



## 2025 Conditions de Jeu

### Championnats Nationaux Canadiens du Boulingrin (Majeurs) : en Simples, Paires, Triples et à Quatres

<b>Organisme de Contrôle :</b>	Bowls Canada Boulingrin (BCB)
<b>Événement :</b>	2025 Championnats Nationaux Canadiens (Majeurs): en Simples, Paires, Triples et à Quatres
<b>Lieu :</b>	Commonwealth Lawn Bowling Club, Edmonton, Alberta
<b>Dates:</b>	18 Août – 23 Août 2025

#### Conditions d'Admission

1. Les inscriptions à cette compétition se composent de huit (8) Équipes Provinciales masculines et de huit (8) Équipes Provinciales féminines, les épreuves en Simples et à Quatre étant disputées simultanément, et les épreuves en Paires et en Triples étant disputées simultanément. Il appartient à chaque OSP de déterminer le nombre de participants qu'elle enverra : il pourrait y avoir des Équipes uniques pour chaque discipline ou, idéalement, des Équipes à 5 où 5 participants concourent en Simples/à Quatres et ensuite en Paires/Triples.
2. Le coût de l'inscription est de 150 \$ dollars par personne.
3. Les concurrents doivent être en règle avec BCB, leur Association respective et un Club affilié au cours de l'année de l'épreuve.
4. Tous les concurrents doivent satisfaire aux critères de résidence définis dans la *Politique d'Éligibilité à la Résidence*.

#### Formats de Jeu et les Bouts d'Essais

5. Toutes les parties doivent être jouées conformément aux *Lois du Sport du Boulingrin, Mark Crystal*, quatrième édition, 2022 ; aux *Règlements Domestiques* de BCB ; aux *Politiques des Championnats Canadiens* de BCB ; et aux présentes *Conditions de Jeu*.
6. Les formats seront les suivants :
  - a. Simple : Quatre (4) boules par joueur; deux (2) manches de sept (7) bouts, avec un bris d'égalité de trois (3) bouts au besoin.
  - b. Doublettes : Trois (3) boules par joueur; douze (12) bouts.
  - c. Triplettes : Deux (2) boules par joueur; douze (12) bouts.
  - d. Quadrettes : Deux (2) boules par joueur; douze (12) bouts.
  - e. Le temps de jeu est limité à 2 heures pour toutes les parties. Cette durée comprend les bouts d'essai.
    - i. Lors des épreuves de simple, si la limite de temps est atteinte et que le dernier Set n'a pas été achevé, la procédure sera comme suit :
      1. Si l'Équipe "A" a gagné le premier Set et qu'elle est en train de gagner le deuxième (2<sup>ème</sup>) Set lorsque le temps limite est atteint, l'Équipe "A" sera déclarée vainqueur de la partie et se verra attribuer les deux (2) Sets.



