

Carried over from the 2 Aug. 2012 version with the following modifications:
Chess: (3 Feb. 2017) translation from the English version provided by the 2016 coordinator as agreed by all captains.

Règlement général des Jeux inter-organisations

1. Le but des Jeux inter-organisations des Nations Unies (JIO) est de permettre aux membres actuels et retraités des institutions et des organisations du système des Nations Unies et d'autres organismes admissibles de se rencontrer grâce au sport et autres activités récréatives et ainsi améliorer la compréhension mutuelle et les relations de travail. Les départements des ressources humaines et les différents organes représentant le personnel reconnaissent que la participation du personnel aux activités sociales et sportives contribue au bien-être de chacun ainsi qu'aux organisations et aux relations de travail. Le sport et autres loisirs permettent de développer l'esprit d'équipe et sont un moteur de motivation, des attributs qui sont propices à la formation des futurs responsables, qui seront ainsi mieux en mesure d'exécuter des tâches urgentes dans des situations de stress.
2. Les JIO ont lieu tous les ans, de préférence entre le 15 avril et le 15 mai de chaque année. L'organisation hôte, en consultation avec les autres organisations participantes, décide du lieu et des dates des JIO. L'organisation hôte choisit les disciplines en tenant compte du nombre d'équipes de chaque organisation participantes dans chacune des disciplines. Des disciplines ne seront incluses que si au moins quatre équipes représentant quatre organisations distinctes sont représentées. Un pays ne pourra accueillir les JIO si l'UNSSS l'a désigné, en entier ou seulement pour une région et indépendamment du niveau de risque, comme représentant un risque pour la sécurité.
3. Pendant la durée du tournoi, la Commission de contrôle (CC) est l'ultime instance responsable des JIO. La CC est composée, de préférence, d'un représentant non participant de chaque organisation participante. Chaque organisation participante peut aussi désigner un membre suppléant de la CC, qui pourra aussi participer aux Jeux. La CC tient sa première réunion avant l'ouverture des JIO. Elle examine toutes les questions qui lui sont posées par les représentants des organisations, les capitaines participants et le Secrétariat. Elle peut aussi transmettre au Secrétariat tout sujet spécifique ou ensemble de questions pour que celui-ci procède à leur analyse et en donne les résultats à la CC avant les JIO suivants. Chaque organisation participante a une voix. En cas d'égalité de voix, la voix du Président de la CC sera déterminante. Dans un tel cas, l'organisation ou l'institution pour laquelle travaille le Président de la CC dispose de deux voix.
4. La CC approuve, modifie ou rejette toute proposition ou demande de modification qui lui est présentée concernant le Règlement général ou les règles de chaque discipline. Un changement ou une modification des règles n'entrera à la vigueur qu'au début des JIO suivants ou immédiatement si le(s) changement(s) de règle(s) est / sont approuvés avant que les épreuves de la discipline concernée aient commencé. L'adoption de tout changement ou modification des règles ne requiert qu'une majorité simple des membres de la CC présents au moment du vote. La langue de travail des réunions et de correspondance de la CC est l'anglais et / ou le français. Les membres de tout groupe de travail ou comité, y compris le Secrétariat, qui se réunissent en dehors de la période même des JIO, doivent tous avoir le même lieu d'affectation. Il s'agit de veiller à ce qu'ils puissent se rencontrer régulièrement et à ce qu'aucune dépense évitable ne soit encourue.
5. L'un des buts des JIO étant de promouvoir la compétition sportive entre les membres du personnel des organisations et institutions du système des Nations Unies, il est souhaitable que chaque organisation ou institution présente une équipe entièrement composée de ses propres membres du personnel. Toutefois, si ceci n'est pas faisable, les équipes mixtes sont autorisées. La dénomination de ces équipes doit suivre les principes des « Règles concernant la dénomination des équipes ». La création d'équipes mixtes ne doit toutefois pas conduire à la création délibérée d'équipes fortes.

- 5.1. Toutes les disciplines doivent jouer contre toutes les autres équipes dans leur discipline spécifique. Ce n'est que lorsque l'infrastructure locale ne le permet pas ou, en raison du nombre d'équipes participantes et le temps disponible limité, ce serait impossible, dans ce cas la discipline sera formé en groupes. C'est la responsabilité des coordinateurs de discipline de décider de la meilleure solution selon les circonstances donnée.
6. Les organisations et institutions participantes doivent normalement figurer sur la liste du système des Nations Unies disponible à www.unsystem.org ou, si ce n'est pas le cas, le Secrétariat fera sa recommandation au Secrétariat concernant l'admissibilité de la participation.
7. Les Jeux sont organisés en cycles de six ans. Ils sont tenus par une ou plusieurs organisations des six lieux d'affectations et dans l'ordre suivant: Paris, Genève, New York, Rome, Nairobi et Vienne. Le Secrétariat doit solliciter, deux ans à l'avance, l'engagement de l'organisation ou des organisations hôte(s). Si l'un des six lieux d'affectation ne parvient pas à le faire, le Secrétariat convoquera des appels d'offres de toutes les organisations participantes afin d'avoir suffisamment de temps pour organiser les Jeux.
8. Le logo officiel des JIO est utilisé pour tout ce qui attrait aux JIO, que ce soit le site web, le papier à lettre, les publications, etc. Le comité organisateur pourra, s'il le souhaite, créer son propre logo qui servira à identifier l'année des Jeux et il pourra l'utiliser en sus du logo officiel.
9. L'organisation hôte, en consultation avec le Secrétariat, envoie les invitations de participation aux JIO à toutes les organisations et institutions éligibles au plus tard quatre mois avant le début des Jeux. L'invitation doit indiquer le lieu, la date, la liste des disciplines et les divers coûts de participation ainsi que les dates limite pour l'inscription et le paiement. L'organisation hôte peut spécifier le nombre d'équipes qu'une organisation pourra présenter par discipline, en prenant en considération des facteurs tels que la disponibilité de logements acceptables, les installations sportives disponibles et les coûts. Elle doit également s'assurer que toute organisation ou institution faisant état de factures impayées ne sera pas invitée à participer aux futurs Jeux tant que les factures n'auront pas été payées. La Commission de Contrôle se réserve le droit de refuser la participation d'individus en conformité avec le document « Penalties for Breach of Agreed Norms » qui se trouve sur le site Web de la Commission de Contrôle (<http://cc.interagencygames.org>).
10. Le payeur aura à sa charge tous les couts liés aux transferts d'argent à l'Organisation hôte. L'Organisation hôte pourra refuser d'accepter toute inscription faite après la fin des délais impartis. Une condition préalable à la participation est l'acceptation par les participants des conditions des offres de séjour faites par l'Organisation hôte. Il convient aussi de préciser que, les JIO étant organisés par des volontaires qui ne disposent d'aucune réserve financière, le paiement de toutes les sommes dues doit absolument être effectué dans les délais impartis.
11. Chaque organisation souhaitant participer aux JIO informe l'Organisation hôte, au plus tard deux mois avant le début des Jeux, des disciplines auxquelles elle souhaite prendre part. Si nécessaire, l'Organisation hôte procède à un classement des équipes ou des joueurs en fonction des résultats des JIO précédents.
12. L'Organisation hôte s'assure que :
 - 12.1. les participants et les supporters enregistrés arrivant sur le lieux des Jeux sont accueillis et accompagnés dans leurs logements respectifs ;
 - 12.2. des moyens de transport adéquats et gratuits sont à disposition des participants et des supporters enregistrés pour se rendre sur les différents sites des épreuves sportives ;
 - 12.3. des installations de premiers soins adéquates sont disponibles sur les sites des épreuves sportives ;

- 12.4. des médecins et des ambulances sont disponibles en cas d'urgence ;
- 12.5. des moyens de sécurité adéquats sont en place pour protéger tous les participants et supporters ;
- 12.6. des polices d'assurance responsabilité civile suffisantes ont été souscrites afin de couvrir tous les participants et supporters enregistrés ;
- 12.7. tous les terrains de jeu sont de taille et de qualité réglementaire ;
- 12.8. des exemplaires des règlements internationaux et des règles spécifiques aux JIO sont disponibles pour chaque discipline, en anglais et en français ;
- 12.9. des trophées et des médailles ne sont décernés qu'aux trois premières équipes¹ (les disciplines pour lesquelles moins de quatre équipes sont participantes ne se voient pas décerner de prix). L'Organisation hôte pourra cependant décider de décerner, si nécessaire, quelques prix individuels exceptionnels ;
- 12.10. le séjour des participants et des supporters est organisé aux meilleures conditions possibles, le paiement étant à la charge de chaque organisation participante;
- 12.11. la CC dispose de bureaux convenables pour ses réunions et que ceux-ci sont situés dans un emplacement central ;
- 12.12. des coordonnateurs et des arbitres qualifiés sont disponibles pour chaque discipline ;
- 12.13. des cérémonies d'ouverture et de clôture sont organisées, la remise officielle des prix ayant lieu lors de la cérémonie de clôture.
13. Chaque organisation ou institution établit une liste lisible de son personnel d'encadrement et de ses joueurs pour chaque discipline. Cette liste doit être certifiée par le département des ressources humaines concerné, qui vérifie et confirme que tous les participants nommés sont admissibles sur la base des règles de participation. La version originale de la liste est remise à l'Organisation hôte à l'arrivée aux JIO.
14. Tout contractuel d'une organisation ou d'un organisme participant, y compris les surnuméraires, qui ait travaillé pendant au moins trois mois ou qui ait un contrat d'une durée d'au moins trois mois et dont, dans les deux cas, le contrat est en vigueur au moins un mois avant l'ouverture des JIO et durant toute leur durée, peut être choisi comme membre d'une équipe. Toute personne retraitée d'une organisation ou d'un organisme participant peut aussi participer aux JIO.
15. Le personnel des différents lieux d'affectation d'une même organisation peut participer de façon autonome, en fonction de leur lieu de résidence.
16. Aucun individu ne peut participer à plus d'une discipline. Toutefois, en cas de maladie ou d'accident, afin d'éviter qu'une équipe ne se retrouve en manque de joueurs, la Commission de contrôle pourra déroger à cette règle. Dans le cas d'épreuves distinctes pour les hommes et pour les femmes, aucune femme ne pourra participer à une épreuve pour hommes, ni inversement, à moins que la Commission de contrôle ait donné son accord au préalable.
17. Les joueurs ne pourront changer d'équipe au sein d'une même discipline sans autorisation préalable de la Commission de contrôle.
18. Si une organisation est disqualifiée, quelle qu'en soit la raison, ceci n'aura pas d'effet sur les résultats des équipes mixtes dont certains joueurs appartiennent à l'organisation

¹ La Commission de contrôle ne désapprouve pas de la remise de prix individuels pour réussite au sein de chaque discipline. Ces prix ne seront cependant décernés que dans le cadre de la discipline concernée et les coûts seront à la charge de cette discipline.

