

Conditions de jeu 2022 de Bowls Canada Boulingrin
Championnat canadien national (majeur) : Doublettes et quadrettes

Organisme directeur: Bowls Canada Boulingrin (BCB)

Événement: Championnat canadien national (majeur) 2022 : Doublettes et quadrettes

Lieu: Burlington LBC, Burlington, ON

Date: 15 au 20 août, 2022

Conditions de participation

1. Les inscriptions comprennent au maximum celles de 10 équipes masculines ou joueurs et celles de 10 équipes féminines ou joueuses dans chaque discipline. Les frais d'inscription sont de 100 dollars par joueur. Ils doivent être payés à BCB.
2. Tous les compétiteurs doivent représenter leur province et s'être mérité le droit de représenter leur province selon les règles établies par l'association provinciale de cette province, soit dans le cadre d'un processus éliminatoire ou autre. L'Ontario Lawn Bowls Association a droit à deux inscriptions à chaque compétition canadienne. Toutes les inscriptions provenant d'associations provinciales doivent être soumises conformément à la Politique de participation aux championnats canadiens. Les dispositions de la politique d'inscription de remplaçants s'appliqueront dans l'éventualité où une province décide de ne présenter aucune inscription en doublettes et/ou en quadrettes.
3. Les compétiteurs doivent être membres en règle de BCB, de leur association et d'un club affilié pendant l'année de l'événement.
4. Les compétiteurs ne doivent pas participer au Championnat canadien de doublettes mixtes ni au Championnat canadien de triplettes seniors au cours de la même année.
5. Tous les compétiteurs doivent respecter les règlements de résidence énoncés dans la politique d'admissibilité.

Modèles de jeu et mènes d'essai

6. Toutes les parties doivent être jouées conformément aux Règlements du boulingrin, aux réglementations nationales de BCB, aux politiques de BCB relatives aux championnats canadiens et aux présentes conditions de jeu.
7. La compétition de doublettes consistera en : trois boules par joueur, 18 mènes et une limite de temps de deux heures et 30 minutes pour le tournoi à la ronde. La compétition de quadrettes consistera en : deux boules par joueur, 16 mènes et une durée limite de deux heures et 30 minutes pour le tournoi à la ronde.
8. Les compétitions de doublettes et de quadrettes comprendront un tournoi à la ronde complet pour lequel le tirage au sort se déroulera conformément à la politique concernant le déroulement du tirage au sort.
9. La règle du « repositionnement du cochonnet » (section 56.5 des Règlements du boulingrin) et la règle du « repositionnement unique » (section 56.5.3 des Règlements du boulingrin) s'appliqueront lors de toutes les parties.

10. Tous les joueurs auront droit à deux mènes d'essai avant le début d'une partie. Les joueurs peuvent utiliser le même nombre de boules au cours des mènes d'essai que pendant la partie. Les mènes d'essai débutent quinze minutes avant l'heure de début officielle.
11. Tout joueur qui n'est pas prêt à jouer à l'heure de début officielle d'une partie perdra son droit à une mène d'essai.
12. Un signal officiel se fera entendre pour annoncer le début de chaque partie. Aucune partie ne peut commencer avant le signal officiel. Tout joueur qui n'est pas prêt à jouer dans les 20 minutes suivant l'heure de début officielle de sa partie entraînera le forfait de son équipe et la victoire de l'adversaire.