2. Si l'Équipe "A" a gagné le premier Set et que le deuxième Set est à égalité lorsque le temps limite est atteint, l'Équipe "A" sera déclarée vainqueur de la partie et se verra attribuer un Set gagné et un Set à égalité.
  3. Si l'équipe A a remporté la première manche et que l'équipe B est en train de gagner la deuxième manche au moment où la limite de temps établie est atteinte, l'équipe B sera déclarée gagnante de la deuxième manche. Étant donné que chaque équipe a remporté une manche, un bris d'égalité de trois (3) mènes sera disputé pour déterminer le vainqueur du match, et les deux équipes se verront attribuer une manche chacune.
7. **Épreuves en équipe** : Si les coups comptés sont égaux après la fin de la dernière mène, le match est ex æquo.
- a. Lors d'un match à élimination directe, le jeu prend fin si, à un moment ou un autre, il devient impossible pour une équipe de faire match nul ou de remporter la partie compte tenu du nombre de mènes qu'il reste à disputer.
8. **Simple** : Le gagnant de chaque manche est le joueur qui compte le plus de coups à la fin de la septième mène. Le vainqueur du match est le joueur qui a joué la meilleure manche (un bris d'égalité n'est pas une manche). Lors d'un match de section, les sept (7) mènes de la manche doivent être jouées. Lors d'un match à élimination directe, la manche sera décidée si, à un moment ou un autre, il devient impossible pour une équipe de faire match nul ou de remporter la partie compte tenu du nombre de mènes qu'il reste à disputer.
- i. Si les coups comptés sont égaux après la dernière mène d'une manche, la manche est ex æquo.
  - ii. Lorsque les deux (2) manches ont été disputées, s'il y a égalité (deux [2] manche nulles ou une [1] manche remportée par chaque joueur), un bris d'égalité de trois (3) mènes aura lieu pour déterminer le vainqueur. Si les coups comptés sont égaux après les trois (3) mènes du bris d'égalité, une autre mène de bris d'égalité sera jouée.
  - b. Pendant le jeu à élimination directe, il ne doit plus y avoir de jeu dans un Set si, à un moment donné, il devient impossible pour un joueur de faire partie nulle ou de gagner le Bout compte tenu du nombre de Bouts restants.
9. Dans tous les cas, un Bout à égalité compte comme un Bout joué.
10. Premier à jouer :
- a. Épreuves en équipe :
    - i. Les capitaines tirent à pile ou face, et le gagnant du tirage peut choisir parmi les options énumérées dans la loi 5.2.2.
  - b. Épreuves en simples :
    - i. Premier Set : les Capitaines ou les adversaires en Simples doivent tirer à pile ou face et le gagnant du tirage au sort a les options décrites dans la **Loi 5.2.2**.
    - ii. Deuxième (2<sup>ème</sup>) Bout : le vainqueur du premier Set doit placer le tapis, puis livrer le Cochonnet et la première Boule. Si le premier Set est nul, le vainqueur du dernier Bout de ce Set doit placer le tapis, puis livrer le Cochonnet et la première Boule.



- iii. Bris d'Égalité : les Capitaines ou les adversaires en Simples doivent tirer à pile ou face et le gagnant du tirage au sort a les options décrites dans la **Loi 5.2.2**.
- 11. Toutes les disciplines se dérouleront par jeu sectoriel, conformément à la politique de tirage au sort.
- 12. Toutes les parties se déroulent selon la règle du « Position Unique de Redéposer en un point », conformément à la **Loi 56.5** aux *Lois du Sport du Boulingrin* et sa "position unique de Redéposer" selon la **Loi 56.5.3** des *Lois du Sport du Boulingrin*.
- 13. Avant le début d'une partie, chaque joueur a droit à deux (2) Bouts d'essais. Pour les Bouts d'essais, les joueurs peuvent utiliser le même nombre de Boules que pour le jeu. Les bouts d'essai sont comptabilisés dans le temps limite alloué au match.
- 14. Tout joueur qui n'est pas prêt à jouer à l'heure officielle de début d'une partie renonce à son droit de jouer les Bouts d'essais.
- 15. Un signal officiel est donné pour indiquer l'heure prévue du début de chaque partie. Aucune partie ne peut commencer avant le signal officiel. Si un joueur n'est pas prêt à jouer dans les 10 minutes qui suivent l'heure officielle du début de sa partie, son Équipe perd la partie par forfait au profit de son adversaire.

### **Procédure de Pointage et Bris d'Égalité**

- 16. Les participants gagneront des points de partie pour chaque partie sur la base de trois (3) points pour une victoire, un (1) point pour un match nul et zéro (0) point pour une défaite.
  - a. Les participants gagneront un (1) point de Set pour chaque Set gagné et un demi (0,5) point de Set en cas d'égalité. Les jeux de Bris d'Égalité ne sont pas des Sets.
- 17. Aucune partie du Tournoi à la Ronde ne sera concédée avant la fin de tous les Bouts.
- 18. Si une partie est perdue par forfait, l'Équipe non fautive se verra attribuer :
  - a. Simple : Trois (3) points de match, deux (2) manches remportées, deux (2) points de manche et un total net de coups égal aux totaux nets de coups comptés par les gagnants de tous les autres matchs disputés dans la même ronde de l'épreuve en question.
  - b. Épreuves en équipe : Trois (3) points de match et un total net de coups égal aux totaux nets de coups comptés par les gagnants de tous les autres matchs disputés dans la même ronde de l'épreuve en question.
- 19. À l'issue du championnat sectoriel, les participants les mieux classés dans chaque discipline accèdent aux séries éliminatoires, conformément à l'Annexe - A.
- 20. En cas d'égalité, les Bris d'égalité sont départagés comme suit :
  - a. La procédure de Bris d'égalité sera mise en œuvre par un Comité composé de l'Arbitre en Chef, de l'Arbitre en Chef de l'Événement et d'un Représentant de BCB ou du Comité d'hôte.
  - b. Les participants seront classés en fonction du nombre total de points de partie accumulés au cours de la compétition sectorielle, pour cette discipline. Si le nombre total de points de partie est égal, le classement suivant sera utilisé pour les Équipes à égalité :
  - c. En Simples :