- disqualifiée. Dans ce cas, si une équipe mixte gagne un prix, le nom de l'organisation disqualifiée ne sera pas mentionné.
19. Toute personne participant à une épreuve doit être titulaire d'une pièce d'identité avec photographie délivrée par un organisme officiel, tel qu'une autorisation d'entrée dans les installations d'une organisation, un passeport, une carte nationale d'identité ou un permis de conduire. La pièce d'identité doit être vérifiée par les coordonnateurs responsables de chaque discipline avant la première rencontre sportive. En cas de litige, la question sera résolue par la Commission de contrôle.
 20. CERTIFICATS MEDICAUX: Si le pays ou l'Organisation hôte demande aux participants d'une discipline d'être en possession d'un certificat médical, alors cette obligation doit être respectée et constitue une condition préalable à la participation. Le format du certificat médical doit être conforme aux exigences du pays ou de l'Organisation hôte. Un rapport d'un médecin ou autre professionnel de la santé attestant que la personne est apte au travail ne constitue pas un certificat médical dans le contexte des JIO. Le certificat médical doit être vérifié par les coordonnateurs responsables de chaque discipline avant la première rencontre sportive. Toute personne qui, à n'importe quel moment et que ce soit prévu ou non, remplace un joueur dans n'importe quelle discipline pour laquelle un certificat médical est exigé doit également présenter un certificat médical de la même teneur afin de pouvoir participer. Si nécessaire, le certificat devra être obtenu localement, aux frais de la personne concernée, auprès d'un professionnel de la santé dûment qualifié. Cette règle doit être strictement respectée, aucune dérogation n'y sera faite.
 21. Le classement final de chaque équipe est déterminé conformément à la procédure prévue dans les règles de la discipline concernée.

Athlétisme (Hommes)

La compétition est régie par le Règlement général des Jeux et celui de la fédération internationale d'athlétisme amateur.

1. Chaque équipe se compose d'un minimum de quatre et un maximum de six participants, l'un desquels fera office de capitaine.
2. L'Organisation hôte met à disposition les services d'un juge et des autres officiels nécessaires.
3. Les épreuves d'athlétisme se composent d'une course à relais et d'une course de 10 à 12 kilomètres sur route et /ou en terrain varié, à laquelle participent les hommes et les femmes.
4. La course à relais est effectuée par quatre personnes, sur 4 distances : 1000, 800, 600 et 400 mètres. Les courses auront lieu, en fonction des besoins, soit sur une piste, soit sur un chemin ou à travers champs.
5. Tous les membres d'équipe participent à la course de 10 à 12 kilomètres sur route ou terrain varié.
6. L'attribution des points se fait comme suit : l'équipe gagnante obtient douze points, l'équipe arrivée en deuxième position obtient dix points, la troisième huit points, la quatrième sept points, la cinquième six points, etc.
7. Pour la course de 10 à 12 kilomètres, l'ordre d'arrivée des quatre premiers participants de chaque équipe est additionné, et l'équipe avec le score total le plus faible est gagnante, l'équipe avec le score le plus bas suivant obtient la deuxième place, etc. Les points sont ensuite distribués tel qu'indiqué au point 6 ci-dessus.
8. Au cas où plusieurs équipes obtiennent la même quantité totale de points à une épreuve, le classement des équipes est déterminé en fonction du classement de leur meilleur participant.
9. L'équipe ayant le nombre de points le plus élevé est la gagnante de la compétition d'athlétisme. Si plusieurs équipes obtiennent le même nombre de points, leur classement est déterminé en fonction de leur score pour la course de 10 à 12 kilomètres.
10. Le juge communique par écrit les résultats de chaque épreuve au coordonnateur de la discipline concernée, dûment certifiés par les capitaines d'équipes.

Athlétisme (Femmes)

La compétition est régie par le Règlement général des Jeux et celui de la fédération internationale d'athlétisme amateur.

1. Chaque équipe se compose d'un minimum de trois et un maximum de cinq participantes, l'une desquelles fera office de capitaine.
2. L'Organisation hôte met à disposition les services d'un juge et des autres officiels nécessaires.
3. L'épreuve d'athlétisme se compose d'une course à relais et d'une course de 10 à 12 kilomètres sur route et /ou terrain varié à laquelle participent les hommes et les femmes.
4. La course à relais serait effectuée par trois personnes, sur 3 distances : 1000, 600 et 400 mètres. Les courses auront lieu, en fonction des besoins, soit sur une piste, soit sur un chemin ou à travers champs.
5. Tous les membres de chaque équipe participent à la course 10 à 12 kilomètres sur route ou terrain varié.
6. L'attribution des points se fait comme suit : l'équipe gagnante obtient douze points, l'équipe arrivée en deuxième position obtient dix points, la troisième huit points, la quatrième sept points, la cinquième six points, etc.
7. Pour la course de 10 à 12 kilomètres, l'ordre d'arrivée des trois premières participantes de chaque équipe est additionné, et l'équipe avec le score total le plus faible est gagnante, l'équipe avec le score le plus bas suivant obtient la deuxième place, etc. Les points sont ensuite distribués tel qu'indiqué au point 6 ci-dessus.
8. Au cas où plusieurs équipes obtiennent la même quantité totale de points à une épreuve, le classement des équipes est déterminé en fonction du placement de leur meilleure participante.
9. L'équipe ayant le nombre de points le plus élevé sera la gagnante des épreuves d'athlétisme. Si plusieurs équipes obtiennent le même nombre de points, leur classement est déterminé en fonction de leur score pour la course de 10 à 12 kilomètres.
10. Le juge communique par écrit les résultats de chaque épreuve au coordonnateur de la discipline concernée, dûment certifiés par les capitaines d'équipes.

Badminton

La compétition est régie par le Règlement général des Jeux et celui de la Fédération Internationale de Badminton (BWF), sauf si les présentes règles de compétition en disposent autrement.

1. Chaque équipe se compose d'un minimum de quatre joueurs (trois hommes et une femme) et d'un maximum de huit joueurs (cinq hommes et trois femmes) dont l'un exerce la fonction de capitaine. La participation se fait sur la base d'équipes de quatre hommes et deux femmes (voir point 5 ci-dessous). Au cours de chaque rencontre, les équipes devront jouer comme si quatre hommes et deux femmes étaient présents. Les combinaisons manquantes seront perdues.
2. Un joueur ne peut jouer pour plus d'une équipe ni dans plus de deux matchs doubles (hommes, femmes ou doubles mixtes) et un match simple au cours de chaque rencontre.
3. Avant chaque rencontre, les capitaines des deux équipes échangent la liste de leurs joueurs, dans l'ordre de leur classement et indiquant quels joueurs participeront à quels matchs. Aucun changement ne sera permis par la suite, à moins qu'un joueur ne tombe malade, soit blessé ou ne se présente pas pour le match prévu.
4. Une fois que le lieu et la date d'une rencontre ont été fixés, l'annulation par une des équipes est comptabilisée comme une victoire pour l'équipe adverse par forfait, le score enregistré est: 21-0, 21-0.
5. Chaque rencontre se compose de trois matchs doubles hommes, un match doubles femmes et deux matchs doubles mixtes. Un match simple homme est joué en cas de score ex-æquo. Si les équipes sont formées par le nombre minimum de joueurs (trois hommes et une femme), l'ordre des rencontres est le suivant : deux doubles hommes, deux doubles mixtes et un simple hommes.
6. Au cas où il y aurait un score ex æquo dans un groupe, le nombre de sets et éventuellement les points gagnés seront les facteurs déterminants.
7. Chaque match se dispute au meilleur des trois sets.
8. La compétition se déroule en un seul tour, chaque équipe jouant contre toutes les autres équipes. Quand cela n'est pas possible à cause du nombre d'équipes participantes, d'un nombre de courts insuffisants ou d'un manque de temps, la partie sera jouée en deux groupes. Les demi-finales sont jouées par A1 contre B2 et A2 contre B1 et la finale se joue entre les gagnants de ces demi-finales. Les meilleures trois ou quatre équipes de l'année précédente sont classées en fonction de leur placement aux JIO précédents. L'Organisation hôte établit l'ordre des rencontres en application du paragraphe 11 du Règlement général des Jeux.
9. À la fin de chaque rencontre, le juge-arbitre communique par écrit les résultats au coordonnateur de la discipline, ainsi que le compte-rendu des matches dûment signé par les capitaines d'équipe.
10. L'Organisation hôte met à disposition les services d'un juge-arbitre dont la tâche est d'enregistrer les résultats et de résoudre tout conflit qui pourrait surgir. Les décisions du juge-arbitre sont définitives et sans appel.
11. L'Organisation hôte désigne un arbitre pour chaque match, et peut à cette fin faire appel aux joueurs qui ne disputent pas eux-mêmes de match au même moment.
12. L'Organisation hôte fournit les volants en plume.

Basketball

La compétition est régie par le Règlement général des Jeux et celui de la Fédération internationale de basketball amateur (FIBA).