Procédure de notation et de bris d'égalité

13. Les participants obtiennent des points pour chaque partie à raison de trois (3) points par partie gagnée, un (1) point par partie se terminant à égalité, et de zéro (0) point pour une défaite.
14. Aucune mène supplémentaire n'est jouée dans le tournoi à la ronde. Aucune victoire ne sera concédée au cours du tournoi à la ronde avant que toutes les mènes n'aient été jouées.
15. En cas de forfait, l'équipe victorieuse recevra trois points pour la partie et un nombre net de lancers égal à la moyenne nette des lancers obtenus par les gagnants de toutes les autres parties jouées pendant cette ronde à cet événement.
16. À la fin du tournoi à la ronde, les deux équipes en tête du classement de chaque discipline passeront à la ronde des médailles d'or et d'argent, tandis que les équipes occupant les troisième et quatrième rangs de chaque discipline participeront à la partie pour la médaille de bronze.
17. Lorsque deux (2), trois (3) équipes ou plus ont accumulé le même nombre de points à la fin du tournoi à la ronde, les quatre (4) meilleurs au classement de chaque section seront déterminés par un bris d'égalité qui se déroulera conformément à la procédure décrite à l'annexe A.
 - a. La procédure de bris d'égalité sera appliquée par un comité formé du marqueur en chef, de l'arbitre en chef de l'événement et d'un représentant de BCB ou du comité organisateur.
18. Pendant un jeu d'élimination, il ne peut y avoir aucun autre lancer dans une partie ou un jeu si, à tout moment, il est impossible pour une équipe de faire une partie nulle ou de remporter la partie ou le jeu, selon le nombre de bouts restants.

Séance d'entraînement

19. Les joueurs peuvent s'entraîner, en se conformant aux règlements 3.3 et 4, pendant la période (entre les parties) qui précède le début des mènes d'essai – à condition qu'ils en aient le temps et que la séance d'entraînement ne perturbe PAS les activités d'entretien des terrains ou la préparation des officiels en vue de la prochaine partie.
20. Un joueur ou une équipe qui n'a pas joué en raison d'une exemption doit, dans la mesure du possible, être autorisé à s'entraîner avant de jouer une partie.

Entraîneurs

21. Chaque Association peut accréditer des membres de personnel de soutien pour cette compétition, selon les dispositions suivantes :
- a. Seuls les entraîneurs détenant une certification du PNCE en bowling de leur association provinciale peuvent occuper ce poste à cet événement et offrir des services d'entraîneur conformément aux dispositions prévues dans la politique en matière d'entraînement.

Restrictions visant les mouvements des boulistes pendant le jeu

22. Après avoir lancé leur première boule, les joueurs ont le droit de marcher jusqu'au peloton seulement dans les circonstances suivantes :
- a. Partie de doublettes
 - i. les premiers : après le lancer de leur troisième boule;
 - ii. les capitaines : après le lancer de leurs deuxième et troisième boules.
 - b. Partie de quadrettes
 - i. les premiers: après que le deuxième de leur équipe ait lancé sa deuxième boule;
 - ii. les deuxièmes : après le lancer de leur deuxième boule;
 - iii. les troisièmes : après le lancer de leur deuxième boule;
 - iv. les capitaines: après le lancer de chacune de leurs boules.
 - c. Lors d'une partie de quadrettes, les premiers et les deuxièmes doivent se trouver du côté du tapis au début de chaque mène.
 - d. Tout bouliste qui ne respecte pas ce règlement sera assujéti au règlement 13.

Procédure d'application des limites de temps

23. Début de la partie : Un signal officiel (cloche, klaxon, etc.) se fera entendre pour indiquer le début officiel de chaque partie. Tout joueur se présentant sur le terrain plus de vingt minutes après le signal officiel entraînera le forfait de ce joueur ou de son équipe et la victoire de l'adversaire.
24. Fin de la partie : Le signal sonore officiel (cloche, klaxon, etc.) se fera entendre à la fin de la partie. Les joueurs doivent alors terminer la mène en cours. (La mène débute par le lancer du cochonnet par le premier joueur de la mène.).
25. Aucune limite de temps n'est imposée pour les parties jouées après le tournoi à la ronde.

Retard délibéré du jeu

26. Les joueurs sont tenus de jouer sans retard excessif et d'une manière qui n'empêche pas leurs adversaires de pouvoir effectuer le nombre de mènes requis dans le temps imparti. Si un capitaine, un joueur de simple ou un entraîneur loge un appel parce que son équipe ou son joueur est empêché de jouer toutes ses boules dans le temps imparti pour la partie, l'arbitre avertira l'équipe fautive, en présence du capitaine, qu'elle retarde délibérément le jeu. Le retardement délibéré du jeu peut être le fait d'un joueur quittant le terrain à plusieurs reprises, le retardement du lancer de la boule d'un joueur ou le fait que le capitaine agisse ou donne des instructions destinées à retarder le jeu.

