



FÉDÉRATION CANADIENNE DE BRIDGE

**RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX DE COMPÉTITION
POUR TOUS LES CHAMPIONNATS CANADIENS DE BRIDGE
(RÉVISION - OCTOBRE 2024)**

TABLE DES MATIÈRES

	PAGE
1. PRÉAMBULE	1
2. DÉFINITIONS.....	1
3. GÉNÉRAL	3
3.1. PARRAINAGE.....	3
3.2. SANCTION.....	3
3.3. QUESTIONS PROCÉDURALES ET JURIDIQUES.....	3
3.4. LANGUE OFFICIELLE	3
4. ADMISSIBILITÉ ET CONDITIONS DE PARTICIPATION.....	4
4.1. ADHÉSION À LA FCB	4
4.2. EXIGENCE DE CITOYENNETÉ / RÉSIDENCE	4
4.3. JOUEURS SUSPENDUS	4
4.4. QUALIFICATION DE CLUB.....	4
4.5. PRÉ-INSCRIPTION AUX ÉVÉNEMENTS DE CHAMPIONNATS PAR ÉQUIPES	4
4.6. CAPITAINE D'ÉQUIPE.....	5
4.7. COMPOSITION DE L'ÉQUIPE.....	5
4.8. EXIGENCE DU NOMBRE MINIMUM D'ÉTUIS À JOUER.....	5
4.9. CONFORMITÉ AUX EXIGENCES DE LA FÉDÉRATION MONDIALE DE BRIDGE.....	5
5. ÉCHÉANCES POUR LES CHAMPIONNATS CANADIENS	6
5.1. DATE LIMITE DE PRÉ-INSCRIPTION	6
5.2. DATE LIMITE DE MODIFICATION DES JOUEURS DE L'ÉQUIPE.....	6
5.3. DATE LIMITE POUR LES PRÉ-ALERTE.....	6
6. RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX	6
7. POLITIQUE SUR LES SYSTÈMES.....	7
7.1. CHARTES DE CONVENTION APPLICABLES	7
7.2. PRÉ-ALERTE.....	7
7.3. CARTE DE CONVENTIONS.....	7
7.4. DIVULGATION COMPLÈTE	8
7.5. ALERTES ET EXPLICATIONS.....	8
8. FORMAT DES CHAMPIONNATS PAR ÉQUIPES	8
8.1. CNTC-A	8
8.2. CMTC, CWTC AND CSTC	8
8.3. CNTC-B AND CNTC-C.....	9
8.4. DÉTERMINATION DES ADVERSAIRES LORS DES ÉLIMINATOIRES.....	9
9. FORMAT DES CHAMPIONNATS PAR PAIRES	10
9.1. COPC.....	10
9.2. CIPC	10
10. DURÉE DES MATCHS	10
11. DROITS DE SIÈGE	11
11.1. MATCHS DU TOURNOI À LA RONDE.....	11
11.2. MATCHS DES ÉLIMINATOIRES	11
12. SUBSTITUTS	11
12.1. ÉVÉNEMENTS EN ÉQUIPES	11
12.2. ÉVÉNEMENTS EN PAIRES	11
13. FORFAITS DANS LES ÉVÉNEMENTS PAR ÉQUIPES.....	11
14. CORRECTION DES RÉSULTATS	12
14.1. PÉRIODE DE CORRECTION DANS LES ÉVÉNEMENTS PAR PAIRES	12
14.2. PÉRIODE DE CORRECTION DANS LES ÉVÉNEMENTS PAR ÉQUIPES	12
14.3. PÉRIODE D'APPEL.....	12
15. PROCÉDURES DE BRIS D'ÉGALITÉ	13
15.1. MATCH ÉLIMINATOIRE.....	13
15.2. À LA FIN DU TOURNOI À LA RONDE	13
16. ADMISSIBILITÉ À REPRÉSENTER LE CANADA	13

1. PRÉAMBULE

Ces règlements généraux de compétition sont les règlements standards qui s'appliquent à tous les championnats nationaux organisés par la Fédération canadienne de bridge.

Les politiques de la FCB, qui peuvent être consultées sur le site de la FCB à <https://cbf.ca/fr/>, font partie des règlements de compétition de chaque championnat national de bridge du Canada.

La FCB publie également des Règlements complémentaires pour encadrer davantage chaque championnat national canadien de bridge.

En cas d'incompatibilité entre ces Règlements généraux de compétition et les règlements complémentaires, les règlements complémentaires prévaudront. Aussi, la version en anglais prévaut sur la version en français.

2. DÉFINITIONS

Les expressions utilisées dans les présents Règlements généraux de compétition et non définies ont leur signification ordinaire dans la terminologie du bridge duplicata (qui peut inclure des expressions définies dans les Lois du bridge duplicata 2017). En cas de doute ou de litige quant à cette signification, la décision du Comité des championnats sera finale et sans appel. Le singulier inclut le pluriel et vice-versa et la référence à un genre inclut l'autre.

Sauf si le contexte s'y oppose ou leur sens évident, les expressions suivantes sont utilisées dans les présents Règlements généraux de compétition, ont la signification suivante :

ACBL

signifie l'*American Contract Bridge League*.

Conseil d'administration

désigne le conseil d'administration de la FCC établi en vertu des statuts et des règlements de la FCB.

CCB ou Championnats canadiens de bridge

désigne tout événement ainsi désigné par la FCB de temps à autre et, si le contexte le permet, désigne également la totalité des événements de ce type prévus sur un site particulier.

FCB

désigne la Fédération canadienne de bridge, une organisation nationale de bridge, reconnue par la Fédération mondiale de bridge – FMB (WBF).

Comité des Championnats

désigne les comités respectifs constitués par le conseil d'administration de la FCB, soit de façon générale, soit dans le cadre d'un Championnat canadien de bridge.

Carte de Convention ou Carte

désigne la carte de convention autorisée par l'ACBL ou la FMB pour la divulgation des systèmes par les participants à un championnat de bridge.

CMTC

signifie le Championnat canadien des équipes mixtes.

CNTC-A

signifie le Championnat canadien par équipes, groupe A (aucune restriction de points de maître).

CNTC-B

désigne le Championnat canadien par équipes, groupe B (réservé aux joueurs ayant moins de 3 500 points de maître au cycle de points de maître de l'ACBL du mois de septembre précédent).

