



Renault
Group

GRAND LIVRE DES SPORTS 2024

11^{ÈME} ÉDITION
30/31 MARS - 1^{ER} AVRIL

SOMMAIRE

4	10KM
5	ATHLETISME
6	BASKET-BALL
7	BOXE
9	CHEERLEADING
10	FIVE
11	FOOTBALL FÉMININ À 7
12	FOOTBALL MASCULIN À 11
13	HANDBALL
14	JUDO
15	NATATION
16	PÉTANQUE
17	RUGBY MASCULIN À 7
18	RUGBY FÉMININ À 7
19	SQUASH
20	STREET-WORKOUT
22	TENNIS
23	TENNIS DE TABLE
24	VOLLEY-BALL
25	WATER-POLO

RÈGLES GÉNÉRALES

L'Organisation se réserve le droit **d'annuler** des épreuves ou des compétitions si elle juge qu'il y a trop peu de participants pour la rendre compétitive.

En cas d'un nombre supérieur d'inscriptions que de places par école, une sélection aura lieu dans chaque école. Cette sélection sera **à la charge de l'école** en question. L'organisation se réserve le droit de modifier les quotas d'inscrits par école dans le cas où certaines écoles ne rempliraient pas les leurs.

Les participants doivent se présenter à leur épreuve ou à proximité **au moins 15 minutes avant le début de l'épreuve**. En cas de retard de plus de 15 minutes, le joueur est déclaré **forfait**.

Le coaching est autorisé et doit se faire par des membres de l'école en question.

L'organisation se réserve le droit **d'annuler** toute épreuve dans laquelle seraient représentées moins de 3 écoles.

Les Jeux Omnisports sont un événement sportif où **le fair-play et le respect doivent primer dans l'intérêt général du week-end**. Les participants doivent en toutes circonstances respecter le travail des arbitres, de l'organisation. Le trophée du Fair-play viendra récompenser ce comportement.

Toute absence ou retard gênant le déroulement de la compétition pourra entraîner une **disqualification des équipes ou joueurs concernés** et entraînera des répercussions sur l'obtention du trophée du sport (à savoir le tableau des médailles), de l'ambiance, et du fair-play, ainsi que sur le nombre de places allouées à l'école pour l'année d'après.



- 10KM -

Le parcours de l'épreuve est tracé au sein du campus de L'EDHEC, il est commun au 10km et à la course en Joëlettes qui a lieu en parallèle. La course sera constituée de 6 tours pour le 10km et de 3 tours pour la course en Joëlettes. Deux départs seront donc donnés, le départ des Joëlettes précède celui du 10km. Les hommes et les femmes partiront en même temps.

INSCRIPTION

Le nombre de participants total est limité à 150, à raison de 75 par catégorie. Ce dernier chiffre est modulable selon les inscriptions.

Les participants au 10km et à la course en Joëlettes sont autorisés à concourir dans les autres sports de la compétition. Cependant, certains sportifs ne pourront pas participer au 10 km et à la course en Joëlettes en raison de la superposition de ce dernier avec leur(s) match(s). Les sportifs concernés seront prévenus au cas par cas.

ÉCHAUFFEMENT

Les participants ont tous droit à 20 minutes d'échauffement avant leur course. Ce temps sera également l'occasion pour eux de découvrir et de reconnaître le circuit.

DÉPART

Les participants recevront un dossard et des épingles à nourrice afin de l'accrocher sur l'avant de leur t-shirt. Les dossards seront différents selon les catégories (masculine ou féminine) et les courses (10km ou course en Joëlettes)

COURSE

Les participants doivent, dans un souci de fair-play, respecter le tracé du parcours. Des commissaires de course seront placés tout au long du parcours pour faire respecter cette consigne et signaler toute tentative de triche. Un participant est disqualifié s'il s'aventure en dehors du tracé quelle qu'en soit la raison. Les temps respectifs des 3 premiers coureurs par catégorie seront calculés à l'arrivée par les membres de l'organisation à l'aide de chronomètres pour constituer un podium. Les autres coureurs pourront, s'ils le souhaitent, se chronométrer eux-mêmes. La course fera l'objet de deux classements, un masculin et un féminin.

LES MÉDAILLES

Le premier de chaque catégorie dans chaque course recevra la médaille d'or, le second la médaille d'argent, et le troisième la médaille de bronze.

SÉCURITÉ ET ENVIRONNEMENT

Tout coureur qui bousculera un autre athlète, lui coupera la route ou fera obstruction de telle manière qu'il gêne sa progression durant la course, sera passible d'une disqualification de cette épreuve. Il est tenu des participants de respecter l'environnement et de ne pas dégrader le circuit.

Tout jet de déchet sur le parcours est formellement interdit.

- ATHLÉTISME -

FORMAT DE L'ÉPREUVE

Compétition en 5 épreuves pour chaque catégorie (masculin et féminin) : 100m, 400m, 1500m, relais 4x100m, relais 4x400m. Chaque épreuve sera constituée d'une phase qualificative (séries) suivie d'une finale.