- i. L'Équipe ayant remporté le plus grand nombre de Sets sera déclarée vainqueur ; [Note : les Sets à égalité ne sont pas pris en compte dans le calcul du nombre de Sets remportés].
  - ii. En cas d'égalité de points de partie et de Sets gagnés, l'Équipe ayant le total net de points de Set le plus élevé sera déclarée gagnante ; [Note : en cas d'égalité de Sets, un demi-point (0.5) de Set sera attribué à chaque joueur (les Bris d'Égalité ne sont pas des Sets)].
  - iii. Si tous les éléments ci-dessus sont encore égaux, l'Équipe ayant le plus grand nombre net de Coups sur l'ensemble des parties de la section (à l'exclusion des Bris d'Égalité) sera déclarée vainqueur ;
  - iv. Si les points de partie, les Sets gagnés, les points de Set nets et le total net des Coups sont égaux, l'Équipe qui a remporté la partie entre les Équipes qui sont à égalité sera déclarée gagnante.
- d. Épreuves en équipe :
- i. En comparant le nombre total de points de match obtenu par chaque concurrent à égalité lors des matchs en face-à-face entre lesdits concurrents pendant le tournoi à la ronde.
  - ii. Si l'égalité perdure, en comparant le total net de coups (total de coups « pour » moins total de coups « contre ») lors des matchs en face-à-face entre lesdits concurrents pendant le tournoi à la ronde.
  - iii. Si l'égalité perdure, en comparant le total net de coups (total de coups « pour » moins total de coups « contre ») lors de tous les autres matchs disputés par les dits concurrents pendant le tournoi à la ronde.
  - iv. Si l'égalité perdure, en utilisant le système d'agrégation (total de coups « pour » divisé par total de coups « contre ») lors de tous les matchs disputés par lesdits concurrents pendant le tournoi à la ronde.

21. Lors des jeux pour les médailles, le jeu doit être arrêté si, à un moment donné, il devient impossible pour une Équipe d'obtenir une partie nulle ou de gagner la partie, compte tenu du nombre de Bouts restants.

### Pratique

22. Les concurrents peuvent s'entraîner, conformément aux Lois 3.3 et 4 des Lois du Sport du Boulingrin, durant la période (entre les parties) précédant le début des Bouts d'essais - à condition que le temps le permette et que l'entraînement n'interfère **PAS** avec les activités d'entretien des Verts ni avec la préparation des Officiels pour la partie suivante.
23. Un joueur ou une Équipe qui n'a pas joué en raison d'une exemption doit, si possible, être autorisé(e) à s'entraîner avant de jouer sa partie.

### Entraîneurs

24. Chaque Équipe provinciale a droit à un personnel de soutien accrédité lors de cet Événement, comme suit :
- a. Seuls les Entraîneurs de Boulingrin approuvés par leur Autorité Provinciale pour agir à ce titre dans le cadre de cet Événement seront reconnus pour fournir des services



d'entraînement pendant l'Événement, conformément aux dispositions de la *Politique Relative aux Entraîneurs*.