27. Si, de l'avis de l'arbitre, suite à sa propre observation ou à l'appel d'un des capitaines ou d'un joueur de simple, l'équipe ou le joueur a de nouveau commis la même infraction, des mesures supplémentaires peuvent être prises en consultation avec l'arbitre en chef de l'événement (ou son représentant), telles que les suivantes :
- a. Si un joueur quitte le terrain plus d'une fois, il ne peut quitter le terrain qu'avec la permission de son adversaire et de l'arbitre à chaque fois après la première fois.
 - b. Si un joueur quitte le terrain pour fumer, il ne sera pas autorisé à le faire pendant le reste de la partie.
 - c. La mène en cours sera considérée comme achevée et les adversaires du contrevenant se verront attribuer autant de lancers qu'il y a de boules utilisées pour la partie (par exemple, dans le cas d'une partie de quadrettes, ce sera huit lancers).
 - d. Si, pendant la mène en cours immédiatement avant que l'heure de fin de jeu ne soit signalée ou à la fin de cette mène et avant le début de toute mène suivante, il a été déterminé qu'une équipe ou un joueur est empêché de jouer une mène supplémentaire en raison des actions de ses adversaires, il sera notifié aux équipes qu'elles doivent jouer une mène supplémentaire, même si l'heure de fin de jeu peut avoir été signalée lorsque cette notification est donnée.
 - e. L'équipe fautive peut être mise au chronomètre à la fin de toute mène en cours. L'équipe fautive sera tenue de lancer toutes ses boules dans chacune des mènes restantes dans un délai spécifié par l'arbitre. Le chronométrage sera effectué par un officiel technique spécialement affecté à cette tâche.
 - f. L'équipe fautive peut être mise au chronomètre dès le début de sa partie suivante.
28. Tout arrêt de jeu dû au temps passé à discuter avec l'équipe ou le joueur fautif concernant l'application de ces conditions sera ajouté au temps limite de la partie.

Respect des conditions de jeu, code de conduite et abandon de recours

29. Tous les compétiteurs et entraîneurs doivent remplir et signer le code de conduite et l'abandon de recours de Bowls Canada Boulingrin. Les formulaires peuvent être remplis en ligne en même temps que l'inscription et doivent être remis avant la **25 juillet 2022**.
30. Les joueurs qui dérogent aux Conditions de jeu se voient infliger une amende de 100 dollars par joueur. Si un joueur continue à déroger aux présentes Conditions de jeu ou à toutes autres Conditions de jeu, il sera tenu pour non admissible aux compétitions de BCB pendant trois (3) ans après la fin de la compétition où la dérogation aura eu lieu.
31. Tous les joueurs doivent respecter la politique relative à l'usage du tabac, à la consommation de boissons alcooliques, à l'utilisation des téléphones cellulaires, à l'abus verbal et à la consommation de cannabis de BCB.
32. Les directeurs provinciaux sont chargés de s'assurer que tous les joueurs et les gérants d'équipe reçoivent des exemplaires des Règlements du boulingrin actuellement en vigueur, des Conditions de jeu de la compétition, et de toutes les politiques nationales avant de quitter leur province. De plus, les directeurs provinciaux ou leurs représentants sont responsables de la conduite de leurs joueurs sur le terrain et en dehors du terrain.

Boules, chaussures et tenue vestimentaire

33. L'inspection des boules et des chaussures a lieu avant que la compétition commence. Une vérification des boules et des chaussures, faite au hasard, peut avoir lieu avant le début des parties.
34. Lors de l'inspection, les joueurs ne devraient être tenus de présenter que le nombre de boules avec lequel ils joueront.
35. Les joueurs qui participent au championnat national doivent utiliser des boules qui portent des estampilles lisibles visibles, qui sont conformes aux Règlements du bowling et sur lesquelles sont apposés les autocollants provinciaux appropriés. Avant le début de la compétition, les joueurs reçoivent les autocollants des boules et il leur incombe d'enlever tous les anciens autocollants qui se trouvent sur leurs boules et de coller sur celles-ci les autocollants du tournoi.
36. Les participants doivent respecter la politique relative au code vestimentaire de BCB.

