleur qui effectue un lancer ne doit en aucun temps se laisser entraîner jusqu'à toucher ou franchir la ligne de faute, ni laisser un de ses membres ou une de ses pièces de vêtement toucher la piste, les dalots, le retour de boule, les panneaux de côté, les murs ou le plancher au-delà de la ligne de faute une fois que la boule franchit cette ligne, ni jusqu'à ce qu'il ait pris une boule et effectué un lancer réglementaire subséquent, sous peine de faute. (Voir PÉNALITÉS ASSOCIÉES AUX LIGNES DE FAUTE ET DE CONTACT.)

    a) Le quilleur ne reçoit aucune faute si un objet tombe de sa personne ou de sa poche.

    b) Le quilleur n'a pas le droit de franchir la ligne de faute pour quelque raison que ce soit.

    c) Si le quilleur en possession d'une boule commet une faute lors d'un lancer d'échauffement, il perd son lancer. La pénalité est la même que pour une faute commise par un pied mal placé.

2. LIGNE DE CONTACT : Les quilles consistent à faire rouler des boules, non à les lober. Une boule en mouvement vers l'avant qui ne touche pas à la surface de jeu avant la ligne de contact est réputée avoir été lobée et la pénalité associée à la ligne de contact s'applique au quilleur. Voir PÉNALITÉS ASSOCIÉES AUX LIGNES DE FAUTE ET DE CONTACT ci-dessous. La multiplication des infractions à cette règle entraînera la disqualification.

3. PÉNALITÉS ASSOCIÉES AUX LIGNES DE FAUTE ET DE CONTACT : Ces pénalités sont les mêmes que pour les boules envoyées dans le dalot.

4. DALOTS DÉGAGÉS : Le premier lancer d'un carreau peut être effectué seulement si les deux dalots sont dégagés de toute quille ou boule. En cas d'infraction, la pénalité est la même que pour un premier lancer non réglementaire.

ÉTIQUETTE

Aux quilles-chandelles comme lors d'un duel, il faut suivre certaines règles de conduite avant de passer à l'attaque. Voici quelques règles de savoir-vivre de base à suivre :

a. Avant d'effectuer le premier lancer de la première partie, serrez la main du joueur de l'allée voisine. Rappelez-vous bien cette personne, car c'est contre elle que vous disputerez votre partie (à moins que le nombre de joueurs ne soit pas le même dans les deux allées).

b. Les quilleurs jouent deux carreaux à la fois sur leur allée respective, puis changent d'allée et jouent les deux carreaux suivants, et ainsi de suite.

c. En principe, le quilleur occupant l'allée de droite effectue son premier lancer avant celui qui occupe l'allée de gauche. En fonction de la vitesse des joueurs, il n'est pas nécessaire de respecter cette règle pour les boules suivantes, mais idéalement, un quilleur évitera d'effectuer ses lancers au même moment que son adversaire.

COMPOSITION DES ÉQUIPES

1. Les équipes peuvent comprendre n'importe quelle combinaison d'hommes et de femmes.

2. Le groupe d'âge est déterminé selon le plus jeune membre de l'équipe. Par exemple, si une équipe compte quatre hommes de plus de 75 ans et une femme de 55 ans, c'est la catégorie des 55 à 64 ans qui s'applique, ce qui fera leur BONHEUR!

REMARQUE : Les quilles-chandelles remplacent le cinq-quilles comme épreuve obligatoire lorsque les jeux se tiennent au Nouveau-Brunswick ou en Nouvelle-Écosse.

QUILLES – PETITES QUILLES

Tous les participants doivent être âgés d'au moins 55 ans au 31 décembre de l'année des Jeux.

CATÉGORIES D'ÂGE / ÉPREUVES :

ÂGE	ÉPREUVES	NOMBRE DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE
55+	Femmes (en simple - pointage brut)	2
65+	Femmes (en simple - pointage brut)	2
75+	Femmes (en simple - pointage brut)	2
85+	Femmes (en simple - pointage brut)	2
55+	Hommes (en simple - pointage brut)	2
65+	Hommes (en simple - pointage brut)	2
75+	Hommes (en simple - pointage brut)	2
85+	Hommes (en simple - pointage brut)	2
55+	Équipe (quilles au-dessus de la moyenne)	10
65+	Équipe (quilles au-dessus de la moyenne)	10
75+	Équipe (quilles au-dessus de la moyenne)	10
85+	Équipe (quilles au-dessus de la moyenne)	10
NOMBRE MAXIMAL DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE = 56		

RÈGLES

Les règles des petites quilles sont semblables à celles du dix-quilles, mais le pointage se calcule comme aux quilles-chandelles. Les parties comptent dix carreaux et les quilleurs doivent abattre leurs quilles avec le moins de lancers possible par carreau. Chaque quilleur a droit à trois lancers par carreau, contrairement à deux aux dix-quilles, pour abattre ses quilles. S'il abat les 10 quilles à son premier lancer, le quilleur enregistre un abat. S'il les abat en deux lancers, il enregistre une réserve. S'il les abat en trois lancers, il obtient 10 points, comme aux quilles-chandelles, sans bonus. Si des quilles demeurent dressées après les trois lancers, le quilleur obtient un point pour chaque quille abattue.

S'il réussit un abat, le quilleur obtient 10 points plus le nombre de quilles abattues avec ses deux lancers suivants, pour un maximum de 30 points. Dans le cas d'une réserve, il obtient 10 points plus le nombre de quilles abattues avec son lancer suivant, pour un maximum de 20 points. S'il a besoin de trois lancers pour abattre ses dix quilles, il obtient 10 points, sans bonus. Le score final représente la somme des points obtenus

dans les dix carreaux (réussir une réserve ou un abat au dixième carreau donne droit à un ou deux lancers supplémentaires, selon le cas). Pour obtenir le score maximal de 300 points, il faut réussir douze abats de suite.

Dans la variante pratiquée au Québec, les petites quilles sont entourées d'une **bande de caoutchouc dur** pour accroître les chocs entre les quilles et augmenter les pointages. Un quilleur lance généralement sa boule à faible vitesse, les doigts vers l'avant pour lui donner un effet rétro. Cette variante a connu des parties parfaites. Comme il est plus facile d'abattre des quilles entourées d'une bande de caoutchouc que des quilles dépourvues de cette bande, le jeu suit les règles du dix-quilles.

Quand toutes les données nécessaires auront été réunies, des tableaux seront préparés pour la conversion des nombres de quilles au-dessus de la moyenne au cinq-quilles et aux quilles-chandelles, respectivement, en nombres applicables aux petites quilles.

COMPÉTITION

1. Un format de tournoi à la ronde est utilisé, si le nombre de participants inscrits le justifie.

2. **Compétition en simple :** dans chaque groupe d'âge, les trois femmes et les trois hommes ayant obtenu le pointage brut le plus élevé reçoivent une médaille.

3. **Compétition en équipe :** dans chaque groupe d'âge, les trois équipes ayant obtenu la moyenne la plus élevée recevront une médaille.

4. En cas d'égalité, le gagnant est déterminé par une partie décisive.

5. La décision de laisser les quilleurs en simple jouer aussi en équipe dépendra du nombre d'allées disponibles et de la possibilité de tenir les compétitions en simple et en équipe à des moments différents. Le comité organisateur avisera la CSGA sans délai à ce sujet. Si la tenue des épreuves à des moments différents est possible, les quilleurs en simple pourront aussi faire partie d'une équipe.

Les participants en équipe peuvent SEULEMENT participer à l'épreuve en simple si l'hôte peut s'en accommoder, ET si le nombre de participants par province/territoire/catégorie d'âge ne dépasse pas la limite de 2 hommes et 2 femmes pour les épreuves en simple.

COMPOSITION DES ÉQUIPES

1. Les équipes doivent être composées de cinq quilleurs, sans égard au sexe.

2. Le groupe d'âge est déterminé selon le plus jeune membre de l'équipe. Par exemple, si une équipe compte quatre hommes de plus de 75 ans et une femme de 55 ans, c'est la catégorie des 55 à 64 ans qui s'applique.

REMARQUE :

Les petites quilles remplacent le cinq-quilles comme épreuve obligatoire lorsque les jeux se tiennent au Québec.

BRIDGE CONTRAT & DUPLICATE

Tous les participants doivent être âgés d'au moins 55 ans au 31 décembre de l'année des Jeux.

ÂGE	ÉPREUVES	NOMBRE DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE
55+	**Paires libres**	**10 paires**
NOMBRE TOTAL DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE = 10		

DISCIPLINES :

1. **Bridge contrat**
2. **Bridge duplicate**

À compter des Jeux de 2024, le bridge contractuel et le bridge duplicate seront combinés en une seule discipline. Ces épreuves se dérouleront séparément. Les participants peuvent choisir de s'inscrire à l'une ou l'autre des épreuves ou aux deux si la province ou le territoire ne dépasse pas 20 participants au total.

RÈGLEMENTS DU BRIDGE CONTRAT

Les règles du bridge contrat de l'American Contract Bridge League s'appliquent.

1. Tous les joueurs doivent avoir le même partenaire tout au long de la compétition.

2. Selon le nombre de participants, un format de tournoi à la ronde ou un format de tournoi à la ronde modifié avec quatre donnes par ronde sera utilisé.

3. L'équipe ayant marqué le plus grand nombre de points pendant tout le tournoi sera déclarée gagnante.

4. Toutes les conversations doivent avoir lieu en anglais, comme le veut la procédure standard des compétitions internationales. EXCEPTION : Toutes les conversations se déroulent en anglais et en français lorsque les Jeux se déroulent au Québec.

5. Les conversations inutiles ne seront pas autorisées.

RÈGLES OFFICIELLES DU BRIDGE CONTRAT

1. Le joueur qui se trouve au nord distribue les cartes en premier, suivi des joueurs qui se trouvent à l'est, au sud et à l'ouest.

2. Une ronde est composée d'une série de quatre donnes qui passent par les étapes d'enchères et de jeu de la carte. Si tous les joueurs passent, le même joueur distribue de nouveau les cartes, et la donne écartée n'est pas considérée comme l'une des quatre donnes.

3. Les joueurs ne peuvent pas consulter leurs cartes jusqu'à ce que toutes les cartes soient distribuées. Si l'un des quatre joueurs ne dispose pas de 13 cartes, une maldonne est déclarée. La même personne distribuera de nouveau les cartes; celle à sa gauche les mélangera, et celle à sa droite les coupera.

4. Une maldonne est aussi déclarée si un 10 ou une figure est exposé pendant la donne. On doit alors suivre le même processus pour procéder à la nouvelle donne.

5. Une enchère doit être jouée.

6. Les points d'honneur doivent être comptés avant de procéder à la prochaine donne.

7. La vulnérabilité n'est pas déterminée par les pointages précédents, mais par le système suivant (Chicago) :
   - 1re donne – Aucune équipe n'est vulnérable.
   - 2e donne – L'équipe du donneur est vulnérable.
   - 3e donne – L'équipe du donneur est vulnérable.
   - 4e donne – Les deux équipes sont vulnérables.

8. Pour avoir réalisé une manche (100 points de levée ou plus), une paire reçoit une prime de 300 points si elle n'est pas vulnérable au cours de cette donne, ou une prime de 500 points si elle est au contraire vulnérable. Il n'y a aucune prime supplémentaire pour les paires qui remportent deux manches ou plus, car les points de chaque manque sont attribués séparément.

9. Les points de chaque donne sont attribués indépendamment (2♠ qui font 3 = 140 (90+50), 4♥H avec vulnérabilité = 620, etc.). Il n'y a aucune accumulation de marques partielles ou de manches d'une donne à l'autre pendant la ronde.

10. Les joueurs ne peuvent pas consulter la dernière levée une fois que la prochaine entame a été faite.

11. Lorsqu'il joue, un joueur ne peut pas jouer les cartes du mort avant que la personne à sa gauche ait joué. Personne d'autre ne peut toucher ou jouer l'une des cartes du mort.

12. La pénalité pour une renonce est la valeur de deux levées accordées à l'adversaire.

13. Les cartes seront jouées jusqu'à la dernière levée, à moins qu'il soit évident

qu'un joueur dispose des levées « maîtresses ». Les donnes peuvent être cependant entièrement jouées si l'un des joueurs le demande.

14. Il y aura deux cartes de pointage à chaque table. Un membre de chaque paire doit compter les points. Après la fin du tour et le décompte des points, les adversaires doivent apposer leurs initiales sur la carte de l'autre équipe avant de passer à la prochaine table.

15. En cas d'égalité pour une médaille à la fin du tournoi à la ronde, le commissaire examinera seulement les points des parties auxquelles les équipes concernées ont pris part ensemble pour déterminer l'équipe gagnante. S'il subsiste toujours une égalité, les équipes *ex æquo* joueront une ronde supplémentaire (quatre donnes).

16. Un officiel qualifié supervisera la compétition pour assurer un jeu équitable.

Pointage au bridge contrat

Valeur des couleurs :

Trèfles et carreaux	20 points
Cœurs et piques	30 points
Sans-atout – première levée	40 points, levées subséquentes : 30 points

Si l'enchère est contrée, multiplier par deux.
Si l'enchère est surcontrée, multiplier par quatre.

Points requis pour réaliser une manche : 100 (les points doivent avoir fait l'objet d'une enchère pour être attribués)

Primes de manche	Manche non vulnérable	300 points
	Manche vulnérable	500 points
	Manche partielle	50 points

Chelems	**Non vulnérable**	**Vulnérable**
Petit chelem	500	750
Grand chelem	1000	1500
Surlevées	**Non vulnérable**	**Vulnérable**
Non contrées	Valeur de la levée	Valeur de la levée
Contrées	100	200
Surcontrées	200	400

PÉNALITÉS – NON VULNÉRABLE :

LEVÉES DE CHUTE	NON CONTRÉES	CONTRÉES	SURCONTRÉES
1	50	100	200
2	100	300	600
3	150	500	1000
4	200	800	1600
5	250	1100	2200

PÉNALITÉS – VULNÉRABLE

LEVÉES DE CHUTE	NON CONTRÉES	CONTRÉES	SURCONTRÉES
1	100	200	400
2	200	500	1000
3	300	800	1600
4	400	1100	2200
5	500	1400	2800

Contrat contré ou surcontré : 50 points supplémentaires (insulte)

Honneurs dans une donne et dans une couleur pouvant faire l'objet d'une enchère :

Quatre honneurs	100 points
Cinq honneurs	150 points
Quatre as sans atout	150 points

RÈGLEMENTS OFFICIELS DU BRIDGE DUPLICATE :

1. Les règles du bridge duplicate de l'American Contract Bridge League s'appliquent.

2. Il faut s'inscrire avec un partenaire. Le système Howell est le mouvement recommandé, mais le système Mitchell pourrait également être utilisé, au choix du comité organisateur. La carte de pointage de l'équipe doit être signée après chaque partie par un membre de l'équipe adverse.

3. Le pointage standard du bridge duplicate s'applique.

4. En cas d'égalité après la fin d'un tournoi, quatre autres mains seront jouées.

5. Le comité organisateur pourra choisir d'assigner des participants locaux aux équipes qui se retrouvent **de manière inattendue** avec moins de deux (2) joueurs **lors des Jeux**. Un tirage au hasard aura lieu.

6. Un officiel agréé surveillera le jeu pour veiller au respect des règles et de l'étiquette du bridge duplicate.

7. Les conversations inutiles ne seront pas autorisées.

CRIBBAGE

Tous les participants doivent être âgés d'au moins 55 ans au 31 décembre de l'année des Jeux.

CATÉGORIES D'ÂGE / ÉPREUVES :
Paires : 2 hommes, 2 femmes, ou 1 homme et 1 femme.

ÂGE	ÉPREUVES	NOMBRE DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE
55+	**Paires libres**	**5 paires**
NOMBRE TOTAL DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE = 10		

RÈGLEMENTS :

Les dispositions des lois du cribbage s'appliquent.

Autres remarques importantes :

- Une partie prend fin dès qu'un joueur atteint 121 points
- Aucune pénalité ni prime supplémentaire ne sera accordée pour un *skunk*.
- Aussitôt qu'un joueur fait le tour de la planche, aucun autre comptage ne peut avoir lieu.
- Une coupe doit avoir lieu dans chaque manche. La carte la plus basse remporte la donne.
- Au moment de compter les cartes, celles-ci doivent être placées face visible sur la table.
- En cas de maldonne, le donneur doit distribuer les cartes de nouveau.
- Les valets qui sont « coupés » peuvent être comptés jusqu'au dernier trou, y compris celui-ci.
- Tout point manqué ne peut pas être compté dès qu'un joueur a terminé de déplacer sa cheville.

