



Ayuntamiento de Isla Cristina

III EURODEPORTE 2004

REGLEMENTS TECHNIQUES

TENNIS DE TABLE

Forme de jeu : Tant la compétition individuelle que la compétition par équipes se joueraient par poule à un seul tour. Sera champion l'équipe et le joueur/la joueuse qui aura obtenu le plus grand nombre de points à l'issue de la poule.

BADMINGTON

Forme de jeu

En individuel : La compétition se déroulera selon le système de l'élimination directe à la première défaite. Il sera indispensable de jouer toutes les places de la 1^o à la 8^o en établissant les confrontations ainsi qu'indiqué ci-après :

- a) - 3^o et 4^o place, entre les perdants des demi-finales.
- b) - de la 5^o à la 8^o place, entre les perdants des quarts de finale. Une confrontation sera organisée entre les perdants par le haut du tableau de quarts de finale ainsi qu'entre les perdants par le bas du tableau de quarts de finale. Par la suite, il sera organisé une finale de consolation qui déterminera la 5^o et la 6^o place et un match afin de déterminer la 7^o et 8^o place entre les perdants de la confrontation précédente.

Par régions transfrontalières :

Le système de compétition sera par équipes. Il sera disputé lors de chaque rencontre et dans cet ordre les parties suivantes : 1 doubles mixte, 1 doubles féminin, 1 doubles masculin. On jouera le système de poule, dans lequel tous joueront contre tous.



Ayuntamiento de Isla Cristina

MILLE URBAIN

- 1.- La catégorie concernée est celle de cadets (années 1988-1989).
- 2.- La distance à parcourir est d'un mille, c'est à dire 1 609 mètres.
- 3.- Tous les coureurs devront porter de manière visible le dossard attribué par l'organisation. Dans le cas contraire, l'organisation pourra disqualifier les coureurs qui ne porteraient pas le dossard.
- 4.- Les coureurs pourront se procurer les dossards une heure avant l'épreuve.
- 5.- Participants : tous les représentants des eurorégions.
- 6.- L'organisation se dégage de toute responsabilité en cas de dommages éventuellement causés par les athlètes, de blessures qu'ils pourraient s'infliger à eux-même ou qu'ils pourraient subir à l'occasion de leur participation à cette épreuve.
- 7.- Les réclamations éventuelles seront de la compétence exclusive du Juge Arbitre de l'épreuve, elles devront donc lui être adressées par écrit, dans les 30 minutes suivant la fin de l'épreuve.
- 8.- Scores : Le premier recevra autant de points que de participants à l'épreuve, et ainsi successivement jusqu'au dernier qui aura 1 point. Ce score sera additionné pour obtenir le total de chaque équipe. On attribuera 10 points à l'équipe gagnante, 9 à la deuxième et ainsi de suite en ordre décroissant.

BASKET-BALL 3X3

- 1.- Les équipes seront composées de 4 joueurs (deux hommes et deux femmes). Les joueurs devront être nés en 1988 ou 1989 (cadets). Si l'un des membres ne peut pas participer au tournoi, il pourra être remplacé ; ce changement devra être communiqué à l'organisation avant le début du tournoi.
- 2.- Tout joueur faisant preuve d'une conduite contraire à l'esprit du sport ou provoquant une altercation ou une bagarre sera immédiatement disqualifié. Si ce comportement s'étend à toute l'équipe, l'équipe au complet sera disqualifiée, et tous les membres perdront le droit de participer.
- 3.- Tous les joueurs signeront la feuille de match avant le début du match, AUCUN JOUEUR NE POURRA PARTICIPER S'IL NE LA SIGNE PAS.
- 4.- Il n'y a pas d'arbitres. Les joueurs siffleront leurs propres fautes (l'idéal serait que le défenseur responsable de la faute la siffle, mais si cela ne se produit pas, le moniteur de piste aura le dernier mot et sa décision sera sans appel).
- 5.- La possession du premier ballon sera déterminée en lançant une pièce en l'air.



eurored del deporte



Ayuntamiento de Isla Cristina

6.- Après chaque panier le ballon changera de possession. L'équipe qui aura marqué un panier remettra le ballon au défenseur, et le match reprendra à ce moment. Il est obligatoire de faire au moins une passe pour que le panier soit valable. Lorsqu'il n'y a pas de panier, l'équipe qui aura repris le rebond devra sortir de la ligne des 6,25m pour commencer son attaque.

7.- Les tirs marqués dans la ligne des 6,25 m et les tirs libres vaudront 1 point et ceux tirés au-delà de la ligne de 6,25m vaudront 2 points.

8.- On autorisera les changements à condition que le jeu soit arrêté à cause d'une faute, d'un panier, d'une sortie de terrain, etc.

9.- Une horloge de 30 secondes imaginaire sera toujours en fonctionnement, et le moniteur de piste pourra l'utiliser à sa convenance ; il pourra avertir les équipes si une équipe a le ballon en sa possession depuis 20 secondes et qu'elle reste passive.

10.- Fautes : À partir de la 7^{ème} faute (non comprise), on procédera à un tir libre après lequel le ballon changera de côté que le panier ait été marqué ou pas (il n'y aura pas de rebond). À partir de la faute n°12 (comprise), les fautes seront punies par un tir libre et la possession du ballon dans l'action suivante. Si un panier est marqué et qu'il y a une faute, il peut y avoir 3 possibilités :

- a) Si l'équipe qui a commis la faute en a fait au moins 6 avant celle-ci ou moins de 6, le panier est valable, la faute est notée et l'autre équipe prend possession du ballon.
- b) Si l'équipe qui a commis la faute a déjà fait plus de 7 fautes, le panier est valable, la faute est notée et un tir libre supplémentaire est exécuté. Le ballon passe ensuite à l'autre équipe.

11.- Si le moniteur de piste juge une faute grave ou intentionnée, elle est sanctionnée à tout moment par un tir libre et la possession pour l'équipe qui a subi la faute. 2 fautes de cette nature entraînent l'expulsion automatique du joueur.

12.- En cas de « lutte », le ballon sera pour l'équipe en défense.

13.- Il n'y aura pas de temps morts. Les smatches seront interdits pendant l'échauffement et les matchs.

14.- Toute autre circonstance non prévue dans ce règlement sera sujette à la décision de l'organisation.

15.- Scores : On attribuera 10 points à l'équipe gagnante, 9 à la deuxième et ainsi de suite en ordre décroissant.



Ayuntamiento de Isla Cristina

TENIS

- 1.- Chaque équipe sera composée d'un joueur et d'une joueuse.
- 2.- Système de jeu : tous/toutes contre tous/toutes.
- 3.- Chaque équipe jouera deux matchs individuels (masculin et féminin) et un double mixte.
- 4.- Le match se jouera en 3 sets avec tie-break dans chaque set.
- 5.- Points : L'équipe gagnante recevra 10 points, la seconde 9 et ainsi de suite par ordre décroissant.
- 6.- Les règles du jeu seront sujettes au Règlement de la Fédération Espagnole de Tennis.