INSCRIPTION

Une école peut inscrire au maximum 5 coureurs à une épreuve d'une catégorie (masculin et féminin), sauf pour les relais où deux équipes par école et par catégorie sont autorisées. Une équipe pour un relais composé de 4 coureurs de la même école et de la même catégorie. Les coureurs peuvent participer aux 5 épreuves s'ils le souhaitent.

ECHAUFFEMENT

Les participants ont tous droit à 10 minutes d'échauffement avant leur course.

DÉPART

Les participants recevront un dossard et des épingles à nourrice afin de l'accrocher sur l'avant de leur t-shirt. Lorsque les starting-blocks sont en position sur la piste, aucune partie du corps ne doit empiéter sur la ligne de départ ou un autre couloir.

L'ordre de départ donné par le starter est le suivant « A vos marques », « Prêts », avant de donner un coup de feu synonyme de départ. Tout athlète coupable d'un faux départ sera sanctionné d'un avertissement. Si un athlète réalise 2 faux-départs, il sera disqualifié de la course.

Pour le **100m, le 400m, et le relais 4x100m** le départ est donné dans des starting-blocks, et chaque athlète gardera tout au long de la course le couloir qui lui est attribué.

Pour le **relais 4x400m**, le départ est donné dans des starting-blocks. Un couloir sera attribué, à chaque premier relayeur qui devra le suivre tout au long de son relais. Le relayeur suivant sera tenu d'attendre le passage du témoin dans le couloir attribué au premier relayeur. Après avoir récupéré le témoin dans la zone de passage, il devra rester dans ce couloir jusqu'à la fin du premier virage, après quoi il pourra se rabattre.

Pour le 1500m, le départ est donné debout. Un couloir sera attribué à chaque coureur pour le départ mais les athlètes ne seront pas tenus d'y rester et pourront immédiatement se rabattre.

COURSE

Tout coureur qui bousculera un autre athlète, lui coupera la route ou fera obstruction de telle manière qu'il gêne sa progression durant la course, sera passible d'une disqualification de cette épreuve. Tout athlète qui quittera son couloir sera disqualifié. Si le témoin tombe ou qu'il est passé hors de sa zone de passage, l'équipe de relais sera alors disqualifiée.

CLASSEMENT ET QUALIFICATIONS

Un chronométrage manuel sera utilisé pour départager les coureurs. C'est le point le plus avancé du buste du corps des coureurs qui détermine le passage de la ligne d'arrivée. L'accession à la finale se fait par la prise en compte du classement des séries.

MÉDAILLES

Le premier de chaque finale dans chaque catégorie recevra la médaille d'or, le second la médaille d'argent, et le troisième la médaille de bronze.

- BASKET-BALL -

FORMAT DE L'ÉPREUVE

Il y a un tournoi par école par catégorie (masculin, féminin).

Le format de chaque tournoi dépend du nombre d'inscrits. Il peut prendre la forme d'une simple poule ou d'une phase de poule suivie d'une phase finale si le nombre de participants est suffisant.

INSCRIPTION DE L'ÉQUIPE

Une équipe comporte 10 joueurs, 5 titulaires et 5 remplaçants.

Une équipe présentant moins de 5 joueurs physiquement présents et capables de jouer lors du coup d'envoi sera déclarée forfait. L'autre équipe peut néanmoins décider de jouer le match en étant déclarée vainqueur d'officemais elle doit adapter son nombre de joueur à celui de l'équipe adverse.

Les remplacements se font à la volée, dans une zone délimitée. Le joueur remplaçant ne peut pénétrer sur le terrain tant que l'autre joueur n'est pas sorti du terrain. Toute équipe qui ne respectera pas la règle se verra sanctionnée par deux lancers-francs pour l'équipe adverse.

DURÉE DES MATCHS DE POULE ET DEMI-FINALES

Les matchs durent 4x9min sans arrêt de chrono, sauf sur lancers francs. Les pauses entre chaque quart temps durent 1 minute. Lors des 2 dernières minutes du temps réglementaire, le chrono est arrêté à chaque sortie de balle ou faute afin d'éviter l'anti-jeu.

En phase de poule, les matchs terminant sur une égalité ne donnent pas lieu à une prolongation.

En phase finale et en cas d'égalité, une période de 3 minute supplémentaire (sans arrêt de chrono) suit directement la fin du temps réglementaire. En cas d'égalité à l'issue de ce temps additionnel, une mort subite est mise en place : chaque équipe désigne trois joueurs pour tirer un lancer franc chacun, l'équipe ayant le plus de points à l'issue de la mort subite remporte la partie. L'organisation se réserve le droit de modifier la durée des matchs selon le nombre d'écoles participantes.

ARBITRAGE

Chaque équipe dispose de deux temps mort d'1 minute par match.

A partir de 5 fautes d'équipes, chaque faute donne lieu à deux lancer francs. Les fautes d'équipes sont remises à zéro à la fin de chaque quart temps. Chaque joueur est expulsé dès lors qu'il commet sa quatrième faute personnelle au cours d'un même match. Une faute disqualifiante avec ou sans rapport entraîne l'exclusion du joueur (ou de l'entraîneur) pour le match suivant.