- Si toutes les cartes en main sont de la même couleur, cela vaut quatre points. Si toutes les cartes en main sont de la même couleur et que la carte coupée est aussi de la même couleur, cela vaut cinq points. Si toutes les cartes du crib sont de la même couleur et que la carte coupée est aussi de la même couleur, cela vaut cinq points. Si toutes les cartes du crib sont de la même couleur, cela ne vaut aucun point.

- Le jeu « coupe-gorge » (*muggings*) n'est pas permis. (Les joueurs obtiennent les points qu'ils marquent).

- L'adversaire doit s'entendre sur le nombre de points avant que l'autre joueur déplace sa cheville.

- Le tournoi prendra la forme d'un tournoi à la ronde en double (habituellement une ronde par jour).

- Le classement sera déterminé par le nombre TOTAL de points que chaque paire aura accumulés POUR CHAQUE JEU à l'issue du tournoi à la ronde. En cas d'égalité, la paire ayant remporté le plus grand nombre de victoires (jeux de 121 points) se verra attribuer le meilleur classement. S'il y a toujours égalité, le gagnant sera celui qui l'aura emporté sur les autres personnes à égalité avec lui lors du tournoi à la ronde.

- Aucune partie ne peut être concédée.

- Tous les joueurs doivent avoir le même partenaire tout au long de la compétition.

RÈGLES OFFICIELLES DU CRIBBAGE

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Tout ce dont vous avez besoin pour jouer au cribbage est une planche de cribbage standard et des chevilles, un paquet de 52 cartes ordinaire et une table ou une surface de jeu.

POINTAGE

La planche de cribbage est uniquement utilisée pour consigner le pointage. Chaque joueur dispose d'un ensemble de chevilles qu'il fait avancer ou reculer sur sa rangée de trous ou le long de la piste si la planche comporte une piste continue. La cheville qui se trouve le plus loin indique le pointage total actuel de chaque joueur, l'autre fiche montre le total de points après le jeu précédent, et la différence entre les deux correspond au nombre de points marqués dans le jeu qui vient de prendre fin.

On peut marquer des points de deux façons : lors du jeu et du décompte ou en faisant des combinaisons, c'est-à-dire que les joueurs jouent leurs cartes comme indiqué ci-dessous, puis reprennent leurs cartes et tentent de les combiner pour faire plus de points.

COMMENT JOUER

Pour apprendre le plus facilement possible à jouer au cribbage, il est important de bien comprendre la terminologie du jeu.

Chaque joueur coupe le paquet et celui qui tire la carte la plus basse joue le rôle de donneur en premier et doit distribuer cinq cartes à chaque joueur, une par une. La valeur des cartes est dictée par le chiffre qui s'y trouve, à l'exception des figures, qui valent toutes dix, et des as, qui valent un. Plusieurs donnes sont nécessaires pour terminer une partie au cours de laquelle un joueur atteint 121 points. Le rôle de donneur est joué à tour de rôle par les quatre joueurs.

Après une donne, chaque joueur défausse une (1) carte, face cachée, sur la table. Ces quatre cartes forment le crib, qui reste caché jusqu'à ce que toutes les cartes en main soient jouées. Le joueur qui se trouve à la GAUCHE du donneur coupe le paquet, et le donneur retourne la première carte du paquet du dessous pour obtenir la carte de départ qui, comme le crib, est mise de côté et n'a aucune importance pendant le jeu; s'il s'agit d'un valet, le donneur marque deux points et il peut alors déplacer sa cheville dans le deuxième trou.

En commençant par le joueur à GAUCHE du donneur, les joueurs dévoilent à tour de rôle une carte devant eux. Le donneur est donc le quatrième joueur à jouer. Pour marquer des points, les joueurs tentent, en combinaison avec les cartes jouées précédemment, d'obtenir une valeur de 15 ou de faire une paire en plaçant leurs cartes face vers le haut, au centre de la table. La troisième carte jouée de cette manière par le prochain joueur pourrait permettre de créer une suite de trois si les trois cartes (peu importe leur couleur) qui ont été jouées peuvent former une suite numérique, comme 2-3-4, 4-3-2, 6-7-8, 8-7-6.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que la valeur totale des cartes jouées donne 31 ou jusqu'à ce qu'un joueur ne puisse pas jouer sans dépasser 31; dans ce cas, il doit passer son tour et dire « go » (il marque alors un point), et le joueur suivant peut jouer plusieurs cartes pour atteindre un maximum de 31. Lorsqu'un joueur atteint 31, toutes les cartes jouées sont retournées, et toute partie d'une « suite » ne peut être utilisée pour le prochain compte de 31. Chaque fois qu'un joueur joue une carte et atteint exactement 31, il marque deux points; autrement, le dernier joueur à poser une carte marque un point.

Certains joueurs épuiseront leurs cartes avant d'atteindre 31, mais chaque main contient habituellement plus d'un compte de 31. Le jeu se poursuit donc jusqu'à ce que toutes les cartes soient jouées. Chaque fois qu'un joueur ne peut pas jouer sans dépasser 31, il doit dire « go ». En résumé, voici les points qui peuvent être marqués pendant le jeu :

Quinze…… ……	2 points
Paire……	2 points
Brelan…… ……	6 points
Carré……	12 points
Suite d'au moins trois cartes……	1 point pour chaque carte
Dernière carte……	1 point
31 avec la dernière carte……	2 points
Valet de la même couleur en main……	1 point

DÉCOMPTE

Lorsque toutes les cartes ont été jouées, les joueurs procèdent au comptage de leur main en utilisant la carte de départ comme s'il s'agissait de leur cinquième carte. Le joueur à la gauche du donneur compte sa main en premier et marque des points pour toutes les combinaisons qu'il peut faire, comme indiqué ci-dessus, à l'exception de la « dernière carte » et du « 31 ». Il peut également faire quatre points pour une suite de quatre cartes de la même couleur et cinq points pour une suite de cinq cartes de la même couleur, en expliquant le déplacement de sa cheville, par exemple « 15-deux-quatre-six et huit, deux paires pour 12 points et quatre suites de trois pour 24 points ». Le valet de la même couleur que la carte de départ qui se trouve dans une main vaut un point. Les joueurs décomptent leurs points à tour de rôle. Le donneur compte sa main et le crib en dernier.

Pour compter une « couleur dans le crib », les quatre cartes doivent être de la même couleur que celle de la carte de départ. Il convient de noter qu'au moment de compter les mains, les mêmes cartes peuvent être utilisées à plusieurs reprises, tant qu'une nouvelle carte est ajoutée ou que les mêmes cartes forment différentes combinaisons.

EXEMPLES DE DÉCOMPTE

Voici quelques exemples de mains de cribbage possibles et de la façon dont elles permettent de marquer des points. En les comparant aux six premiers types de points mentionnés ci-dessus et en tenant compte de la suite de cinq cartes qui s'applique lors de combinaisons, vous vous habituerez à reconnaître les combinaisons qui donnent des points.

Les lettres VC désignent un valet de la même couleur que la carte de départ, et l'astérisque (*) indique que toute la main et la carte de départ sont de la même couleur (cinq cartes de la même couleur). Il est impossible d'avoir une main de 19, 25, 26 ou 27. Le premier exemple se compte comme suit : « quinze-deux, quatre, six (le 10 et le 1 se combinent à chacun des trois quatre pour deux points chacun) et brelan pour 12. »

MAIN	POINTAGE	MAIN	POINTAGE
1, 4, 4, 4,10	= 12	3, 3, 4, 4, 5	= 20
1, 1, 6, 7, 7	= 12	6, 6, 9, 9, 9	= 20
2, 6, 6, 7, 7	= 12	3, 3, 6, 6, 6	= 20
1, 1, 6, 7, 8	= 13	4, 4, 4, 7, 7	= 20
1, 4, 4, VC, 4	= 13	3, 3, 4, 5, 5	= 20
3, 3, 6, 6, 9	= 14	6, 6, 7, 7, 8	= 20
4, 4, 7, 7, 7	= 14	7, 8, 8, 9, 9	= 20
4, 5, 6, Reine, Roi*	= 14	4, 5, 6, 6, 6	= 21
3, 3, 9, 9, 9	= 14	5, 5, VC, Valet, Valet	= 21
1, 2, 3, 3, 3	= 15	3, 3, 3, 4, 5	= 21
1, 1, 2, 2, 3	= 16	7, 7, 7, 8, 9	= 21
2, 3, 4, 4, 4	= 17	5, 5, 5, 10, 10	= 22
2, 3, 3, 3, 4	= 17	5, 5, 5, VC, Valet	= 23
5, 5, Valet, Reine, Roi	= 17	4, 5, 5, 6, 6	= 24
3, 3, 6, 6, 6	= 18	5, 5, 5, 5, 10	= 28
5, 5, 10, VC, Reine	= 18	5, VC, 5, 5, 5	= 29

MALDONNE

Un donneur doit reprendre la donne s'il y a une carte retournée dans le paquet, si une carte est retournée pendant la donne ou si le paquet est imparfait.

MAUVAIS NOMBRE DE CARTES

Si on se rend compte qu'une main (pas le crib) ne comporte pas le bon nombre de cartes après la formation du crib, mais que les autres mains et le crib contiennent le bon nombre de cartes, on doit déclarer une maldonne, et le donneur doit redistribuer les cartes.

CHEVILLE MAL PLACÉE

Si un joueur saute moins de trous que le nombre de points qu'il a obtenus, il ne peut pas corriger son erreur après avoir joué sa prochaine carte. Si un joueur saute plus de trous que le nombre de points annoncés, l'erreur doit être corrigée sur demande avant la reprise du jeu.

La main et le crib doivent être visibles par tous les joueurs au moment de compter les points et doivent le demeurer jusqu'à ce que les adversaires aient entendu le décompte des points.

DARDS

Tous les participants doivent être âgés d'au moins 55 ans au 31 décembre de l'année des Jeux.

CATÉGORIES D'ÂGE / ÉPREUVES :

ÂGE	ÉPREUVES	NOMBRE DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE
55+	**Femmes / hommes simple**	**4 / 4**
55+	**Femmes / hommes mixte double**	
65+	**Femmes / hommes simple**	**4 / 4**
65+	**Femmes / hommes mixte double**	
75+	**Femmes / hommes simple**	**4 / 4**
75+	**Femmes / hommes mixte doubles**	
NOMBRE TOTAL DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE = 24		
REMARQUE : Les femmes et les hommes qui jouent en SIMPLE peuvent former des équipes d'hommes, de femmes ou mixtes en DOUBLE et/ou s'inscrire en simple si leur équipe provinciale ou territoriale n'a soumis aucune inscription distincte pour ces catégories. Les participants peuvent jouer en DOUBLE même s'ils ne jouent pas en SIMPLE.		

RÈGLEMENTS

Les règles de la Fédération nationale des dards du Canada s'appliquent.

- La participation aux Jeux dépend des résultats provinciaux ou territoriaux des participants en simple.
- Si deux joueurs de différentes catégories d'âge en simple forment une équipe en double, c'est l'âge du joueur le plus jeune de l'équipe qui sera pris en compte pour déterminer la catégorie d'âge dans laquelle l'équipe concourra.

- Même s’il ne s’agit pas d’une situation idéale ou recommandée, les joueurs en simple provenant de différentes provinces ou de différents territoires peuvent former une équipe s’ils ne trouvent pas de partenaire au sein de leur propre province ou territoire. Si cette équipe remporte une médaille, chaque membre de l’équipe recevra la médaille en question.

1. Les épreuves en simple et en double commencent avec un résiduel de 501 et la règle du « double out » s’applique. **REMARQUE** – La règle du *double in* ne s’applique pas.

2. Il y aura un tournoi à la ronde simple pour les compétitions en simple et en double. Le classement à la fin du tournoi à la ronde déterminera le classement final et les médaillés.

3. Le tournoi à la ronde pour les compétitions en simple et en double sera composé de trois (3) parties. Chaque partie sera composée de trois (3) volées, et chaque volée gagnante comptera pour un (1) point. Une défaite vaut zéro (0) point. Les trois volées doivent être jouées au cours d’une même partie.

4. Une partie peut se terminer par un lancer dans la bulle intérieure si le pointage total visé est atteint.

5. En cas d’égalité entre deux joueurs admissibles à une médaille après le tournoi à la ronde, ces joueurs joueront une partie supplémentaire (meilleure de trois volées), qui départagera les participants. Si plus de deux joueurs sont à égalité après le tournoi à la ronde, tous les joueurs à égalité joueront une partie de 501 points en même temps sur la même cible. Le premier joueur à terminer la partie obtiendra la première place. Le jeu se poursuivra jusqu’à ce que toutes les médailles soient décernées.

6. Le poids, la longueur et la configuration doivent être conformes aux exigences de la Fédération nationale des dards du Canada.

PALET AMÉRICAIN

Tous les participants doivent être âgés d'au moins 55 ans au 31 décembre de l'année des Jeux.

CATÉGORIES D'ÂGE / ÉPREUVES :
Double : 2 hommes, 2 femmes, ou 1 homme et 1 femme.

ÂGE	ÉPREUVES	NOMBRE DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE
55+ **70+**	**Double libre** **Double libre**	**3 équipes** **3 équipes**
NOMBRE TOTAL DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE = 12		

RÈGLEMENTS

1. Une partie se compose de 8 bouts. On parle de bout lorsque les quatre joueurs ont joué leurs disques. Pour déterminer la couleur des disques de chaque équipe, on tire à pile ou face.

2. Tous les joueurs ont droit à 4 tirs d'essai sans interruption.

3. En double, les deux partenaires se placent aux extrémités opposées de l'aire de jeu, l'un face à l'autre, pendant toute la durée de la rencontre. Ils ne peuvent pas quitter leur extrémité avant la fin de la partie.

4. Pour commencer une partie, les disques jaunes sont placés sur le côté droit de l'aire de jeu. Tous les disques sont placés dans la zone « 10 en moins » (*10 off*). Un disque jaune est tiré en premier en alternant avec l'autre couleur (les noirs), jusqu'à ce que tous les disques soient tirés. L'équipe des noirs commence le deuxième bout, et ainsi de suite en alternance.

5. Les joueurs peuvent lancer leurs disques à partir de n'importe quel endroit à l'intérieur de leur côté de l'aire de jeu. Les joueurs changent de côté à la mi-temps de la partie et jouent avec la même couleur de disque pour toutes les manches.

6. Les pieds du joueur qui lance ne doivent jamais entrer en contact avec la ligne de fond ou la dépasser pendant l'exécution du lancer. Pénalité : 10 en moins.

7. Un disque est hors-jeu et doit être retiré immédiatement s'il s'arrête avant d'atteindre la ligne la plus éloignée délimitant la zone neutre. Un disque qui touche la ligne la plus éloignée délimitant la zone neutre est en jeu. Un disque lancé qui entre en contact avec un disque touchant la ligne délimitant la zone neutre est considéré hors-jeu et doit être retiré, à moins que ce disque ne soit également en contact avec la ligne.

8. On enlève 10 points du compte pour chaque disque dans la zone du « 10 en moins » qui ne touche aucune ligne. Le triangle de séparation n'est pas considéré comme une ligne; un disque qui s'immobilise en contact avec le triangle enlève donc 10 points du compte.

9. Tout disque clairement lancé en dehors de l'aire de jeu au-delà de la ligne de fond la plus éloignée ou qui s'immobilise en dehors de la ligne de côté est considéré comme étant hors-jeu.

10. Un disque qui s'immobilise de l'autre côté de la ligne de fond la plus éloignée ou de la ligne de côté doit être retiré.

11. Tout disque qui revient ou reste sur l'aire de jeu après avoir heurté un objet en dehors de l'aire de jeu est retiré du jeu.

12. La ligne de fond est la ligne qui continue à l'extérieur de l'aire de jeu sur une distance de 6 pi 6 po (1,98 m), à chaque extrémité, et aussi la ligne indiquant la fin de l'aire de jeu à chaque extrémité.

13. POINTAGE : lorsque les 8 disques ont été lancés, le score est compté. Un disque est compté dans la zone où il s'est arrêté. Les disques qui touchent une ligne de division ne comptent pas.

14. Les disques ne peuvent pas être retirés tant que le responsable de plateau ou l'arbitre n'a pas vérifié le score. Pénalité pour cette infraction – déplacement de son propre disque : ce disque n'est pas compté; retrait d'un disque de l'adversaire : le disque est replacé aussi près que possible de sa position initiale.

15. Une aire de jeu standard d'une largeur de 6 pi (1,82 m) et d'une longueur de 52 pi (15,85 m) sera utilisée.

16. L'aire de jeu aura une longueur de 39 pi (11,88 m) d'une ligne de fond à l'autre.

RÈGLES DE COURTOISIE

1. Après avoir tiré, le joueur doit faire au moins un pas vers l'arrière et tenir son bâton en position verticale. Le joueur ne doit en aucun cas gêner l'adversaire.

2. Le joueur doit attendre que le disque de l'adversaire s'immobilise avant de tirer.

3. Toute remarque ou tout mouvement destiné au partenaire qui pourrait être interprété comme étant du « coaching » est interdit.