Remplacements

37. Les remplaçants sont permis en cas de maladie ou de situations imprévues, après le début de la première ronde, sur approbation du comité d'urgence, comme suit :
 - a. Un remplaçant est autorisé dans les disciplines des doublettes et deux remplaçants sont autorisés dans la discipline des quadrettes.
 - b. Tous les remplacements doivent être effectués conformément à la politique de remplacement.

Contrôle antidopage

38. Un contrôle antidopage peut être effectué conformément au Programme canadien antidopage ou à la Politique antidopage de BCB.

Modification du format et de la durée des parties

39. L'organisme directeur se réserve le droit de modifier le format, la durée de jeu et les terrains en fonction de circonstances locales imprévues, en accordant le plus de préavis possible.
40. Le comité d'urgence peut modifier le format de jeu et la durée des parties en cas d'interruption d'une partie impossible à terminer à cause du mauvais temps ou de la situation locale, afin d'obtenir un certain résultat ou de remettre la partie, s'il est impossible d'obtenir un résultat.
 - a. Pour les situations non couvertes par les Conditions de jeu, le comité de situations d'urgence sera l'organisation directrice pour le championnat national.

Comité des situations d'urgence et jury d'appel

41. Le comité des situations d'urgence est composé de l'arbitre en chef de la compétition, de l'arbitre en chef adjoint de la compétition ou d'une personne nommée par l'arbitre en chef de la compétition et de deux des personnes suivantes :
 - a. un représentant technique officiel de BCB ou une personne nommée par BCB;
 - b. le président du comité hôte, le président du comité des terrains ou une personne nommée par le président du comité hôte;
 - c. un remplaçant de l'arbitre en chef de la compétition, nommé par ce dernier.

42. Le jury d'appel est composé d'une personne de chacun des groupes suivants :
- a. l'arbitre en chef de la compétition, l'arbitre en chef adjoint de la compétition ou une personne nommée par l'arbitre en chef de la compétition;
 - b. un représentant technique officiel de BCB ou une personne nommée par BCB;
 - c. le président du comité hôte, le président du comité des terrains ou une personne nommée par le président du comité hôte.

Protêts et appels

43. Les protêts, plaintes et appels seront réglés par un jury d'appel.
44. Tout protêt, plainte ou appel doit être adressé à l'arbitre en chef de l'événement dans un délai convenable selon la nature du protêt, de la plainte ou de l'appel, et au maximum deux (2) heures après la fin de la partie en question. La communication initiale peut se faire verbalement, mais elle doit être suivie d'une communication écrite dans les 24 heures suivant la fin de la partie, dans les délais déterminés à la discrétion de l'arbitre en chef de l'événement. Le protêt, la plainte ou l'appel ne peut être logé que par l'entraîneur officiel représentant l'équipe ou le joueur ou par un arbitre en devoir. Le protêt, la plainte ou l'appel peut être logé par le capitaine de l'équipe en l'absence d'un entraîneur officiel.
- a. L'allégation d'inconduite ne sera pas retenue si le délai de deux heures est dépassé.
 - b. Le jury d'appel se réunira aussitôt que possible et conviendra d'une solution dans un délai convenable. Toute mesure subséquente sera assujettie à la politique disciplinaire et de plainte de BCB

Autres réglementations, règlements et politiques

45. La largeur minimale des pistes de bowling extérieur est de 14 pieds (4,267 mètres).
46. L'arbitre en chef de la compétition peut, au nom de BCB, décider que des toiles de sol soient utilisées à tout moment. Il consulte le président du comité des terrains avant de décider où les toiles seront placées sur le terrain.
47. L'arbitre en chef a la responsabilité d'appliquer la politique de mauvais temps.
48. Aucun parapluie, ombrelle ou parasol (ouvert ou fermé) n'est autorisé sur le terrain pendant le déroulement du championnat.