Deux fautes techniques au cours du tournoi entraînent la suspension du joueur (ou de l'entraîneur) pour le match suivant.

CLASSEMENT

Le classement en phase de poule se fait au nombre de points :

Match gagné : 3 points

Match nul : 1 point

Match perdu : 0 point

Forfait : -1 point

En cas d'égalité à l'issue de la poule, le départage se fait selon la rencontre directe entre les équipes à égalité.

Si l'égalité se prolonge, on départagera les équipes par la différence de points marqués et encaissés pour les équipes concernées, puis par le plus grand nombre de points marqués.

En dernier recours, un tirage au sort a lieu.

RÈGLE GÉNÉRALE

En l'absence de règles spécifiques précisées dans le présent document, le règlement officiel de 2020 défini par la FIBA s'applique.

- BOXE -

PESÉE ET CATÉGORIE DE POIDS

Le poids des participants sera demandé à l'inscription et une pesée aura lieu en début de journée dans l'ordre des combattants de l'équipe (dans l'ordre croissant des poids).

Les catégories de poids seront établies en fonction des inscriptions, 10% d'écart de poids sépareront le plus léger du plus lourd d'une catégorie. Une pesée aura lieu au début de la compétition.

FORMAT DE L'ÉPREUVE

Il y a un tournoi masculin et un tournoi féminin.

Le tournoi sera décliné en deux épreuves : boxe française (assaut) et boxe anglaise (éducative).

Le déroulement de la compétition a lieu sous forme de poule par catégorie de poids.

Le boxeur vainqueur de sa catégorie sera celui qui aura remporté le plus de match. En cas d'égalité, les boxeurs seront départagés par la différence de points.

DURÉE DES COMBATS

Les combats se dérouleront en 3 rounds de 1 minute 30, espacés d'une minute de récupération. Le chronomètre n'est arrêté que sur demande de l'arbitre. Chaque « stop » de l'arbitre entraîne l'arrêt du chronomètre jusqu'au signal «BOX». Un minimum de 30 minutes entre deux combats sera respecté.

JUGEMENT

Les règles de cette compétition sont les règles de la boxe anglaise éducative et de la boxe française en format assaut : les points sont marqués à la touche, toute frappe lourde volontaire sera lourdement sanctionnée par les arbitres. Le jugement se fait aux points, sur bulletin de juge.

En cas de match nul, les critères pour départager les boxeurs sont ceux de la boxe anglaise éducative et de la boxe française en format assaut : initiative, combat, meilleur style et meilleure défense.

TENUE

***Pour la boxe anglaise**

- Seront fournies par l'organisation : les gants et le casque
- Sont obligatoires : chaussures de sport, protège-dent et coquille, protège poitrine (pour les femmes). Le short ne doit pas descendre au-delà des genoux et le maillot doit être sans manche et fixé à l'intérieur du short
- Sont interdits : le port de la barbe, les bijoux, les lunettes et les lentilles de contact dures.
- Sont autorisées : les bandes souples et sèches.

***Pour la Boxe française**

- Seront fournies par l'organisation : les gants et le casque
- Sont obligatoires : chaussures officielles de boxe française, protège-dent, protège tibias, protège-poitrine (pour les femmes) et coquille. Pantalon de sport moulant obligatoire (jogging toléré s'il n'est pas très ample), short et fermeture éclair fixé à l'intérieur du pantalon et le maillot doit être sans manche.
- Sont interdits : le port de la barbe, les bijoux, les lunettes et les lentilles de contact dures.
- Sont autorisées : les bandes souples et sèches.

Tout boxeur ne respectant pas ces critères ne sera pas autorisé à monter sur le ring.

ARBITRAGE

Toute intervention de l'arbitre sera précédée du commandement «STOP ». L'arbitre opère selon les règles de la boxe amateur (AIBA) hormis les aménagements suivants :

- Le Stop de la récupération

L'arbitre stoppe et ramène les boxeurs au centre du ring pour les faire boxer à nouveau s'ils sont aptes à reprendre lorsque :

- Les enchaînements sont trop longs ;
- L'un des deux boxeurs est mis en difficulté par la pression de l'autre.

L'arbitre prononce « STOP » avant chacune de ses interventions.

- Le Knock Down (K.D.)

Sur un K.D. l'arbitre stoppe le combat. L'issue est alors la suivante :

- Sans décision si l'arrêt se produit à la 1ère reprise
- Décision aux points si l'arrêt se produit lors des autres reprises.

- Le Knock-Out (K.O.)

La recherche du K.O. est interdite. Le K.O. ne devrait jamais être l'issue d'un combat. Cependant si un boxeur présentait les caractéristiques du K.O. de la boxe amateur (incapacité de boxer après 10 secondes) sur un coup donné de façon réglementaire, le combat sera stoppé et la décision sera soumise à l'appréciation des juges.

BLESSURES

Toute blessure entraîne l'arrêt de la rencontre et une décision aux points. En cas de saignement de nez : on admet d'essayer une fois le saignement avant de prononcer l'arrêt et décision aux points.