4. Les joueurs ne doivent pas faire de remarques visant à déconcerter l'adversaire.

5. Aucun joueur ne peut quitter l'aire de jeu sauf avec l'autorisation de l'adversaire.

6. Les joueurs ne peuvent pas retarder ou bloquer intentionnellement une partie.

ARBITRES / ÉQUIPEMENT

Un arbitre principal est désigné au début du tournoi. Il doit y avoir un responsable du pointage pour chaque partie.

Les participants peuvent apporter leurs propres bâtons, à condition qu'ils ne dépassent pas 6 pi 3 po (1,90 m) de longueur. Le comité organisateur fournira les disques.

REMARQUE :

1. Les chaussures ouvertes ne sont pas autorisées.

2. Le *charting* n'est PAS permis sans la preuve d'un certificat médical.

FORMULE DU TOURNOI

Deux points seront attribués pour une victoire et zéro pour une défaite. Si le nombre d'inscriptions est très élevé, un tournoi à la ronde en deux poules peut être organisé.

TOURNOI À LA RONDE EN DEUX POULES : format des séries éliminatoires

Premier de la poule A contre deuxième de la poule B
Premier de la poule B contre deuxième de la poule A

Les vainqueurs de ces rencontres joueront un match pour déterminer la première et la deuxième place.

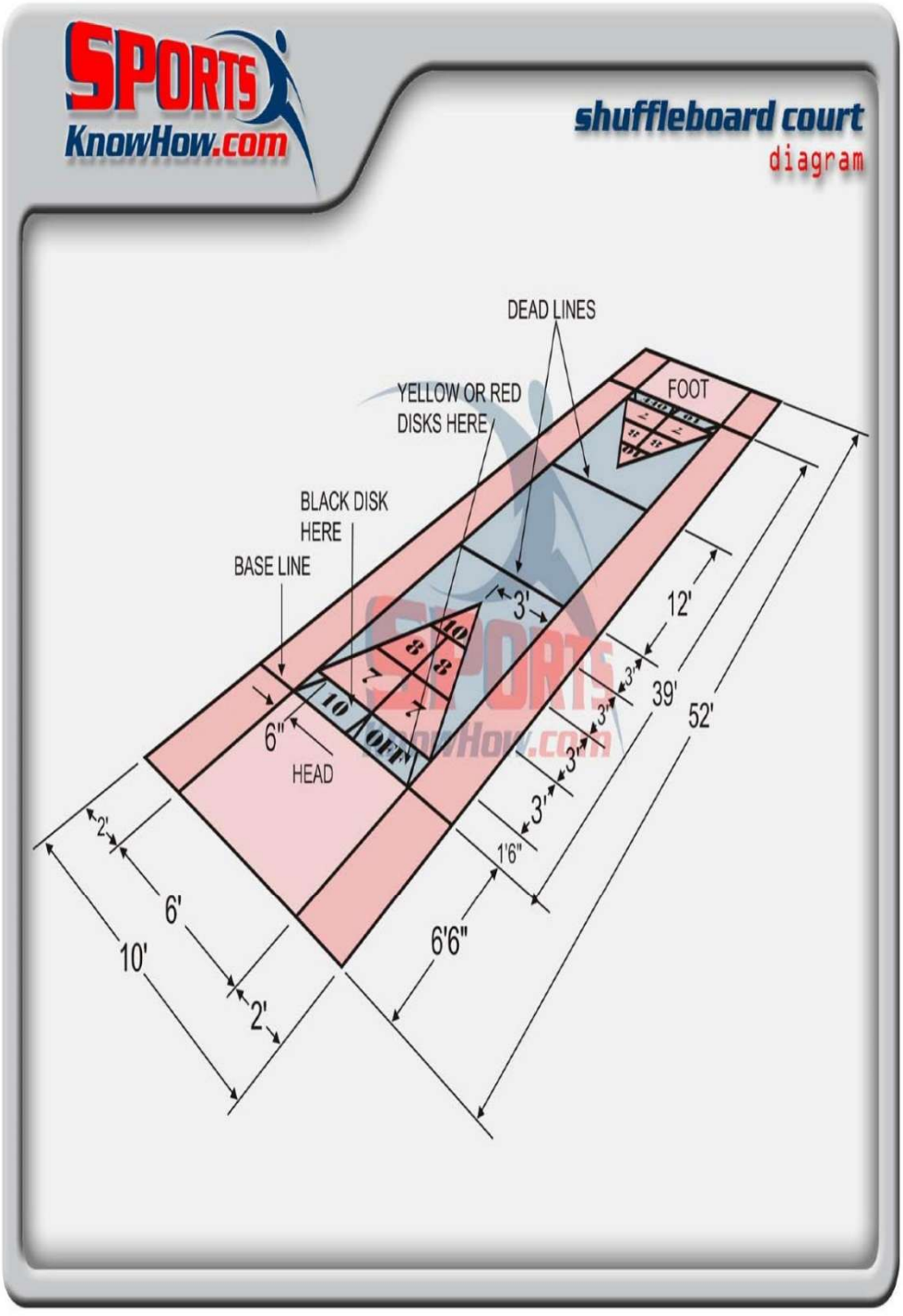
Les équipes perdantes joueront un match pour déterminer la troisième place.

BRIS D'ÉGALITÉ

1. Si une partie est à égalité après 8 bouts, les équipes jouent une manche supplémentaire (en alternant le dernier disque) jusqu'à ce que l'égalité soit brisée.

2. S'il y a toujours égalité après ce bout supplémentaire, le vainqueur de la rencontre précédente entre les équipes à égalité se qualifie.

3. S’il y a une triple égalité, l’équipe ayant le plus grand différentiel l’emporte. Pour calculer le différentiel, on soustrait tous les points « contre » du total des points « pour ». L’équipe avec le total le plus élevé se qualifie.



GOLF

Tous les participants doivent être âgés d'au moins 55 ans au 31 décembre de l'année des Jeux.

CATÉGORIES D'ÂGE / ÉPREUVES :

ÂGE	ÉPREUVES	NOMBRE DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE
55+	Femmes (système Callaway modifié)	3
70+	Femmes (système Callaway modifié)	3
55+	Hommes (système Callaway modifié)	3
70+	Hommes (système Callaway modifié)	3
55+	Femmes (pointage net / pointage brut)	2
60+	Femmes (pointage net / pointage brut)	2
65+	Femmes (pointage net / pointage brut)	2
70+	Femmes (pointage net / pointage brut)	2
75+	Femmes (pointage net / pointage brut)	2
80+	Femmes (pointage net / pointage brut)	2
85+	Femmes (pointage net / pointage brut)	
55+	Hommes (pointage net / pointage brut)	2
60+	Hommes (pointage net / pointage brut)	2
65+	Hommes (pointage net / pointage brut)	2
70+	Hommes (pointage net / pointage brut)	2
75+	Hommes (pointage net / pointage brut)	2
80+	Hommes (pointage net / pointage brut)	2
85+	Hommes (pointage net / pointage brut)	2
NOMBRE TOTAL DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE = 40		

- Le pointage net et le pointage brut seront combinés en un seul événement. Un golfeur ne peut pas gagner à la fois le pointage net et le pointage brut.

- Les gagnants du pointage net doivent avoir un index/handicap *Golf Canada* vérifiable.

- Système Callaway modifié ou pointage brut : les golfeurs n'ont PAS besoin de soumettre leur handicap/index.
- Les hommes de la catégorie d'âge 70 ans et plus, et des catégories d'âge au-delà de 70 ans, peuvent jouer à partir d'un tertre de départ plus avancé qui réduit le parcours total s'ils le désirent.

RÈGLEMENTS

Cette compétition est une épreuve de 36 trous en stroke play et la balle sera jouée là où elle repose. Il n'y aura pas de "gimmies".

1. Les règles de Golf Canada s'appliquent.

2. En cas d'égalité, le *principe de rétrogradation* sera utilisé.

3. Pour le système Callaway modifié : en fonction du score du golfeur, un certain nombre de trous sont déduits de son score brut pour déterminer un « index ». Les trous utilisés pour cette déduction sont déterminés avant le début de la partie, mais les golfeurs ne sont informés de ces trous qu'à la fin de la compétition. Un maximum de « double par » peut être déduit pour chaque trou complet retiré. Le système de score Callaway modifié est décrit dans le tableau plus bas.

   REMARQUE : Le système Callaway habituel a été modifié pour s'assurer que les golfeurs jouent le jeu au lieu de « manipuler » le système.

4. Les groupes peuvent être composés de deux, trois ou quatre golfeurs, selon le nombre d'inscriptions. Dans la mesure du possible, les joueurs d'une même province ou d'un même territoire ne joueront pas dans le même groupe. Les groupes seront composés d'hommes ou de femmes, mais ne seront pas mixtes.

5. Des médailles seront attribuées aux hommes et aux femmes de toutes les catégories d'âge et pour toutes les épreuves.

SYSTÈME DE POINTAGE CALLAWAY MODIFIÉ

a	b	c	d	e	Ajustement du handicap
68	69	70	71	72	pas de handicap
73	74	75	76	77	½ pire trou
78	79	80	81	82	pire trou
83	84	85	86	87	1,5 pire trou
88	89	90	91	92	2 pires trous
93	94	95	96	97	2,5 pires trous
98	99	100	101	102	3 pires trous
103	104	105	106	107	3,5 pires trous
108	109	110	111	112	4 pires trous
113	114	115	116	117	4,5 pires trous
118	119	120	121	122	5 pires trous
123	124	125	126	127	5,5 pires trous
128	129	130	131	132	6 pires trous
133	134	135	136	137	6,5 pires trous
138	139	140			7 pires trous
-2	**-1**	**0**	**+1**	**+2**	**Ajustement du handicap**

(Ce tableau est pour un parcours de golf par 70.)

Les scores de tous les joueurs sont ajustés à un maximum de deux fois le par sur tous les trous.

Consultez le score ajusté dans le tableau pour voir le nombre de trous à déduire. Arrondissez vers le haut. Si un joueur a une déduction de ½ trou et que son score de trou désigné est un 7, il peut alors déduire 4 (3,5 arrondi vers le haut). Une fois les déductions appliquées, consultez la colonne du score net ajusté et appliquez le nombre dans la rangée du bas.

(Les scores des deux derniers trous joués ne peuvent pas être utilisés pour les ajustements. Si des départs simultanés, ou *shot gun*, sont employés, la carte de score doit clairement indiquer le trou où les golfeurs ont commencé.)

Voici un exemple de carte de score qui illustre le fonctionnement du système Callaway modifié :

Nº de trou	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**Aller**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**Retour**	**Total**
Par	4	4	4	3	4	5	3	4	3	**34**	4	5	3	4	4	3	4	5	4	**36**	**70**
Score	**8**	**7**	**6**	**4**	**5**	**7**	**6**	**5**	**9**	**57**	**7**	**6**	**5**	**7**	**8**	**7**	**8**	**6**	**5**	**59**	**116**

Le joueur a obtenu un 9 sur le par 3 du neuvième trou. Nous ajustons ce score à deux fois le par, ce qui donne 6, et nous déduisons l'ajustement (3) du score total. Le total ajusté pour ce golfeur est donc de 113 (116-3). Selon la ligne indiquée dans le tableau, un score de 113 permet de soustraire les 4,5 premiers trous désignés par les officiels du tournoi.

Supposons par exemple que les cinq premiers trous désignés par les officiels sont les trous 4, 7, 9, 13 et 16. Selon la carte de score illustrée ci-dessus, il faudrait déduire les scores suivants (4, 6, 6, 7 et 4 {la moitié de 8} = 27), ce qui, appliqué au score brut ajusté, donnerait 113 - 27 = 86. Si l'on se reporte à nouveau au tableau ci-dessus, 86 se trouve dans la colonne **d**. Ensuite, tout en bas de la colonne **d**, il est inscrit +1, le chiffre qu'il faut appliquer au score du golfeur. Le score final Calloway serait donc de 87.

REMARQUES

1. Dans la mesure du possible, on conseille une formule de départs simultanés pour que les participants terminent à peu près au même moment. De cette manière, les médailles peuvent être décernées sur le parcours à la fin du deuxième jour de la compétition.

2. Le comité organisateur doit s'efforcer de changer la composition des groupes de quatre personnes chaque jour du tournoi.

3. Aucun cadet n'est autorisé; les *spotters* seront permis UNIQUEMENT si le comité organisateur a donné son autorisation avant le début de la compétition.

CURLING SUR GLACE

Tous les participants doivent être âgés d'au moins 55 ans au 31 décembre de l'année des Jeux.

CATÉGORIES D'ÂGE / ÉPREUVES :

ÂGE	ÉPREUVES	NOMBRE DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE
55+	Équipe féminine	4 (+1*)
55+	Équipe masculine	4 (+1*)
65+	Équipe féminine	4 (+1*)
65+	Équipe masculine	4 (+1*)
55+	Équipe mixte (2 femmes, 2 hommes)	4 (+1*)
65+	Équipe mixte (2 femmes, 2 hommes)	4 (+1*)
75+	Équipe ouverte	4 (+1*)
NOMBRE TOTAL DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE = 35		
REMARQUE : Il peut y avoir une 5e personne (la plupart des équipes ont 4 joueurs), mais celle-ci DOIT s'inscrire en tant que participant.		

RÈGLEMENTS

1. Les règlements de l'Association canadienne de curling s'appliquent.

2. Une partie se compose de 8 bouts. En cas d'égalité, un bout supplémentaire est joué. Si l'égalité persiste, chaque équipe lance une pierre. L'équipe gagnante est celle dont la pierre est la plus près du bouton.

3. L'utilisation d'une tige de lancement est permise.

4. La formule du tournoi et l'horaire des matchs seront déterminés selon le nombre d'équipes inscrites dans chaque épreuve.

5. Un tournoi à la ronde est privilégié, mais la formule exacte dépendra du nombre d'équipes inscrites dans chaque groupe d'âge.

6. En cas d'égalité entre deux équipes à l'issue du tournoi à la ronde, le vainqueur du match entre les deux équipes (dans le tournoi à la ronde) recevra le meilleur classement.

7. En cas d’égalité entre trois équipes ou plus, les éléments suivants seront considérés pour briser l’égalité :
a) L’équipe qui a battu les autres équipes dans le tournoi à la ronde; et s’il y a encore égalité,
b) le classement dépendra des résultats de la compétition d’habiletés des équipes.

Format du tournoi

En fonction du nombre de pistes de curling disponibles, il se pourrait que le tournoi se prolonge en soirée. Chaque équipe doit s’attendre à jouer au moins quatre parties.

HOCKEY SUR GLACE – HOMMES ET FEMMES

Tous les participants doivent être âgés d'au moins 55 ans au 31 décembre de l'année des Jeux.

CATÉGORIES D'ÂGE / ÉPREUVES :

ÂGE	ÉPREUVES	NOMBRE DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE
55+	Équipe féminine	2 équipes de 20 (max)
60+	Équipe féminine	2 équipes de 20 (max)
65+	Équipe féminine	2 équipes de 20 (max)
55+	Équipe masculine	2 équipes de 20 (max)
60+	Équipe masculine	2 équipes de 20 (max)
65+	Équipe masculine	2 équipes de 20 (max)
70+	Équipe masculine	2 équipes de 20 (max)
75+	Équipe masculine	2 équipes de 20 (max)
NOMBRE TOTAL DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE = 320 (maximum)		

Remarque 1: Si une équipe compte un entraîneur ou un capitaine *qui ne joue pas*, ces personnes ***ne sont pas incluses*** dans la formation de 20 joueurs, mais **doivent** s'inscrire en tant que participants.

Remarque 2: Les joueurs des Jeux du Canada 55+ reconnaissent qu'il y a un risque de se blesser en jouant au hockey. Il est de leur responsabilité d'être en *bonne condition physique*.

RÈGLEMENTS

1. Les règles de la Canadian Adult Recreation Hockey Association (CARHA) et les exceptions, le cas échéant, mises en place par le comité organisateur, s'appliquent.

À partir des Jeux de 2024, tous les joueurs de hockey DOIVENT porter un masque complet et un protège-cou.

REMARQUE : en ce qui concerne la règle du « dégagement refusé », la CSGA reconnaît que la ligne centrale divise la patinoire conformément à la règle 65(a) de la CARHA.

2. Pendant un match, chaque équipe **peut** avoir sur le banc jusqu'à 20 joueurs sur sa liste, ainsi qu'un entraîneur et/ou un capitaine qui ne jouent pas (mais inscrits en tant que participants). Pour être admissibles aux matchs éliminatoires, les joueurs doivent

figurer sur la liste de l'équipe et avoir participé à l'un (1) des matchs du tournoi à la ronde de leur équipe.

