



C SYSTÈMES DES TOURNOIS

C/13 CHAMPIONNAT D'EUROPE 5-QUILLES / ÉQUIPES NATIONALES

Art. 1. PARTICIPANTS

Les éditions organisées lors des « THE European Championships » seront jouées avec 12 équipes inscrites. Chaque fédération nationale a le droit d'inscrire deux équipes, où la première inscrite sera d'abord prise en compte.

Art. 2. INSCRIPTION et PARTICIPATION DES ÉQUIPES

Les inscriptions seront prises en compte de manière suivante

1. Tenant du titre
2. Représentant de l'organisateur
3. D'abord on prendra l'équipe inscrite en première place de chaque autre fédération. Si le nombre d'inscriptions n'est pas suffisante, on ajoutera des équipes d'après la liste suivante jusqu'au nombre d'équipes souhaité:
 - B-Team de la fédération du tenant du titre
 - B-Team de la fédération organisatrice
 - B-Team des fédérations suivantes selon le ranking CEB des équipes

Art. 3. RÈGLES GÉNÉRALES DE JEU

Chaque équipe se compose de 4 sportifs + un réserve qui peut être changé pour chaque nouvelle rencontre. Le capitaine de l'équipe remettra, avant chaque rencontre, par écrit la composition de son équipe à la direction du tournoi.

- Sportif A - match individuel
- Sportif B - match individuel
- Sportifs C+D - match double
- Sportifs A+B+C+D - match relais

Art. 4. SYSTÈME DE JEU des GROUPES

- Un match Individuel (Sportif A) sur 100 Points – Vainqueur 1 point de set
- Un match Individuel (Sportif B) sur 100 Points – Vainqueur 1 point de set
- Un match double (Sportifs C+D) sur 100 Points – Vainqueur 1 point de set
- Un match relais (Sportifs A+B+C+D) sur 160 Points – Vainqueur 1 point de set – Vainqueur 2 points de set
- Les 4 matchs doivent être joués.

Règles pour le match „Double“:

1. Les sportifs peuvent désigner librement celui qui commencera la partie.
2. Durant la rencontre, le changement du joueur en jeu intervient dans les cas suivants :
 - a) l'adversaire réalise des points positifs
 - b) le joueur en jeu donne des points à l'adversaire (2 ou plus, de quilles ou de bille rouge)
 - c) le joueur ne touche pas la bille adverse (deux points – bille libre) et l'adversaire réalise des points positifs
 - d) Il est précisé que si le joueur ne touche pas la bille adverse (2 points négatifs) et que l'adversaire ne réalise pas de points, il n'y a pas changement de joueur.
 - e) Il est précisé que le changement du joueur donnant bille libre, n'implique pas le changement dans le double adverse.
3. Le sportif, lors du tir de départ, n'a pas la possibilité de réaliser des points valables et il ne sera pas échangé si son adversaire fait des points lors du premier tir.

4. Les sportifs du double peuvent se conseiller sur le tir à effectuer, mais il est strictement défendu au sportif qui ne joue pas d'aider, avec ou sans appareil (queue etc.), de montrer la position à prendre pour le tir à effectuer. Le conseil à donner au partenaire doit se limiter à un conseil purement théorique.
5. Dès que le sportif qui doit tirer est en position, son compagnon ne peut plus intervenir.
6. Si une infraction aux points 4 et 5 du présent article est constatée, l'arbitre avertit le sportif et, s'il y a récurrence, il peut en référer au directeur du tournoi, qui lui peut décider de disqualifier le double pour tricherie.
7. L'inversion de bille, ou de sportif, est considérée comme faute de 2 points auxquels seront ajoutés les points réalisés éventuellement par l'équipe en jeu et avec « bille libre » pour l'adversaire.

Art. 5. JEUX DE GROUPES

Durant les « THE European Championships » les équipes inscrites sont réparties en 4 groupes de 3 équipes. Les 2 premiers teams de chaque groupe iront en quart de finale. La constitution des groupes se fera comme prévu ci-après.

1. D'abord les équipes classées de 1 à 4 du classement européen pour équipes nationales seront positionnées comme suit :
 - Team 1 dans le groupe A
 - Team 2 dans le groupe B
 - Team 3 dans le groupe C
 - Team 4 dans le groupe D
2. Les équipes restantes seront placées dans deux différents groupes par tirage au sort tout en ayant soin de ne pas mettre 2 équipes d'une même fédération dans un groupe.
3. si une équipe se désiste après la composition des groupes, l'équipe remplaçante prendra la place de l'équipe défaillante.

Art. 6. PROCÉDURE pour ASSIGNER les POINTS

		Team A		Team B
Team A vs. Team B	5 – 0	3	Match Points	0
		5	Set Points	0
Team A vs. Team B	4 – 1	3	Match Points	0
		4	Set Points	1
Team A vs. Team B	3 – 2	3	Match Points	0
		3	Set Points	2
Team A vs. Team B	2 – 3	0	Match Points	3
		2	Set Points	3
Team A vs. Team B	1 – 4	0	Match Points	3
		1	Set Points	4
Team A vs. Team B	0 – 5	0	Match Points	3
		0	Set Points	5

Art. 7. PROCÉDURE pour le CLASSEMENT des ÉQUIPES

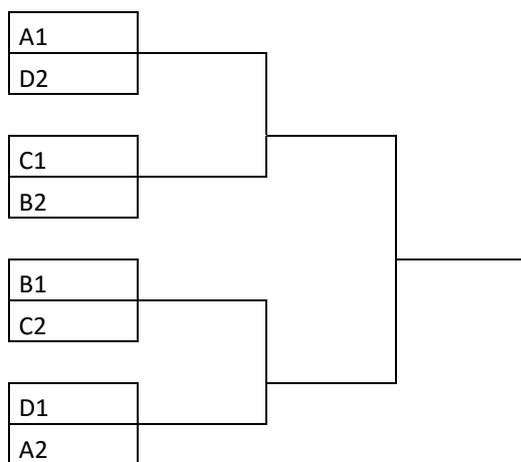
Nombre total de points de match réussis par l'équipe.

En cas d'égalité entre 2 ou plus d'équipes, les critères suivants entrent en ligne de compte:

1. Le vainqueur de la rencontre directe.
2. Plus grand nombre de points de set.
3. Moyenne des équipes concernées, la plus mauvaise est éliminée et la rencontre directe des deux qui restent décidera
4. Moyenne de l'ensemble

Art. 8. TOUR FINAL (8 équipes)

Sera joué entre les deux premières équipes de chaque groupe selon le système KO par les rencontres suivantes:



Art. 9. SYSTÈME de JEU du TOUR FINAL

Un match „Individuel“ (Sportif A)	sur 120 Points –	Vainqueur 1 point de set
Un match „Individuel“ (Sportif B)	sur 120 Points –	Vainqueur 1 point de set
Un match „Double“ (Sportifs C + D)	sur 120 Points –	Vainqueur 1 point de set
Un match „Relais“ (Sportifs A + B + C + D)	sur 200 Points (chaque sportif 50 points) –	Vainqueur 2 points de set

Si après 3 matchs, le résultat est 3 - 0, le 4^e match ne sera pas joué.

Si le résultat est de 2 - 1, le 4^e match doit être joué pour déterminer le vainqueur.