CNTC-C

signifie le Championnat canadien par équipes, groupe C (réservé aux joueurs ayant moins de 1 000 points de maître à partir du cycle de points de maître de l'ACBL du mois de septembre précédent).

CSTC

signifie le Championnat canadien des équipes seniors.

Championnat canadien par équipes ou CCE

désigne l'étape finale de l'un des championnats canadiens par équipes (CMTC, CNTC, CSTC, ou CWTC).

CWTC

signifie le Championnat canadien des équipes féminines.

COPC

signifie le Championnat canadien de paires Open.

CIPC

signifie le Championnat canadien de paires IMP.

DIC

désigne le directeur responsable ou le directeur en chef nommé par la Fédération canadienne de bridge.

Loi

désigne une loi contenue dans les Lois du bridge duplicata de 2017.

NBO

désigne un organisme national de bridge tel que défini par la FMB.

Zone de jeu

la zone définie par la CBF, qui peut comprendre le hall d'entrée à proximité immédiate des salles de jeu proprement dites, les toilettes attenantes aux salles de jeu qui sont destinées à l'usage des joueurs et toute autre salle/zone de repos à déterminer sur place.

Horaire de jeu

désigne l'horaire du déroulement d'un championnat canadien de bridge, tel qu'il figure dans les règlements complémentaires de la compétition ou tel qu'il est déterminé ultérieurement par la FCB.

Session

signifie

- un segment de jeu dans une épreuve par paires après lequel les scores sont calculés, ou
- un ou plusieurs segments de jeu dans un match éliminatoire tel que prescrit par l'horaire de jeu, or
- un ou plusieurs matchs de la phase de tournoi à la ronde d'une épreuve par équipes, conformément à l'horaire du jeu.

Règlements complémentaires de la compétition

désigne les règlements complémentaires émis de temps à autre par la FCB pour la réglementation ultérieure d'un championnat canadien de bridge.

Système

désigne l'ensemble des accords et des ententes qu'une paire a sur la signification d'une enchère ou d'un jeu, tels que ces expressions respectives sont définies dans les Lois du bridge duplicata 2017.

Directeur du tournoi ou DT

désigne un directeur de tournoi nommé par la Fédération canadienne de bridge.

FMB

désigne la Fédération mondiale de bridge, une fédération sportive internationale, reconnue par le Comité international olympique et constituée en Suisse.

Règlement des écrans de la FMB

désigne les règlements, émis par la FMB de temps à autre, qui régissent l'utilisation des écrans dans un championnat mondial de bridge.

Échelle VP de la FMB

désigne l'échelle de points de victoire de la FMB, utilisée lors des championnats du monde de la FMB.

3. GÉNÉRAL

3.1. PARRAINAGE

Les championnats canadiens de bridge sont organisés sous les auspices de la FCB, et tous les événements désignés comme étant des Championnats canadiens de bridge doivent être joués conformément aux Lois du bridge duplicata 2017. Les présents Règlements généraux de compétition, et tous les règlements complémentaires, complètent les Lois du bridge duplicata de 2017 au besoin.

Les championnats seront organisés sous le contrôle général d'un coordonnateur national nommé par le conseil d'administration et responsable devant lui.

3.2. SANCTION

L'ACBL est l'organisme de sanction des Championnats canadiens de bridge et attribue des points de maître de l'ACBL (Masterpoint®) aux participants conformément au plus récent manuel de l'ACBL sur l'attribution des points de maître.

3.3. QUESTIONS PROCÉDURALES ET JURIDIQUES

- i. La FCB organise un championnat canadien de bridge à un moment et un endroit précis. Toutefois, la FCB ne garantit pas à une équipe, une paire ou une personne participante qu'un championnat canadien de bridge particulier aura lieu comme prévu et n'accepte aucune responsabilité pour toute perte ou dépense si le tournoi n'avait pas lieu.
- ii. En participant à un championnat canadien, chaque joueur accepte de se conformer aux présents règlements généraux de compétition, aux règlements complémentaires de la compétition, aux politiques de la FCB, aux Lois du bridge duplicata 2017, aux règlements de l'organisme de sanction et aux règlements sur les écrans de la FMB.
- iii. La FCB, ou le Comité des championnats par sa délégation, se réserve le pouvoir de modifier ou de compléter ces règlements généraux, et/ou les règlements complémentaires, à tout moment après leur publication et avant le début des championnats. Après le début des championnats, ce n'est qu'à l'initiative du Directeur en charge que des modifications peuvent être proposées au Comité des championnats, qui décidera alors d'appliquer ou non ces modifications.
- iv. L'interprétation des présents Règlements généraux ou de tous Règlements complémentaires est une question à soumettre au Comité des championnats. Les décisions du Comité sont définitives.
- v. La FCB se réserve le droit d'annuler tout Championnat canadien par équipes s'il n'y a pas au moins 2 équipes qui s'y sont inscrites à la date limite de préinscription (voir 4.5.i et 5.1). En cas d'annulation d'un événement, les équipes déjà inscrites seront avisées de l'annulation de l'événement par courriel au plus tard **deux semaines** après la date limite de préinscription. **Les équipes inscrites auront alors le choix de recevoir un remboursement complet ou, sous réserve de satisfaire aux restrictions du championnat, de participer à l'un des autres championnats canadiens par équipes et de payer (ou de recevoir) toute différence dans les frais d'inscription.**
- vi. Si une équipe, une paire ou un joueur individuel est disqualifié d'une épreuve du championnat canadien, aucun remboursement des frais d'inscription, en partie ou en totalité, ne sera effectué.
- vii. Les questions procédurales et juridiques (autres que les cas qui seraient normalement entendus par un comité d'appel) relèvent de la responsabilité du Comité des championnats. Leurs décisions pendant le déroulement de l'événement sont exécutoires. Les questions de résidence, de santé ou d'autres circonstances extraordinaires peuvent être soumises au coordonnateur national de la FCB.
- viii. Un appel à n'importe quelle étape inférieure à la finale nationale sera traité de la même façon que tous les appels de club sont traités selon les règlements de l'ACBL.