### Restrictions concernant les Déplacements des Joueurs pendant le Jeu

25. Après avoir livré leur première Boule, les joueurs ne seront autorisés à s'approcher de la Tête que dans les circonstances suivantes.
- a. En Simples
    - i. Après avoir livré leurs troisième (3<sup>ème</sup>) et quatrième (4<sup>ème</sup>) Boules.
    - ii. Dans des circonstances exceptionnelles et limitées, un joueur en Simples peut demander au Marqueur l'autorisation de marcher vers la tête plus tôt que ce qui est décrit dans la clause ci-dessus.
  - b. En Paires
    - i. Les Premiers : après avoir livré leur troisième (3<sup>ème</sup>) Boule.
    - ii. Les Capitaines : après avoir livré leur deuxième (2<sup>ème</sup>) et troisième (3<sup>ème</sup>) Boule.
  - c. En Triples
    - i. Les Premiers : après que le Second de leur Équipe a livré sa deuxième (2<sup>ème</sup>) Boule ;
    - ii. Les Seconds : après d'avoir livré de leur deuxième (2<sup>ème</sup>) Boule ; et
    - iii. Les Capitaines : après d'avoir livré chacune de ses Boules.
  - d. À Quatres
    - i. Les Premiers : après avoir livré leur deuxième (2<sup>ème</sup>) Boule.
    - ii. Les Seconds : après avoir livré leur deuxième (2<sup>ème</sup>) Boule.
    - iii. Les Vices : après avoir livré leur deuxième (2<sup>ème</sup>) Boule, et
    - iv. Les Capitaines : après avoir livré de chacune de leurs Boules.
  - e. À Quatres, les Premiers et les Seconds doivent commencer chaque Bout à l'extrémité du tapis.
  - f. Si un joueur ne remplit pas les conditions de cette **Loi**, la **Loi 13** s'applique.

### Procédure d'Application des Limites de Temps

26. Début du Jeu - un signal officiel (cloche, klaxon, etc.) sera donné pour indiquer l'heure prévue du début de chaque partie. Tout joueur arrivant sur le Vert plus de dix (10) minutes après le signal officiel, forfait de sa partie à l'Équipe adverse.
27. Fin du jeu - À la fin du temps alloué, l'Officiel désigné signalera la fin du Jeu par une cloche, un klaxon, etc. À ce moment-là, les joueurs terminent le Bout qu'ils sont en train de jouer. (Le début d'un Bout est déterminé par la livraison du Cochonnet par le Premier joueur de ce Bout.)
28. Des limites de temps seront imposées pendant la Ronde de Médailles.

### Retard de Jeu Délibéré

29. Les joueurs sont tenus de jouer sans retard injustifié et de manière à ne pas empêcher leurs adversaires de terminer le nombre requis de Bouts dans le temps imparti. Si un Capitaine, un joueur en Simples ou un Entraîneur fait valoir 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 retard délibéré du jeu peut inclure le fait qu'un joueur quitte le Vert plusieurs fois, qu'il retarde la livraison de la Boule d'un joueur, ou que le Capitaine agisse ou donne des instructions destinées à retarder le jeu.



30. Si, de l'avis de l'Arbitre, à la suite de sa propre observation ou sur appel d'un des Capitaines ou d'un joueur en Simples, l'Équipe ou le joueur a de nouveau fait la même infraction, d'autres mesures peuvent être prises en consultation avec l'Arbitre en Chef de l'Épreuve (ou son représentant), telle que les suivantes :
- a. Si un joueur quitte le Vert plus d'une fois, à chaque fois après, il ne pourra quitter le Vert qu'avec l'autorisation de son adversaire et de l'Arbitre.
  - b. Si un joueur quitte le Vert pour fumer, cela ne sera pas autorisé pour le reste de la partie.
  - c. Le Bout en cours sera considéré comme terminé et les adversaires du fautif se verront attribuer autant de Coups qu'il y a de Boules en usage pour le jeu (*exemple*, dans le cas à Quatres, ce serait huit (8) coups).
  - d. Si, au cours d'un Bout en cours immédiatement avant que l'heure de fin de jeu ne soit signalée ou à la fin de ce Bout et avant le début de tout Bout suivant, il a été déterminé qu'une Équipe ou un joueur est empêché de jouer leur Bout suivant en raison des actions de ses adversaires, ils notifieront aux Équipes qu'elles doivent jouer un autre Bout, même si l'heure de fin de jeu peut avoir été signalée au moment où cette notification est donnée.
  - e. L'Équipe fautive peut être mise sur le chronomètre à la fin d'un Bout en cours. L'Équipe fautive devra livrer toutes ses Boules dans chacun des Bouts restants dans un délai spécifié par l'Arbitre. Le chronométrage sera effectué par un Officiel technique spécialement désigné à cet effet.
  - f. L'Équipe fautive peut être aussi mise au chronomètre à partir du début de la partie suivante.
31. Tout arrêt de jeu dû au temps passé à discuter avec l'Équipe ou le joueur fautif de l'application de ces conditions sera ajouté à la limite de temps de la partie.