1. Chaque équipe se compose de 12 joueurs au maximum, dont l'un exerce la fonction de capitaine (les équipes mixtes peuvent participer).
2. Au début des Jeux, chaque équipe présente à l'organisation hôte une liste de ses joueurs indiquant le numéro de chaque joueur et les couleurs de la tenue de l'équipe. Tout changement ultérieur du numéro d'un joueur ne pourra être effectué qu'en accord avec le coordinateur.
3. L'Organisation hôte désigne deux arbitres pour chaque match, choisis parmi les membres actifs de l'association de basketball affiliée à la FIBA dans le pays hôte, les arbitres officiels d'autres pays, ou encore les joueurs ne participant pas au match concerné.
4. L'organisation hôte fournit les balles de taille réglementaire.
5. L'Organisation hôte établit l'ordre des matchs conformément au paragraphe 11 du Règlement général des Jeux.
6. La compétition est organisée en deux tours, comme suit :
 - **1er tour:** s'il y a au plus cinq équipes, chaque équipe joue un match contre toutes les autres dans un premier tour. S'il y a au moins six équipes, les équipes sont réparties en groupes sur la base du placement de chaque équipe lors des Jeux de l'année précédente. Le nombre de groupes est déterminé en fonction du nombre d'équipes participantes, de façon à assurer qu'aucun groupe ne compte plus de quatre équipes. Le premier groupe comprend l'équipe gagnante et l'équipe classée troisième aux Jeux de l'année précédente tandis que les équipes classées seconde et quatrième font partie du deuxième groupe. Les autres équipes sont réparties suivant la règle énoncée au paragraphe 11 du Règlement général des Jeux. Au sein d'un même groupe, toutes les équipes jouent les unes contre les autres. L'équipe gagnante se voit attribuer deux points. En cas d'égalité, un point est attribué à chaque équipe. Si une équipe ne se présente pas pour un match ou abandonne un match commencé, deux points sont accordés à l'équipe adverse. Le classement des équipes à l'issue du premier tour se fait en fonction du nombre total de points obtenus. En cas d'égalité, les équipes sont départagées en fonction des résultats des rencontres directes, puis par la différence du nombre des points marqués dans la totalité des matchs.
 - **2ème tour:** Les équipes classées premières à l'issue du premier tour se rencontrent pour les matchs de demi-finales, qui sont suivis d'une finale et d'un match pour déterminer l'attribution de la troisième place. S'il y a cinq ou moins de cinq équipes, seules les quatre premières équipes jouent en finale et dans le match pour déterminer l'attribution de la troisième place. Si au moins six équipes participent au tournoi sur la base des groupes décrits ci-dessus, les deux meilleures équipes jouent dans les demi-finales. Les gagnants du premier groupe jouent contre l'équipe placée deuxième du deuxième groupe; et les gagnants du deuxième groupe jouent contre l'équipe placée deuxième du premier groupe. A l'issue de ces rencontres, suivant le système de points décrit plus haut, les deux équipes arrivant en tête se disputent la finale, les deux équipes suivantes jouent le match pour déterminer l'attribution de la troisième place. En cas d'égalité de points à l'expiration du temps réglementaire de ce deuxième tour, des périodes de prolongation de cinq minutes seront accordées jusqu'à ce qu'un gagnant puisse être établi.
7. Les matches du premier tour se disputent en deux périodes de 12 minutes chacune; cette durée peut être prolongée, à savoir de 15 ou 20 minutes par période, s'il y a moins de six équipes participantes et avec l'accord de tous les capitaines d'équipes concernés. Les

matchs de demi-finale se disputent en deux périodes de 15 minutes chacune, la finale et le match pour la troisième place se disputent en deux périodes de 20 minutes chacune. L'intervalle est de 5 minutes pour tous les matchs du premier tour ainsi que pour les demi-finales et de 10 minutes pour la finale et le match pour la troisième place. Chaque équipe dispose d'un temps mort par période, à l'exception des matchs de finale et pour la troisième place, au cours desquels chaque équipe dispose de deux temps morts par période.

8. Chaque joueur peut commettre un maximum de quatre fautes individuelles pour l'ensemble des rencontres à périodes de 12 minutes et un maximum de 5 fautes individuelles au cours des rencontres d'une durée de 15 à 20 minutes par période. Durant les matchs du premier tour et des demi-finales, les équipes ne peuvent commettre plus de six fautes d'équipe par période, au-delà desquelles la règle du bonus pour faute sera appliquée. Lors de la finale et du match pour la troisième place, le règlement de la FIBA portant sur les sept fautes d'équipe est appliqué.
9. À la fin de chaque match, les arbitres communiquent au coordonnateur de la discipline les feuilles de résultats dont ils ont au préalable vérifié l'exactitude et dûment signées.

Bridge

La compétition est régie par le Règlement général des Jeux et les règles de la Ligue internationale de bridge (IBL)

1. Chaque équipe est composée d'un minimum de quatre et d'un maximum de six joueurs (hommes et femmes)
2. La participation se fait en paires, avec un maximum de trois paires par équipe.
3. L'Organisation hôte fournit tout le matériel nécessaire et élabore le programme de matchs selon la règle du paragraphe 11 du Règlement général des Jeux.
4. L'Organisation hôte met à disposition les services d'un directeur de tournoi qualifié, dont les décisions seront définitives et sans appel.
5. Chaque équipe est composée de deux ou trois paires et un des joueurs exerce la fonction de capitaine d'équipe.
6. Quatre tournois en paires sont joués, le nombre de mains à jouer dépend du nombre de paires participantes.
7. Une moyenne de dix minutes sera accordée par main.
8. Toutes les paires peuvent jouer, mais seuls les résultats des deux meilleures paires sont pris en compte.
9. Les résultats des tournois en paires, exprimés en pourcentage, déterminent le classement des équipes.
10. Le directeur de tournoi communique les résultats, par écrit et dûment signés par les capitaines d'équipe, au coordonnateur de la discipline.

Échecs

La compétition est régie par le Règlement général des Jeux et les règles de la FIDE.

1. Chaque équipe se compose en principe de cinq joueurs et un remplaçant optionnel. L'un des membres de l'équipe fait office de capitaine.
2. Si le nombre total de participants enregistrés ne permet pas l'organisation d'une compétition valable entre équipes de cinq joueurs, le nombre de joueurs par équipe peut être réduit à quatre ou trois, assujéti à l'approbation préalable de la réunion préparatoire des capitaines d'équipe. Exceptionnellement, quand même cela est impraticable, la compétition peut se dérouler selon le système SWISS de rencontres individuelles, suivi d'une addition de résultats individuels pour obtenir des résultats d'équipes.
3. Il est attendu que les participants aient une connaissance et capacité essentielles du jeu d'échecs correspondant à un classement ELO minimal de 1400 (classe C), ainsi qu'une expérience de tournois, y compris l'utilisation de pendules et la notation des coups.
4. Chaque équipe communique à l'Organisation hôte la liste de ses joueurs par ordre de force, pour que celle-ci puisse établir l'alignement des joueurs du premier au cinquième échiquier. Le classement des joueurs sera strictement respecté tout au long de la compétition.
5. Au début du tournoi, les capitaines d'équipe désignent un jury composé d'un représentant de chaque équipe et chargé de trancher toute contestation éventuelle. Les membres du jury sont présents tout au long du tournoi et les décisions du jury, prises à la majorité simple, sont définitives et sans appel.
6. L'Organisation hôte met à disposition les services d'un directeur de tournoi qualifié (non-joueur), chargé de conserver les feuilles des parties, d'assurer la stricte observation des règles et le bon déroulement du tournoi, et de convoquer le jury en cas de besoin.
7. Le matériel - pendules et jeux d'échecs de type Staunton - est fourni par l'Organisation hôte.
8. L'Organisation hôte établit l'ordre des matchs conformément au Règlement général des Jeux.
9. Chaque équipe jouera contre chacune des autres équipes.
10. Chaque rencontre se dispute sur cinq échiquiers, chaque joueur jouant contre un adversaire de même classement (voir paragraphe 4). Un remplaçant ne peut jouer à la place d'un joueur que sur le cinquième échiquier, et, dans ce cas, le joueur remplacé peut jouer comme remplaçant sur le quatrième échiquier, et ainsi de suite.
11. La première équipe indiquée dans l'ordre des matchs joue les pièces blanches sur les échiquiers impairs.
12. Les équipes joueront les unes en face des autres. Le joueur jouant avec les pièces noires décidera de la position de la pendule. Les joueurs doivent déplacer leur pièce et déclencher leur pendule avec la même main.
13. Chaque joueur dispose de 60 minutes par partie. Si l'un des joueurs épuise le temps à sa disposition avant la fin de la partie, il perd la partie au temps si son adversaire dispose de pièces suffisantes pour obtenir l'échec et mat. Sinon, la partie est déclarée nulle.
14. Un joueur perd par forfait s'il ne s'est pas présenté au plus tard 30 minutes après le début officiel d'une rencontre.
15. Un joueur peut réclamer le nul théorique, dans la limite des 60 minutes qui lui sont allouées, dans le cas d'une position objectivement nulle. Si l'adversaire refuse la nullité, la pendule est arrêtée et il est fait appel à l'arbitrage du jury pour trancher le litige.
16. La notation des coups est facultative. Toutefois, un joueur qui ne note pas les coups perd ce moyen de réclamer le nul par répétition des coups ou de contester le résultat.

17. En cas de contestation, un joueur peut demander l'intervention du directeur du tournoi pour arrêter la pendule et convoquer le jury. Les pendules des membres du jury sont alors, elles aussi, arrêtées.
18. Chaque partie gagnée rapporte un point au vainqueur et un demi-point est attribué à chaque joueur en cas de partie nulle.
19. L'équipe ayant obtenu le plus grand nombre de points individuels gagne le match. Une équipe gagnante reçoit un point de match et les deux équipes reçoivent un demi-point de match chacune en cas d'égalité.
20. À la fin de chaque rencontre, le directeur de tournoi communique par écrit au coordonnateur de la discipline les résultats ainsi que les feuilles de matchs dûment signées par les capitaines, qui peuvent y faire figurer, le cas échéant, leurs observations et contestations.
21. Le vainqueur de la compétition est l'équipe qui a réalisé le plus grand nombre de points de match (voir paragraphe 19) et les autres équipes sont classées en fonction du nombre total de points de match qu'elles ont obtenu. En cas d'égalité, le classement est établi en fonction du nombre de parties individuelles gagnées en équipe (voir paragraphe 18). S'il y a toujours égalité, il est tenu compte du nombre de parties gagnées sur le premier échiquier, et si nécessaire et jusqu'à obtention d'un résultat concluant, sur chaque échiquier successif.
22. Un trophée sera accordé à chacune des première, deuxième et troisième équipes.
23. Après la fin des tournois par équipe, une compétition « Blitz » sera organisée. Cette compétition « Blitz » est volontaire, et ne peut affecter en aucun cas le classement des équipes. La participation des joueurs est individuelle (pas par équipe). Chaque partie est limitée à cinq minutes par joueur. L'organisation de la compétition et l'appariement des joueurs, pour chaque partie, seront conduits sous le système « SWISS », en accord avec le nombre de joueurs inscrits. Les trois résultats les plus hauts pourront recevoir des prix individuels – en accord avec les organisateurs. En cas d'égalité, le résultat de la partie entre les joueurs à égalité sera déterminant.
24. Le jury se réunit à la fin du tournoi pour annoncer les résultats.

Fléchettes

La compétition est régie par le Règlement général des Jeux et celui de la Fédération mondiale de fléchettes.