3.4. LANGUE OFFICIELLE

L'anglais est la langue officielle des Championnats canadiens de bridge. Au cours d'un match, les joueurs ne peuvent converser qu'en anglais, à moins que les deux capitaines (dans les parties par équipes) ou les quatre joueurs à la table (dans les épreuves de paires) ne conviennent d'utiliser une autre langue commune, à leurs propres risques.

Les lois imprimées en anglais seront utilisées par les DT pour juger les irrégularités. Aucune révision due à un malentendu dans une langue autre que l'anglais ne sera entendue.

4. ADMISSIBILITÉ ET CONDITIONS DE PARTICIPATION

4.1. ADHÉSION À LA FCB

Pour pouvoir participer à un championnat canadien, un joueur doit être un membre en règle de la FCB.

4.2. EXIGENCE DE CITOYENNETÉ / RÉSIDENCE

Pour être admissible à jouer dans le CNTC-A, le CMTC, le CSTC ou le CWTC, un joueur doit être un citoyen canadien OU un immigrant reçu résidant au Canada, au 15 août de l'année précédente.

Note : Un joueur qui a participé à un événement organisé par une autre ONB pour qualifier des équipes pour les championnats de la FMB, n'est pas admissible à jouer dans un championnat canadien par équipes qualifiant des équipes pour les mêmes championnats de la FMB (même si pour un événement différent).

4.3. JOUEURS SUSPENDUS

Toute personne qui n'est pas sous le coup d'une suspension par la FCB, la FMB ou l'ACBL peut participer à un événement des CCB.

4.4. QUALIFICATION DE CLUB

- i. Pour le COPC et le CNTC (groupes A, B et C), un joueur doit se qualifier au niveau du club pour pouvoir participer au Championnat canadien. **Cependant, les joueurs qui ont participé au Championnat canadien par équipes au même CCB sont considérés comme s'étant qualifiés pour le COPC.**
- ii. Les parties de qualification ont lieu dans des clubs sanctionnés à travers le Canada durant la période du 1er septembre au 15 janvier précédant immédiatement les CCB.
- iii. Un joueur se qualifie en tant qu'individu pour le Championnat canadien.
- iv. Un joueur admissible peut participer à des parties de qualification aussi souvent qu'il le souhaite, avec le même partenaire ou coéquipiers ou des partenaires différents.
- v. Dans le CNTC, un joueur est qualifié s'il a joué au moins l'équivalent d'une session pour une équipe qui a atteint une position de qualification.
- vi. Tout joueur qui ne s'est pas qualifié au niveau du club pour quelque raison que ce soit, qu'il réside au Canada ou non, peut acheter une qualification du niveau du club moyennant le paiement de frais administratifs ("frais de qualification") comme suit :

CNTC-A	100 \$
CNTC-B	50 \$
CNTC-C	30 \$
COPC	25 \$

Les frais de qualification ne comprennent **PAS** l'adhésion à la FCB et doivent être payés au coordinateur de la FCB (ou son délégué) avant qu'un joueur ne soit autorisé à participer à l'événement.

Dans le cas du COPC, les frais de qualification peuvent être payés sur place avant le début de l'événement. Toutefois, dans le cas du CNTC, les frais de qualification doivent être payés au moment de l'inscription de l'équipe ou de l'ajout d'un joueur non qualifié à la liste de l'équipe.

- vii. S'il n'y a pas de match de qualification sanctionné par un club pour le CNTC à une distance raisonnable de la résidence permanente du joueur, le coordonnateur national peut, à sa seule discrétion, réduire les frais de qualification à 25 \$. Toutes les demandes de considération en vertu de cette clause doivent être soumises par écrit au coordonnateur national.

Cette réduction des frais de qualification ne sera prise en compte que pour les résidents canadiens.

4.5. PRÉ-INSCRIPTION AUX ÉVÉNEMENTS DE CHAMPIONNATS PAR ÉQUIPES

- i. Les équipes qui souhaitent participer à l'un des Championnats canadiens par équipes doivent s'inscrire et payer les frais d'inscription **non remboursables** du tournoi à la ronde avant la date limite indiquée.
- ii. Les frais d'inscription ne peuvent être remboursés que si, au début de la compétition, une équipe n'est pas en mesure d'aligner une équipe complète parce qu'un ou plusieurs de ses membres préinscrits sont encore en compétition dans un autre championnat canadien par équipes (par exemple, si une équipe inscrite pour participer au CMTC ne compte plus que deux femmes et deux

hommes parce qu'un ou plusieurs de ses membres préinscrits sont encore en compétition dans les éliminatoires du CSTC ou du CNTC).

- iii. À la discrétion du coordinateur national, les inscriptions tardives peuvent être acceptées, mais uniquement pour améliorer le mouvement (par exemple, si un nombre impair d'équipes se sont inscrites avant la date limite), ou pour éviter l'annulation de l'événement.

4.6. CAPITAINE D'ÉQUIPE

Chaque équipe qui participe à un Championnat canadien par équipes doit nommer un capitaine d'équipe, qui représente l'équipe dans toutes les fonctions officielles.

4.7. COMPOSITION DE L'ÉQUIPE

- i. Une équipe qui participe à un Championnat canadien par équipes peut être composée de 4, 5 ou 6 joueurs.
- ii. Une équipe participant à un championnat canadien par équipes peut être composée de 4, 5 ou 6 joueurs. Cependant, les équipes représentant le Canada doivent être composées de 6 joueurs. La présence d'un capitaine non joueur (CNP) est recommandée mais non obligatoire. Si une équipe de 4 ou 5 joueurs devient admissible à représenter le Canada à l'un des championnats du monde, cette équipe devra passer à 6 joueurs. Sauf dans des circonstances exceptionnelles, acceptées par le conseil d'administration de la FCB, les joueurs supplémentaires doivent répondre à l'un des deux critères suivants :

4.7.1.ii.1. Avoir participé à l'étape de la finale nationale de l'un des quatre grands championnats canadiens par équipes (CNTC-A, CWTC, CSTC ou CMTC) qualifiant les équipes pour ce championnat mondial ; OU

4.7.1.ii.2. Avoir participé à l'étape de la finale nationale de l'un des quatre principaux championnats canadiens par équipes dans trois des cinq derniers championnats canadiens de bridge.