### **Respect des Conditions de Jeu, du Code de Conduite et Renonciation à l'Événement**

32. Tous les Compétiteurs et les Entraîneurs devront remplir et signer le Code de Conduite de Bowls Canada Boulingrin et la Renonciation à l'Événement. Les formulaires doivent être remplis en ligne avec l'inscription à l'Événement de BCB et doivent être soumis au plus tard le **21 juillet 2025**.
33. Les joueurs qui enfreignent le Code de Conduite ou les Conditions de Jeu peuvent se voir imposer une amende de 100 \$ par joueur. Si un joueur continue à violer la condition de jeu spécifique ou toutes autres Conditions de Jeu, il peut être considéré comme inadmissible à participer aux Événements de BCB pendant trois (3) ans après la conclusion de l'Événement au cours duquel la violation s'est produite.
34. Tous les joueurs doivent respecter la *Politique du Tabac, Cannabis, à l'Alcool, au Téléphone portable et aux Abus Verbaux* de BCB.

### **Boules, Chaussures et Vêtements**

35. Une inspection des Boules et des chaussures est organisée avant le début de la compétition. Un contrôle aléatoire des Boules et des chaussures peut avoir lieu avant le début des parties.
36. Lors de l'inspection des Boules, les joueurs sont tenus de présenter le même nombre de Boules que celles avec lesquelles ils jouent. (*c-à-d.* 3 pour en Paires et 2 pour à Quatres.)
37. Toutes les Boules doivent être munies d'estampes visibles et lisibles, conformes aux *Lois du Sport du Boulingrin*, et faire l'objet de l'apposition des décalcomanies Provinciales appropriées. Les joueurs recevront les décalcomanies de Boules avant le début de la



compétition et seront responsables d'enlever toutes les anciennes décalcomanies et d'apposer les décalcomanies Provinciales.

38. Les participants doivent respecter le *Code Vestimentaire* de BCB.

### **Substitutions**

39. Des remplaçants peuvent être autorisés, après le début du tour d'ouverture, en cas de maladie ou de circonstances imprévues, après l'approbation par le Comité d'Urgence, selon les modalités suivantes :

- a. Pour les Simples - aucun substitut ne sera autorisé.
- b. Un (1) remplaçant sera autorisé en Paires et deux (2) à Quatres.
- c. Toutes les substitutions doivent respecter les conditions énoncées dans la *Politique de Substitution*.

### **Dépistage des Drogues**

40. Des contrôles antidopage peuvent être effectués conformément au Programme Canadien Antidopage et à la *Politique Antidopage* de BCB.

### **Modifications du Format et de la Durée des Jeux**

41. L'Organisme de Contrôle se réserve le droit de modifier le format, les horaires de jeu et les Verts en fonction de circonstances locales imprévues, en donnant un préavis aussi long que possible.
42. Lorsqu'un programme est interrompu ou ne peut être achevé en raison du mauvais temps ou des conditions locales, le Comité d'Urgence peut modifier le format et la durée des parties afin d'obtenir un résultat ou reporter l'événement lorsqu'un résultat ne peut être obtenu.
  - a. Pour les situations non couvertes par les Conditions de Jeu, le Comité d'Urgence est l'Organisme de Contrôle de ces Championnats.

### **Comité d'Urgence et Jury d'Appel**

43. Le Comité d'Urgence est composé de l'Arbitre en Chef de l'Événement ou de son représentant désigné par l'Arbitre en Chef de l'Événement et de deux des personnes suivantes :
  - a. Représentant Officiel Technique de BCB ou son Représentant désigné par le BCB.
  - b. Le Président du Comité d'Accueil, le Directeur des Verts ou la personne désignée par le Président du Comité d'Hôte d'Accueil.
  - c. Remplaçant désigné par l'Arbitre en Chef de l'Événement.
44. Le jury de recours est composé d'une personne de chacun des groupes suivants :
  - a. L'Arbitre en Chef Événement, l'Assistant de l'Arbitre en Chef ou la personne désignée par l'Arbitre en Chef.
  - b. Le Représentant Officiel Technique de BCB ou son Représentant désigné par le BCB.
  - c. Le Président du Comité d'Accueil, le Directeur des Verts ou la personne désignée par le Président du Comité d'Accueil.