3. Le statut de l'équipe locale, déterminé à l'avance en tirant à pile ou face, sera indiqué à l'horaire avant qu'une équipe n'y soit ajoutée.

4. L'équipe locale portera des chandails de couleurs claires ou de couleurs qui n'entrent pas en conflit avec les couleurs des visiteurs. Dans la mesure du possible, on recommande aux équipes d'apporter deux jeux de chandails afin d'éviter un conflit de couleurs.

5. Tous les matchs seront composés de deux (2) périodes de vingt (20) minutes chronométrées. Avant le début de chaque match, il y aura un échauffement de cinq (5) minutes. À la fin de l'échauffement, chaque équipe doit avoir onze (11) joueurs admissibles prêts à jouer. **LE NON-RESPECT DE CETTE RÈGLE ENTRAÎNERA LA PERTE DU MATCH PAR FORFAIT** (0-2) (article 7, paragraphe 9 des règles de la CARHA).

6. Une équipe gagnante doit être déclarée à l'issue de chaque match. Si les équipes sont à égalité à la fin du temps réglementaire, une période de prolongation de cinq (5) minutes chronométrées à verdict instantané sera jouée.
   - La prolongation se jouera à quatre (4) contre quatre (4).
   - Si les équipes sont à égalité à la fin de la période de prolongation, le match sera décidé par des tirs de barrage (voir les règles de la CARHA s'appliquant aux tirs de barrage).

7. Un joueur ne peut marquer que trois buts dans le temps réglementaire. Si un quatrième but est marqué par ce joueur, il sera refusé et la remise en jeu se fera au point de remise en jeu le plus proche dans la zone neutre.

8. La règle des trois buts ci-dessus ne s'applique qu'au temps réglementaire. Un joueur qui a marqué trois buts en temps réglementaire peut marquer en prolongation ou en fusillade (tirs de barrage).

9. Les masques des gardiens de but doivent être conformes aux règlements de la CARHA (voir l'article 7, paragraphe 15 concernant l'avertissement aux participants qui choisissent de jouer avec des masques de gardien de type « œil de chat »).

10. Exception faite de la catégorie d'âge 55 ans et plus, tous les gardiens de but peuvent avoir cinq ans de moins que la catégorie d'âge dans laquelle ils pourraient normalement jouer. Aucun gardien de but ne peut être âgé de moins de 55 ans. Les entraîneurs et les capitaines d'équipe ne peuvent être âgés de moins de 55 ans et DOIVENT être inscrits en tant que participants.

11. Les arbitres doivent signaler toutes les punitions d'inconduite et de match au directeur de jeu du comité organisateur à la fin du match en question. Le joueur, l'entraîneur ou le directeur d'équipe coupable d'inconduite sera suspendu de tous les matchs suivants jusqu'à ce que le cas soit examiné et traité par le comité de

discipline. Tout joueur recevant une punition majeure pour bagarre ou une punition de match peut être automatiquement disqualifié pour le reste du tournoi.

12. Tout joueur qui reçoit une combinaison de trois punitions (mineures ou majeures) sera expulsé du match (punition de match). Selon les circonstances, il pourrait éventuellement disputer le prochain match, à la discrétion du comité de discipline.

ADDENDA

1. Le comité organisateur tiendra une rencontre obligatoire avec les directeurs d'équipe et les entraîneurs, en présence du directeur technique, préférablement le soir avant le début de la compétition.

2. Le comité organisateur doit s'assurer qu'aucune équipe ne joue deux matchs par jour pour deux jours consécutifs.

PICKLEBALL

Tous les participants doivent être âgés d'au moins 55 ans au 31 décembre de l'année des Jeux.

CATÉGORIES D'ÂGE / ÉPREUVES :

ÂGE	ÉPREUVES	NOMBRE DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE
55+	**Récréatif jusqu'à 3.0** **Hommes (double)** **Femmes (double)** **Mixte (double)**	 **4** **4** **8**
65+	**Récréatif jusqu'à 3.0** **Hommes (double)** **Femmes (double)** **Mixte (double)**	 **4** **4** **8**
55+	**Compétitif 3.5** **Hommes (double)** **Femmes (double)** **Mixte (double)**	 **4** **4** **8**
65+	**Compétitif 4.0** **Hommes (double)** **Femmes (double)** **Mixte (double)**	 **4** **4** **8**
55+	**Compétitif 4.0** **Hommes (double)** **Femmes (double)** **Mixte (double)**	 **4** **4** **8**

NOMBRE TOTAL DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE / TERRITOIRE = 96*

*Ce total correspond à deux équipes féminines, 2 équipes masculines et 4 équipes mixtes par catégorie d'âge et par niveau.

REMARQUES : Les équipes de double masculin et de double féminin peuvent former des équipes de double mixte, ou les équipes de double mixte peuvent s'inscrire distinctement.

Si deux joueurs de différentes catégories d'âge forment une équipe de double, c'est l'âge du joueur le plus jeune qui sera pris en compte pour déterminer la catégorie d'âge dans laquelle l'équipe concourra.

Si deux joueurs ne sont pas de même niveau, c'est le joueur du niveau inférieur qui doit jouer dans la catégorie de niveau supérieur.

RÈGLEMENTS

Les règles de Pickleball Canada, établies par la Fédération internationale de pickleball, s'appliquent.

NIVEAUX DE COMPÉTENCE*

Récréatif	*(jusqu'à 3.0)*
Compétitif 3.5	(*entre 3.25 et 3.75)*
Compétitif 4.0+	*(4.0 ou plus)*

* Si le niveau de compétence d'un participant n'a pas été évalué, un guide d'auto-évaluation peut être consulté ici : https://pickleballcanada.org/fr/classements/auto-evaluation-des-niveaux-de-competence/

SCRABBLE

Tous les participants doivent être âgés d'au moins 55 ans au 31 décembre de l'année des Jeux.

CATÉGORIES D'ÂGE / ÉPREUVES :

ÂGE	ÉPREUVES	NOMBRE DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE
55+	**Catégorie A - 1100+ – Expert**	**3**
55+	**Catégorie B - de 700 à 1099 – Intermédiaire**	**3**
55+	**Catégorie C - de 0 à 699 points – Débutant**	**5**
NOMBRE TOTAL DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE = 11		

RÈGLEMENTS :

Les règles de la North American Scrabble Players Association s'appliquent.

1. Figurent dans la dernière édition de la *Official Tournament & Club Word List (OWL)* (liste de mots officielle aux fins des clubs et des tournois), publiée par Merriam-Webster Inc., TOUS les mots de 2 à 9 lettres acceptés ainsi que leurs inflexions. Figurent dans la *Long List* (liste longue) TOUS les mots de dix lettres ou plus acceptés qui ne sont pas inscrits dans la *OWL*. Les logiciels approuvés pouvant être utilisés pour trancher les différends sont répertoriés sur le site Web de la North American Scrabble Players Association.

2. Douze (12) parties d'une heure sont jouées.

3. À la fin d'une partie, si les deux joueurs ont le même pointage ajusté, ils sont déclarés à égalité et reçoivent chacun la moitié (½) des points prévus pour une victoire.

4. Pour chaque catégorie, la première place revient au joueur ayant cumulé le plus grand nombre de victoires et le plus grand écart avec ses adversaires.

5. Si plusieurs joueurs ont gagné un même nombre de parties, celui ayant cumulé le plus grand écart de points sera déclaré vainqueur.

6. Les six premières parties sont jouées « à la ronde ».

7. La dernière partie (12e) est un affrontement entre les deux meneurs.

8. Si la validité d'un mot est remise en question, il incombe aux arbitres de décider si le mot est acceptable ou inacceptable.

9. Si une division compte un nombre impair de joueurs, l'un d'eux se voit accorder une exemption : il a droit aux points d'une victoire et son écart total est majoré de 50 points.

10. Le coordonnateur de l'événement a le dernier mot.

BALLE DONNÉE

Tous les participants doivent être âgés d'au moins 55 ans au 31 décembre de l'année des Jeux.

CATÉGORIES D'ÂGE / ÉPREUVES :

ÂGE	ÉPREUVES	NOMBRE DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE
55 +	**Équipes mixtes**	**4 équipes de 10 min/16 max**
65+	**Équipes mixtes**	**4 équipes de 10 min/16 max**
NOMBRE TOTAL DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE = 128 (max)		
Remarque 1 : Chaque équipe doit compter au moins dix (10) joueurs et au plus seize (16) joueurs. Une équipe ***doit*** compter au moins trois (3) hommes et trois (3) femmes, et deux (2) joueurs de chaque sexe doivent en tout temps jouer sur le terrain.		
Remarque 2 : Si une équipe compte un entraîneur et/ou un capitaine *qui ne jouent pas*, ces personnes ***ne sont pas incluses*** dans la formation de 16 joueurs, mais elles **doivent** s'inscrire en tant que participants.		
Remarque 3 : Pour inciter les femmes à jouer, elles peuvent s'inscrire dans l'une ou l'autre des catégories d'âge. Les hommes, par contre, doivent jouer dans leur catégorie d'âge.		
Remarque 4 : Pour assurer la sécurité des joueurs, nous recommandons fortement le port d'un casque en tout temps, bien qu'il ne soit pas obligatoire.		

Les règlements nationaux de balle donnée s'appliquent, exception faite des modifications ci-après.

Les règlements suivants ont préséance sur les autres :

1. Une double base doit être utilisée au premier but.

2. Le coureur doit respecter la ligne de non-retour à la ligne de 3^{e} but (afin de réduire le risque de collision au marbre). Il faut placer une petite plaque à la ligne située derrière le marbre; le joueur courant vers le marbre à partir du 3^{e} but doit toucher cette plaque pour être considéré comme sauf.

3. Le marbre doit être en caoutchouc ou fait d'un autre matériau approprié et mesurer 2 pieds (61 cm) sur 3 pieds (91 cm).

4. On recommande vivement aux participants de se soumettre à un examen médical dans les deux mois précédant les Jeux.

5. Les crampons de métal sont interdits.

6. Les équipes ne sont pas obligées de porter un uniforme, mais les joueurs doivent arborer un numéro.

7. Si une partie est à égalité après sept manches, la partie se poursuit jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déclaré selon le règlement international de bris d'égalité.

8. L'arbitre vérifiera les bâtons avant le début de la partie. Tous les bâtons doivent être conformes à ceux répertoriés comme légaux sur slo-pitch.com (SPN) et/ou softball.ca (Softball Canada). Les fabricants de bâtons autorisés doivent apposer la marque de conformité de la USSSA sur le bâton. La balle utilisée doit être conforme aux règles énoncées dans slo-pitch.com (SPN).
9. Le receveur et les autres joueurs défensifs ne peuvent pas toucher les joueurs offensifs entre la ligne de non-retour et la ligne de sécurité ou la petite plaque.

10. Si le coureur touche le tapis des prises, il est automatiquement retiré.

11. Il est obligatoire d'utiliser une double base au premier but. Le coureur doit toucher l'extérieur de la base double (la partie orange) au premier but. S'il n'y a personne au premier but, le joueur de premier but doit laisser la partie intérieure de la double base (partie blanche) au coureur, que le coureur se dirige vers le deuxième but ou non.

12. Si un coureur quitte un but après que la balle a franchi le marbre ou que la balle a touché le sol, et que la balle lancée ne touche pas le bâton, le coureur n'est PAS retiré.

13. Lorsqu'une équipe marque cinq points, la manche est terminée, sauf lors de la dernière manche et des manches supplémentaires, qui sont des manches ouvertes.

14. Si, lors d'un lancer réglementaire, la balle touche une partie du tapis des prises avant de toucher le sol, il y aura prise, peu importe la direction que prend la balle.

15. Pour constituer une prise, une balle doit être lancée à une hauteur minimale de 6 pieds (1,83 m) et à une hauteur maximale de 12 pieds (3,66 m).

16. Les buts doivent être à distance de 65 pieds (19,81 m) les uns des autres.

17. Le lanceur peut lancer à une distance de 50 (15,24 m) à 60 pieds (18,29 m) du marbre.

18. Les glissades sont autorisées sur tous les buts, sauf le marbre.

19. Au cours d'une partie, un joueur peut être retiré de la formation, puis réintégré une seule fois.

20. Un coureur de courtoisie peut être utilisé une fois par manche. Tout joueur figurant sur la carte d'alignement (qui est présentée à l'arbitre du marbre et à l'équipe adverse avant le début du match) peut être utilisé. Une femme pour une femme ; un homme pour un homme. Il ne s'agit pas d'une substitution. Sur approbation des deux gérants, il est possible d'avoir recours à des coureurs de courtoisie à partir du marbre.

21. Chaque équipe doit avoir dix (10) joueurs admissibles prêts à jouer. AUTREMENT, L'ÉQUIPE EN QUESTION DOIT DÉCLARER FORFAIT. Les entraîneurs et les capitaines ne peuvent être âgés de moins de 55 ans et **DOIVENT** être des participants inscrits.

22. Pour toutes les catégories d'âge, les équipes peuvent ajouter à leur formation un frappeur supplémentaire, joueur qui pourra prendre la place d'un autre un nombre illimité de fois.

23. Si un lanceur donne un but sur balles, intentionnellement ou non, à un frappeur (homme) qui est suivi d'une frappeuse, le frappeur homme se voit accorder les premier et deuxième buts et la frappeuse doit se présenter au bâton.

24. Il est interdit de glisser vers un but, sauf pour y revenir (en quel cas il est également possible de plonger).

25. Il est interdit de faire un amorti.

26. Il est préférable d'avoir recours à des arbitres accrédités.

ÉLIMINATOIRES

27. Un tournoi à la ronde est recommandé, mais le format à privilégier variera selon le nombre d'équipes dans chaque catégorie d'âge.

28. Si deux équipes sont à égalité au terme du tournoi à la ronde, l'équipe qui remportera la partie entre les deux équipes *ex aequo* sera déclarée gagnante.

29. En cas d'égalité entre trois équipes ou plus, les éléments suivants seront considérés pour briser l'égalité :

    a) équipe qui a battu les autres équipes dans le tournoi à la ronde;
    b) total des points (pour et contre) cumulés dans le tournoi à la ronde.

30. Les médaillés seront déterminés en fonction du classement au terme du tournoi à la ronde et les situations d'égalité seront brisées de la façon décrite ci-dessus.

REMARQUE :

Le comité organisateur tiendra une rencontre obligatoire avec capitaines et les entraîneurs, en présence du directeur technique, préférablement le soir avant le début de la compétition. Aucune modification des règles ne sera apportée lors de cette réunion, sauf pour des raisons de sécurité telles que l'état du terrain ou les conditions météorologiques.

NATATION

Tous les participants doivent être âgés d'au moins 55 ans au 31 décembre de l'année des Jeux.

CATÉGORIES D'ÂGE / ÉPREUVES :

ÂGE	ÉPREUVES	NOMBRE DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE
55+	**Femmes**	**3**
55+	**Hommes**	**3**
60+	**Femmes**	**3**
60+	**Hommes**	**3**
65+	**Femmes**	**3**
65+	**Hommes**	**3**
70+	**Femmes**	**3**
70+	**Hommes**	**3**
75+	**Femmes**	**3**
75+	**Hommes**	**3**
80+	**Femmes**	**3**
80+	**Hommes**	**3**
85+	**Femmes**	**Illimité**
85+	**Hommes**	**Illimité**
NOMBRE TOTAL DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE = 36+		

Les participants peuvent participer à un maximum de quatre (4) épreuves, PLUS le relais ludique.

50 m style libre	100 m style libre
50 m dos	100 m dos
50 m brasse	100 m brasse
50 m papillon	100 m quatre nages individuel

Relais LUDIQUE 4 x 50 m (féminin)
Relais LUDIQUE 4 x 50 m (masculin)
REMARQUES : Aucune médaille n'est décernée à l'issue de ce relais.
- Les équipes de relais seront déterminées sur place.
- Une équipe peut être formée de participants provenant de n'importe quel territoire ou province.

RÈGLEMENTS

Les règlements de Maîtres Nageurs Canada s'appliquent.

1. Les mouvements de nage permis sont ainsi définis :

    - Style libre – Mouvements à la discrétion du nageur.

    - Brasse – Mouvement ressemblant à la brasse (les bras doivent être envoyés simultanément vers l'avant, dans l'eau ou au-dessus de l'eau).

    - Dos – Mouvement réalisé alors que le nageur se trouve sur le dos.

    - Papillon – Mouvement où les deux bras sont simultanément propulsés hors de l'eau alors que les jambes ondulent. À la lumière de la révision récente des règlements des Maîtres Nageurs, les changements suivants doivent être apportés :

        - MSW 8 papillon

        - MSW 8.1 À partir du début de la première traction de bras après le départ et après chaque virage, le corps doit rester allongé sur la poitrine. Sous l'eau, le mouvement de jambes sur le côté est autorisé. Il n'est pas permis de se tourner sur le dos à aucun moment, sauf au virage après avoir touché le mur où il est permis de virer de n'importe quelle façon pourvu que le corps soit sur le ventre en quittant le mur.