- iii. Pour participer au CSTC, un joueur doit remplir les critères d'âge minimum de la FMB pour participer aux compétitions du championnat senior de la FMB. Le joueur doit atteindre au moins l'âge minimum requis (spécifié dans le tableau suivant) au cours de l'année civile de la compétition du Championnat senior de la FMB concernée.

Date d'entrée en vigueur	Âge minimum requis
1er janvier 2020	62
1er janvier 2022	63
1er janvier 2024	64
1er janvier 2026	65

- iv. Pour participer au CMTC, une équipe doit être composée d'au moins deux joueuses et deux joueurs. Dans tout match, chaque paire doit être composée d'une femme et d'un homme.

4.8. EXIGENCE DU NOMBRE MINIMUM D'ÉTUIS À JOUER

Dans tout championnat canadien par équipes, chaque membre d'une équipe doit jouer au moins 50% des étuis à chaque étape du championnat (tournoi à la ronde, quarts de finale, demi-finales et finales). Un joueur qui ne joue pas le nombre requis d'étuis à une étape donnée sera considéré comme s'étant retiré de l'équipe au moment où il lui devient impossible de satisfaire aux exigences de jeu, et ne pourra plus jouer au-delà de ce moment. Le fait de ne pas jouer le nombre requis d'étuis lors de la finale nationale peut entraîner des mesures disciplinaires.

Dans le cas exceptionnel d'un problème médical survenant pendant le championnat, le DIC peut autoriser un joueur à poursuivre l'épreuve même s'il n'a pas pu jouer 50% des étuis d'une étape donnée.

4.9. CONFORMITÉ AUX EXIGENCES DE LA FÉDÉRATION MONDIALE DE BRIDGE

En s'inscrivant à l'événement, chaque joueur du CNTC-A, CMTC, CSTC ou CWTC accepte de se conformer aux exigences de la FMB dans l'éventualité où il représenterait le Canada à un championnat de la FMB.

Ces exigences comprennent, entre autres, la possibilité d'un dépistage de drogues. Les joueurs peuvent également être filmés à tout moment pendant le championnat de la FMB et acceptent l'utilisation de

séquences vidéo ou d'autres photographies pour faire connaître les championnats et pour tout autre objectif raisonnable de la FMB.

5. ÉCHÉANCES POUR LES CHAMPIONNATS CANADIENS

5.1. DATE LIMITE DE PRÉ-INSCRIPTION

Les équipes qui souhaitent participer à l'un des Championnats canadiens par équipes doivent s'inscrire et payer les frais d'inscription **non remboursables** du tournoi à la ronde, comme indiqué dans les Règlements complémentaires de compétition.

5.2. DATE LIMITE DE MODIFICATION DES JOUEURS DE L'ÉQUIPE

Des changements peuvent être apportés à la liste d'une équipe pour n'importe quelle raison jusqu'à **deux semaines** avant la date de début des CCB. Un joueur est considéré comme membre d'une équipe **uniquement** s'il est inscrit sur la liste de l'équipe avant la date limite de modification de la liste des joueurs.

Exceptions au CSTC et au CMTC : Un membre d'une équipe du CSTC ou du CMTC qui n'a pas encore été éliminé d'un autre championnat canadien par équipes peut être retiré de l'inscription de l'équipe avant le début du jeu de l'événement. L'équipe aura le droit d'ajouter un nouveau membre à l'équipe pour remplacer tout joueur retiré.

5.3. DATE LIMITE POUR LES PRÉ-ALERTE

Les paires qui utilisent une convention qui requiert une pré-alerte doivent, au plus tard **deux semaines** avant la date de début des CCB, soumettre par courriel au coordonnateur national une description complète de la convention qui sera affichée en ligne. Une défense suggérée doit également être soumise si une défense approuvée ne figure pas dans la base de données des défenses approuvées de l'ACBL.

6. RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

- Des écrans et des boîtes d'enchères seront utilisés pour toutes les finales nationales par équipes. Tous les efforts seront faits pour que des écrans soient utilisés pour les finales du CIPC et du COPC.
- Les cinquième et sixième membre d'une équipe ne peuvent kibitzer qu'à des tables situées à au moins deux tables de chaque table de leur propre match.
- Les paires sont censées connaître leurs méthodes. Des pénalités de procédure peuvent être infligées aux paires qui ne donnent pas sensiblement la même explication d'un côté de l'écran que de l'autre. Les pénalités seront automatiques si les adversaires ont pu être lésés par des explications différentes. Ces pénalités ne seront PAS objet d'appel.
- Il n'y aura pas de pénalité pour une révocation établie à moins que l'attention ne soit attirée sur celle-ci avant qu'un membre du côté non fautif ait fait une enchère sur l'étui suivant joué à la table (ou comme prévu dans la Loi 64). Pour le dernier étui d'un match, la ronde considérée comme terminée lorsque le côté non fautif quittera la table, ou que ses partenaires arriveront à la table.
- Toute équipe qui n'est pas assise et prête à jouer à l'heure annoncée du début d'un match, ou d'une session d'un match, se verra infliger une pénalité selon le barème suivant (l'attribution d'une pénalité pour retard n'empêche pas l'application d'un ajustement supplémentaire conformément au Règlement sur le jeu lent de la FCB) :

Pendant le tournoi à la ronde

Jusqu'à 5 minutes de retard - Avertissement (après le 2e avertissement, la disposition relative aux 5 minutes de retard et plus s'applique).

5+ – 10 minutes de retard - 1 VP

10+ – 15 minutes de retard - 2 VP

15+ – 20 minutes de retard - 3 VP

20+ minutes de retard - 5 VP et le match est annulé et considéré comme un forfait.

Le DIC peut aussi recommander au Comité des championnats d'envisager une mesure plus sévère.

Si une équipe est pénalisée pour son retard, aucun point d'indemnité ne doit être attribué à l'équipe non fautive. Les points de victoire attribués à l'équipe non fautive sont calculés comme si aucune pénalité n'avait été imposée à ses adversaires.

Pendant les éliminatoires

Jusqu'à 5 minutes de retard - Avertissement (après le 2e avertissement, la disposition relative aux 5+ minutes de retard s'applique).

5+ – 20 minutes de retard - 1 IMP plus 1 IMP supplémentaire pour chaque minute complète ou partie de minute au-delà de 5 minutes.