1. Chaque équipe se compose d'un minimum de six joueurs et éventuellement 2 remplaçants (hommes et/ou femmes), soit un total de 8 joueurs, dont l'un fait office de capitaine. S'il y a dix équipes ou moins, chaque équipe rencontre toutes les autres équipes; s'il y a onze équipes ou plus, elles sont divisées en deux groupes (système de poules). Dans ce cas, l'équipe classée première l'année précédente prend la tête du groupe A et l'équipe arrivée en seconde position l'année précédente prend la tête du groupe B. Chaque équipe d'un groupe rencontre toutes les autres équipes du même groupe. Il y a ensuite des rencontres de qualification opposant l'équipe classée première du groupe A et l'équipe classée seconde du groupe B ainsi que l'équipe classée première du groupe B et l'équipe classée seconde du groupe A. La finale se joue entre les deux équipes gagnantes et les deux équipes perdantes jouent pour les troisième et quatrième places. En conformité avec les dispositions stipulées au chapitre 5 des règles générales, de fait le nombre minimum de participants sera de quatre. C'est le plus petit nombre avec lequel une équipe a la possibilité mathématique de gagner sur le nombre total de rencontres. Les équipes qui n'ont pas ce minimum devront automatiquement déclarer forfait pour les parties ou ils ne peuvent pas fournir un joueur légitime ou une équipe complète.
2. Un match se compose de :
 - (a) 6 parties simples jouées à 501 points, une manche chacune, double nécessaire pour finir mais pas pour débiter;
 - (b) 1 partie par équipe à 1001 points, en une manche, double nécessaire pour finir.
3. Un point est attribué à l'équipe gagnante de chaque partie, c'est-à-dire sept points au total, plus un point supplémentaire par match gagné, pour arriver ainsi à huit points par match.
4. Avant le début de chaque match, les deux capitaines établissent chacun une liste indiquant le nom de leurs joueurs et l'ordre dans lequel ils joueront. Aucune consultation entre les équipes n'est autorisée à ce sujet.
5. Les parties sont jouées sur des cibles standard avec doubles, triples, 25 et 50 («Mouche»), suspendues à 173 cm du sol à compter du centre de la «Mouche». Les fléchettes sont lancées à une distance d'au moins 237 cm, mesurés au sol et marqués par une ligne.
6. Lorsqu'ils lancent, les joueurs ne doivent pas franchir cette ligne.
7. Pour déterminer l'ordre dans lequel les équipes jouent, un membre de chaque équipe participante à une partie lance une fléchette. Celui dont la fléchette est la plus proche du centre joue le premier dans la première manche.
8. Pour finir une manche, il faut obtenir le nombre exact de points restants nécessaires, et si un joueur obtient plus de points après avoir lancé une ou plusieurs de ses trois fléchettes, son score ne compte pas. Au tour suivant, le même joueur ou le joueur suivant de la même équipe essaye d'obtenir le nombre de points requis.
9. Il n'est pas possible d'obtenir un score à égalité, le joueur qui obtient en premier le nombre de points requis conformément aux règles du jeu remporte la manche.
10. Le 50 ou «Mouche» compte comme 2 x 25 et est considéré être un double 25, ce qui permet de mettre fin à la manche.
11. Pour chaque match, l'équipe « locale» désigne un arbitre et l'équipe des « visiteurs » désigne un marqueur.
12. Le résultat de chaque jet doit être indiqué clairement sur un tableau, montrant le nombre de points obtenus et le nombre de points requis. Tous les scores doivent être notés par le marqueur et vérifiés par l'arbitre.

13. Une fléchette ne compte pour le score que lorsque sa pointe est en contact avec la cible au moment de l'annonce du score. Les joueurs doivent attendre que le juge ait annoncé le score total des trois fléchettes et que ce score ait été vérifié par le marqueur avant de retirer leurs fléchettes.
14. Le score d'une fléchette qui tombe de la cible ne compte pas, à moins que le score total des trois fléchettes ait déjà été annoncé par l'arbitre.
15. L'arbitre est seul habilité à annoncer le score. Il peut, sur demande, indiquer à un joueur le nombre de points dont il a besoin pour terminer la manche.
16. Le capitaine de l'équipe gagnante est chargé de remettre la feuille de marque au coordonnateur de la discipline.
17. Les contestations éventuelles en cours de manche sont réglées par les capitaines des deux équipes concernées et si ceux-ci ne peuvent se mettre d'accord, le coordonnateur de la discipline tranchera.
18. Si moins de six membres (avec un minimum de 4 joueurs) d'une équipe sont devant la cible 15 minutes après l'heure fixée pour le début du match, cette équipe peut tout de même participer mais perd automatiquement un point pour chaque membre absent et un point pour l'équipe et ces points sont attribués à l'équipe adverse.
19. Une équipe est considérée comme ayant déclaré forfait pour un match si moins de 4 de ses joueurs sont présents devant la cible 15 minutes après l'heure fixée pour le début du match. Dans ce cas, les huit points sont attribués à l'équipe complète adverse. Si les deux équipes ne se présentent pas devant la cible au plus tard 15 minutes après l'heure fixée pour le début du match, celui-ci est annulé et aucun point n'est attribué à ces équipes. (Une dérogation à cette règle est uniquement possible si une ou les deux équipes sont toujours en train de jouer le match précédent. Dans ce cas le coordonnateur de la discipline décide d'un nouvel horaire pour le début de match.)
20. En cas d'égalité entre deux équipes au classement final, l'équipe gagnante est celle qui a gagné le match ayant opposé ces deux équipes.

Exigences concernant le matériel

1. Toutes les cibles sont de type « Bristle »
2. Toutes les cibles sont illuminées de façon adéquate par des lampes correctement positionnées (c'est à dire ayant un minimum de 100 Watt d'intensité)
3. Les lampes sont positionnées de façon à n'aveugler ni le joueur qui lance les fléchettes ni les autres joueurs.
4. La ligne fixant la distance minimum de lancer a une hauteur minimum de 38 mm et une longueur minimum de 610 mm.

Football (Hommes)

La compétition est régie par le Règlement général des Jeux et celui de la Fédération Internationale de Football Association (FIFA), sauf en ce qui concerne la durée des rencontres et le nombre de joueurs (ces points sont réglés ci-dessous).

1. Chaque équipe se compose de 7 joueurs au minimum, dont un gardien de but, ainsi que d'un maximum de 5 remplaçants. Le gardien de but porte des couleurs le distinguant des autres joueurs et de l'arbitre. Un maximum de trois remplaçants est autorisé par match. Le nombre minimum de joueurs nécessaires pour pouvoir jouer un match est de six. Une équipe en présentant moins est déclarée forfait. Au début des Jeux, chaque équipe soumet à l'Organisation hôte la liste de ses joueurs en indiquant le numéro que chaque joueur portera pendant toute la durée de la compétition. Les remplaçants attendent tous au niveau de la ligne médiane, dans la zone technique désignée, jusqu'à ce qu'ils soient appelés à pénétrer le terrain de jeu. Tout joueur remplacé, à moins d'être blessé et de requérir des soins, reste aussi dans cette zone. Cependant, en cas de mauvais temps, si la zone technique n'est pas couverte, celle-ci pourra être déplacée vers un autre endroit, couvert, qui ne gêne pas le jeu. Aucun remplaçant ne pourra pénétrer le terrain de jeu sans y avoir été invité par l'arbitre, et dans tous les cas uniquement après que le joueur remplacé ait quitté le terrain de jeu. Aucun joueur remplacé ne pourra entrer à nouveau sur le terrain de jeu pendant la durée du match disputé, pas même pendant les prolongations ou si des tirs au but sont nécessaires pour déterminer l'équipe gagnante.
2. Le terrain de jeu doit être rectangulaire et avoir les dimensions suivantes: longueur comprise entre 50 et 75 mètres, largeur comprise entre 40 et 55 mètres, buts de 6 mètres par 2,10 mètres avec la surface de réparation à 13 mètres de large et 13 mètres de long. Un penalty doit être tiré à 9 mètres du centre de la ligne de but. Une ligne doit être tracée de l'autre côté de la longueur du tir à mi-chemin de la position. Un cercle de 7 mètres de diamètre doit être tracé à partir du centre au début de la partie et pour la remise en jeu après qu'un but a été marqué. Aucun adversaire n'a le droit de se positionner à l'intérieur des 7 mètres lors d'un tir de coup franc, d'un corner ou d'un but.... à moins qu'il n'y ait un coup franc indirect dans la surface de réparation, à moins de 7 mètres de la ligne de but. Une remise en jeu peut être tirée de n'importe quel endroit à l'intérieur du poste de gardien de but à condition de ne pas dépasser la ligne des 5 mètres. Lors d'une remise en jeu, les dispositions nécessaires sont à prendre pour ne pas détériorer la marque de tir au but. Un joueur de chaque équipe sera désigné comme capitaine, il sera responsable de la discipline dans son équipe.
3. Au début des Jeux, les capitaines désignent un jury composé d'un représentant de chaque équipe et chargé de régler toute contestation éventuelle concernant la discipline et le droit des joueurs à participer aux Jeux conformément au paragraphe 14 du Règlement général des Jeux. Le jury est présent pendant toute la compétition et les décisions qu'il prend, à la majorité simple des votes, sont définitives et sans appel.
4. L'Organisation hôte met à disposition les services d'arbitres officiels. Sur le terrain, les décisions de l'arbitre sont définitives et ne peuvent donc pas faire l'objet d'un appel, ni auprès du jury susmentionné, ni auprès de la Commission de contrôle. Pour les matchs joués en équipes de 7, il est recommandé que les juges de touche soient des joueurs ne participant pas au match qui se dispute.
5. Si l'arbitre expulse un joueur du terrain de jeu, il le signale au jury à la fin du match. Selon la gravité de la faute, le jury pourra prendre toute mesure qu'il juge opportune (par exemple disqualification du joueur fautif pour la rencontre suivante).
6. Chaque équipe apporte aux Jeux deux panoplies de maillots numérotés, chacune ayant une couleur différente, et un ballon de taille réglementaire pour chaque match.