        - MSW 8.2 Les deux bras devront être amenés simultanément vers l'avant au-dessus de l'eau et ramenés vers l'arrière sous l'eau de manière simultanée tout au long de la course, sujet à MSW 8.5.

        - MSW 8.3 Tous les mouvements des pieds vers le haut et vers le bas doivent être simultanés. Les jambes ou les pieds ne doivent pas être nécessairement au même niveau, mais ils ne doivent pas alterner les uns avec les autres. Un mouvement de jambe de brasse est autorisé pour le papillon. Un seul coup de pied de brasse est permis par mouvement de traction des bras à l'exception d'un seul coup de pied de brasse qui est autorisé avant le virage et l'arrivée sans mouvement de traction des bras. Après le départ et après chaque virage, un seul coup de pied de brasse est permis avant la première traction des bras.

        - MSW 8.4 À chaque virage et à l'arrivée de la course, le contact doit se faire avec les deux mains séparées et simultanément, soit au niveau de l'eau, soit au-dessus, soit au-dessous.

- MSW 8.5 Au départ et aux virages, un nageur est autorisé à faire un ou plusieurs mouvements de jambes et une traction de bras sous l'eau, ce qui doit lui permettre d'atteindre la surface. Il doit être permis au nageur d'être complètement immergé sur une distance de 15 mètres au plus après le départ et chaque virage. À ce moment-là, la tête doit avoir coupé la surface de l'eau. Le nageur doit rester à la surface de l'eau jusqu'au virage suivant ou jusqu'à l'arrivée.

2. Les nageurs doivent toucher le mur de la piscine avant d'effectuer un virage. Pour les épreuves de papillon et de brasse, les deux mains doivent toucher le mur de la piscine.

3. Les départs peuvent se faire à partir d'un bloc, à partir du bord de la piscine ou dans l'eau (le nageur doit tenir le bord de la piscine avant de se donner une poussée contre le mur).

4. Faux départ – Tout nageur commettant un faux départ lors d'une troisième tentative de départ, ou toute tentative subséquente, sera disqualifié, qu'il soit à blâmer ou non pour les faux départs précédents.

5. 100 m quatre nages individuelles – Le nageur doit utiliser quatre (4) mouvements différents, dans cet ordre : papillon, dos, brasse et style libre. Des chronomètres et des cartons spéciaux de l'Association canadienne d'articles de sport seront distribués pour faciliter le suivi de l'épreuve.

6. Les participants doivent être chronométrés au dixième (1/10) de seconde. S'il y a encore égalité, les deux participants sont déclarés gagnants.

7. Tous les nageurs doivent être en possession de leur carte d'identité à la piscine, et la remettre aux chronométreurs avant la course.

8. L'épreuve sera divisée en deux (2) séances de quatre (4) heures, tenues sur deux jours.

NAGE PRÉDICTION

55 ans et +	**FEMMES**	**3**
55 ans et +	**HOMMES**	**3**

NOMBRE DE PARTICIPANTS :

Les nageurs peuvent s'inscrire à deux (2) épreuves de nage prédiction : 100 m chaque jour pendant deux (2) jours (total de 200 m), ou 200 m chaque jour pendant deux (2) jours (total de 400 m), mais ne peuvent pas participer aux épreuves chronométrées.

NAGE PRÉDICTION

- Les nageurs doivent fournir des prédictions de leur temps chaque jour, une demi-heure avant l'épreuve. L'écart total au terme des deux journées déterminera les vainqueurs. Par exemple, si un nageur dépasse son temps prédit de 6 secondes la première journée et qu'il nage 3 secondes plus vite que sa prédiction la deuxième journée, l'écart total serait de (9) secondes.

- Les nageurs ne peuvent pas utiliser une montre ou recevoir d'autres renseignements extérieurs sur leur vitesse. En cas d'égalité, le nageur ayant le temps le plus rapide sera déclaré vainqueur.

- On recommande vivement aux participants de se soumettre à un examen médical dans les deux mois précédant les Jeux.

TENNIS

Tous les participants doivent être âgés d'au moins 55 ans au 31 décembre de l'année des Jeux.

CATÉGORIES D'ÂGE / ÉPREUVES :

ÂGE	ÉPREUVES	NOMBRE DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE
55+	Double masculin	4
55+	Double féminin	4
55+	Double mixte	4
60+	Double masculin	4
60+	Double féminin	4
60+	Double mixte	4
65+	Double masculin	4
65+	Double féminin	4
65+	Double mixte	4
70+	Double masculin	4
70+	Double féminin	4
70+	Double mixte	4
75+	Double masculin	4
75+	Double féminin	4
75+	Double mixte	4
NOMBRE TOTAL DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE = 60		

REMARQUES : Les joueurs de double masculin et de double féminin peuvent former des équipes de double mixte, ou les équipes de double mixte peuvent s'inscrire distinctement.
Si deux joueurs de différentes catégories d'âge forment une équipe de double, c'est l'âge du joueur le plus jeune de l'équipe qui sera pris en compte pour déterminer la catégorie d'âge dans laquelle l'équipe concourra.

RÈGLEMENTS

Les règles de Tennis Canada s'appliquent.

1. Un format de tournoi à la ronde sera utilisé. Selon le nombre de provinces ou de territoires inscrits, on procédera à un tournoi à la ronde simple sans éliminations ou à un tournoi à la ronde avec éliminations entre les deux meilleures équipes de chaque groupe. Si le tournoi doit être écourté en raison des conditions météorologiques ou pour toute autre raison, un format de type meilleur des trois manches, « sans avantage » est recommandé. Si trois manches sont nécessaires, la troisième manche sera le jeu décisif du match (10 points).

2. Des matchs de trois manches seront disputés. Les joueurs ayant gagné deux des trois manches remporteront le match.

3. Jeu décisif : Si les deux équipes ont remporté six matchs chacune et que la manche est à égalité, un jeu de bris d'égalité doit avoir lieu. Le pointage pour ce jeu sera conventionnel et linéaire, de type 0-1, 2, 3, et ainsi de suite. La première équipe à gagner 7 points remporte le jeu et la manche, à condition de détenir 2 points d'avance sur l'équipe adverse. Le jeu décisif se poursuit jusqu'à ce qu'une équipe atteigne l'avance de 2 points pour remporter le jeu et la manche. Pendant ce jeu, les équipes doivent changer de côté après chaque 6 points.

ATHLÉTISME

Tous les participants doivent être âgés d'au moins 55 ans au 31 décembre de l'année des Jeux.

CATÉGORIES D'ÂGE / ÉPREUVES :

ÂGE	ÉPREUVES	NOMBRE DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE
55+	**Femmes**	**6**
55+	**Hommes**	**6**
60+	**Femmes**	**6**
60+	**Hommes**	**6**
65+	**Femmes**	**6**
65+	**Hommes**	**6**
70+	**Femmes**	**6**
70+	**Hommes**	**6**
75+	**Femmes**	**6**
75+	**Hommes**	**6**
80+	**Femmes**	**6**
80+	**Hommes**	**6**
85+	**Femmes**	**Illimité**
85+	**Hommes**	**Illimité**
NOMBRE TOTAL DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE = 72+		

REMARQUES : Les participants peuvent s'inscrire à un maximum de quatre (4) épreuves EN PLUS du relais LUDIQUE. Cependant, il ne peut y avoir plus de deux (2) participants par épreuve, par catégorie d'âge et par province / territoire.

Épreuves sur piste :
50 m
100 m
200 m
400 m
800 m
1 500 m
3 000 m
Relais LUDIQUE
Relais LUDIQUE

Épreuves de pelouse :
Lancer du disque
Lancer du javelot
Saut en longueur
Lancer du poids
Triple saut

4 x 100 m (féminin)
4 x 100 m (masculin)

REMARQUES : Aucune médaille n'est décernée à l'issue de ce relais.
- Les équipes de relais seront déterminées sur place.
- Une équipe peut être formée de participants provenant de n'importe quel territoire ou province.

POIDS DES ENGINS :

Disque :	Hommes : 55+ ~ 1,5 kg Femmes : 55+ ~ 1,0 kg	Hommes : 60+ ~ 1,0 kg Femmes : 75+ ~ 0,75 kg
Javelot :	Hommes : 55+ ~ 700 g Hommes : 70+ et 75+ ~ 500 g Femmes : 55+ ~ 500 g	Hommes : 60+ et 65+ ~ 600 g Hommes : 80+ ~ 400 g Femmes : 75+ ~ 400 g
Poids :	Hommes : 55+ ~ 6 kg Hommes : 70+ et 75+ ~ 4 kg Femmes : 55+ ~ 3 kg	Hommes : 60+ et 65+ ~ 5 kg Hommes : 80+ ~ 3 kg Femmes : 75+ ~ 2 kg

RÈGLEMENTS :

1. **Les règlements généraux de World Athletics s'appliquent.**

2. S'il n'y a pas suffisamment de participants d'une province ou d'un territoire pour remplir le quota des épreuves sur piste susmentionné, mais que des participants souhaitent prendre part uniquement aux épreuves de pelouse, cela est autorisé à condition que le nombre total des membres de l'équipe de la province ou du territoire n'excède pas le nombre maximal de participants par province ou territoire, indiqué ci-dessus.

3. S'il manque un coureur à l'équipe d'une province ou d'un territoire pour le relais, cette équipe peut recruter un coureur d'une autre province ou d'un autre territoire. Cependant, chaque province ou territoire a le premier choix en ce qui concerne ses quatre coureurs.

4. Le comité organisateur peut accorder un maximum de six (6) lancers par épreuve de pelouse.

   L'officiel de l'épreuve a le pouvoir discrétionnaire de modifier le nombre de lancers du disque, du poids et du javelot en fonction du nombre de participants et du temps réservé à l'épreuve.

5. Les participants doivent être chronométrés au dixième (1/10) de seconde. S'il y a encore égalité, les deux participants sont déclarés gagnants.

6. Un coureur qui fait un faux départ recevra un avertissement, puis sera disqualifié en cas de deuxième faux départ.

7. On recommande vivement aux participants de se soumettre à un examen médical dans les deux mois précédant les Jeux.

Marche prédiction :

ÂGE	ÉPREUVES	NOMBRE DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE
55 ans et +	**Femmes**	**6**
55 ans et +	**Hommes**	**6**
NOMBRE TOTAL DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE = 12		

Les participants peuvent s'inscrire à deux (2) épreuves : 400 m de marche chaque jour pendant deux (2) jours (total de 800 m) et 1 000 m de marche chaque jour pendant deux (2) jours (total de 2000 m). Les participants seront autorisés à connaître leur temps après la première marche pour le 400 m et la première marche pour le 1 000 m. La différence totale combinée la plus basse pour chacune des deux marches de 400 m et de 1 000 m déterminera le gagnant. Par exemple, si un marcheur dépasse son temps prédit de 6 secondes lors de sa première marche de 400 m, et qu'il est en dessous de son temps prédit de 3 secondes lors de sa deuxième marche, la différence de temps totale combinée pour ce marcheur est de 9 secondes.

Des lignes de départ décalées sont requises pour la marche prédiction de 400 m. S'il y a plus de huit (8) participants, une deuxième marche doit être organisée.

Les participants ne peuvent pas participer aux épreuves chronométrées, mais peuvent au besoin participer au relais dans leur catégorie (féminin ou masculin). Ils peuvent également participer à deux (2) épreuves de pelouse, mais seulement s'il y a des places disponibles dans leur catégorie d'âge.

Les participants de l'épreuve de marche prédiction peuvent utiliser des aides à la marche (cannes, bâtons nordiques, fauteuils roulants, etc.).

PLANIFICATION DE L'HORAIRE :

1. Pour éviter que tous les sprints aient lieu le même jour et que toutes les courses de moyenne et longue distance aient lieu le même jour, on recommande aux organisateurs la programmation suivante : le 100 m et le 1 500 m le matin du premier jour, et le 400 m l'après-midi; puis le 200 m et le 3 000 m tôt le matin du deuxième jour, et le 800 m l'après-midi.

2. Les épreuves de pelouse peuvent ensuite être programmées en fonction de l'horaire de ces courses.

DISCIPLINES FACULTATIVES

BADMINTON

Tous les participants doivent être âgés d'au moins 55 ans au 31 décembre de l'année des Jeux.

CATÉGORIES D'ÂGE / ÉPREUVES :

ÂGE	ÉPREUVES	NOMBRE DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE
55+	**Double masculin**	**4**
55+	**Double féminin**	**4**
55+	**Double mixte**	**4**
60+	**Double masculin**	**4**
60+	**Double féminin**	**4**
60+	**Double mixte**	**4**
65+	**Double masculin**	**4**
65+	**Double féminin**	**4**
65+	**Double mixte**	**4**
70+	**Double masculin**	**4**
70+	**Double féminin**	**4**
70+	**Double mixte**	**4**
75+	**Double masculin**	**4**
75+	**Double féminin**	**4**
75+	**Double mixte**	**4**
NOMBRE TOTAL DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE = 60		

Remarque : Une équipe de double mixte peut être formée de joueurs de double masculin et de joueuses de double féminin, ou constituer une équipe de double mixte distincte. Si deux joueurs de différentes catégories d'âge forment une équipe de double, c'est l'âge du joueur le plus jeune de l'équipe qui sera pris en compte pour déterminer la catégorie d'âge dans laquelle l'équipe concourra.

RÈGLEMENTS

Les règlements de la Fédération internationale de badminton s'appliquent.

Un format de tournoi à la ronde est utilisé, mais ce format doit être adapté en fonction du nombre d'inscriptions. C'est le commissaire qui décide du format utiliser avant le début des matchs.

Les joueurs ayant gagné deux de trois matchs remportent la victoire.

La première équipe qui marque 21 points remporte le match.

Des volants en plumes sont utilisés.

BOCCE

Tous les participants doivent être âgés d'au moins 55 ans au 31 décembre de l'année des Jeux.

CATÉGORIES D'ÂGE / ÉPREUVES :

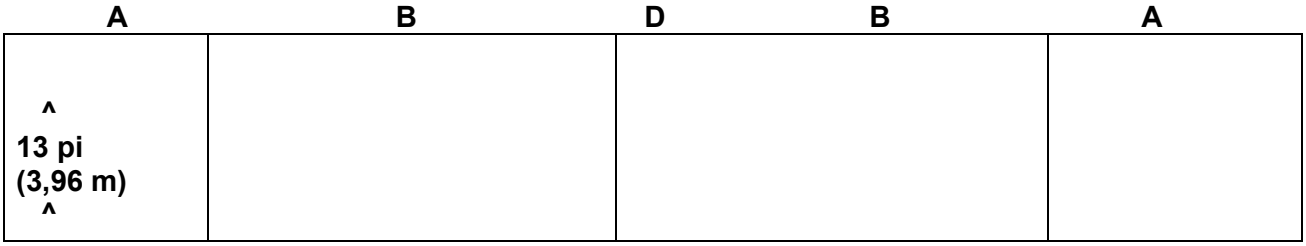
ÂGE	ÉPREUVES	NOMBRE DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE
55+	**Équipes libres**	**8**
70+	**Équipes libres**	**8**
NOMBRE TOTAL DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE = 16		

RÈGLEMENTS

- Les règlements modifiés pour le jeu sur gazon s'appliquent.
- Le bocce est similaire au boulingrin sur gazon et sur tapis. L'objectif consiste à placer les boules le plus près possible du pallino (le cochonnet).
- Le bocce se joue sur un terrain gazonné, sur une allée de 80 pieds (24,38 m) de longueur sur 13 pieds (3,96 m) de largeur.
- L'organisateur décide si les équipes sont formées de quatre ou de deux joueurs.
- BOCCE À QUATRE JOUEURS – Chaque équipe est composée de quatre joueurs. Le premier et le deuxième joueur des deux équipes lancent chacun deux boules à partir d'une extrémité du terrain pour jouer une mène. À la prochaine mène, les troisièmes joueurs et les capitaines lancent chacun deux boules de l'autre extrémité du terrain, ce qui met fin à une autre mène. Le jeu continue d'alterner de cette façon jusqu'à la fin de la partie.
- BOCCE À DEUX JOUEURS – Chaque équipe est composée de deux joueurs. Le premier joueur et le capitaine des deux équipes lancent chacun deux boules à partir de la même extrémité du terrain dans une mène.
- Après la première mène, l'équipe qui a gagné le plus de points à la mène précédente lance le pallino et la première boule.

1. TERRAIN

Le bocce se joue sur une surface gazonnée. Le sol doit être de niveau et ferme et l'herbe doit être coupée court. Pour de meilleurs résultats, le terrain devrait être délimité à la chaux.