ABANDON

Lorsque le boxeur montre qu'il ne souhaite plus continuer à boxer ou cherche à simuler un K.D., l'arbitre stoppe le combat et désigne l'adversaire vainqueur.

DISQUALIFICATION

L'arbitre donne les avertissements sur le modèle de la boxe amateur et disqualifie le boxeur au troisième avertissement ou à tout moment s'il le juge nécessaire.

ATTRIBUTION DES MÉDAILLES

Pour chaque catégorie (masculine et féminine), chaque format (boxe anglaise et boxe française) les 3 participants les mieux classés reçoivent à titre individuel une médaille d'or pour la 1ère place, une médaille d'argent pour la 2e place et une médaille de bronze pour la 3e place.

AUTRES RÈGLES

En l'absence de règles spécifiques précisées dans le présent document, le règlement officiel défini par l'AIBAs'applique pour la boxe anglaise et le règlement officiel défini par la FFSBF s'applique pour la boxe française.

- CHEERLEADING -

FORMAT DE L'ÉPREUVE

Lors de cette compétition, chaque cheerleader doit se présenter dans une tenue décente et dans le respect des règles des différentes disciplines. Elle doit être en adéquation avec la discipline, permettre d'évoluer en toute sécurité et favoriser la visibilité des mouvements.

Les équipes peuvent être mixte ou non.

Les effectifs des équipes sont limités à 20 cheerleaders.

Durée de la prestation : Maximum 3 minutes. La chorégraphie commence à la première note de musique, la première commande vocale ou le premier mouvement et se termine à la dernière note de musique ou lorsque les membres de l'équipe réalisent une pose fixe.

L'échauffement est géré en fonction de l'heure de passage.

CODE DE CONDUITE

Les équipes sont tenues de :

- Suivre les règles
- Respecter les autres équipes, spectateurs, juges
- Ne sont pas acceptés : les aspects/comportements/langages ou actions violentes, vulgaires et racistes.
- Suivre les instructions et décisions des membres de l'organisation de la compétition. Les personnes ne suivant pas ces règles pourront être exclues de la compétition.

- FIVE -

FORMAT DE L'ÉPREUVE

L'épreuve peut prendre la forme d'un simple championnat ou d'une phase de poule suivie d'une phase finale en fonction du nombre d'équipes inscrites

Les matchs se disputent sur deux mi-temps de 10 minutes avec pause de 5 minutes.

En cas d'égalité lors des phases finales, 3 penaltys seront tirés pour départager les deux équipes.

INSCRIPTION DE L'ÉQUIPE

Une équipe comporte 5 joueurs et 1 remplaçant minimum. (8 joueurs maximum). Le match ne démarre que si les 2 équipes sont composées de 4 joueurs minimum sur le terrain.

RÈGLES

Règles surface

Les joueurs de champ n'ont pas le droit d'entrer dans la surface de réparation

- Si l'attaquant entre dans la surface avec le ballon le gardien récupère la balle
- Si le défenseur entre dans la surface, la ballon est rendu à l'équipe adverse

Parois

Le jeu avec les parois est autorisé. Lorsque un joueur est bloqué entre un défenseur et une paroi la situation se règle au fair play et/ou selon l'appréciation de l'arbitre.

Filets

Dès que le ballon touche un filet, le ballon ne peut plus être joué.

- Si le ballon touche le filet sur la longueur :
 - Touche indirecte: engagement balle au sol jouée au pied, le long de la paroi à l'endroit où le ballon est sorti.
- Si le ballon touche le filet sur la largeur, derrière les buts :
 - Si le gardien a touché en dernier le ballon, il le récupère pour engager
 - Si c'est un défenseur, engagement balle au sol le long de la paroi au centre du terrain
 - Si c'est un attaquant, le gardien récupère le ballon pour engager

Gardien de buts : Il ne peut marquer directement de la main. Il lui est interdit de sortir de sa surface de réparation (sanction : ballon rendu à l'équipe adverse)

Il lui est interdit de prendre à la main le ballon lorsqu'il le reçoit d'une passe au pied volontaire de son coéquipier (sanction : penalty)

Il ne peut garder le ballon en main plus de 5s (= faute comptabilisée + coup franc indirect à 2 mètres de la surface).

CLASSEMENT

- Calcul des points : 1 victoire = 4 points 1 nul = 2 points 1 défaite = 1 point

- Seront pris en compte pour le classement des équipes : d'abord le nombre de points, puis le goal-average général et en cas d'égalité le goal average particulier.

- FOOTBALL FÉMININ À 7 -

FORMAT DE L'ÉPREUVE

Le format de chaque tournoi dépend du nombre d'inscrits. Il peut prendre la forme d'une simple poule ou d'une phase de poule suivie d'une phase finale si le nombre de participants est suffisant.

INSCRIPTION DE L'ÉQUIPE

Pour s'engager dans la compétition, une équipe doit être composée d'au moins 9 joueuses et ne peut dépasser 12 joueuses.

Une équipe présentant moins de 6 joueuses physiquement présentes et capables de jouer lors du coup d'envoi sera déclarée forfait.

Possibilités de remplacements illimités. Les remplacements ne sont permis que lorsque le ballon est mort et lorsque l'arbitre l'autorise.