7. L'Organisation hôte établit l'ordre des rencontres conformément au paragraphe 11 du Règlement général des Jeux:
 - (a) Si sept équipes ou moins participant à la compétition, chaque équipe rencontre toutes les autres. L'équipe qui obtient le plus grand nombre de points de match (voir paragraphe 11) remporte la compétition, le classement final des autres équipes se faisant selon leur nombre total de points de match.
 - (b) Si huit équipes ou plus participant à la compétition, les équipes sont réparties en deux ou trois groupes au sein desquels chaque équipe joue contre toutes les autres et le classement des équipes au sein de chaque groupe se fait comme indiqué au paragraphe 9 (a). Il y a ensuite un tournoi final pour toutes les équipes.
8. Chaque match se joue en deux périodes de 25 minutes chacune, séparées par une mi-temps de cinq minutes, sauf dans le cas des rencontres finales (voir paragraphe 9 (b)) qui se jouent en deux périodes de 30 minutes chacune, avec une mi-temps de cinq minutes.
9. Les points de match sont attribués comme suit: l'équipe gagnante reçoit 3 points et l'équipe perdante n'en reçoit aucun; en cas de match nul les deux équipes se voient attribuer un point chacune.
10. Si une équipe refuse de jouer ou si l'arbitre interrompt un match en raison d'une faute commise par une équipe, l'autre équipe sera réputée gagnante à 2 contre 0 et se verra attribuer 3 points.
11. A la fin de chaque match, l'arbitre communique les résultats par écrit au coordonnateur de la discipline, ainsi que les feuilles de match dûment signées par les capitaines d'équipe.
12. Pour le classement final des équipes au sein d'un groupe (voir paragraphes 9 (a) et 9 (b)), si deux équipes ou plus obtiennent le même nombre de point de match, elles sont départagées sur la base de leur différence de buts (le nombre de buts marqués moins le nombre de buts encaissés). S'il y a toujours égalité, les équipes concernées sont classées selon le nombre total de buts qu'elles ont marqué et si nécessaire, selon les résultats des matchs joués entre elles. En cas d'égalité persistante, elles sont départagées par un tirage au sort.
13. Pour les finales entre les équipes des différents groupes (voir paragraphe 9 (b)), s'il y a égalité entre les équipes à la fin du temps réglementaire, une prolongation de deux fois cinq minutes est jouée. Si le score est encore nul à la fin de la prolongation, chaque joueur en jeu à l'issue de la prolongation tire au but, c'est à dire qu'une première série de 7 tirs au but est effectuée. Si après la première série de 7 tirs au but les équipes ont obtenu le même nombre de buts, une nouvelle série de 7 tirs au but est effectuée, et ce jusqu'à ce qu'une équipe ait obtenu un but de plus que l'autre pour un nombre identique de tirs effectués.
14. Des chaussures adaptées doivent être portées pour tous les matchs. Des chaussures à crampons ne seront utilisées que sur les terrains en matière naturelle. Elles ne seront pas autorisées pour les matchs sur des terrains à surface artificielle. Des chaussures de sport ordinaires seront utilisées sur ce type de terrain. Les joueurs devront apporter les deux types de chaussures pour le cas où les matchs se dérouleraient sur les deux types de terrain.

Football (Femmes)

La compétition est régie par le Règlement général des Jeux et celui de la Fédération Internationale de Football Association (FIFA), sauf en ce qui concerne la durée des rencontres et le nombre de joueuses (ces points sont réglés ci-dessous).

1. Chaque équipe se compose de 7 joueuses au minimum, dont une gardienne de but, ainsi que d'un maximum de 5 remplaçantes. La gardienne de but porte des couleurs la distinguant des autres joueuses et de l'arbitre. Un maximum de trois remplaçantes est autorisé par match. Le nombre minimum de joueuses nécessaires pour pouvoir jouer un match est de six. Une équipe en présentant moins est déclarée forfait. Au début des Jeux, chaque équipe soumet à l'Organisation hôte la liste de ses joueuses en indiquant le numéro que chaque joueuse portera pendant toute la durée de la compétition. Les remplaçantes attendent toutes au niveau de la ligne médiane, dans la zone technique désignée, jusqu'à ce qu'elles soient appelées à pénétrer le terrain de jeu. Toute joueuse remplacée, à moins d'être blessée et de requérir des soins, reste aussi dans cette zone. Cependant, en cas de mauvais temps, si la zone technique n'est pas couverte, celle-ci pourra être déplacée vers un autre endroit, couvert, qui ne gêne pas le jeu. Aucune remplaçante ne pourra pénétrer le terrain de jeu sans y avoir été invitée par l'arbitre, et dans tous les cas uniquement après que la joueuse remplacée ait quitté le terrain de jeu. Aucune joueuse remplacée ne pourra entrer à nouveau sur le terrain de jeu pendant la durée du match disputé, pas même pendant les prolongations ou si des tirs au but sont nécessaires pour déterminer l'équipe gagnante.
2. Le terrain de jeu doit être rectangulaire et avoir les dimensions suivantes: longueur comprise entre 50 et 75 mètres, largeur comprise entre 40 et 55 mètres, buts de 6 mètres par 2,10 mètres avec la surface de réparation à 13 mètres de large et 13 mètres de long. Un penalty doit être tiré à 9 mètres du centre de la ligne de but. Une ligne doit être tracée de l'autre côté de la longueur du tir à mi-chemin de la position. Un cercle de 7 mètres de diamètre doit être tracé à partir du centre au début de la partie et pour la remise en jeu après qu'un but a été marqué. Aucun adversaire n'a le droit de se positionner à l'intérieur des 7 mètres lors d'un tir de coup franc, d'un corner ou d'un but.... à moins qu'il n'y ait un coup franc indirect dans la surface de réparation, à moins de 7 mètres de la ligne de but. Une remise en jeu peut être tirée de n'importe quel endroit à l'intérieur du poste de gardien de but à condition de ne pas dépasser la ligne des 5 mètres. Lors d'une remise en jeu, les dispositions nécessaires sont à prendre pour ne pas détériorer la marque de tir au but. Un joueur de chaque équipe sera désigné comme capitaine, il sera responsable de la discipline dans son équipe.
3. Au début des Jeux, les capitaines désignent un jury composé d'une représentante de chaque équipe et chargé de régler toute contestation éventuelle concernant la discipline et le droit des joueuses à participer aux Jeux conformément au paragraphe 14 du Règlement général des Jeux. Le jury est présent pendant toute la compétition et les décisions qu'il prend, à la majorité simple des votes, sont définitives et sans appel.
4. L'Organisation hôte met à disposition les services d'arbitres officiels. Sur le terrain, les décisions de l'arbitre sont définitives et ne peuvent donc pas faire l'objet d'un appel, ni auprès du jury susmentionné, ni auprès de la Commission de contrôle. Pour les matchs joués en équipes de 7, il est recommandé que les juges de touche soient des joueuses ne participant pas au match qui se dispute.
5. Si l'arbitre expulse une joueuse du terrain de jeu, il le signale au jury à la fin du match. Selon la gravité de la faute, le jury pourra prendre toute mesure qu'il juge opportune (par exemple disqualification de la joueuse fautive pour la rencontre suivante).

6. Chaque équipe apporte aux Jeux deux panoplies de maillots numérotés, chacune ayant une couleur différente, et un ballon de taille réglementaire pour chaque match.
7. L'Organisation hôte établit l'ordre des rencontres conformément au paragraphe 11 du Règlement général des Jeux:
 - (a) Si sept équipes ou moins participant à la compétition, chaque équipe rencontre toutes les autres. L'équipe qui obtient le plus grand nombre de points de match (voir paragraphe 11) remporte la compétition, le classement final des autres équipes se faisant selon leur nombre total de points de match.
 - (b) Si huit équipes ou plus participant à la compétition, les équipes sont réparties en deux ou trois groupes au sein desquels chaque équipe joue contre toutes les autres et le classement des équipes au sein de chaque groupe se fait comme indiqué au paragraphe 9 (a). Il y a ensuite un tournoi final pour toutes les équipes.
8. Chaque match se joue en deux périodes de 25 minutes chacune, séparées par une mi-temps de cinq minutes, sauf dans le cas des rencontres finales (voir paragraphe 9 (b)) qui se jouent en deux périodes de 30 minutes chacune, avec une mi-temps de cinq minutes.
9. Les points de match sont attribués comme suit: l'équipe gagnante reçoit 3 points et l'équipe perdante n'en reçoit aucun; en cas de match nul les deux équipes se voient attribuer un point chacune.
10. Si une équipe refuse de jouer ou si l'arbitre interrompt un match en raison d'une faute commise par une équipe, l'autre équipe sera réputée gagnante à 2 contre 0 et se verra attribuer 3 points.
11. A la fin de chaque match, l'arbitre communique les résultats par écrit au coordonnateur de la discipline, ainsi que les feuilles de match dûment signées par les capitaines d'équipe.
12. Pour le classement final des équipes au sein d'un groupe (voir paragraphes 9 (a) et 9 (b)), si deux équipes ou plus obtiennent le même nombre de point de match, elles sont départagées sur la base de leur différence de buts (le nombre de buts marqués moins le nombre de buts encaissés). S'il y a toujours égalité, les équipes concernées sont classées selon le nombre total de buts qu'elles ont marqué et si nécessaire, selon les résultats des matchs joués entre elles. En cas d'égalité persistante, elles sont départagées par un tirage au sort.
13. Pour les finales entre les équipes des différents groupes (voir paragraphe 9 (b)), s'il y a égalité entre les équipes à la fin du temps réglementaire, une prolongation de deux fois cinq minutes est jouée. Si le score est encore nul à la fin de la prolongation, chaque joueuse en jeu à l'issue de la prolongation tire au but, c'est à dire qu'une première série de 7 tirs au but est effectuée. Si après la première série de 7 tirs au but les équipes ont obtenu le même nombre de buts, une nouvelle série de 7 tirs au but est effectuée, et ce jusqu'à ce qu'une équipe ait obtenu un but de plus que l'autre pour un nombre identique de tirs effectués.
14. Des chaussures adaptées doivent être portées pour tous les matchs. Des chaussures à crampons ne seront utilisées que sur les terrains en matière naturelle. Elles ne seront pas autorisées pour les matchs sur des terrains à surface artificielle. Des chaussures de sport ordinaires seront utilisées sur ce type de terrain. Les joueuses devront apporter les deux types de chaussures pour le cas où les matchs se dérouleraient sur les deux types de terrain.

Golf

La compétition est régie par le Règlement général des Jeux, le règlement du « Royal and Ancient Club de St Andrew » et le règlement du club de golf dans lequel se déroule la compétition.