A--10 pi (3,05 m) --B-------30 pi (9,14 m)- -- --D---30 pi (9,14 m)- -B--10 pi (3,05 m) -- A

La ligne A correspond à la longueur totale du terrain. Cela comprend une zone de lancer de 10 pi (3,05 m) à chaque extrémité. La zone de jeu est délimitée par les deux lignes B.

2. RÈGLEMENTS

a) Les joueurs ne sont pas autorisés à franchir la ligne B avant que toutes les boules n'aient été lancées. L'arbitre est la seule personne autorisée à l'extrémité où se trouve le pallino.

b) La plus petite boule (pallino) doit traverser la ligne médiane D.

c) Un tirage à pile ou face détermine l'équipe qui lance en premier. L'équipe qui gagne à pile ou face décide si elle lance en premier ou en dernier. L'équipe qui lance en premier choisit la couleur des boules.

d) L'équipe qui a le pallino a UNE chance de le lancer au-delà de la ligne médiane D dans l'aire du jeu. Si elle ne réussit pas, l'équipe adverse lance le pallino et l'équipe qui a lancé le pallino en premier lance la première boule. Si le joueur de la deuxième équipe ne parvient pas non plus à placer le pallino dans l'aire de jeu, l'arbitre place alors le pallino au centre, à mi-chemin entre les lignes B et D à l'autre extrémité. L'équipe qui a lancé le pallino en premier lance ensuite la première boule.

3. MATCHS ET ÉQUIPES

b) Le but du jeu est de placer sa boule le plus près possible du pallino.

c) La boule peut soit être roulée (*raffa*) ou lancée (*volo*). La boule peut uniquement être lâchée par-dessous.

d) Boule la plus près : Le premier joueur de l'équipe A roule ou lance le pallino, puis roule ou lance une boule. C'est ensuite le tour du premier joueur de l'équipe adverse (équipe B). Il doit placer sa boule plus près du pallino que la boule de l'équipe A. S'il échoue après ses deux boules, c'est ensuite le tour de l'autre joueur de l'équipe B. Si l'équipe B ne parvient pas à placer une boule plus près du pallino que l'équipe A, alors les autres membres de l'équipe A lancent leurs boules. Si un joueur de l'équipe B réussit à placer sa boule plus près du pallino que les boules de l'équipe A, l'équipe A reprend le jeu. Le jeu alterne entre les équipes en fonction des boules qui sont le plus près du pallino.

e) Chaque équipe a un capitaine : ce joueur a le droit de s'adresser à l'arbitre au sujet du jeu et de lui demander de vérifier la position d'une boule.

f) Chaque joueur dispose d'une minute pour lancer une boule.

g) Chaque équipe a droit à une pause de deux minutes par partie. Cela est possible seulement lorsque c'est au tour d'un joueur de l'équipe qui demande une pause.

g) La substitution de joueurs ne peut avoir lieu qu'entre les parties.

4. POINTAGE

a) Une partie à deux ou à quatre joueurs est composé de dix mènes (ou manches). Le pointage total détermine l'équipe gagnante. L'équipe qui obtient 15 points avant la fin de 10 mènes remporte la partie.

b) En équipe de quatre, c'est le deuxième ou le troisième joueur qui détermine le pointage à la fin d'une mène, selon si la boule est à son extrémité respective du terrain.

c) Chaque boule plus près du pallino que les boules de l'équipe adverse compte pour un point.

5. TENTATIVE DE MARQUER UN POINT

d) Pour marquer un point, il faut lancer sa boule le plus près possible du pallino. Si le pied du joueur touche à la ligne B, sa boule est immédiatement retirée.

e) Il est interdit de lancer une autre boule tant que la boule précédente ne s'est pas immobilisée.

c) Lorsque deux boules de couleur différente sont à distance égale du pallino à la fin d'une mène, celle-ci est annulée.

6. LANCER DE LA BOULE

a) Pendant le jeu, les joueurs ne peuvent pas dépasser la ligne de lancement (B) tant que les deux équipes n'ont pas fini de jouer.

b) Un joueur ne peut pas franchir la ligne B s'il n'a pas lancé toutes ses boules.

c) Si une boule ou le pallino sort du terrain pendant le jeu régulier, la boule ou le pallino n'est plus valide.

d) Toutes les boules sont valides dès qu'elles sont lancées de l'autre côté de la ligne B la plus près. Il n'y a pas de ligne de jeu.

e) Au début d'une mène, si le pallino se retrouve à moins d'un pied (30,5 cm) des bandes latérales ou du bout du terrain, l'arbitre place le pallino au centre du terrain (on recommande à l'organisateur de marquer cet emplacement à chaque extrémité du terrain avant le début de la compétition).

f) Si un joueur lance une boule alors que ce n'est pas son tour, l'équipe non fautive peut choisir de laisser la boule à sa place et de l'accepter, ou, après avoir repositionné les balles déplacées, demander à l'équipe fautive de reprendre le jeu dans le bon ordre.

7. DÉFINITIONS :

PUNTO .....point

AT PUNTO.....tentative de marquer un point

RAFFA.......rouler (type de lancer)

VOLO.....lancer

PALLINO.....petite boule, ou cochonnet

BOCCIA.....boule de grande taille

BOCCE.....pluriel de boccia

8. AUTRES COMMENTAIRES :

a) Si le pallino est lancé en dehors du terrain, une pénalité de deux points est imposée à l'équipe fautive. Ces deux points sont attribués à l'équipe adverse et on considère que la mène a été jouée.

b) Les troisièmes joueurs sont responsables de déterminer le pointage à la fin de chaque mène. Il est interdit de toucher aux boules avant que les troisièmes joueurs s'entendent sur le pointage. Si les troisièmes joueurs ne s'entendent pas sur le pointage, la décision revient à l'arbitre.

9. FORMAT DU TOURNOI

Un tournoi à la ronde complet sera joué lors des Jeux du Canada 55+.

Une victoire comptera pour deux (2) points.

Une égalité comptera pour un (1) point.

Une perte comptera pour zéro (0) point.

10. CLASSEMENT FINAL ET ÉGALITÉS

Le classement final est calculé selon le nombre total de points de jeu, de victoires et d'égalité. S'il y a égalité pour le total des points de jeu, l'équipe qui a remporté le plus de victoires passe devant l'autre équipe. Si les équipes sont toujours à égalité, l'équipe ayant remporté la partie disputée dans le cadre du tournoi à la ronde entre les équipes *ex æquo* passe devant l'autre équipe. Si l'égalité n'est toujours pas brisée, l'équipe qui a globalement accumulé le plus grand écart de points est déclarée gagnante.

BOULINGRIN SUR TAPIS

Tous les participants doivent être âgés d'au moins 55 ans au 31 décembre de l'année des Jeux.

CATÉGORIES D'ÂGE / ÉPREUVES

ÂGE	ÉPREUVES	NOMBRE DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE
55+	Équipe libre de 4 personnes	2 équipes
70+	Équipe libre de 4 personnes	2 équipes
NOMBRE TOTAL DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE = 16		

INFORMATIONS GÉNÉRALES

1. Les équipes sont composées de quatre joueurs (quadrette), sans égard au sexe des joueurs (homme ou femme).

2. Les joueurs doivent utiliser des boules d'intérieur asymétriques ayant un diamètre de 4 pouces (10 cm).

3. L'allée en tapis doit mesurer 30 pieds (9,14 m) sur 6 pieds (1,8 m).

4. Le classement d'un tournoi est fondé sur le nombre de victoires, de parties nulles et de défaites. Une victoire donne 2 points, une partie nulle, 1 point et une défaite, 0 point.

5. La finale d'un tournoi national prend la forme d'un tournoi à la ronde. Si deux équipes sont à égalité au terme du tournoi à la ronde, quatre manches (aussi appelées « mènes ») supplémentaires (ou plus si nécessaire) sont jouées jusqu'au bris d'égalité. S'il y a triple égalité, le nombre total de points marqués contre chacune des équipes est divisé par le nombre total de points marqués par chacune de ces équipes.

6. Des boules bougées par inadvertance avant que leur distance ne soit mesurée sont replacées. Il incombe au troisième joueur de mesurer la distance des boules. Les boules « mortes » (aussi appelées boules nulles) doivent être retirées du jeu. La mesure des distances doit être supervisée par un officiel.

7. Si un joueur lance une boule de l'équipe adverse par mégarde, il doit remplacer la boule lancée, lorsqu'elle s'est immobilisée, par l'une des siennes.

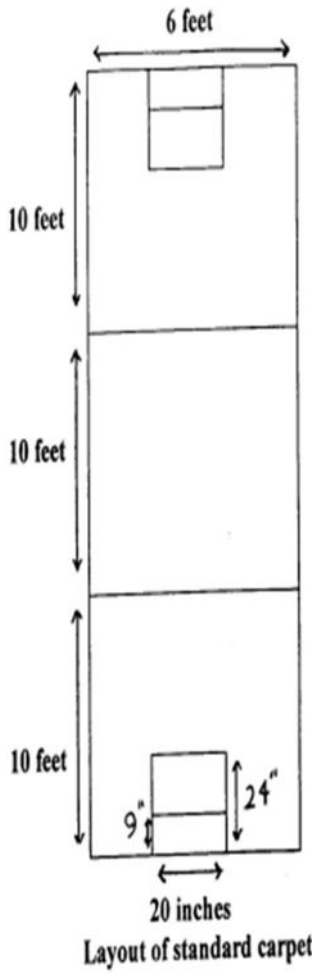
8. Des pénalités sont imposées si une boule pousse le cochonnet hors de l'allée. Les points sont ajoutés à la marque de l'équipe adverse et la manche est considérée comme ayant été jouée, sauf s'il s'agit de la huitième manche, auquel cas il faut reprendre la manche. Les pénalités sont décrites ci-après.

Règles modifiées pour les personnes en situation de handicap

Par personne en situation de handicap, on entend une personne qui, en raison d'un accident ou d'une maladie, est incapable de lancer ses boules debout. Cette personne peut lancer ses boules dans la position de son choix, y compris en position assise dans un fauteuil roulant, sur une chaise ordinaire ou sur un tabouret. Elle peut même déposer un ou deux genoux au sol.

ÉQUIPEMENT

Le diagramme ci-contre illustre l'allée en tapis et les rectangles de lancer, qui doivent mesurer 24 pouces sur 20 pouces sur 9 pouces (61 cm x 50,8 cm x 23 cm). Pour protéger le tapis lors du lancer des boules, un petit matelas doit être déposé sur la partie inférieure du rectangle se trouvant à l'extrémité d'où sont lancées les boules. Le petit matelas peut dépasser la surface en tapis. Des lignes blanches parallèles sont dessinées perpendiculairement au terrain, à une distance de 10 pieds (3 m) de chacune des extrémités. Les joueurs doivent porter des pantoufles ou des souliers à semelle molle sans talons. L'équipement doit être fourni par le comité organisateur.



Layout of standard carpet

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie comprend huit (8) manches. Si les deux équipes ont marqué le même nombre de points au terme de la partie, il y a égalité. S'il faut proclamer un vainqueur, une manche supplémentaire est jouée, et les équipes tirent à pile ou face pour déterminer l'équipe qui jouera en premier. Si, au cours d'une manche supplémentaire, le cochonnet est poussé à l'extérieur du tapis, une pénalité est imposée et la manche n'est pas rejouée. Le contrôle de l'allée est cédé à l'équipe adverse dès que la boule lancée s'immobilise.

JOUEURS

Dans une partie en quadrette, chaque joueur lance deux boules. Les deux premiers joueurs lancent en premier, à tour de rôle, puis, selon la même logique, c'est au tour des deuxièmes joueurs, des troisièmes joueurs et des capitaines.

Les équipes font un tirage à pile ou face. L'équipe gagnante choisit sa couleur de boules et décide soit de lancer le cochonnet et la première boule elle-même ou de laisser l'équipe adverse commencer. Lors de chaque manche subséquente, c'est l'équipe qui a gagné la dernière manche où des points ont été marqués qui commence. Les points de pénalité n'entrent pas dans la détermination de l'équipe gagnante d'une manche. Si une manche termine *ex æquo* (aucun point marqué), est réputée être « nulle » ou donne lieu à une pénalité, l'équipe qui avait commencé joue de nouveau en premier.

Il revient au capitaine de contrôler les joueurs de son équipe et de trancher en cas de remise en question des points, sauf s'il s'agit d'un désaccord quant aux distances (qui sont mesurées par le troisième joueur).

Si le différend ne peut être réglé, c'est l'arbitre qui tranche. Dans une partie à quadrette, le troisième joueur prend les mesures et le deuxième joueur tient le pointage. Le capitaine dirige l'équipe, sauf lorsqu'il lance ses boules, en quel cas le troisième joueur assume ce rôle.

EMPLACEMENT DES JOUEURS

Les personnes qui dirigent l'équipe se tiennent à l'extrémité où se trouve le cochonnet. Tous les joueurs, à l'exception des capitaines, doivent demeurer à l'extrémité d'où sont lancées les boules, jusqu'à ce que ce soit au tour des capitaines de lancer leurs boules, auquel moment les joueurs changent d'extrémité.

Tous les joueurs, à l'exception de ceux qui contrôlent le jeu, doivent se tenir ou s'asseoir à l'extérieur de l'allée à l'extrémité d'où sont lancées les boules, ou à l'extérieur de l'allée à l'extrémité où se trouve le cochonnet si les joueurs ont changé d'extrémité. Même après avoir changé d'extrémité, les capitaines doivent se tenir à l'extérieur de l'allée à l'extrémité d'où sont lancées les boules. Le joueur qui contrôle le jeu de l'équipe en possession de l'allée peut se tenir à l'extérieur de l'allée à l'extrémité où se trouve le cochonnet ou sur l'un ou l'autre des côtés de l'allée s'il demeure à moins de 15 pieds (1,5 m) de la fin du tapis à l'extrémité où se trouve le cochonnet. Le joueur qui contrôle le jeu de l'équipe qui n'a pas possession de l'allée doit se tenir à l'extérieur de l'allée à l'extrémité où se trouve le cochonnet.

LANCER DU COCHONNET

Si, après avoir été lancé, le cochonnet sort de l'allée, à l'une ou l'autre des extrémités ou à l'un ou l'autre des côtés, ou qu'aucune partie du cochonnet ne touche la ligne située à 20 pieds (6,1 m) de l'extrémité d'où sont lancées les boules, le cochonnet est remis à l'équipe adverse, qui doit le lancer. Si les deux premiers joueurs ont tenté de lancer le cochonnet sans succès, ce dernier est placé au centre du tapis à environ 24 pieds (7,3 m) de l'extrémité d'où sont lancées les boules. Même si c'est l'équipe adverse qui lance le cochonnet, cela ne change pas l'ordre dans lequel les équipes lancent leurs boules. Si, après avoir été lancé, le cochonnet s'immobilise sur le tapis entre la ligne située à 20 pieds (6,1 m) de l'extrémité d'où sont lancées les boules et le devant du rectangle à l'extrémité où se trouve le cochonnet, ce dernier est déposé au

centre du tapis au point opposé à son point d'immobilisation. Si, après avoir été lancé, le cochonnet s'immobilise à un point qui est plus loin de l'extrémité d'où sont lancées les boules que la ligne avant du rectangle de l'extrémité où se trouve le cochonnet, il est déposé au centre avant de ce rectangle. Si, à quelque moment que ce soit, le cochonnet est déplacé par une boule et qu'il s'immobilise à moins de 15 pieds (4,6 m) de l'extrémité d'où sont lancées les boules, la manche est réputée « nulle » et doit être rejouée.

LANCER DES BOULES

Au moment de lancer une boule, les joueurs doivent avoir au moins une partie de leur pied à l'intérieur de la partie inférieure du rectangle. Aucune partie du pied ne peut toucher le tapis, ou se trouver au-dessus du tapis, à l'exception de la partie inférieure du rectangle. Autrement dit, toute partie d'un pied qui n'est pas dans le rectangle doit être à l'extérieur du tapis. Lorsqu'un joueur s'apprête à lancer une boule, la main qu'il utilise pour lancer doit se trouver dans les limites du rectangle de lancer. Il n'est pas nécessaire que la boule entre en contact avec le tapis avant de dépasser le rectangle de lancer. Elle doit passer complètement au-dessus de la ligne avant du rectangle de lancer. Il est permis de lancer une boule de façon à contrecarrer sa trajectoire naturelle, mais pas de la lancer disque par-dessus disque. Une boule qui s'immobilise à moins de 10 pieds (3 m) de l'extrémité d'où sont lancées les boules, ou à l'extérieur de l'allée, est considérée comme « morte » et retirée. Si un joueur lance une boule de l'équipe adverse par inadvertance, il remplace la boule immobilisée par l'une des siennes.

LANCER DU COCHONNET

Le lancer du cochonnet est régi par les mêmes règlements que le lancer d'une boule en ce qui a trait à la partie inférieure du rectangle et au rectangle de lancer. Si un joueur contrevient à ces règlements, le lancer du cochonnet est considéré comme invalide.