20+ – 30 minutes de retard - 20 IMP plus 2 IMP supplémentaires pour chaque minute suivante.

30+ minutes de retard - Le match est annulé et considéré comme un forfait.

- f. Dans le cas où deux équipes d'un match ne parviennent pas à s'asseoir correctement, et qu'aucun résultat n'est possible pour le match, les deux équipes reçoivent zéro point de victoire pour le match.
- g. Il n'y aura pas de report de pointage du tournoi à la ronde à la phase des éliminatoires d'un Championnat par équipes.
- h. Pendant la phase du tournoi à la ronde d'un Championnat par équipes, tous les matchs seront notés en utilisant l'échelle de 20 VP de la Fédération mondiale de bridge.
- i. Pendant la phase du tournoi à la ronde d'un Championnat par équipes, tous les efforts seront faits pour limiter à cinquante-six le nombre maximum d'étuis joués par jour.

7. POLITIQUE SUR LES SYSTÈMES

7.1. CHARTES DE CONVENTION APPLICABLES

- La Charte 'Open+' de l'ACBL s'applique à toutes les étapes du **CNTC-A**.
- La Charte 'Open' de l'ACBL s'applique à tous les stades du **CMTC, CNTC-B, CSTC, and CWTC**.
- La Charte 'Basic+' de l'ACBL s'applique à toutes les étapes du **CNTC-C**.

7.2. PRÉ-ALERTE

- Les paires utilisant une convention pour laquelle une pré-alerte et une défense écrite sont requises, doivent les soumettre à l'avance comme décrit dans la section 5.3.
- Dans le cas d'une méthode pour laquelle une défense écrite est requise, la paire adverse peut utiliser sa propre défense plutôt que celle fournie, et la paire en défense peut se référer à une copie écrite de la défense.

7.3. CARTE DE CONVENTIONS

i. Exigences

Les concurrents sont tenus de divulguer par écrit l'intégralité de leur système, ainsi que la signification de toute enchère ou jeu en réponse à une question pertinente posée à la table par un adversaire.

La divulgation écrite complète à laquelle il est fait référence dans le paragraphe ci-dessus est faite en remplissant en bonne et due forme la carte de convention et toute feuille supplémentaire nécessaire.

Une carte ne sera pas considérée comme ayant été remplie en bonne et due forme aux fins du présent article que si :

- a. Toutes les sections de la carte ont été remplies de manière précise et lisible, en anglais;
- b. La carte contient une explication claire et suffisante du système utilisé, y compris, mais sans s'y limiter, tous les accords et arrangements concurrentiels, la FCB acceptant que les détails complets de certaines séquences (telles que les relais) qui se produisent lors des tours ultérieurs des enchères, puissent être omis de la carte sans que cette omission constitue une violation de l'exigence selon laquelle la carte doit contenir une explication claire et suffisante du système.

ii. Feuilles supplémentaires

La carte de convention peut être complétée par l'ajout de feuilles supplémentaires afin de faciliter la divulgation complète des systèmes. La relation entre le matériel figurant sur une feuille supplémentaire et le matériel figurant sur une carte doit être clairement indiquée par des numéros correspondants sur la carte et sur la ou les feuilles supplémentaires.

iii. Utilisation de la carte de convention à la table

Sauf disposition contraire dans les Règlements complémentaires de la compétition, chaque membre d'une paire doit remettre à l'un de ses adversaires à la table au début de chaque session d'une épreuve sa Carte et ses feuilles supplémentaires dûment remplies. Ces documents doivent être récupérés à la fin de la session. Le fait de ne pas fournir la Carte de la Convention conformément à ce règlement peut entraîner une pénalité de procédure.

Après avoir retiré ses cartes de l'étui et jusqu'à ce qu'elles soient restituées à la fin du jeu, un joueur ne peut pas consulter sa propre carte de convention ou ses feuilles supplémentaires. Il peut poser une question écrite à son adversaire, et il peut consulter les méthodes écrites de défense de l'ACBL Open+ Chart utilisées par son adversaire.

7.4. DIVULGATION COMPLÈTE

Si un joueur utilise une enchère qui n'est pas suffisamment décrite sur sa carte (y compris les feuilles supplémentaires), ou si l'on découvre qu'une paire utilise des ententes non autorisées lors de cet événement particulier, les joueurs de cette paire peuvent être soumis à une pénalité procédurale (Loi 90) pour l'infraction et/ou à une pénalité disciplinaire ainsi qu'à des ajustements de score pour réparer tout dommage.

En outre, s'il s'avère qu'une paire utilise un système non autorisé par le règlement de l'événement en question, tel que détaillé dans les Règlements complémentaires de la compétition, des pénalités peuvent être appliquées. De plus, ce joueur ne sera pas autorisé à continuer à utiliser son système tant qu'il ne l'aura pas modifié à l'entière satisfaction du Comité des championnats.

7.5. ALERTES ET EXPLICATIONS

Une enchère alertable est définie dans les procédures d'alerte de l'ACBL. Sous réserve des dispositions des règlements de la FMB concernant l'utilisation des écrans, le partenaire d'un joueur qui a fait une enchère alertable doit immédiatement alerter ses adversaires.

Il est de la responsabilité du joueur qui alerte d'alerter clairement. Aucune explication de la signification de l'enchère alertée ne doit être donnée, sauf si un adversaire en fait la demande. La demande d'explication d'une enchère alertable peut être reportée à un moment ultérieur de l'enchère, ou à la fin des enchères conformément à la Loi 20.

8. FORMAT DES CHAMPIONNATS PAR ÉQUIPES

8.1. CNTC-A

Le CNTC-A consiste en deux étapes : le tournoi à la ronde et les éliminatoires.

Tournoi à la ronde

- Jusqu'à 18 équipes inscrites - Toutes les équipes seront dans un groupe et un tournoi à la ronde complet sera joué sur trois jours.
- 19 équipes inscrites ou plus - Les équipes seront divisées en deux groupes avec des têtes de série, dont le classement sera effectué par les capitaines d'équipe. Chaque groupe jouera un tournoi à la ronde complet sur trois jours.