1. Chaque équipe est composée d'un minimum de quatre et d'un maximum de six joueurs (hommes et/ou femmes), l'un desquels fait office de capitaine.
2. L'Organisation hôte met à disposition les services d'un directeur de tournoi qualifié, chargé de contrôler les cartes de handicap et de remplir les feuilles de matchs. Ses décisions sont définitives et sans appel.
3. Le tournoi se déroule sur deux jours. Chaque joueur doit effectuer un parcours de 18 trous par jour; les parcours sont de format 'STABLEFORD'.
4. Seuls les handicaps certifiés n'excédant pas 24 pour les HOMMES et 28 pour les FEMMES sont acceptés. Les handicaps certifiés doivent être datés de moins de deux mois avant la date de la compétition.
5. Le classement des équipes se fait en additionnant le résultant des quatre meilleurs scores individuels sur chaque parcours.
6. En cas d'égalité entre plusieurs équipes ou plusieurs joueurs, le classement se fait sur la base des résultats obtenus sur les 18 trous du deuxième jour. S'il y a toujours égalité, les équipes ou les joueurs concernés sont départagés sur la base du résultat obtenu au 18ème trou du dernier parcours, puis au 17ème trou et ainsi de suite. Si l'égalité persiste, le classement se fait par tirage au sort.
7. Les prix d'équipe sont décernés aux équipes classées première, deuxième et troisième.

Pétanque

La compétition est régie par le Règlement général des Jeux et celui de la Fédération française de pétanque, exception faite des articles ou alinéas ci-après, qui ne seront pas applicables:

- Art. 2 (c) lettres en caractère gras
 - Art. 2 (d) deuxième alinéa
 - Art. 3
 - Art. 36
 - Art. 37 sections 2 et 3.
1. Chaque équipe est composée de trois joueurs (hommes et/ou femmes). Chaque organisation peut avoir au maximum deux joueurs en réserve, l'un desquels fait office de capitaine. Aucun joueur ne peut faire partie de plus d'une formation, et aucune substitution n'est admise pendant une rencontre. Chaque joueur joue avec deux boules.
 2. Au début de la compétition, chaque capitaine désigne un joueur de son équipe comme arbitre. Trois d'entre eux sont ensuite tirés au sort pour constituer un jury chargé de régler toute contestation soulevée par le directeur de la compétition ou un capitaine d'équipe. Les décisions du jury sont définitives et sans appel.
 3. L'Organisation hôte fournit les services d'un directeur de compétition chargé de remplir les feuilles de match, d'assurer le strict respect des règles et le bon déroulement de la compétition et de convoquer le jury le cas échéant.
 4. Selon le nombre d'équipes inscrites, deux formules sont considérées:
 - a) Quatre groupes : A, B, C, et D.
Les deux premières équipes se qualifient pour les quarts de finale.
Les autres équipes se disputent le classement final :
 - i. 1ère du groupe A contre 2ème du groupe C
 - ii. 1ère du groupe B contre 2ème du groupe D
 - iii. 1ère du groupe C contre 2ème du groupe A
 - iv. 1ère du groupe D contre 2ème du groupe B

Les quatre vainqueurs sont qualifiés pour les demi-finales qui se jouent par tirage au sort. Les perdants jouent les parties de classement pour les cinquième, sixième, septième et huitième places.

Les deux vainqueurs jouent la finale. Les perdants jouent les parties de classement pour les troisième et quatrième places. Ces parties se jouent en 15 points.

b) Deux groupes : A et B.

Les quatre équipes gagnantes de chaque groupe sont qualifiées pour les quarts de finale. Les autres équipes se disputent le classement final :

- i. 1ère du groupe A contre 4ème du groupe B
- ii. 2ème du groupe A contre 3ème du groupe B
- iii. 3ème du groupe A contre 2ème du groupe B
- iv. 4ème du groupe A contre 1ère du groupe B

Les vainqueurs sont qualifiés pour les demi-finales qui se jouent par tirage au sort. Les perdants jouent les parties de classement pour les cinquième, sixième, septième et huitième places.

Les vainqueurs des demi-finales jouent la finale. Les perdants jouent les parties de classement pour les troisième et quatrième places. Ces parties se jouent en 15 points.

5. Au cas où plusieurs équipes du même groupe obtiennent le même nombre de points, leur classification finale est déterminée sur la base des critères et dans l'ordre de priorité suivants :
 - a) confrontation directe
 - b) nombre total de points obtenus
 - c) différence de points (points propres moins points de l'opposant)
 - d) si, après avoir pris en considération les critères énoncés aux points a, b et c, le résultat est toujours à égalité, alors le classement final est joué à pile ou face.
6. Chaque partie se joue sur un terrain délimité et désigné par tirage au sort effectué par les arbitres. L'équipe qui commence la partie est désignée par tirage au sort.
7. Les parties se jouent soit en 50 minutes, soit à 13 points, la partie étant terminée dès que le premier de ces deux marqueurs est atteint. Lorsqu'une équipe est absente au moment où une partie est sensée débiter, celle-ci perd par forfait (score 13-7).

Un point de pénalité est attribué par minute de retard:

- (a) Lorsque la sonnerie retentit et que la dernière boule à jouer roule encore, la partie est terminée. Si la sonnerie retentit et que la dernière boule à jouer est arrêtée, une mène supplémentaire est nécessaire.
 - (b) En cas d'égalité de points au moment où la sonnerie retentit, chaque équipe obtient un point de match. Si ce n'est pas le cas, le vainqueur obtient deux points de match et le perdant n'en obtient aucun.
8. À la fin de chaque match, le directeur communique les résultats par écrit au coordonnateur de la discipline, ainsi que les feuilles de match dûment signées par les capitaines d'équipes.
 9. En cas d'intempérie, le jury décide de l'arrêt temporaire ou définitif de la partie, mais uniquement après que la partie en cours ait été terminée. Dans le cas d'un arrêt définitif de l'épreuve, les équipes sont classées en fonction du nombre total de points de match gagnés et, en cas de scores à égalité, les équipes concernées sont classées en fonction du nombre total de points gagnés au cours des parties jouées.

Natation (hommes)

La compétition est régie par le Règlement général des Jeux et celui de la Fédération internationale de natation.

1. Chaque équipe est composée d'un minimum de 4 nageurs plus un nageur en réserve (option), l'un desquels fait office de capitaine.
2. Chaque équipe ne peut être représentée que par un seul nageur pour chaque épreuve et chaque nageur participe, au maximum, à deux épreuves individuelles, en plus des relais.
3. L'Organisation hôte est chargée de mettre à disposition les juges officiels et les chronométreurs. Ceux-ci doivent être membres de la fédération officielle de natation du pays hôte.
4. Les épreuves prévues au programme sont les suivantes:
 - Epreuves fixes
 - 50 mètres dos
 - 100 mètres brasse
 - 50 mètres papillon
 - 100 mètres nage libre
 - 400 mètres nage libre
 - Relai 4 x 50 mètres, quatre nages (dans l'ordre suivant: dos, brasse, papillon et nage libre)
 - Relai 4 x 50 mètres nage libreUne épreuve supplémentaire à choisir par l'Organisation hôte:
 - 50 mètres nage libre, ou
 - 100 mètres quatre nages (dans l'ordre suivant: dos, brasse, papillon et nage libre).
5. Epreuves préliminaires s'il y a plus d'équipes participantes que de couloirs:
Les épreuves préliminaires pour chaque course se composent de deux séries éliminatoires, chacune comprenant à peu près le même nombre de nageurs. La composition des séries éliminatoires et l'attribution des couloirs sont fixées par tirage au sort. S'il y a au moins autant de couloirs que d'équipes, il n'y a pas d'épreuve préliminaire.
6. Dans le cas d'épreuves préliminaires, le vainqueur de chaque course préliminaire et les nageurs qui obtiennent les quatre meilleurs temps suivants sont qualifiés pour l'épreuve finale.
7. Les points attribués à chaque équipe à la fin de chaque course individuelle finale sont les suivants (si 9 équipes participent) :
 - Première place - 10 points
 - Deuxième place - 8 points
 - Troisième place - 7 points
 - Quatrième place - 6 points
 - Cinquième place - 5 points
 - Sixième place - 4 points
 - Septième place - 3 points
 - Huitième place - 2 points
 - Neuvième place - 1 point
 - Non participation ou disqualification - aucun point.
8. Les points attribués à chaque équipe à la fin de chaque course relai finale sont le double des points attribués pour les courses individuelles et sont donc les suivants (si 9 équipes participent) :
 - Première place - 20 points
 - Deuxième place - 16 points

- Troisième place - 14 points
 - Quatrième place - 12 points
 - Cinquième place - 10 points
 - Sixième place - 8 points
 - Septième place - 6 points
 - Huitième place - 4 points
 - Neuvième place - 2 points
 - Non-participation ou disqualification - aucun point.
9. L'équipe ayant obtenu le plus grand nombre de points gagne la compétition. Si plusieurs équipes obtiennent le même nombre de points, elles sont classées en fonction du meilleur placement obtenu dans les finales.
 10. La composition des séries éliminatoires et l'attribution des couloirs sont fixées par un tirage au sort qui a lieu lors d'une réunion des capitaines d'équipes et du coordonnateur de la discipline dès que le nombre d'équipes participantes a été confirmé.
 11. Au plus tard une heure avant le début des épreuves, le capitaine de chaque équipe présente aux juges la liste des participants pour chaque épreuve individuelle et la composition des équipes pour les relais.

Natation (Femmes)

La compétition est régie par le Règlement général des Jeux et celui de la Fédération internationale de natation.