### **Protêts et Appels**

45. Les Réclamations, Plaintes et Appels sont tranchés par le Jury d'Appel.



46. Tous les Appels, protestations, et plaintes doivent être adressés à l'Arbitre en Chef d'Événement dans un délai approprié à la nature du problème en question et au plus tard un (1) heure après la fin de la partie en question. La communication initiale peut être faite oralement, mais une soumission écrite doit être reçue dans les 24 heures suivant la fin de la partie, le délai étant déterminé à la discrétion de l'Arbitre en Chef de l'Événement. Un protêt, une plainte ou un appel ne peut être fait que par l'Entraîneur désigné et enregistré pour une Équipe ou un joueur, ou par un Officiel en service. En l'absence d'un Entraîneur inscrit, un protêt, une plainte ou un appel peut être déposé par n'importe quel joueur dans une partie en Simples ou par le Capitaine dans une partie en Équipe.
- a. Si le délai initial d'une (1) heure n'a pas été respecté, la faute alléguée ne sera pas examinée.
  - b. Le jury d'appel se réunira dès que possible et parviendra à un accord pour résoudre l'allégation en temps opportun. Toute action ultérieure sera soumise aux dispositions de la *Politique en Matière de Discipline et de Plaintes* de BCB.

### **Autres Lois, Règlements et Politiques**

47. La largeur minimale de l'Allée pour les jeux en plein air est de 4,267 m (14 pieds).
48. L'Arbitre en Chef de l'Événement peut prendre la décision d'utiliser des Toiles de Sol à tout moment. Le (ACE – HEU) consultera le Directeur des Verts avant de décider de l'endroit où les Toiles seront placées sur le Vert.
49. L'Arbitre en Chef de l'Événement est responsable de la mise en œuvre de la *Politique en matière de Mauvais Temps*.
50. Aucun parapluie (ouvert ou plié) n'est autorisé sur le vert pendant le jeu.

### **COVID-19**

50. En raison de l'évolution constante des exigences et des restrictions des Gouvernements Provinciaux et des Organismes locaux de Santé Publique, BCB se réserve le droit d'altérer, de modifier ou d'ajuster les présentes Conditions de Jeu en tout temps afin qu'elles soient conformes aux exigences Locales, Provinciales ou Nationales. De plus, BCB se réserve le droit d'altérer, de modifier ou d'ajuster les présentes Conditions de Jeu au-delà des exigences minimales établies par les Gouvernements ou les Organismes de Santé afin d'améliorer la sécurité des participants et de limiter la propagation ou la possibilité de dommages causés par la COVID-19. Les exemples de tels changements peuvent inclure, mais ne sont pas limités à :
  - a. Modification du calendrier, y compris la réduction du nombre de Bouts, du nombre de parties ou de la durée des parties.
  - b. Modifier les visites à la Tête ou l'endroit où les joueurs peuvent se tenir sur le Vert, de manière à ce que la distance physique puisse être maintenue.
  - c. Bris d'Égalité.
  - d. Largeur minimale des Allées
  - e. La *Politique de Tirage au Sort*, en particulier concernant l'attribution des Allées.
  - f. La *Politique en matière d'Inscriptions*, la *Politique en matière de Forfaits* pour les parties et les Événements, la *Politique en matière d'Inscriptions alternatives ou de Substitutions*, en particulier dans la mesure où elles peuvent être affectées par la directive sur la COVID-19.



g. Code Vestimentaire, en particulier en ce qui concerne les masques faciaux.

51 En fonction du temps disponible, le Conseil d'Administration de la BCB peut convoquer une Réunion d'Urgence pour statuer sur ces questions. Durant cette réunion, le Comité d'Urgence se prononcera sur les questions relatives à la COVID.

Toute personne présentant des symptômes à son arrivée à l'événement et/ou pendant l'événement sera considérée comme un cas présumé de la COVID positif et devra suivre le protocole d'auto-isolément des cas de la COVID positive de la Santé Publique locale.