Éliminatoires

- Quart de finale - 56 étuis

Si 12 équipes ou plus participent à l'événement, les huit premières équipes à l'issue du tournoi à la ronde (ou les quatre premières équipes de chaque groupe si les équipes sont divisées en deux groupes) se qualifient pour les quarts de finale. Si moins de 12 équipes participent à l'événement, seules les quatre premières équipes du tournoi à la ronde avancent directement en demi-finale.

- Demi-finale - 56 étuis
- Finale - 112 étuis

8.2. CMTC, CWTC AND CSTC

Le CMTC, CWTC et CSTC consistent en deux étapes : le tournoi à la ronde et les éliminatoires.

Tournoi à la ronde

- Jusqu'à 14 équipes inscrites - Toutes les équipes seront dans un groupe et un tournoi à la ronde complet se jouera sur deux jours.

- 15 équipes ou plus inscrites - Les équipes seront divisées en deux groupes avec un classement effectué par les capitaines d'équipe. Chaque groupe jouera un tournoi à la ronde complet sur deux jours.

Éliminatoires

- Quart de finale - 28 étuis
Si 15 équipes ou plus participent à l'événement, les quatre premières équipes de chaque groupe à la fin du tournoi à la ronde seront qualifiées pour les quarts de finale. Si moins de 15 équipes participent à l'événement, seules les quatre premières équipes du tournoi à la ronde avancent directement en demi-finale.
- Demi-finale - 56 étuis (28 étuis s'il y a eu des quarts de finale)
- Finale - 56 étuis

8.3. CNTC-B AND CNTC-C

Le CNTC-B et CNTC-C consistent en deux étapes : le tournoi à la ronde et les éliminatoires.

Tournoi à la ronde

- Jusqu'à 16 équipes inscrites - Toutes les équipes seront dans un groupe et un tournoi à la ronde complet sera joué sur deux jours.
- 17 équipes inscrites ou plus - Les équipes seront divisées en deux groupes de tête de série en fonction du total des points de maître des quatre premiers détenteurs de points de maître de chaque équipe. Chaque groupe jouera un tournoi à la ronde complet sur deux jours.

Éliminatoires

- Quart de finale - 28 étuis
Si 17 équipes ou plus participent à l'événement, les quatre premières équipes de chaque groupe à l'issue du tournoi à la ronde seront qualifiées pour les quarts de finale. Si moins de 17 équipes participent à l'événement, seules les quatre premières équipes du tournoi à la ronde avancent directement en demi-finale.
- Demi-finale - 56 étuis (28 étuis s'il y a eu quarts de finale)
- Finale - 56 étuis

8.4. DÉTERMINATION DES ADVERSAIRES LORS DES ÉLIMINATOIRES

- Dans le cas où quatre équipes se qualifient pour les demi-finales à l'issue du tournoi à la ronde, l'équipe qui termine à la première place du tournoi à la ronde choisit son adversaire de demi-finale parmi les équipes qui terminent à la troisième et à la quatrième place.
- Dans le cas où huit équipes se qualifient pour les quarts de finale, et qu'il n'y avait qu'un seul groupe dans le tournoi à la ronde, l'équipe ayant terminé en première place dans le tournoi à la ronde choisit son adversaire de quart de finale parmi les équipes ayant terminé de la 5e à la 8e place. L'équipe finissant 2e dans le tournoi à la ronde aura le deuxième choix et l'équipe finissant 3e aura le troisième choix.
Pour les matchs de demi-finale, l'équipe qui y accède avec le meilleur classement lors du tournoi à la ronde choisit son adversaire parmi les trois autres équipes.
- Si les équipes étaient initialement divisées en deux groupes, les quarts de finale se dérouleront comme suit :
 - *QF Match A1* - L'équipe ayant terminé 1ère du groupe A choisira son adversaire parmi les équipes ayant terminé 3e et 4e du groupe B.
 - *QF Match B1* - L'équipe ayant terminé 1ère du groupe B choisira son adversaire parmi les équipes ayant terminé 3e et 4e du groupe A.
 - *QF Match A2* - L'équipe ayant terminé 2e du groupe A jouera contre la 3e ou 4e équipe du groupe B non choisie pour le match A1.
 - *QF Match B2* - L'équipe ayant terminé 2e du groupe B jouera contre la 3e ou 4e équipe du groupe A non choisie pour le match B1.

Pour les demi-finales, le vainqueur du match A1 sera opposé au vainqueur du match B2, et le vainqueur du match B1 sera opposé au vainqueur du match A2.

9. FORMAT DES CHAMPIONNATS PAR PAIRES

9.1. COPC

- a. La finale canadienne du COPC, d'une durée de deux jours, comporte quatre sessions : 2 sessions de qualification et 2 sessions de finale.
- b. À la fin de la deuxième session, des participants seront éliminés. Un minimum de 40 % du nombre initial de participants se qualifiera pour la finale de deux sessions. Le nombre exact dépendra du nombre initial de tables et du nombre d'inscriptions additionnelles (drop-ins).
- c. Le report maximum de la première journée sera de deux étuis. (i.e., la paire en tête après le premier jour recevra un report de deux étuis, tandis que la paire la moins qualifiée n'aura aucun report).
- d. Si les matchs des éliminatoires d'un Championnat par équipes se déroulent en même temps que la première journée du COPC, les joueurs perdants de ces matchs seront autorisés à participer à la deuxième journée du COPC.
 - i. Les joueurs qui joignent le COPC à la 2e journée du COPC sont autorisés à jouer avec tout autre joueur qualifié et admissible au COPC.
 - ii. Chaque joueur individuel qui joint le COPC à la 2e journée se verra attribuer un report d'un demi-étui. Deux joueurs qui rejoignent recevront un report total d'un étui (une moitié plus une moitié).
- e. Le DIC peut faire jouer une paire supplémentaire pour compléter une demi-table pour les deux premières sessions de qualification. Cette paire ne pourra pas se qualifier pour la deuxième journée du COPC. Toutefois, la paire a droit aux points de maître.
- f. Une égalité à la première place sera départagée en utilisant la formule de bris d'égalité de l'ACBL pour les prix en argent et les médailles uniquement.

9.2. CIPC

- a. Le CIPC est un événement de deux jours qui se déroule en 4 sessions (2 sessions de qualification et 2 sessions finales).
- b. La méthode de notation sera celle des points de match internationaux.
- c. Le DIC peut faire jouer une paire supplémentaire pour compléter une demi-table.
- d. En cas d'égalité à la première place, la formule de départage de l'ACBL sera utilisée uniquement pour les prix et les médailles.