1. Chaque équipe est composée d'un minimum de 4 nageuses plus une nageuse en réserve (option), l'une desquelles fait office de capitaine.
2. Chaque équipe ne peut être représentée que par une seule nageuse pour chaque épreuve et chaque nageuse participe, au maximum, à deux épreuves individuelles, en plus des relais.
3. L'Organisation hôte est chargée de mettre à disposition les juges officiels et les chronométrateurs. Ceux-ci doivent être membres de la fédération officielle de natation du pays hôte.
4. Les épreuves prévues au programme sont les suivantes:
 - Epreuves fixes
 - 50 mètres dos
 - 100 mètres brasse
 - 50 mètres papillon
 - 100 mètres nage libre
 - 400 mètres nage libre
 - Relai 4 x 50 mètres, quatre nages (dans l'ordre suivant: dos, brasse, papillon et nage libre)
 - Relai 4 x 50 mètres nage libreUne épreuve supplémentaire à choisir par l'Organisation hôte:
 - 50 mètres nage libre, ou
 - 100 mètres quatre nages (dans l'ordre suivant: dos, brasse, papillon et nage libre).
5. Epreuves préliminaires s'il y a plus d'équipes participantes que de couloirs:
Les épreuves préliminaires pour chaque course se composent de deux séries éliminatoires, chacune comprenant à peu près le même nombre de nageuses. La composition des séries éliminatoires et l'attribution des couloirs sont déterminées par tirage au sort. S'il y a au moins autant de couloirs que d'équipes, il n'y a pas d'épreuve préliminaire.
6. Dans le cas d'épreuves préliminaires, la gagnante de chaque course préliminaire et les nageuses qui obtiennent les quatre meilleurs temps suivants sont qualifiées pour l'épreuve finale.
7. Les points attribués à chaque équipe à la fin de chaque course individuelle finale sont les suivants (si 9 équipes participent) :
 - Première place - 10 points
 - Deuxième place - 8 points
 - Troisième place - 7 points
 - Quatrième place - 6 points
 - Cinquième place - 5 points
 - Sixième place - 4 points
 - Septième place - 3 points
 - Huitième place - 2 points
 - Neuvième place - 1 point
 - Non participation ou disqualification - aucun point.
8. Les points attribués à chaque équipe à la fin de chaque course relai finale sont le double des points attribués pour les courses individuelles et sont donc les suivants (si 9 équipes participent) :
 - Première place - 20 points

- Deuxième place - 16 points
 - Troisième place - 14 points
 - Quatrième place - 12 points
 - Cinquième place - 10 points
 - Sixième place - 8 points
 - Septième place - 6 points
 - Huitième place - 4 points
 - Neuvième place - 2 points
 - Non-participation ou disqualification - aucun point.
9. L'équipe ayant obtenu le plus grand nombre de points gagne la compétition. Si plusieurs équipes obtiennent le même nombre de points, elles sont classées en fonction du meilleur placement obtenu dans les finales.
 10. La composition des séries éliminatoires et l'attribution des couloirs sont déterminées par un tirage au sort qui a lieu lors d'une réunion des capitaines d'équipes et du coordonnateur de la discipline dès que le nombre d'équipes participantes a été confirmé.
 11. Au plus tard une heure avant le début des épreuves, le capitaine de chaque équipe présente aux juges la liste des participantes pour chaque épreuve individuelle et la composition des équipes pour les relais.

Squash

La compétition se tiendra selon les règles générales des jeux et celles de la fédération mondiale de squash pour le jeu en simple.

1. Chaque équipe comprends un minimum de trois hommes et maximum de quatre hommes et une femme, plus un de réserve en option. Un des joueurs agira en tant que capitaine. Durant toute rencontre, une équipe doit jouer comme si quatre hommes et une femme étaient présents. Toute combinaison manquante sera perdue.
2. Comptage en 11 points « directs » (Point-a-Rally Scoring to 11). Chaque joueur peut marquer le point. Le serveur, s'il gagne l'échange, marque un point et conserve le service. Le receveur, s'il gagne l'échange, marque 1 point et devient serveur.
3. Le joueur qui marque le premier 11 points gagne le jeu sauf si le score était de 10 partout. Dans ce cas, le jeu continue jusqu'à ce qu'un des joueurs mène de 2 points (tie-break)
4. Une partie se joue au meilleur de trois jeux
5. Un joueur ne peut jouer pour plus d'une équipe
6. Avant chaque rencontre, les capitaines des deux équipes devront échanger leurs fiches d'équipe, selon leur classement, montrant quels joueurs sont prévus pour quels matchs. En conséquence, aucune substitution n'est autorisée, sauf si un joueur tombe malade, est blessé ou ne s'est pas présenté au match pour lequel il ou elle était programmé.
7. Une fois la rencontre programmée, le retrait d'une des équipes sera compté comme une victoire pour l'équipe adverse par défaut: 11-0, 11-0.
8. Chaque rencontre consiste en quatre matchs en simple masculins et un match en simple féminin
9. La compétition consistera en un tour seulement et chaque équipe jouera contre chaque autre équipe. Au cas où beaucoup d'équipes participeraient, les jeux seront joués en deux groupes. Les demi-finales seront jouées entre A1 et B2 et entre A2 et B1, et la finale sera jouée entre les gagnants de ces rencontres. Les meilleurs 3-4 équipes des jeux précédents seront classifiées selon leurs résultats des AIG précédents. L'organisation hôte établira le programme des rencontres en accord avec le paragraphe 11 des règles générales des jeux. La composition finale des groupes dépendra de la disponibilité des courts.
10. En cas d'égalité dans un groupe donné, le nombre de sets et si nécessaire le nombre de points seront les facteurs décisifs.
11. A la fin de la rencontre, l'arbitre chef communiquera les résultats par écrit au coordinateur de la discipline avec la fiche de match signée par les capitaines d'équipe.
12. L'organisation hôte fournira le service d'un arbitre chef pour noter les résultats et résoudre tout désaccord. Les décisions du chef arbitre ne seront pas contestables
13. L'organisation hôte désignera un arbitre pour chaque match, et pour cela pourra faire appel à des joueur non engagés dans un match
14. L'organisation hôte fournira les balles à point jaune règlementaires.

Tennis de table (hommes)

La compétition se déroule conformément au Règlement général des Jeux et à celui de la Fédération internationale de tennis de table (FITT), sauf lorsque les présentes règles en disposent autrement (les règles de la FITT concernant les raquettes et leur surface s'appliquent).

1. Chaque équipe se compose de trois joueurs et, en option, de deux remplaçants. Un des joueurs remplit la fonction de capitaine. Un remplaçant peut remplacer un joueur dans un match simple pas encore commencé ou jouer dans les matches doubles conformément au paragraphe 5 ci-dessous. L'Organisation hôte fournit les services d'un juge-arbitre chargé de tenir les feuilles de matchs et de régler toute contestation éventuelle. Ses décisions sont définitives et sans appel.
2. L'Organisation hôte fournit les balles et un nombre suffisant de tables pour la compétition, ainsi qu'une ou plusieurs tables pour l'entraînement. La surface de jeu minimale par table est de 10 par 5 mètres, mais s'étend de préférence sur 14 mètres de longueur, 7 mètres de largeur et 5 mètres de hauteur. L'Organisation hôte établit l'ordre des rencontres conformément au paragraphe 11 du Règlement général des Jeux.
3. Chaque rencontre se joue en principe sur une seule table et comprend 10 matchs au maximum: un tour de trois matchs simples, suivi d'un match double, d'un deuxième tour de trois matchs simples, et si nécessaire, d'un troisième tour de trois matchs simples. Quand le premier tour de simples est achevé, chaque équipe nomme deux joueurs, dont un peut être remplaçant, pour le match double. Si, après le deuxième tour de simples, le score est de 6-1 ou 7-0, la rencontre est terminée. Si ce n'est pas le cas, un dernier tour de simple est joué jusqu'à ce qu'un score gagnant est obtenu (6-2, 6-3 ou 6-4) ou que le résultat final est ex aequo (5-5).
4. Chaque match se joue sur une seule table et comprend 5 parties. Son résultat est décidé sur la base des 5 meilleures parties.
5. Pour chaque rencontre les points de match sont attribués comme suit: l'équipe gagnante obtient 2 points de match; en cas d'égalité (5-5), chaque équipe obtient 1 point de match.
6. La compétition comprend trois tours: (a) qualification, (b) demi finale et (c) finale. Si ceci est possible en raison du petit nombre d'équipes participantes, à la place des trois tours, chaque équipe pourra affronter toutes les autres équipes.
7. Pour le tour de qualification, les équipes sont partagées en deux groupes : A et B. Les équipes arrivées en première et deuxième position lors des Jeux précédents ne sont pas placées dans le même groupe. Chaque équipe rencontre toutes les autres équipes de son groupe.
8. A la fin du tour de qualification, les équipes sont classées dans chaque groupe en fonction du nombre total des points de match obtenus (voir paragraphe 6). En cas d'égalité, les équipes concernées sont classées en fonction du nombre de points obtenus moins le nombre de points perdus. Si un score à égalité persiste, les équipes concernées sont classées en fonction du nombre total de parties gagnées moins le nombre total de parties perdues.
9. La demi finale se joue selon le modèle ci-après, adapté au nombre d'équipes en compétition:
 - Rencontre I: l'équipe classée 1ère du groupe A contre l'équipe classée 2ème du groupe B
 - Rencontre II: l'équipe classée 1ère du groupe B contre l'équipe classée 2ème du groupe A
 - Rencontre III: l'équipe classée 3ème du groupe A contre l'équipe classée 4ème du groupe B

- Rencontre IV: l'équipe classée 3ème du groupe B contre l'équipe classée 4ème du groupe A.
10. Pour la finale:
 - Les gagnants des rencontres I et II se disputent les 1ère et 2ème places de la compétition.
 - Les perdants des rencontres I et II se disputent les 3ème et 4ème places de la compétition.
 - Les gagnants des rencontres III et IV se disputent les 5ème et 6ème places de la compétition.
 - Les perdants des rencontres III et IV se disputent les 7ème et 8ème places de la compétition.
 11. En cas de score à égalité lors d'une finale, les équipes concernées sont départagées comme indiqué au paragraphe 10.
 12. À la fin de chaque rencontre, le juge-arbitre communique les résultats au coordonnateur de la discipline, ainsi que les feuilles de match dûment signées par les capitaines.

Tennis de table (femmes)

La compétition se déroule conformément aux Règlement général des Jeux et à celui de la Fédération internationale de tennis de table (FITT), sauf lorsque les présentes règles en disposent autrement (les règles de la FITT concernant les raquettes et leur surface s'appliquent).