DURÉE DES MATCHS

Les matchs durent 2x20min sans arrêt de chrono, sauf sur blessures de joueuses. La mi-temps dure 5 minutes. La durée des matchs peut être légèrement modifiée selon le format de la compétition. En cas de prolongations en finale, les équipes auront une pause de 5 minutes à la fin du match avant de jouer à nouveau une période de 10 minutes.

Si l'égalité persiste, une séance de 5 tirs au but par équipe aura lieu. S'il n'y a pas de vainqueurs à l'issue des 5 tirs, c'est la mort subite.

ÉCHAUFFEMENT

Les équipes disposent d'un temps de 20 minutes pour s'échauffer derrière les buts avant chaque match.

ARBITRAGE

L'arbitre central est licencié, l'arbitrage de touche est réalisé par les remplaçantes des équipes qui jouent, ou des joueuses d'une équipe qui n'est pas dans la même poule que les équipes sur le terrain.

METHODE DE CLASSEMENT

Le classement en phase de poule se fait au nombre de points :

- Match gagné : 3 points

- Match nul : 1 point

Match perdu : 0 point

Forfait : -1 point (3-0)

En cas d'égalité à l'issue de la poule, le départage se fait selon la rencontre directe entre les équipes.

Si l'égalité se prolonge, on départagera les équipes par la différence de buts marqués et encaissés pour les équipes concernées, puis par le plus grand nombre de buts marqués, puis le plus faible nombre de buts encaissés, puis le nombre de cartons rouges et jaunes. En dernier recours, un tirage au sort a lieu.

LES MÉDAILLES

Une médaille d'or sera attribuée à l'équipe vainqueur, une médaille d'argent à l'autre équipe finaliste et une médaille de bronze à l'équipe vainqueur de la petite finale.

Les règles sont identiques à celles du football à 11. Néanmoins la zone de horsjeu change, puisqu'elle se situe entre la ligne de but et la ligne des 13m de réparation. Pour les coups francs et les corners, une distance de 6m est à respecter pour les joueuses adverses.

RÈGLES GÉNÉRALES DE JEU

En l'absence de règles spécifiques précisées dans le présent document, le règlement officiel de la FFF dans le cadre du football à 7 s'applique.

- FOOTBALL MASCULIN À 11 -

FORMAT DE L'ÉPREUVE

Le format de chaque tournoi dépend du nombre d'inscrits. Il peut prendre la forme d'une simple poule ou d'une phase de poule suivie d'une phase finale si le nombre de participants est suffisant.

INSCRIPTION DE L'ÉQUIPE

Pour s'engager dans la compétition, une équipe doit être composée d'au moins 14 joueurs et ne peut dépasser 16 joueurs.

Une équipe présentant moins de 10 joueurs physiquement présents et capables de jouer lors du coup d'envoi sera déclarée forfait.

Possibilités de remplacements illimitées. Les remplacements ne sont permis que lorsque le ballon est mort et lorsque l'arbitre l'autorise.

DURÉE DES MATCHS

Les matchs durent 2x20min sans arrêt de chrono, sauf sur blessures de joueuses. La mi-temps dure 5 minutes.

La durée des matchs peut être légèrement modifiée selon le format de la compétition. En cas de prolongations en finale, les équipes auront une pause de 5min à la fin du match avant de jouer à nouveau une période 10 minutes. Si l'égalité persiste, une séance de 5 tirs au but par équipe aura lieu. S'il n'y a pas de vainqueurs à l'issue des 5 tirs, c'est la mort subite.

ÉCHAUFFEMENT

Les équipes disposent d'un temps de 20 minutes pour s'échauffer derrière les buts avant chaque match.

ARBITRAGE

L'arbitre central est licencié, l'arbitrage de touche est réalisé par les remplaçants des équipes qui jouent, ou des joueurs d'une équipe qui n'est pas dans la même poule que les équipes sur le terrain.

MÉTHODE DE CLASSEMENT

Le classement en phase de poule se fait au nombre de points :

Match gagné : 3 points

Match nul : 1 point

Match perdu : 0 point

Forfait : -1 point (3-0)

En cas d'égalité à l'issue de la poule, le départage se fait selon la rencontre directe entre les équipes.

Si l'égalité se prolonge, on départagera les équipes par la différence de buts marqués et encaissés pour les équipes concernées, puis par le plus grand nombre de buts marqués, puis le plus faible nombre de buts encaissés, puis le nombre de cartons rouges et jaunes.

En dernier recours, un tirage au sort a lieu.

LES MÉDAILLES

Une médaille d'or sera attribuée à l'équipe vainqueur, une médaille d'argent à l'autre équipe finaliste et une médaille de bronze à l'équipe vainqueur de la petite finale.

RÈGLES GÉNÉRALES DE JEU

En l'absence de règles spécifiques précisées dans le présent document, le règlement officiel de la FFF dans le cadre du football à 11 s'applique.

- HANDBALL -

FORMAT DE L'ÉPREUVE

Il y a un tournoi par école par catégorie (masculin, féminin).