COCHONNET EN JEU

Si un cochonnet en jeu est obstrué ou déplacé par un objet ou une personne neutre ou par un arbitre, un adversaire ou un membre de l'équipe adverse, il doit être relancé par le même joueur. S'il est obstrué ou déplacé par un membre de l'équipe du lanceur, il est relancé par le premier joueur de l'équipe adverse.

MOUVEMENT DU COCHONNET

Si un cochonnet dévie de sa trajectoire pendant qu'il est en mouvement en raison d'un jeu ou qu'il est déplacé alors qu'il est immobilisé sur le tapis par l'action d'un des joueurs, le capitaine de l'équipe adverse le replace, décide de le laisser au même endroit et de poursuivre la manche, ou déclare que la manche est « nulle ».

LANCER INADÉQUAT D'UNE BOULE

Si un joueur ne respecte pas les dispositions précédentes lorsqu'il lance une boule, l'arbitre peut, après avoir donné un avertissement, demander l'immobilisation de la boule et la déclarer « morte ». Si la boule s'immobilise sans avoir dérangé quoi que ce soit sur la surface de jeu, la boule est également déclarée « morte ». Si la boule a dérangé des éléments sur la surface de jeu, l'équipe adverse peut décider de replacer les éléments, de laisser les éléments tels quels ou de déclarer la manche « nulle ».

MOUVEMENT DES BOULES

Si une boule en mouvement ou immobilisée est dérangée ou déplacée par l'un des joueurs, les options ci-après s'offrent au capitaine de l'équipe adverse :

1. Replacer les boules aussi près que possible de leur position initiale
2. Laisser les boules telles quelles
3. Déclarer que la boule est « morte »
4. Déclarer que la manche est « nulle »

Si une boule est dérangée par une personne ou un objet neutre pendant sa trajectoire initiale, mais qu'aucun autre élément de la surface de jeu n'a été dérangé, elle est rejouée. Par contre, si un ou des éléments de la surface de jeu ont été dérangés, les deux capitaines conviennent du replacement des éléments sur la surface de jeu. S'ils n'arrivent pas à s'entendre, la manche est réputée « nulle ».

Si les éléments de la surface de jeu sont dérangés par un objet ou une personne neutre, les deux capitaines conviennent du replacement des éléments sur la surface. S'ils n'arrivent pas à s'entendre, la manche est réputée « nulle ».

Si une boule ou le cochonnet est déplacé par inadvertance pendant la mesure des distances, le mesureur de l'équipe adverse replace l'élément. Si l'arbitre déplace la boule, c'est à lui de la replacer.

MESURE DES DISTANCES

Lorsque toutes les boules ont été jouées et qu'elles se sont immobilisées, les points sont déterminés par les mesureurs. S'il faut mesurer les distances entre les boules et le cochonnet, il incombe à l'un des deux mesureurs de le faire. Si le mesureur de l'autre équipe remet en question les mesures, il peut les reprendre. Si les mesureurs n'arrivent pas à s'entendre, ils doivent solliciter l'avis de l'arbitre, qui rend une décision sans appel. Un point est accordé pour chaque boule qui est plus proche du cochonnet que la boule la plus proche de l'équipe adverse. Si la boule de l'équipe adverse la plus près du cochonnet est à distance égale, il y a égalité et aucun point n'est marqué, mais la manche compte tout de même.

PÉNALITÉS IMPOSÉES SI UN JOUEUR POUSSE LE COCHONNET À L'EXTÉRIEUR DE L'ALLÉE

Premier joueur ..... 1 point
Deuxième joueur ..... 2 points
Troisième joueur .....3 points
Capitaine.....4 points

Les points sont ajoutés au pointage de l'équipe adverse et la manche compte.

Exception : La dernière manche est rejouée si le cochonnet est frappé et dévie à l'extérieur de la surface de jeu. Des pénalités sont alors imposées.

REMARQUE : Dans tous les cas, l'équipe qui a lancé en premier au cours d'une manche pendant laquelle des pénalités sont imposées lance à nouveau en premier lors de la prochaine manche.

DÉFINITIONS

Boule en jeu ou cochonnet en jeu : une boule ou le cochonnet à compter du moment où il est relâché jusqu'à son immobilisation.

Manche (ou mène) : période pendant laquelle le cochonnet et les boules des deux équipes sont lancés dans la même direction.

Éléments sur la surface de jeu : le cochonnet et les boules lancées (qui ne sont pas « mortes »), dans la position où ils se sont immobilisés sur la surface de jeu.

Déplacé (en parlant du cochonnet ou d'une boule) : dérangé d'une façon qui n'est pas permise aux termes des règlements.

CONDITIONS DE MESURE

La mesure des distances se fera en fonction du point le plus près de chaque objet. Il est interdit de commencer à mesurer avant que toutes les boules se soient immobilisées. Si l'une ou l'autre des équipes le souhaite, on fera écouler trente secondes après l'immobilisation de la dernière boule d'une manche avant de compter les points.

Si une boule dont il faut calculer la distance se trouve par-dessus une autre boule, ce qui empêche la prise de mesures, il faut marquer son emplacement le plus facilement possible, puis retirer l'autre boule.

Les mêmes dispositions s'appliquent s'il y a plus de deux boules dans la même situation ou si, au cours de la prise des mesures, une seule boule risque de tomber ou autrement de changer de position.

Si une boule instable bouge et change de position sans intervention externe avant que sa distance ne soit mesurée, on mesure la distance à cette nouvelle position.

Aucune boule ne peut être retirée avant que le mesureur de l'équipe adverse n'ait d'abord approuvé son retrait.

Rien aux présentes n'oblige le dernier joueur à lancer sa dernière boule au cours d'une manche. Par contre, le joueur doit aviser le capitaine de l'équipe adverse de son choix de ne pas lancer sa boule avant que ne soit commencé le calcul des points pour la manche. Cette décision est irrévocable.

IRRÉGULARITÉS

Si un joueur lance une boule avant que ce ne soit son tour, le capitaine de l'équipe adverse peut arrêter la boule dans sa trajectoire; le joueur relance alors la boule à son tour. Par contre, si la boule lancée frappe le cochonnet ou une autre boule, le capitaine de l'équipe adverse peut décider, après l'immobilisation de la boule en question, de poursuivre la manche telle quelle ou de déclarer la manche « nulle ».

Si le résultat d'une manche est accepté, ou que les éléments de la surface de jeu ont été touchés pendant le calcul des points, un joueur qui renonce à lancer une boule ou qui a oublié de le faire perd son droit de la jouer.

Un joueur qui a oublié de jouer une boule à son tour perd le droit de jouer cette boule si un joueur de chacune des équipes lance une boule avant que l'erreur ne soit découverte.

Si, avant que l'erreur ne soit découverte, une boule est lancée dans le mauvais ordre et que les éléments sur la surface de jeu n'ont pas été dérangés, l'équipe adverse peut lancer deux boules de suite pour rétablir le bon ordre. Si un ou des éléments de la surface de jeu ont été dérangés, le capitaine de l'équipe adverse peut décider de poursuivre la manche après l'immobilisation de la boule en question, ou de déclarer la manche « nulle ».

Si une boule lancée dans le mauvais ordre frappe le cochonnet et le fait dévier hors de l'allée, la manche est déclarée « morte » et des pénalités sont imposées selon les dispositions mentionnées plus haut.

Il est strictement interdit aux joueurs et aux spectateurs de nuire de quelconque façon que ce soit à un joueur qui s'apprête à lancer une boule.

CYCLISME

Tous les participants doivent être âgés d'au moins 55 ans au 31 décembre de l'année des Jeux.

CATÉGORIES D'ÂGE / ÉPREUVES :

ÂGE	ÉPREUVES	NOMBRE DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE
55+	Récréatif – Hommes et femmes	4 (2 femmes, 2 hommes)
60+	Récréatif – Hommes et femmes	4 (2 femmes, 2 hommes)
65+	Récréatif – Hommes et femmes	4 (2 femmes, 2 hommes)
70+	Récréatif – Hommes et femmes	4 (2 femmes, 2 hommes)
75+	Récréatif – Hommes et femmes	4 (2 femmes, 2 hommes)
80+	Récréatif – Hommes et femmes	4 (2 femmes, 2 hommes)
55+	Compétitif – Hommes et femmes	4 (2 femmes, 2 hommes)
60+	Compétitif – Hommes et femmes	4 (2 femmes, 2 hommes)
65+	Compétitif – Hommes et femmes	4 (2 femmes, 2 hommes)
70+	Compétitif – Hommes et femmes	4 (2 femmes, 2 hommes)
75+	Compétitif – Hommes et femmes	4 (2 femmes, 2 hommes)
80+	Compétitif – Hommes et femmes	4 (2 femmes, 2 hommes)
NOMBRE TOTAL DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE = 48		

Les règles de Canadian Companion Cycle s'appliquent.

Cyclisme récréatif :

1. Épreuve chronométrée – 10 km – tous les groupes d'âge.
2. Course sur route – 20 km – tous les groupes d'âge. EXCEPTION : 15 km pour les femmes de 70 ans et plus.
3. Les cyclistes peuvent s'inscrire à une épreuve récréative ou aux deux épreuves récréatives, mais ne peuvent pas participer également aux épreuves compétitives.

Cyclisme compétitif :

1. Épreuve chronométrée – 20 km – tous les groupes d'âge
2. Course sur route – 40 km – tous les groupes d'âge. EXCEPTION : 15 km pour les femmes de 70 ans et plus.
3. Les cyclistes de compétition peuvent s'inscrire à une épreuve compétitive ou aux deux épreuves compétitives, mais ne peuvent pas prendre part également aux épreuves récréatives.

REMARQUES :
Tous les cyclistes doivent porter un casque.
Toutes les épreuves chronométrées doivent commencer à intervalle d'une minute.
Toutes les épreuves de cyclisme doivent se dérouler sur une piste en boucle ou sur une piste droite aller-retour.

FERS

Tous les participants doivent être âgés d'au moins 55 ans au 31 décembre de l'année des Jeux.

CATÉGORIES D'ÂGE / ÉPREUVES :

ÂGE	ÉPREUVES	NOMBRE DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE
55+	Femmes (simple) (A - 50 % et plus)	3
55+	Femmes (simple) (B - 35 % à 49,9 %)	3
55+	Femmes (simple) (C - 20 % à 34,9 %)	3
55+	Femmes (simple) (D - 0 % à 19,9 %)	3
55+	Hommes (simple) (A - 50 % et plus)	3
55+	Hommes (simple) (B - 35 % à 49,9 %)	3
55+	Hommes (simple) (C - 20 % à 34,9 %)	3
55+	Hommes (simple) (D - 0 % à 19,9 %)	3
65+	Femmes (simple) (A - 50 % et plus)	3
65+	Femmes (simple) (B - 35 % à 49,9 %)	3
65+	Femmes (simple) (C - 20 % à 34,9 %)	3
65+	Femmes (simple) (D - 0 % à 19,9 %)	3
65+	Hommes (simple) (A - 50 % et plus)	3
65+	Hommes (simple) (B - 35 % à 49,9 %)	3
65+	Hommes (simple) (C - 20 % à 34,9 %)	3
65+	Hommes (simple) (D - 0 % à 19,9 %)	3
NOMBRE TOTAL DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE = 48		

Pour les femmes, la ligne de tir est à distance de 30 pieds (9,14 m).
Les hommes de 65 ans et plus ont la possibilité de lancer à partir de 30 pieds (9,14 m) ou de 40 pieds (12,19 m).

RÈGLEMENTS

Les règles de la Horseshoe Canada Association s'appliquent.

1. Une partie se compose de 40 jetés de fers. Le pourcentage de *ringers* (ou d'encerclements) doit être consigné pour chaque partie et remis au marqueur officiel après chaque partie.

2. Tous les joueurs doivent indiquer leur pourcentage d'encerclement certifié sur leur formulaire d'inscription.

3. Si ce pourcentage figure au classement de la Horseshoe Pitchers' Association, c'est ce pourcentage qui doit être utilisé.

4. Si un participant ne connaît pas son pourcentage d'encerclement, il doit lancer 50 fers sur place, avant le début des Jeux, afin de calculer ce pourcentage.

5. Avant le premier match de la compétition, les hommes de 65 ans et plus doivent confirmer la distance à partir de laquelle ils lanceront les fers, et cette distance doit rester la même pour toutes les parties.

6. Un format de tournoi à la ronde est utilisé, avec un match ou plus contre chaque province, en fonction du nombre d'inscriptions.

7. Toutes les règles de bris d'égalité s'appliquent aux classements A, B et C ainsi qu'aux épreuves de 30 et 40 pieds (9,14 et 12,19 m).

BOULINGRIN

Tous les participants doivent être âgés d'au moins 55 ans au 31 décembre de l'année des Jeux.

CATÉGORIES D'ÂGE / ÉPREUVES :

ÂGE	ÉPREUVES	NOMBRE DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE
55+	**Double masculin**	**2**
55+	**Double féminin**	**2**
55+	**Double mixte**	**2**
70+	**Double masculin**	**2**
70+	**Double féminin**	**2**
70+	**Double mixte**	**2**
NOMBRE TOTAL DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE = 12		
REMARQUE : Une équipe de double mixte peut être formée de joueurs de double masculin et de joueuses de double féminin, ou constituer une équipe de double mixte distincte. Si deux joueurs de différentes catégories d'âge forment une équipe de double, c'est l'âge du joueur le plus jeune de l'équipe qui sera pris en compte pour déterminer la catégorie d'âge dans laquelle l'équipe concourra.		

RÈGLEMENTS

1. Les règles de **Canada Boulingrin** s'appliquent.

2. Un format de tournoi à la ronde sera utilisé. Les équipes seront classées par ordre en fonction du total des points de match gagnés.

3. Une partie se composera de 12 mènes pour les deux catégories d'âge.

4. La règle du repositionnement unique s'appliquera en cas de mène nulle. Le cochonnet sera repositionné sur la ligne centrale, à 2 mètres du fossé, et le jeu reprendra.

5. Une victoire vaut trois (3) points, un match nul vaut un (1) point, et une défaite vaut zéro (0) point.

6. Si deux équipes ou plus sont à égalité après avoir calculé le total des points de match gagnés pendant le tournoi à la ronde, il faut :
    a. comparer le nombre total de points de match gagnés lors de matchs disputés entre les équipes ex æquo;
    b. s'il y a toujours égalité, comparer le différentiel de tirs (tirs pour moins tirs contre) des matchs en tête-à-tête;
    c. s'il y a toujours égalité, comparer le différentiel de tirs de tous les autres matchs disputés par les équipes en question.

7. Au début du tournoi, chaque équipe peut jouer une mène d'essai.

8. Les joueurs doivent être vêtus de blanc traditionnel ou de crème, ou de la couleur de leur province ou de leur territoire.

TENNIS DE TABLE

Tous les participants doivent être âgés d'au moins 55 ans au 31 décembre de l'année des Jeux.

CATÉGORIES D'ÂGE / ÉPREUVES :

ÂGE	ÉPREUVES	NOMBRE DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE
55+	**Femmes**	**4**
55+	**Hommes**	**4**
65+	**Femmes**	**4**
65+	**Hommes**	**4**
75+	**Femmes**	**4**
75+	**Hommes**	**4**
REMARQUE : Les femmes et les hommes qui jouent en SIMPLE peuvent former des équipes d'hommes, de femmes ou mixtes en DOUBLE et/ou s'inscrire en simple si leur équipe provinciale ou territoriale n'a soumis aucune inscription distincte pour ces catégories. De même, les participants peuvent jouer en double sans jouer en simple.		
NOMBRE TOTAL DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE = 24		

RÈGLEMENTS

Les règlements de la Fédération internationale de tennis de table s'appliquent.

1. Pour remporter une manche, il faut être le premier joueur ou la première équipe à marquer 11 points, à moins que les deux joueurs ou les deux équipes n'aient marqué 10 points, en quel cas la manche sera remportée par le premier joueur ou la première équipe à marquer deux (2) points de plus que le total de points du joueur ou de l'équipe adverse.

2. Un match se dispute au meilleur des cinq manches, c'est-à-dire qu'il est remporté par le premier joueur ou la première équipe à remporter trois manches.

3. Pour faire un service, les joueurs doivent lancer la balle dans les airs et la frapper dans sa phase descendante; ils ne peuvent pas frapper la balle directement après l'avoir relâchée de la main ou des doigts.

4. Pendant un tournoi, les joueurs doivent utiliser des balles de catégorie « 3 étoiles ». Ils peuvent toutefois utiliser des balles de catégorie « 1 étoile » ou « 2 étoiles » pour s'échauffer. Les balles doivent mesurer 40 millimètres.

