

## **Festival du patrimoine des bûcherons de Kapuskasing Kapuskasing, Ontario**

*NOTE : Dans ce texte, lorsqu'il désigne une personne, le masculin comprend également le féminin.*

### **Règles générales**

1. Il est la responsabilité des concurrents de connaître les règles ainsi que l'heure de leurs compétitions et l'endroit où celles-ci auront lieu.
2. La décision des juges du concours sera définitive quant à toute et n'importe quelle question relative aux compétitions et aux règles gouvernant celles-ci.
3. Il est recommandé qu'un départeur soit chargé de donner le signal de départ pour toutes les compétitions et qu'il s'entraîne à développer la cadence :  
Chronométreurs prêts; concurrents prêts : un, deux, GO.
4. Vêtements : Il faut porter un pantalon de sécurité qui couvre la moitié ou plus de la partie de la jambe entre le genou et la cheville. **AUCUN SHORT NI PANTALON DE SURVÊTEMENT N'EST PERMIS PENDANT LE SPECTACLE. IL FAUT PORTER UNE CHEMISE.**
5. Seuls les OFFICIELS, les concurrents qui participent au concours en marche ou les personnes possédant une autorisation spéciale peuvent être à proximité de l'aire de compétition.
6. Au cas où il y aurait égalité à la fin des compétitions, le concurrent ayant remporté le plus grand nombre de premiers prix sera déclaré gagnant.
7. Au cas où il y aurait toujours égalité à la fin des compétitions, le concurrent ayant remporté le plus grand nombre de deuxièmes prix sera déclaré gagnant, et ainsi de suite.

### **Règles s'appliquant aux équipes**

1. La sécurité débute avec nous.
2. Chacun des concurrents dans chacune des compétitions doit porter des vêtements et l'équipement de sécurité comme suit : chaussures de sécurité à embout d'acier, casque protecteur, dispositif protecteur du visage, protection des yeux, protecteurs d'oreilles, pantalon ou jambières en nylon pare-balles, et gants, conformément aux règles du concours. Les juges pourront disqualifier tout concurrent qui ne porte pas tous les vêtements ou tout l'équipement de sécurité requis.
3. Les équipes se méritent des points selon leur performance dans chacune des compétitions. L'équipe ayant amassé le plus grand nombre de points sera déclarée gagnant.
4. Les équipes comptent six concurrents. Au moins quatre membres de la même équipe doivent participer aux compétitions par équipes et un membre suppléant

peut remplacer un autre membre en cas de blessure. Tous les noms des membres de l'équipe doivent être soumis avant le jour même des compétitions.

5. Les 10 compétitions comprennent 6 concours en simple et 4 concours par équipes. Chacun des membres de l'équipe doit participer à un concours en simple et tous les membres de l'équipe doivent participer aux concours par équipes.
6. Au cas où il y aurait désaccord entre un concurrent et un juge, un chronométreur ou un officiel, la décision de tout juge, chronométreur ou officiel est définitive. Il est la responsabilité du capitaine de l'équipe de communiquer tout souci aux officiels des jeux, par écrit, le plus tôt possible. Si l'on ne respecte pas cette démarche et qu'un concurrent perd la maîtrise de soi ou que sa conduite est jugée antisportive, le concurrent et le capitaine de l'équipe seront retirés de la compétition. Si cela fait que l'équipe se retrouve avec moins de quatre membres, alors l'équipe au complet sera disqualifiée.
7. Il y aura rencontre des capitaines d'équipe avant le début des compétitions. C'est alors que l'on préparera l'horaire de la journée et que l'on soumettra les noms des concurrents pour les compétitions en simple.