Le format de chaque tournoi dépend du nombre d'inscrits. Il peut prendre la forme d'une simple poule ou d'une phase de poule suivie d'une phase finale si le nombre de participants est suffisant.

INSCRIPTION DE L'ÉQUIPE

Une équipe comporte au moins 9 joueurs et ne peut dépasser 12 joueurs pour l'ensemble de la compétition.

Une équipe présentant moins de 6 joueurs physiquement présents et capables de jouer lors du coup d'envoi sera déclarée forfait. L'autre équipe peut néanmoins décider de jouer le match en étant déclarée vainqueur d'office mais elle doit adapter son nombre de joueur à celui de l'équipe adverse.

DURÉE DES MATCHS DE POULE ET DES DEMI-FINALES

Les matchs durent 2x20minutes, arrêt de chrono pour les penaltys. La mitemps dure 5 minutes. Lors des 2 dernières minutes du temps réglementaire, le chrono est arrêté à chaque sortie de balle pour éviter l'anti-jeu. La durée des matchs est susceptible d'être modifiée en fonction du nombre d'équipes présentes durant la compétition.

Lors de la phase de poule, il n'y a pas de prolongations, chaque équipe reçoit 1 point en cas d'égalité. Pour les demi-finales et la finale, après une pause de 3 minutes, une période de 5 minutes supplémentaire suit la fin du temps réglementaire.

En cas d'égalité à l'issue de ce temps additionnel, une mort subite est mise en place : chaque équipe désigne trois joueurs pour tirer un pénalty, l'équipe ayant le plus de points remporte la partie.

L'organisation se réserve le droit de modifier la durée des matchs selon le nombre d'écoles participantes.

CLASSEMENT

Le classement en phase de poule se fait au nombre de points :

- Match nul : 1 point
- Match perdu : 0 point
- Match gagné : 3 points
- Forfait : -1 point

En cas d'égalité à l'issue de la poule, le départage se fait selon la rencontre directe entre les équipes à égalité.

Si l'égalité se prolonge, on départagera les équipes par la différence de buts marqués et encaissés entre les équipes concernées, puis par le plus grand nombre de buts marqués, puis le plus faible nombre de buts encaissés.

En dernier recours, un tirage au sort a lieu.

RÈGLES GÉNÉRALES

En l'absence de règles spécifiques précisées dans le présent document, le règlement officiel définie par la FFHB s'applique.

Il est SCRICTEMENT interdit d'utiliser de la résine lors des échauffements et matchs sous peine de disqualification des équipes. SEULE la résine blanche est autorisée.

- JUDO -

PESÉE ET CATÉGORIE DE POIDS

Le poids des participants sera demandé à l'inscription et une pesée aura lieu en début de journée dans l'ordre des combattants de l'équipe (dans l'ordre croissant des poids). Les catégories de poids seront établies en fonction des inscriptions, 10% d'écart de poids sépareront le plus léger du plus lourd d'une catégorie dans la mesure du possible. Une pesée aura lieu au début de la compétition.

FORMAT DE L'ÉPREUVE

Il y a un tournoi individuel par catégorie de poids et par catégorie (masculin, féminin).

Le format de chaque tournoi dépend du nombre d'inscrits. Il peut prendre la forme d'une simple poule ou d'une phase de poule suivie d'une phase finale si le nombre de participants est suffisant.

DURÉE DES COMBATS

Les combats durent 3 min en phase de poule et 4min en tableau. Si égalité en fin du temps imparti, les combattants se départagent au Golden score (2min), puis par décision de l'arbitre si aucune marque n'a été inscrite.

ÉCHAUFFEMENT

Le tatami sera accessible durant 1h entre la pesée et le début de la compétition pour l'échauffement.

Avant chaque combat, le prochain combattant est autorisé à pénétrer sur le tapis pour se préparer.

Hormis les combattants appelés, il est interdit de pénétrer sur le tapis pour les judokas qui doivent rester dans leur zone dédiée.

CLASSEMENT

Le classement en phase de poule se fait au nombre de victoires. En cas d'égalité, le départage se fera au nombre de points marqués (Ippon : 10pts, Waza Ari : 1pt). Les points marqués par le perdant ne sont pas comptabilisés. Si l'égalité se prolonge, alors le départage se fera par résultat de la rencontre directe entre les équipes à égalité. En dernier recours, un tirage au sort a lieu. Les judokas absents comptent une défaite par Ippon de manière systématique.

L'ARBITRAGE

Le corps arbitral se compose d'un arbitre central et d'un arbitre de chaise. La première catégorie de l'équipe à combattre sera tirée au sort par l'arbitre. Une ceinture rouge sera fournie par l'organisation pour reconnaître les combattants.

LES MÉDAILLES

Une médaille d'or sera attribuée au judoka vainqueur, une médaille d'argent au finaliste et une médaille de bronze au vainqueur de la petite finale, et ce dans chaque catégorie.

SÉCURITÉ

Les combattants doivent avoir obtenu leur ceinture bleue FFJDA. Les genouillères sont autorisées mais sans partie solide (plastique ...). Les bijoux, bracelets et autres accessoires sont formellement interdits.