REMARQUE :
Les joueurs devraient ÉVITER de porter des vêtements blancs lorsqu'ils jouent avec des balles blanches et éviter les vêtements jaunes ou orange lorsqu'ils jouent avec des balles de ces couleurs. L'arbitre décidera des couleurs des balles à l'avance et en informera les joueurs.

DISCIPLINES BONUS

COURSES DE 5 KM ET 10 KM

Tous les participants doivent être âgés d'au moins 55 ans au 31 décembre de l'année des Jeux.

CATÉGORIES D'ÂGE / ÉPREUVES :

ÂGE	ÉPREUVES	NOMBRE DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE
55+	**Femmes et hommes (5 km)**	**Illimité**
55+	**Femmes et hommes (10 km)**	**Illimité**
65+	**Femmes et hommes (5 km)**	**Illimité**
65+	**Femmes et hommes (10 km)**	**Illimité**
NOMBRE TOTAL DE PARTICIPANTS PAR PROVINCE OU TERRITOIRE = Illimité		

RÈGLEMENTS

- Ces courses peuvent avoir lieu dans les rues de la ville hôte, dans un parc urbain ou sur une piste de course ordinaire pour faciliter la supervision des épreuves.
- Si les courses ont lieu dans les rues de la ville ou sur un sentier inégal dans un parc ou dans un site semblable, chaque kilomètre du parcours doit être indiqué.
- Les commissaires de terrain doivent être placés de manière à ce que tous les coureurs puissent établir un contact visuel avec au moins un commissaire en tout temps. On suggère que tous les commissaires soient munis d'un émetteur-récepteur portatif ou d'un téléphone cellulaire pour être en mesure de communiquer immédiatement avec le personnel des services d'urgence en cas de besoin.
- Des postes d'eau doivent être installés le long du parcours.
- On recommande vivement aux participants de se soumettre à un examen médical dans les deux mois précédant les Jeux.
- Les deux courses DOIVENT avoir lieu sur deux jours différents. La course de 10 km peut être annulée s'il n'y a pas assez de participants.

- Ces courses seront considérées comme des épreuves médaillées.

FORMULAIRES

Jeux du Canada 55+

FORMULAIRE DE CONTESTATION

Nom du demandeur : _____
(pour les épreuves en équipe, seul le capitaine doit remplir le formulaire)

Numéro de téléphone où le demandeur peut être joint : _____

Nom de l'opposant : _____
(ou capitaine de l'équipe)

Épreuve : _____

Date : _____ Heure : _____

Nom du juge/arbitre ou du responsable : _____

Explication de la contestation :

_____

_____

_____

_____
(utiliser le verso de cette feuille au besoin)

Signature du demandeur : _____

Pour être considéré comme valide, un formulaire de contestation doit être soumis au quartier général du comité organisateur au plus tard une heure après la fin de l'épreuve. Les membres du comité des contestations examineront la demande et prendront une décision DÉFINITIVE, qui sera communiquée au demandeur dans les 24 heures.

_____

À l'usage du bureau seulement :

Date de soumission : _____ Heure de soumission : _____

Reçu par : _____

Décision: _____

JEUX DU CANADA 55+
FORMULAIRE DE PROPOSITION DE MODIFICATION DES RÈGLES

Ce formulaire doit être envoyé à :

Conseil d'administration des Jeux du Canada 55+
À l'attention de : Ray Babineau
608, avenue Guy, Dieppe (Nouveau-Brunswick) E1A 4V7

Ou par courriel : nb@canada55plus.ca

Date limite : 28 février (année sans Jeux / année impaire)

Les règles sont révisées chaque année par l'Association canadienne des jeux pour les aînés (CSGA). Seuls les changements suggérés par écrit sur le formulaire ci-dessous seront considérés. N'hésitez pas à nous faire part de vos commentaires et suggestions.

PROVINCE/TERRITOIRE : _____ PERSONNE-RESSOURCE _____

ADRESSE : _____

NUMÉRO DE TÉLÉPHONE _____

COURRIEL _____

DISCIPLINE : _____

NUMÉRO DE PAGE : _____

NUMÉRO DE RÈGLEMENT : _____

MODIFICATION PROPOSÉE : (utiliser le verso du formulaire au besoin)

_____

_____

_____

_____

MOTIF DE LA MODIFICATION SUGGÉRÉE OU COMMENTAIRE :

_____

_____

_____

Ce formulaire peut être reproduit. Veuillez soumettre un formulaire par modification proposée.

DATE :_____ SIGNATURE :_____

JEUX DU CANADA 55+
EXIGENCES MINIMALES DES EMPLACEMENTS

Discipline	Configuration minimale requise	Nombre minimal de personnes à accueillir
Horaire des Jeux Centre d'accueil (quartier général)	Espace suffisant pour réunir tous les participants pendant toute la durée des Jeux. Doit comprendre des tableaux d'information pour les inscriptions, l'horaire et les résultats des épreuves, de l'information sur le transport, les divertissements et les excursions, et d'autres renseignements pertinents.	Centaines de personnes « Va et vient »
OBLIGATOIRE		
Jeu du 8	8 tables de 4 pi x 8 pi x 8 pi (1,22 m x 2,44 m), bien éclairées. Stationnements et places en quantité suffisante pour les spectateurs.	30
Quilles : Cinq-quilles, quilles-chandelles, petites quilles	Au moins 12 à 14 allées, éventuellement dans deux lieux différents. Stationnements et places en quantité suffisante pour les spectateurs.	110
Bridge : contrat, duplicate	Deux salles : une pour le bridge contrat et une pour le bridge duplicate, possiblement au même endroit. De 10 à 12 tables à cartes standard de 30 po x 30 po (76,2 cm x 76,2 cm); un bon éclairage est important; emplacement accessible aux fauteuils roulants. Stationnements et places en quantité suffisante pour les spectateurs.	40 20
Cribbage	12 à 15 tables à cartes standard de 30 po x 30 po (76,2 cm x 76,2 cm); un bon éclairage est important; emplacement accessible aux fauteuils roulants. Stationnements et places en quantité suffisante pour les spectateurs.	50
Dards	Espace pour 8 à 10 cibles. La distance du sol au centre de la cible doit être de 5 pi (1,52 m). La distance de la ligne de tir est de 7 pi et 9 1/4 po (2,37 m). Il doit y avoir au moins 10 pi (3 m) de distance entre le centre de chaque cible adjacente; un bon éclairage est important. Stationnements et places en quantité suffisante pour les spectateurs.	30

Palet américain	Espace pour 6 terrains standards de 6 pi (1,83 m) x 52 pi (15,85); l'aire de jeu aura une longueur de 39 pi (11,88 m) d'une ligne de fond à l'autre; les disques sont fournis. Stationnements et places en quantité suffisante pour les spectateurs.	36
Golf	Terrain de 18 trous disponible pendant deux jours; utilisation partagée de voiturettes pour l'ensemble des participants. Stationnement adéquat.	80
Curling sur glace	Espace pouvant accueillir 8 pistes de glace, éventuellement dans deux lieux différents. Un expert responsable du classement doit être présent sur place. (Éviter si possible les parties de curling après 18 h.) Stationnements et places en quantité suffisante pour les spectateurs.	140
Hockey sur glace	4 patinoires de hockey de taille réglementaire – une pour chaque catégorie d'âge. Stationnements et places en quantité suffisante pour les spectateurs.	400/300 (NB)
Pickleball	Minimum de 8 terrains, éventuellement dans deux lieux différents. Les dimensions d'un terrain sont identiques à celles d'un terrain de badminton double, soit 20 pi x 44 pi (6,1 m x 13,4 m). Le filet doit être accroché à 36 po (0,91 m) aux extrémités et à 34 po (0,86 m) au centre. Il doit y avoir une zone de non-volée de 7 pi (2,13 m) de largeur, un espace arrière d'au moins18 pi (5,49 m) et un espace latéral de 12 pi (3,66 m). Les terrains de jeu intérieurs sont préférables. Stationnements et places en quantité suffisante pour les spectateurs.	60
Scrabble	8 à 10 tables à cartes standard de 30 po x 30 po; un bon éclairage est important. Stationnements et places en quantité suffisante pour les spectateurs.	20
Balle donnée	Cinq ou six terrains clôturés avec champ intérieur gazonné si possible, d'un rayon 275 à 300 pi (83,82 x 91,44 m); buts espacés de 65 pi (19,81 m) et distance de lancer de 50 à 65 pi (15,24 à 19,81 m). Doit comprendre un vestiaire pour les arbitres, des salles de bain pour les hommes et les femmes, des tableaux de pointage et des bancs pour les joueurs. Stationnements et places en quantité suffisante pour les spectateurs.	150

Natation	Piscine intérieure de 25 mètres comportant au moins 6 couloirs, une extrémité peu profonde de 1,2 m; possibilité d'installer des blocs de départ. Au moins deux vestiaires avec douches, une salle des officiels, une chambre d'appel et un système de sonorisation. Stationnements et places en quantité suffisante pour les spectateurs.	50
Tennis	Au moins 6 à 8 terrains de 36 pi x 78 pi (10,97 m x 23,77 m); espace arrière d'au moins 18 pi (5,49 m) et espace latéral de 12 pi (3,66 m); surface de jeu en Plexipave ou l'équivalent à privilégier. Stationnements et places en quantité suffisante pour les spectateurs.	40
Athlétisme	Piste certifiée (idéalement caoutchoutée) de 400 mètres comportant 6 ou 8 couloirs, terrains approuvés de saut en longueur et de triple saut, espace sécurisé pour les épreuves de lancer : lancer du poids, lancer du disque et lancer du javelot, système de sonorisation, zone d'échauffement, salle des officiels. Stationnements et places en quantité suffisante pour les spectateurs.	70
FACULTATIVE		
Badminton	Gymnase(s) avec un minimum de 10 terrains de 20 pi x 44 pi (6,1 m x 13,4 m) chacun. Dégagement de 3 pi (91,4 cm) à 5 pi (152,4 cm) autour de chaque terrain. Les lignes sur le sol doivent être marquées en blanc ou jaune et d'une largeur de 40 mm. Plancher en bois dur avec trous standard pour installer les filets. Scène ou autre zone adjacente pour les officiels et table de classement de 10 pi x 10 pi (3 m x 3 m); plafond de 20 pi (6 m) à 30 pi (9,1 m) de hauteur. Plafond et murs de préférence de couleur verte; également acceptable en gris ou en bleu. Les fenêtres extérieures doivent être recouvertes; les lumières ne doivent pas être à moins de 20 pi au-dessus de la hauteur du terrain. La température du gymnase devrait être entre 60 et 65 degrés Fahrenheit (15,5 à 18,3 degrés Celsius). Stationnements et places en quantité suffisante pour les spectateurs.	40
Bocce	Espace pour au moins 4 terrains de taille réglementaire.	40
Boulingrin sur tapis	Espace pour 12 à 16 tapis de 60 pi x 6 pi. Il doit y avoir de la place pour marcher entre les tapis. La surface du plancher doit être de niveau. Le plancher peut être en béton ou en bois dur; une partie en linoléum est acceptable. Stationnements et places en quantité suffisante pour les spectateurs.	30

Cyclisme	Espace adéquat pour une aire de rassemblement et de départ pour les deux types d'épreuves : épreuves chronométrées – 10 et 40 km, course sur route – min 15 km / max 60 km sur une piste en boucle ou une piste droite « aller-retour ». Stationnements et places en quantité suffisante pour les spectateurs.	20
Fers	Au moins 6 fosses permettant une distance de tir de 30 pi (9,1 m) à 40 pi (12,2 m). Les fosses doivent être à l'extérieur et orientées nord-sud. Stationnements et places en quantité suffisante pour les spectateurs.	10
Boulingrin	Espace pour au moins 4 terrains de taille réglementaire. Vestiaire. Stationnements et places en quantité suffisante pour les spectateurs.	20
Tennis de table	Gymnase ou autre grande salle pouvant accueillir au moins 10 tables de taille réglementaire : 12 mètres de long, 6 mètres de large, 4 mètres de haut. L'éclairage doit être au moins 4 mètres au-dessus du sol et projeter une intensité lumineuse de 60 pieds-bougies sur l'aire de jeu. Un système de sonorisation est un atout. Stationnements et places en quantité suffisante pour les spectateurs.	20

Jeux canadien 55+
Nombre de participants par année

Discipline	*2012* **N.-É.**	*2014* ***Alb.***	*2016* ***Ont.***	***Moyenne sur 3 ans***	*2018* ***N.-B.***	*2020*	*2022* ***BC***	***Moyenne sur 6 ans***
Obligatoire :	(Est)	(Ouest)	(Centre)	***(12-16)***	(Est)	(Ouest)	(Centre)	**(10-22)**
Jeu du huit (billard)	17	33	30	***26***	32		47	**29**
Bridge contrat	36	36	24	***32***	Annulé	A	Annulé	**41 (4 ans)**
Cribbage	46	56	49	***50***	56	N	47	**48**
Dards	29	31	24	***28***	34	N	45	**30**
Bridge duplicate	16	40	22	***26***	30	U	23	**25**
Cinq-quilles		145	113	***120***	--	L	127	**117**
Quilles-chandelles	102				96	É		
Palet américain	38	34	26	***32***	45		26	**34**
Golf	78	149	86	***104***	93	D	165	**107**
Curling sur glace	140	14**2**	136	***139***	167	Û	162	**145**
Hockey sur glace (n^{bre} d'équipes)	292 (19)	387	440	***373***	596		686	**428**
- Féminin (2012)	26	57	?	***41***	111	À	217	**58**
Pickleball (2014)		72	62	***67***	118		249	**125 (4 ans)**
Scrabble	20	27	10	***19***	14	L	10	**16**
Balle donnée (n^{bre} d'équipes)	163 (12)	268	154	***201***	77	A	127	**167**
Natation	44	68	52	***54***	63		59	**58**
Tennis	38	69	45	***50***	47	C	84	**55**
Athlétisme	68	127	78	***91***	133	O	131	**103**
						V		
Facultatif :						I		
Badminton	41	44	31	***38***	39	D	33	**37**
Bocce (2012)	22	50		***36***	22			**31 (3)**
Boulingrin sur tapis		44	29	***36***			28	**33 (3)**
Cyclisme	12	41		***26***	38		44	**33 (4)**
Curling d'intérieur		32						**32 (1)**
Fers	9				18			**12 (4)**
Boulingrin			25		32			**33 (3)**
Curling avec tige								
Tennis de table	13		27					**21 (3)**
Jeu de rondelles (2008)	10							**10 (1)**
Whist		76			Annulé			**76 (1)**
Bonus :								
Course 5 km et 10 km	7	76	4 ?	***?***	82		76 / 37	**45 (5)**
Participants	**1275**	**1976**	**1473**	***1574***	**1861**		**2369**	**11671**
Non-participants	***274***	***349***	***283***	***302***	***405***		**400**	**324**
TOTAL	**1549**	**2325**	**1756**	**1876**	**2266**		**2552**	**1996**
Demo ((# de disciplines)							112 (3)	

- Mise à jour : Avril 2023
- NOTE sur 2014: La province hôte de l'Alberta avait une équipe complète = 730+

Jeux canadien 55+
Nombre de participants par année

Discipline	1996 Sask.	1998 Alb.	2002 Î.-P.-É.	*2004* Yukon	*2006* Man.	*2008* N.-B.	*2010* Ont.	*Moyenne sur 3 ans*
Obligatoire :								**(06 - 10)**
Jeu du huit (billard)				17	15	13	15	**14**
Bocce				13				
Bridge contrat				32	36	42	38	**38**
Cribbage				45	50	60	39	**49**
Dards				12	16	28	21	**21**
Bridge duplicate				30	26	32	24	**27**
Cinq-quilles				105	92			**108**
Quilles-chandelles						114	119	**108**
Palet américain					20	34	39	**31**
Golf				64	68	101	76	**81**
Curling sur glace				111	112	144	123	**126**
Hockey sur glace (n^{bre} d'équipes)				77	92	195	271	**233 (2)**
- Féminin								
Pickleball								
Scrabble				12	24	26	15	**21**
Balle donnée (n^{bre} d'équipes)				88	273	115	214	**200**
Natation				58	52	57	64	**47**
Tennis				26	41	52	48	**47**
Athlétisme				78	73	81	81	**78**
Whist				26	33			**33**
Facultatif :								
Badminton				19	17	39	36	**30**
Boulingrin sur tapis				31				
Cyclisme				23	12			**12**
Curling d'intérieur				20	24			
Fers				19	16	21	9	**15**
Curling avec tige								
Tennis de table				22	17		23	**20**
Jeu de rondelles						18		
Bonus :								
Course 5 km et 10 km								
Participants				***928***	***1112***	***1192***	***1290***	***1198***
Non-participants				**282**	**274**	**312**	**238**	**274**
TOTAL				**1210**	**1386**	**1504**	**1528**	**1427**