10. DURÉE DES MATCHS

- 7 étuis : 1 heure
- 8 étuis : 1 heure 10 minutes
- 9 étuis : 1 heure 20 minutes
- 10 étuis : 1 heure 30 minutes
- 11 étuis : 1 heure 35 minutes
- 12 étuis : 1 heure 45 minutes
- 13 étuis : 1 heure 55 minutes
- 14 étuis : 2 heures
- 15 étuis : 2 heures 10 minutes
- 18 étuis : 2 heures 35 minutes
- 20 étuis : 2 heures 50 minutes

Les équipes jugées coupables de jeu lent seront soumises à une pénalité conformément au règlement de la FCB sur le jeu lent. Aucun temps supplémentaire ne sera accordé aux équipes jouant sur Vu-Graph; de même, aucun temps supplémentaire ne sera accordé en raison de l'utilisation de boîtes d'enchères, d'écrans, de discussions sur les systèmes ou pour d'autres raisons similaires.

11. DROITS DE SIÈGE

11.1. MATCHS DU TOURNOI À LA RONDE

Il n'y a pas de droit aux places dans les matchs du tournoi à la ronde. En cas de désaccord sur la répartition des places, chaque capitaine devra soumettre au DIC la composition précise de son équipe.

11.2. MATCHS DES ÉLIMINATOIRES

Pour chaque segment d'un match des éliminatoires, il y a une équipe 'visiteuse', qui place ses joueurs en premier, et une équipe 'locale' qui place ses joueurs en second.

Immédiatement après que les équipes sont connues, l'équipe la mieux classée (l'équipe tête de série) choisit les segments de match dans lesquels elle sera l'équipe locale parmi les choix suivants :

- Dans un match de 4 segments, l'équipe peut choisir les segments 1 et 4, ou les segments 2 et 3.
- Dans un match de 6 segments, l'équipe peut choisir les segments 1, 4 et 5, ou 2, 3 et 6.
- Dans un match de 8 segments, l'équipe peut choisir les segments 1, 4, 6 et 7, ou 2, 3, 5 et 8.

L'équipe non classée devient alors l'équipe locale dans les segments non choisis par l'équipe la mieux classée.

Dans le cas d'un match en 3 segments, chaque équipe choisit un des trois segments dans lequel elle sera l'équipe locale, l'équipe la mieux classée choisissant en premier. Il y a ensuite tirage au sort pour déterminer l'équipe locale dans le segment qui n'a pas encore été choisi par l'une ou l'autre des équipes.

Les équipes sont encouragées à échanger leurs alignements en temps voulu. Un membre de l'équipe visiteuse doit être présente dans l'aire de jeu avec son alignement au plus tard dix minutes avant le début d'un segment. Un membre de l'équipe locale doit informer l'équipe visiteuse de sa composition au plus tard cinq minutes avant le début d'un segment.

12. SUBSTITUTS

12.1. ÉVÉNEMENTS EN ÉQUIPES

Si, pour une raison quelconque, une équipe n'est pas en mesure de présenter quatre joueurs, soit au début d'une session, soit en raison d'une urgence survenant au cours de la session, le DIC, en consultation avec le capitaine de l'équipe, peut désigner un remplaçant pour compléter l'équipe.

Un remplaçant ne doit pas être un joueur d'une autre équipe et ne peut pas être un homme dans le cas d'une épreuve réservée aux femmes. Dans une épreuve mixte, un homme ne peut pas remplacer une femme, ni une femme un homme.

Note : Les restrictions relatives à la citoyenneté/résidence énoncées au point 4.2 ne s'appliquent pas aux joueurs substitués temporaires.

Le DIC, ayant désigné un substitut, doit en informer le président du Comité des championnats ou son représentant dès que possible. Les résultats obtenus par le substitut seront maintenus, à moins que le Comité des championnats ne juge que les compétences en bridge du substitut étaient considérablement supérieures à celles du joueur remplacé, auquel cas un score ajusté pourra être déterminé. Que le résultat soit maintenu ou non, le Comité des championnats peut imposer des pénalités appropriées lorsqu'elle juge qu'une équipe est en faute. Le Comité des championnats a le pouvoir de déterminer si, et dans quelle mesure, un substitut peut devenir un substitut permanent.

12.2. ÉVÉNEMENTS EN PAIRES

Le DIC peut effectuer des remplacements d'urgence lorsqu'ils sont nécessaires au bon déroulement du match. Si cela entraîne ou risque d'entraîner la disqualification d'un concurrent, celui-ci doit, dans la mesure du possible, en être informé au moment où la substitution est effectuée. Dans une épreuve où une catégorie est impliquée, le remplaçant doit être dans la même catégorie.

Le remplacement d'un joueur peut être autorisé pour une session au maximum pour cause de maladie ou d'autres raisons valables. Si un remplaçant est nécessaire pour plus d'une séance ou pour les deux membres d'une paire, la paire sera disqualifiée.

13. FORFAITS DANS LES ÉVÉNEMENTS PAR ÉQUIPES

Si une équipe n'est pas en mesure de jouer ou de terminer un match, le Comité des championnats peut considérer que cette équipe est en défaut et déclarer le match perdu par forfait. L'équipe en défaut marquera

zéro point de victoire et zéro IMP pour ce match. L'équipe qui remporte le match par forfait recevra le meilleur score de points de victoire entre ceci :

- i. 60% du maximum de VP disponibles; ou
- ii. Le nombre moyen de VP par match gagné par l'équipe, à l'exclusion du match perdu par forfait; ou
- iii. Le nombre moyen de VP remportés contre l'équipe qui a déclaré forfait sur l'ensemble des matchs, à l'exclusion des matchs perdus par forfait.

Un deuxième forfait de la même équipe sera soumis au Comité de discipline qui pourra appliquer des sanctions supplémentaires à l'équipe ayant déclaré forfait. S'il est, ou devient, nécessaire d'attribuer également un score d'IMP pour départager les équipes ou pour le report de points, l'équipe gagnante sera créditée du nombre moyen d'IMP, arrondi au chiffre supérieur, qui lui a permis d'obtenir le score de points de victoire attribué.