Les combattants ne peuvent pas combattre plus de 8 fois dans la même journée. Un temps de repos de la durée de 2 combats minimum est accordé aux participants entre deux combats.

RÈGLES GÉNÉRALES

En l'absence de règles spécifiques précisées dans le présent document, le règlement officiel défini par la FFJDA s'applique.

- NATATION -

MAILLOTS ET BONNETS

Le Jammer «Homme» est autorisé (au-dessus du genou), ainsi que la combinaison style «shorty» pour les femmes (au-dessus du genou, ne recouvrant ni le cou ni les épaules, sans fermeture éclair). Tout maillot de plage, short de plage, bikini n'étant pas spécifiquement destiné à la pratique de la natation en compétition est interdit.

Le port du bonnet de bain est obligatoire pour tous les participants.

ATTRIBUTION DES MÉDAILLES

Chaque épreuve (masculine et féminine) donne lieu à une médaille d'or, d'argent et de bronze attribuées aux nageurs/nageuses terminant la course en 1ère, 2ème et 3ème position. Les relais donnent lieu à l'attribution d'une médaille à toute l'équipe tandis que pour les épreuves individuelles, les nageurs/nageuses sont récompensé(e)s individuellement.

COMPATIBILITÉ WATER-POLO

Les nageurs/nageuses sont autorisé(e)s à participer à la compétition de water-polo, en plus de la compétition de natation, et ce, quel que soit le nombre d'épreuves de natation auxquelles ils/elles sont inscrit(e)s.

AUTRES RÈGLES

En l'absence de règles spécifiques précisées dans le document présent, le règlement officiel défini par la FINA s'applique.

ÉPREUVES

- 50m papillon
- 50m nage libre
- 50m dos
- 50m brasse
- Relais 4x50m nage libre
- Relais 4x50m 4 nages

- PÉTANQUE -

FORMAT DE L'ÉPREUVE

Les parties se jouent en 11 points, avec possibilité de faire disputer celles des poules en 7 points. Le format de chaque tournoi dépend du nombre d'inscrits. Il peut prendre la forme d'une simple poule ou d'une phase de poule suivie d'une phase finale si le nombre de participants est suffisant.

INSCRIPTION DE L'ÉQUIPE

Une équipe comporte 2 joueurs (3 boules chacun) ou 3 joueurs (2 boules chacun) selon le nombre d'inscrits. Il n'est pas obligatoire d'avoir des remplaçants.

Une équipe présentant moins du nombre réglementaire physiquement présents et capables de jouer lors du coup d'envoi sera déclarée forfait.

MISE EN PLACE

Les joueurs se placent dans un cercle matérialisé, celui-ci doit être rigide et avoir un diamètre intérieur de 50 cm (sinon tirer depuis derrière la limitation du terrain).

L'équipe qui gagne le droit de lancer le but - soit après tirage au sort, soit parce qu'elle aura marqué à la mène précédente - n'a droit qu'à 1 essai. S'il est infructueux le but est remis à l'autre équipe qui doit le placer sur le terrain dans une position réglementaire (il doit se trouver à 50 cm de tout obstacle)

RÈGLES

Règle de lancer du but (cochonnet)

Le but est nul si il est déplacé et touche la limitation du terrain. Si, au cours d'une manche, le but est nul, trois cas se présentent :

1. Il reste des boules à jouer à chaque équipe : la manche est nulle et le but est remis à l'équipe qui avait marqué précédemment ou qui avait gagné le tirage au sort.
2. Il reste des boules à une seule équipe : cette équipe marque autant de points qu'elle détient de boules à jouer.
3. Les deux équipes n'ont plus de boules en main : la manche est nulle et le but est remis à l'équipe qui avait marqué précédemment ou qui avait gagné le tirage au sort.

RÈGLE DE LANCER DES BOULES

Toute boule est nulle dès qu'elle touche la limitation du terrain. Toute boule nulle doit être immédiatement retirée du jeu.

Lorsque les deux boules les plus proches du but, sont à égale distance : il appartient à l'équipe qui a joué la dernière boule de rejouer.

CLASSEMENT

Le classement en phase de poule se fait au nombre de points :

Match gagné : 1 point

Match perdu : 0 point

Forfait : -1 point

RÈGLE GÉNÉRALE

En l'absence de règles spécifiques précisées dans le présent document, le règlement officiel de la FFP s'applique.

- RUGBY MASCULIN À 7 -

FORMAT DE L'ÉPREUVE

Les matchs se déroulent sur grand terrain.

Une équipe masculine par école participante.

Le format de chaque tournoi dépend du nombre d'inscrits. Il peut prendre la forme d'une simple poule ou d'une phase de poule suivie d'une phase finale si le nombre de participants est suffisant.

Inscription de l'équipe

INSCRIPTIONS

Pour s'engager dans la compétition, une équipe doit être composée d'au moins 8 joueurs et ne peut dépasser 12 joueurs. Une équipe présentant moins de 6 joueurs physiquement présents et capables de jouer lors du coup d'envoi sera déclarée forfait. Possibilité de remplacements illimités. Les remplacements ne sont permis que lorsque le ballon est mort.