Trophées décernés aux vainqueurs provinciaux toutes disciplines

49. Le Trophée Cy English et le Trophée Lady Alexander sont décernés respectivement aux vainqueurs masculins et aux vainqueurs féminins toutes disciplines. Les vainqueurs masculins et les vainqueurs féminins toutes disciplines sont déterminés séparément selon les dispositions suivantes.
- a. La province gagnante est celle qui a obtenu le plus grand nombre de points de classement à toutes les parties du tournoi à la ronde (dans les disciplines de doublettes et de quadrettes).
 - b. Les points de classement seront attribués comme suit : Les équipes seront classées de 1 à 10 à la fin du tournoi à la ronde. La meilleure équipe se verra

attribuer 10 points au classement, la deuxième 9 points au classement, et ainsi de suite.

- i. En cas de bris d'égalité sur le terrain, les équipes seront classées en fonction du résultat du bris d'égalité. Par exemple, si deux équipes terminent le tournoi à la ronde à égalité à la 2^e place et jouent un match de bris d'égalité, pour les trophées d'équipe, l'équipe qui a gagné le match de bris d'égalité obtiendra des points pour la 2^e place, tandis que l'équipe qui a perdu le match de bris d'égalité obtiendra des points pour la 3^e place.
- c. Si deux provinces ou plus sont à égalité, les dispositions suivantes entrent en vigueur dans l'ordre indiqué jusqu'à ce que ces provinces soient départagées:
 - i. on détermine le plus grand nombre de victoires, entre les équipes à égalité, aux parties en simple, de doublettes et de quadrettes du tournoi à la ronde ;
 - ii. on se base sur le plus grand nombre de victoires remportées pendant le tournoi à la ronde;
 - iii. on recourt au système du total des points – les coups comptés divisés par les coups encaissés – pour toutes les parties du tournoi à la ronde ;
 - iv. on utilise le plus grand nombre de coups marqués dans toutes les parties du tournoi à la ronde;
 - v. s'il y a lieu, on se base sur le plus grand nombre de coups marqués dans toutes les parties de la ronde des médailles.

COVID-19

50. En raison de l'évolution constante des exigences et des restrictions des gouvernements provinciaux et des agences locales de santé publique, BCB se réserve le droit de modifier ou d'ajuster les présentes conditions de jeu à tout moment afin qu'elles soient conformes aux exigences locales, provinciales ou nationales. En outre, BCB se réserve le droit de modifier ou d'ajuster les présentes conditions de jeu au-delà des exigences minimales établies par les agences gouvernementales ou sanitaires afin d'améliorer la sécurité des participants et de limiter la propagation ou la possibilité de dommages dus à la COVID-19. Des exemples de tels changements peuvent inclure, mais n'y sont pas limités :

- a) La modification du calendrier, y compris la réduction du nombre de mènes, du nombre de parties ou de l'horaire des parties.
- b) La modification des visites au premier, ou l'endroit où les joueurs peuvent se tenir sur le terrain, de sorte que la distance physique puisse être maintenue.
- c) Le départage des égalités.
- d) La largeur minimale des terrains.
- e) La politique de tirage au sort, notamment en ce qui concerne l'attribution des terrains.
- f) La politique d'inscription, la politique d'annulation de partie et d'événement, la politique d'inscription de remplacement ou de substitution, en particulier dans la mesure où elles peuvent être affectées par la COVID-19.
- g) Le code vestimentaire, notamment en ce qui concerne les masques.

En fonction du temps disponible, le conseil d'administration de BCB peut convoquer une réunion d'urgence pour décider de ces questions. Pendant l'événement, le comité d'urgence décidera des questions relatives à la COVID.

51. Toute personne développant des symptômes à son arrivée à l'événement et/ou pendant l'événement sera considérée comme un cas présumé de COVID positif et devra suivre le protocole d'auto-isolement de la santé publique locale pour les cas de COVID positifs.