14. CORRECTION DES RÉSULTATS

Des corrections de résultat peuvent être effectuées conformément à la Loi 79 et aux Lois 69 et 71. Un résultat convenu qui s'avère être erroné à l'entière satisfaction du DIC peut être corrigé.

14.1. PÉRIODE DE CORRECTION DANS LES ÉVÉNEMENTS PAR PAIRES

Dans les événements par paires, seuls les résultats des étuis joués ce jour-là sont sujets à correction. La période de correction prévue par la Loi 79C expire 30 minutes après l'affichage des résultats à la fin du jeu de chaque jour, avec les exceptions suivantes :

- Il y a attente de la révision d'une décision d'un directeur.
- La fin du jeu ou une reprise de jeu lorsque cette reprise a été ordonnée par le DIC.

14.2. PÉRIODE DE CORRECTION DANS LES ÉVÉNEMENTS PAR ÉQUIPES

Dans les épreuves par équipes, la période de correction de la Loi 79C expire comme suit :

- Pendant la phase du tournoi à la ronde, la période de correction expire au début de la session suivante du tournoi à la ronde. Dans le cas de la dernière session du tournoi à la ronde, la période de correction expire 30 minutes après l'affichage du résultat final.
- Pendant la phase des éliminatoires, la période de correction expire au début du segment suivant d'un match éliminatoire. Dans le cas du dernier segment d'un match éliminatoire, la période de correction expire :
 - 15 minutes avant le début de la phase suivante des éliminatoires si la phase suivante commence le même jour, ou
 - une heure avant le début de la phase suivante des éliminatoires si la phase suivante commence un autre jour.
- Dans le cas du match final de l'événement, la période de correction expire 60 minutes après la fin du match.

La période de correction est prolongée de manière appropriée dans les cas suivants :

- Il y a attente de la révision d'une décision d'un directeur;
- La fin du jeu ou une reprise du jeu lorsque cette reprise a été ordonnée par le DIC.

14.3. PÉRIODE D'APPEL

La période d'appel d'une décision du directeur expire 30 minutes après la fin d'une session dans les épreuves par paires.

Dans les événements par équipes, la période d'appel expire :

- Au début du jeu à l'une ou l'autre table dans le segment suivant d'un match éliminatoire, ou 30 minutes après la fin du segment final d'un match éliminatoire, selon la première éventualité.
- Au début du jeu du match suivant dans le tournoi à la ronde, ou 30 minutes après la fin du dernier match du tournoi à la ronde, selon ce qui se produit en premier.

15. PROCÉDURES DE BRIS D'ÉGALITÉ

15.1. MATCH ÉLIMINATOIRE

S'il y a égalité à la fin d'un match éliminatoire, elle sera résolue en jouant huit étuis supplémentaires. Si l'égalité persiste, huit étuis supplémentaires seront joués. Si l'égalité persiste, des matches à 'mort subite' d'un étui détermineront le vainqueur. Il n'y a pas de droit de siège pour les étuis supplémentaires. Avant le début du jeu des étuis supplémentaires, chaque capitaine soumettra son alignement au DIC sans connaître l'alignement de ses adversaires.

15.2. À LA FIN DU TOURNOI À LA RONDE

La formule de bris d'égalité suivante s'appliquera uniquement aux égalités à la fin du tournoi à la ronde de tout championnat canadien par équipes, et uniquement dans le but de déterminer la ou les dernières places de qualification.

1. Une égalité à deux sera départagée ainsi :
 - a. Tous les matchs joués seront notés sur la base de :
GAIN - 1 point; ÉGALITÉ - ½ point; PERTE - 0 point.
 - b. Le résultat du match entre les équipes à égalité.
 - c. Une éliminatoire entre les équipes à égalité.
L'éliminatoire doit être de cinq étuis.
Si l'égalité persiste après cinq étuis, des séries continues de cinq étuis seront jouées jusqu'à ce que l'égalité soit brisée.
2. Une égalité multiple sera départagée ainsi :
 - a. Tous les matchs joués seront notés sur la base de :
GAIN - 1 point; ÉGALITÉ - ½ point; PERTE - 0 point.
 - b. Les matchs joués entre toutes les équipes à égalité seront notés sur la base de 2a.
 - c. Les points de Victoire entre toutes les équipes à égalité.
Dans le cas où une égalité multiple est réduite par l'une des étapes précédentes, seules les équipes restantes doivent être prises en compte dans les procédures de bris pour les étapes suivantes. Dans le cas où une égalité multiple est réduite à deux équipes, les procédures pour les égalités entre deux équipes sont appliquées.

16. ADMISSIBILITÉ À REPRÉSENTER LE CANADA

Tous les joueurs répondant aux exigences des règlements de la compétition pour un Championnat canadien par équipes peuvent participer à la compétition de plein droit. Cependant, la sélection pour représenter le Canada au niveau international n'est pas un droit, mais un privilège, qui peut être accordé ou refusé.

La FCB se réserve le droit de déclarer tout joueur, paire ou équipe, quel que soit son palmarès, inéligible à représenter le Canada dans une compétition internationale, pour des raisons d'hygiène personnelle, de tenue vestimentaire, de comportement, de statut de membre de la FCB ou d'éthique.

Exigences de la FCB

Pour être éligible à représenter le Canada au niveau international, un joueur doit satisfaire les exigences suivantes :

- a. Le joueur doit être un membre en règle de la FCB.
- b. L'adhésion du joueur à la FCB n'a pas été interrompue pendant plus de quatre (4) mois depuis le 1er janvier de l'année civile précédant l'année où se déroule la finale du Championnat canadien. *Toutefois, un joueur qui ne remplit pas cette condition pour la première fois sera jugé admissible à représenter le Canada moyennant le paiement d'une pénalité de 200 \$ avant le début des matchs de la finale du Championnat canadien. Si l'équipe de ce joueur est sélectionnée pour représenter le Canada, la subvention financière totale de la FCB accordée à l'équipe sera réduite de 5 %.*
- c. Les nouveaux membres de la FCB sont exemptés de la condition énoncée à l'article 5.1.b. ci-dessus. La détermination du statut de nouveau membre est à la seule discrétion du conseil d'administration de la FCB.