1. Chaque équipe se compose de deux joueuses et, en option, d'une remplaçante, l'une desquelles remplit la fonction de capitaine. Une remplaçante peut remplacer une joueuse dans un match simple pas encore commencé ou jouer dans les matches doubles conformément au paragraphe 5 ci-dessous.
2. L'Organisation hôte fournit les services d'un juge-arbitre chargé de tenir les feuilles de matchs et de régler toute contestation éventuelle. Ses décisions sont définitives et sans appel.
3. L'Organisation hôte fournit les balles et un nombre suffisant de tables pour la compétition, ainsi qu'une ou plusieurs tables pour l'entraînement. La surface de jeu minimale par table est de 10 par 5 mètres, mais s'étend de préférence sur 14 mètres de longueur, 7 mètres de largeur et 5 mètres de hauteur. L'Organisation hôte établit l'ordre des rencontres conformément au paragraphe 11 du Règlement général des Jeux.
4. Chaque rencontre se joue en principe sur une seule table et comprend 5 matchs: un tour de deux matchs simples, suivi d'un match double, puis d'un deuxième tour de deux matchs simples. Chaque équipe nomme deux joueuses, dont une peut être remplaçante, pour le match double. La rencontre est considérée finie si le score final est 3-2, 4-1 ou 5-0.
5. Pour chaque rencontre les points de match sont attribués comme suit: l'équipe gagnante obtient 2 points de match; en cas d'égalité (5-5), chaque équipe obtient 1 point de match.
6. La compétition comprend trois manches: (a) qualification, (b) demi finale et (c) finale. Si ceci est possible en raison du petit nombre d'équipes participantes, à la place des trois tours, chaque équipe pourra affronter toutes les autres équipes.
7. Pour le tour de qualification, les équipes sont partagées en deux groupes : A et B. Les équipes arrivées en première et deuxième position lors des Jeux précédents ne sont pas placées dans le même groupe. Chaque équipe rencontre toutes les autres équipes de son groupe.
8. A la fin du tour de qualification, les équipes sont classées dans chaque groupe en fonction du nombre total des points de match obtenus (voir paragraphe 6). En cas d'égalité, les équipes concernées sont classées en fonction du nombre de points obtenus moins le nombre de points perdus. Si un score à égalité persiste, les équipes concernées seront classées en fonction du nombre total de parties gagnées moins le nombre total de parties perdues.
9. La demi finale se joue selon le modèle ci-après, adapté au nombre d'équipes en compétition:
 - Rencontre I : l'équipe classée 1ère du groupe A contre l'équipe classée 2ème du groupe B
 - Rencontre II : l'équipe classée 1ère du groupe B contre l'équipe classée 2ème du groupe A
 - Rencontre III : l'équipe classée 3ème du groupe A contre l'équipe classée 4ème du groupe B
 - Rencontre IV : l'équipe classée 3ème du groupe B contre l'équipe classée 4ème du groupe A.
10. Pour la finale:
 - Les gagnants des rencontres I et II se disputent les 1ère et 2ème places de la compétition.

- Les perdants des rencontres I et II se disputent les 3ème et 4ème places de la compétition.
 - Les gagnants des rencontres III et IV se disputent les 5ème et 6ème places de la compétition.
 - Les perdants des rencontres III et IV se disputent les 7ème et 8ème places de la compétition.
11. À la fin de chaque rencontre, le juge-arbitre communique les résultats au coordonnateur de la discipline, ainsi que les feuilles de match dûment signées par les capitaines.

Tennis

La compétition est régie par le Règlement général des Jeux et celui de la Fédération internationale de tennis sur gazon.

1. Chaque équipe se compose de 10 joueurs (cinq hommes et cinq femmes) dont l'un fait office de capitaine.
2. L'Organisation hôte met à disposition les services d'un juge-arbitre chargé d'enregistrer les résultats et de régler tout litige qui pourrait surgir. Les décisions du juge-arbitre sont définitives et sans appel.
3. L'Organisation hôte désigne un arbitre pour chaque partie et peut, à cette fin, faire appel aux joueurs ne disputant pas eux-mêmes une partie au même moment.
4. L'Organisation hôte fournit les balles de tennis pour chaque partie.
5. La compétition consiste en un tournoi éliminatoire avec une épreuve parallèle pour les équipes battues au premier tour. Les équipes perdantes en demi-finale du tournoi principal se rencontrent pour disputer les troisième et quatrième places.
6. L'Organisation hôte établit l'ordre des rencontres conformément au paragraphe 11 du Règlement général des Jeux. Les équipes sont classées en veillant à ce que celles arrivées en première, deuxième et troisième place l'année précédente, ne se rencontrent pas lors du premier tour.
7. Une rencontre entre deux équipes se dispute au meilleur de cinq parties: simple hommes, simple dames, double hommes, double dames, et double mixte. Chaque joueur ne peut participer que dans une partie par rencontre.
8. Chaque partie se dispute au meilleur de trois manches. Une manche à égalité 6-6 est déterminée au tie-break. Une manche gagnée par forfait est comptée 6-0.
9. À la fin de chaque rencontre, le juge-arbitre communique par écrit les résultats au coordonnateur de la discipline, en se servant des formulaires officiels dûment signés par les capitaines d'équipe.
10. En cas d'intempérie:
 - a) toute rencontre commencée en plein air se poursuit sur court couvert;
 - b) les parties sur courts couverts se disputent selon les mêmes principes qu'à l'extérieur (2 simples, 1 double hommes, 1 double dames, 1 double mixte), mais en sets courts (le premier arrivé à 9 points gagne, avec tie-break à 8-8);
 - c) la finale et la rencontre pour les troisième et quatrième places se disputent également en cinq parties.

Volleyball (hommes)

La compétition est régie par le Règlement général des Jeux et celui de la Fédération internationale de volleyball.

1. Chaque équipe se compose au maximum de neuf joueurs ou de dix joueurs si un libero est utilisé, dont l'un fait office de capitaine.
2. Au début des Jeux chaque équipe soumet à l'Organisation hôte la liste de ses joueurs, en indiquant le numéro de chaque joueur et les couleurs de la tenue de l'équipe. Le numéro porté par chaque joueur reste le même que celui indiqué sur la liste officielle pendant toute la durée de la compétition.
3. L'Organisation hôte met à disposition les services d'arbitres officiels, membres actifs de la fédération de volleyball du pays hôte. Sur le terrain, les décisions de l'arbitre sont définitives et sans appel.
4. Chaque équipe fournit deux ballons de taille réglementaire pour chaque rencontre.
5. L'Organisation hôte établit l'ordre des rencontres conformément au paragraphe 11 du Règlement général des Jeux.
 - (a) Si six équipes au plus participent à la compétition, chacune d'elles rencontre toutes les autres équipes. L'équipe ayant obtenu le plus de point (voir paragraphe 7) remporte la compétition, les autres équipes étant classées en fonction du nombre total de points qu'elles auront obtenu;
 - (b) si au moins 7 équipes participent à la compétition, elles sont réparties en deux groupes; dans chacun d'eux, chaque équipe rencontre toutes les autres équipes du groupe et est classée au sein de son groupe conformément au système décrit au point 5(a). Il y a ensuite des demi-finales au cours desquelles le vainqueur du groupe A rencontre l'équipe classée 2ème du groupe B, tandis que le vainqueur du groupe B rencontre l'équipe classée 2ème du groupe A. Les équipes ayant gagné les demi-finales jouent l'une contre l'autre pour les première et deuxième places et les perdantes du demi final jouent pour les troisième et quatrième places.
6. Chaque rencontre se dispute au meilleur de:
 - 5 sets s'il y a 6 équipes ou moins;
 - 3 sets s'il y a 7 équipes ou plus.
7. À chaque rencontre 2 points de match sont attribués à l'équipe gagnante et un point à l'équipe perdante. Au cas où une équipe se déclare forfait ou refuse de jouer, la rencontre est réputée gagnée par l'autre équipe par 3 sets à 0 ou 2 sets à 0 (voir paragraphe 6), chaque set étant comptabilisé 25 - 0.
8. L'épreuve est remportée par l'équipe qui obtient le plus grand nombre de points et le classement des autres équipes se fait en fonction du nombre total de points qu'elles ont obtenu. Si plusieurs équipes obtiennent le même nombre de points, elles sont départagées en fonction du nombre de sets gagnés et perdus et, le cas échéant, en fonction du nombre de points gagnés et perdus dans les sets joués.
9. À la fin de chaque rencontre, l'arbitre communique les résultats par écrit au coordonnateur de la discipline, ainsi que les feuilles de match dûment signées par les capitaines.

Volleyball (Femmes)

La compétition est régie par le Règlement général des Jeux et celui de la Fédération internationale de volleyball.

1. Chaque équipe se compose au maximum de neuf joueuses ou 10 si un libero est utilisé, dont l'une fait office de capitaine.
2. Au début des Jeux chaque équipe soumet à l'Organisation hôte la liste de ses joueuses, en indiquant le numéro de chaque joueuse et les couleurs de la tenue de l'équipe. Le numéro porté par chaque joueuse reste le même que celui indiqué sur la liste officielle pendant toute la durée de la compétition.
3. L'Organisation hôte met à disposition les services d'arbitres officiels, membres actifs de la fédération de volleyball du pays hôte. Sur le terrain, les décisions de l'arbitre sont définitives et sans appel.
4. Chaque équipe fournit deux ballons de taille réglementaire pour chaque rencontre.
5. L'Organisation hôte établit l'ordre des rencontres conformément au paragraphe 11 du Règlement général des Jeux.
 - (a) si 6 équipes au plus participent à la compétition, chacune d'elles rencontre toutes les autres équipes. L'équipe ayant obtenue le plus de point (voir paragraphe 7) remporte la compétition, les autres équipes étant classées en fonction du nombre total de points qu'elles auront obtenu;
 - (b) si au moins 7 équipes participent à la compétition, elles seront réparties en deux groupes; dans chacun d'eux, chaque équipe rencontre toutes les autres équipes du groupe et est classée au sein de son groupe conformément au système décrit au point 5(a). Il y a ensuite des demi finales au cours desquelles le vainqueur du groupe A rencontre l'équipe classée 2ème du groupe B, tandis que le vainqueur du groupe B rencontre l'équipe classée 2ème du groupe A. Les équipes ayant gagné les demi-finales jouent l'une contre l'autre pour les première et deuxième places et les perdantes du demi final jouent pour les troisième et quatrième places.
6. Chaque rencontre se dispute au meilleur de:
 - 5 sets s'il y a 6 équipes ou moins;
 - 3 sets s'il y a 7 équipes ou plus.
7. À chaque rencontre 2 points de match seront attribués à l'équipe gagnante et un point à l'équipe perdante. Au cas où une équipe se déclare forfait ou refuse de jouer, la rencontre est réputée gagnée par l'autre équipe par 3 sets à 0 ou 2 sets à 0 (voir paragraphe 6), chaque set étant comptabilisé 25 - 0.
8. L'épreuve est remportée par l'équipe qui obtient le plus grand nombre de points et le classement des autres équipes se fait en fonction du nombre total de points qu'elles ont obtenu. Si plusieurs équipes obtiennent le même nombre de points, elles sont départagées en fonction du nombre de sets gagnés et perdus et, le cas échéant, en fonction du nombre de points gagnés et perdus dans les sets joués.
9. À la fin de chaque rencontre, l'arbitre communique les résultats par écrit au coordonnateur de la discipline, ainsi que les feuilles de match dûment signées par les capitaines.