Annexe A

Procédures de bris d'égalité servant à déterminer le classement final et les joueurs qui s'affronteront à la ronde des médailles

1. Après le tournoi à la ronde, les deux meilleures équipes dans chaque discipline vont accéder à la partie de championnat des médailles d'or ou d'argent, tandis que les troisième et quatrième équipes au classement joueront pour la partie de la médaille de bronze.

Procédure:

2. Classer les participants selon le nombre total de points de partie qu'ils ont obtenus pendant le tournoi à la ronde du championnat.
3. Si le total des points des parties est égal, des bris d'égalité seront joués, le cas échéant, pour déterminer les participants qui s'affronteront lors des parties déterminant l'attribution des médailles. La formule suivante ne sera utilisée que pour départager les équipes, au besoin (trois équipes ou plus à égalité), en vue de leurs parties de bris d'égalité:
 - a. en comparant le nombre total de points de partie que chacun des participants ex aequo a obtenus aux parties qui ont opposé ces participants pendant le tournoi à la ronde;
 - b. si des participants sont encore à égalité, en comparant les écarts entre les points (les points comptés, moins les points encaissés) aux parties qui ont opposé ces participants pendant le tournoi à la ronde;
 - c. si des participants sont encore à égalité, en comparant les écarts entre les points à toutes les autres parties qu'ont jouées ces participants pendant le tournoi à la ronde;
 - d. si l'égalité persiste, on recourt au système du total des points (les coups comptés divisés par les coups encaissés) pour toutes les parties jouées par ces participants lors du tournoi à la ronde;
 - e. après que toutes les équipes aient été « classées » pour les bris d'égalité en utilisant la procédure ci-dessus, la formule suivante doit être utilisée comme bris d'égalité pour déterminer les participants qui s'affronteront lors des parties déterminant l'attribution des médailles.
4. Dans tous les cas, lorsque cinq équipes ou plus sont à égalité pour un rang, seules les quatre équipes occupant les meilleures places au classement participeront au bris d'égalité. Les autres équipes seront éliminées de toute compétition subséquente.

Les équipes à égalité pour la première place:

5. Deux équipes à égalité pour la première place:
 - a. Pas de partie de bris d'égalité. Les deux équipes se qualifient pour la partie de la médaille d'or.
6. Trois équipes à égalité pour la première place:
 - a. La dernière équipe du classement doit nécessairement participer à la partie de bris d'égalité finale.

- b. Les deux autres équipes jouent une mini-partie de bris d'égalité. Le gagnant de cette mini-partie de bris d'égalité se qualifie pour la partie de la médaille d'or.
 - c. Le perdant de cette première mini-partie de bris d'égalité joue alors contre la dernière équipe du classement dans une autre mini-partie de bris d'égalité. Le gagnant de cette partie se qualifie pour la partie de la médaille d'or, le perdant joue pour la médaille de bronze.
7. Quatre équipes à égalité pour la première place:
- a. La première équipe du classement joue contre la quatrième dans une partie complète de bris d'égalité.
 - b. La deuxième équipe du classement joue contre la troisième dans une partie complète de bris d'égalité.
 - c. Les gagnants de ces bris d'égalité se qualifient pour la partie de la médaille d'or.
 - d. Les perdants de ces bris d'égalité se qualifient pour la partie de la médaille de bronze.

Les équipes à égalité pour la deuxième place:

8. Deux équipes à égalité pour la deuxième place:
- a. Partie complète de bris d'égalité. Le gagnant de cette partie se qualifie pour la partie de la médaille d'or, le perdant joue pour la médaille de bronze.
9. Trois équipes à égalité pour la deuxième place:
- a. La meilleure équipe du classement a un laissez-passer pour la partie de bris d'égalité finale.
 - b. Les deux autres équipes jouent une mini-partie de bris d'égalité.
 - c. Le gagnant de cette mini-partie de bris d'égalité joue alors contre la meilleure équipe du classement dans une autre mini-partie de bris d'égalité.
 - d. Le gagnant de cette partie se qualifie pour la partie de la médaille d'or, les deux autres équipes jouent pour la médaille de bronze.
10. Quatre équipes à égalité pour la deuxième place:
- a. La première équipe du classement joue contre la quatrième dans une mini-partie de bris d'égalité.
 - b. La deuxième équipe du classement joue contre la troisième dans une mini-partie de bris d'égalité.
 - c. Les gagnants des premières mini-parties de bris d'égalité jouent les uns contre les autres dans une autre mini-partie de bris d'égalité; le gagnant de celle-ci se qualifie alors pour la partie de la médaille d'or alors que le perdant prend part à la partie de la médaille de bronze.
 - d. Les perdants des premières mini-parties de bris d'égalité jouent les uns contre les autres dans une autre mini-partie de bris d'égalité; le gagnant de celle-ci prend part à la partie de la médaille de bronze.

Les équipes à égalité pour la troisième place:

11. Deux équipes à égalité pour la troisième place:
- a. Pas de partie de bris d'égalité. Les deux équipes participent à la partie de la médaille de bronze.

12. Trois équipes à égalité pour la troisième place:
 - a. La dernière équipe du classement doit nécessairement participer à la partie de bris d'égalité finale.
 - b. Les deux autres équipes jouent une mini-partie de bris d'égalité. Le gagnant de cette mini-partie de bris d'égalité se qualifie pour la partie de la médaille de bronze.
 - c. Le perdant de cette mini-partie de bris d'égalité joue alors contre la dernière équipe du classement dans une autre mini-partie de bris d'égalité.
 - d. Le gagnant de cette partie prend part à la partie de la médaille de bronze.
13. Quatre équipes à égalité pour la troisième place:
 - a. La première équipe du classement joue contre la quatrième dans une partie complète de bris d'égalité.
 - b. La deuxième équipe du classement joue contre la troisième dans une partie complète de bris d'égalité.
 - c. Les gagnants de ces bris d'égalité se qualifient pour la partie de la médaille de bronze.

Les équipes à égalité pour la quatrième place:

14. Deux équipes à égalité pour la quatrième place:
 - a. Partie complète de bris d'égalité. Le gagnant de cette partie prend part à la partie de la médaille de bronze.
15. Trois équipes à égalité pour la quatrième place:
 - a. La meilleure équipe du classement a un laissez-passer pour la partie de bris d'égalité finale.
 - b. Les deux autres équipes jouent une mini-partie de bris d'égalité.
 - c. Le gagnant de cette mini-partie de bris d'égalité joue alors contre la meilleure équipe du classement dans une autre mini-partie de bris d'égalité.
 - d. Le gagnant de cette partie prend part à la partie de la médaille de bronze.
16. Quatre équipes à égalité pour la quatrième place:
 - a. La première équipe du classement joue contre la quatrième dans une mini-partie de bris d'égalité.
 - b. La deuxième équipe du classement joue contre la troisième dans une mini-partie de bris d'égalité.
 - c. Les gagnants de ces mini-parties de bris d'égalité jouent alors les uns contre les autres dans une autre mini-partie de bris d'égalité.
 - d. Le gagnant de cette partie prend part à la partie de la médaille de bronze.

Nombre de mènes de bris d'égalité à jouer

17. Le nombre de mènes à jouer dans des parties de bris d'égalité dépendra du nombre de mènes jouées dans la partie du tournoi à la ronde.
18. Deux mènes de boulingrin d'essais complets doivent avoir lieu avant chaque match.
19. Nombre de mènes d'une partie complète de bris d'égalité:
 - a. 18 mènes pour les doublettes
 - b. 16 mènes pour les quadrettes

20. Nombre de mènes d'une mini-partie de bris d'égalité :
 - a. 9 mènes pour les doublettes
 - b. 8 mènes pour les quadrettes
21. Dans tous les cas, si une partie se termine par une égalité, une mène supplémentaire doit être jouée. On tire à pile ou face pour déterminer le « choix du tapis » pour la mène supplémentaire.
22. Il n'y a pas de limite de temps pour les parties de bris d'égalité