## ANNEXE - A

### ÉLIMINATOIRES

À l'issue du Tournoi à la Ronde, les trois (3) premières Équipes classées dans chaque discipline (en Simples, en Paires, en Triples et à Quatres) participeront aux éliminatoires. Pour plus de clarté, cela signifie qu'il y aura des éliminatoires pour les Simples, des éliminatoires pour les Paires, des éliminatoires pour les Triples et des éliminatoires pour les Quatres. L'Équipe la mieux classée bénéficiera d'une exemption, tandis que les Équipes classées deuxième (2<sup>ème</sup>) et troisième (3<sup>ème</sup>) s'affronteront en élimination directe pour cette discipline. Le vainqueur de la partie entre le n°2 contre le n°3 se qualifiera pour la finale et affrontera l'Équipe la mieux classée, tandis que le perdant recevra la médaille de Bronze 🥉. Le vainqueur de la finale recevra la médaille d'Or 🏆, tandis que le perdant recevra la médaille d'Argent 🥈.

### Trophées d'Équipes

À l'issue des finales de toutes les disciplines, les Trophées d'Équipe seront décernés comme suit :

#### Cy English

1. Les résultats finaux de toutes les disciplines masculines (en Simples, en Paires, en Triples et à Quatres) seront comptabilisés pour chaque Équipe, les points étant attribués par discipline comme suit :
  - a. 8 points pour avoir terminé le tournoi à la 1<sup>ère</sup> place
  - b. 7 points pour avoir terminé le tour de table à la 2<sup>ème</sup> place
  - c. 6 points pour avoir terminé le tour de table à la 3<sup>ème</sup> place
  - d. 5 points pour avoir terminé le tour de table à la 4<sup>ème</sup> place
  - e. 4 points pour avoir terminé le tour de table à la 5<sup>ème</sup> place
  - f. 3 points pour avoir terminé le tour de table à la 6<sup>ème</sup> place
  - g. 2 points pour avoir terminé le tour de table à la 7<sup>ème</sup> place
  - h. 1 point pour avoir terminé le tour de table à la 8<sup>ème</sup> place
2. Des points supplémentaires seront également ajoutés pour les Médaillés, comme suit :
  - a. 3 points pour la médaille d'Or
  - b. 2 points pour l'Argent
  - c. 1 point pour la médaille de Bronze
3. L'Équipe ayant obtenu le plus grand nombre de points cumulés dans toutes les disciplines se verra décerner le Trophée **Cy English**.

#### Lady Alexander

1. Les résultats finaux de toutes les disciplines féminines (en Simples, en Paires, en Triples et à Quatres) seront comptabilisés pour chaque Équipe, les points étant attribués par discipline comme suit :
  - a. 8 points pour avoir terminé le tournoi à la 1<sup>ère</sup> place
  - b. 7 points pour avoir terminé le tour de table à la 2<sup>ème</sup>) place
  - c. 6 points pour avoir terminé le tour de table à la 3<sup>ème</sup>) place
  - d. 5 points pour avoir terminé le tour de table à la 4<sup>ème</sup>) place
  - e. 4 points pour avoir terminé le tour de table à la 5<sup>ème</sup>) place
  - f. 3 points pour avoir terminé le tour de table à la 6<sup>ème</sup>) place



- g. 2 points pour avoir terminé le tour de table à la 7ème place
- h. 1 point pour avoir terminé le tour de table à la 8ème place
- 2. Des points supplémentaires seront également ajoutés pour les Médaillés, comme suit :
  - a. 3 points pour la médaille d'Or.
  - b. 2 points pour l'Argent.
  - c. 1 point pour la médaille de Bronze.
- 3. L'Équipe ayant obtenu le plus grand nombre de points cumulés dans toutes les disciplines se verra décerner le trophée **Lady Alexander**.

### **Égalités**

En cas d'égalité au classement du trophée par équipe, l'égalité sera départagée comme suit :

- a. l'équipe comptant le plus grand nombre de médailles d'or se verra décerner le trophée par équipe;
- b. si l'égalité perdure, l'équipe comptant le plus grand nombre de médailles d'argent se verra décerner le trophée par équipe;
- c. si l'égalité perdure, l'équipe comptant le plus grand nombre de médailles de bronze se verra décerner le trophée par équipe.