DURÉE DES MATCHS

Les matchs sont sans arrêt de chrono, sauf sur blessures de joueurs. La mi-temps dure 5min. La durée d'un match peut varier en fonction du nombre d'équipe engagé dans la compétition. Elle sera de 2x7min dans le cas où 7 équipes s'engagent dans la compétition. En finale, la durée du match sera de 2x10 minutes.

En cas d'égalité à l'issue du temps réglementaire en finale, les équipes auront une pause de 5min à la fin du match avant de jouer des prolongations. Cette prolongation peut durer autant de périodes de 5 minutes que nécessaire. Elles se font sans temps de repos, les joueurs se contentant de changer de camp.

ÉCHAUFFEMENT

Les équipes disposent d'un temps de 10min pour s'échauffer avant chaque match.

ARBITRAGE

Les matchs sont arbitrés par des arbitres officiels (un arbitre par match). Si un joueur reçoit un carton jaune, il est exclu pour 2 minutes. En cas de plaquage dangereux, le joueur reçoit un carton rouge et peut se retrouver suspendu pour le match suivant ou pour le reste de la compétition selon la gravité du plaquage. Rappel : Les cuillères sont interdites.

CLASSEMENT

Le classement en phase de poule se fait au nombre de points :

- Match gagné : 3 points
- Match nul : 1 point
- Match perdu : 0 point
- Forfait : -1 point

En cas d'égalité à l'issue de la poule, le départage se fait selon la rencontre directe entre les équipes à égalité. Si l'égalité se prolonge, on départagera les équipes par la différence de points marqués et encaissés entre les équipes concernées, puis par le plus grand nombre de points marqués, puis par le nombre d'essais, puis par le nombre de cartons rouges puis jaunes. En dernier recours, un tirage au sort a lieu.

LES MÉDAILLES

Une médaille d'or sera attribuée à l'équipe vainqueur, une médaille d'argent à l'équipe finaliste et une médaille de bronze à l'équipe vainqueur de la petite finale.

SÉCURITÉ

Une équipe ne peut jouer plus de 100 minutes durant la compétition et plus de 60 minutes par jour (sauf en cas de temps additionnel en phase finale). Il doit au moins y avoir 30 minutes de repos entre chaque match. Les mêlées sont simulées. Les équipes ne poussent pas et ne disputent pas la possession du ballon.

L'équipe qui introduit le ballon doit le gagner. Le numéro 9 peut suivre la progression de la balle.

- RUGBY FÉMININ À 7 -

CLASSEMENT

Le classement en phase de poule se fait au nombre de points :

Match gagné : 3 points

Match nul : 1 point

Match perdu : 0 point

Forfait : -1 point

En cas d'égalité à l'issue de la poule, le départage se fait selon la rencontre directe entre les équipes à égalité.

Si l'égalité se prolonge, on départagera les équipes par la différence de points marqués et encaissés entre les équipes concernées, puis par le plus grand nombre de points marqués, puis par le nombre d'essais, puis par le nombre de cartons rouges puis jaunes. En dernier recours, un tirage au sort a lieu.

LES MÉDAILLES

Une médaille d'or sera attribuée à l'équipe vainqueur, une médaille d'argent à l'équipe finaliste et une médaille de bronze à l'équipe vainqueur de la petite finale.

SÉCURITÉ

Une équipe ne peut jouer plus de 100 minutes durant la compétition et plus de 60 minutes par jour (sauf en cas de temps additionnel en phase finale). Il doit au moins y avoir 30 minutes de repos entre chaque match. Les mêlées sont simulées. Les équipes ne poussent pas et ne disputent pas la possession du ballon.

L'équipe qui introduit le ballon doit le gagner. Le numéro 9 peut suivre la progression de la balle.

- SQUASH -

FORMAT DE L'ÉPREUVE

Tournoi par catégorie (masculin, féminin).

Le format de chaque tournoi dépend du nombre d'inscrits. Il peut prendre la forme d'une simple poule ou d'une phase de poule suivie d'une phase finale si le nombre de participants est suffisant.

DÉROULEMENT DES MATCHS

Chaque match se déroule en 2 sets gagnants de 11 points. La règle des 2 points d'écart s'applique avec une limitation au 20ème point.

INSCRIPTION

Une limite de 12 joueurs hommes et 12 joueuses femmes devra être respectée pour la compétition.

LE SERVICE

Le joueur qui gagne le tirage au sort du service par rotation de la raquette au sol sert en premier. Au début de chaque jeu et après chaque changement de service, le serveur choisit le carré de service (droit ou gauche) où il désire engager. Tant qu'il conserve le service, le serveur doit alterner les carrés de service à chaque engagement. Si un échange se termine sur un let (échange non attribué), le serveur doit engager du même carré de service.

Un service qui n'est pas valable est annoncé « faute » et le serveur perd l'échange. Il n'y a pas de second service.

TEMPS ET INTERRUPTIONS

Les joueurs disposent de 5 minutes avant le match pour s'échauffer sur le terrain. Après 2min30, les joueurs changent de côté, à moins qu'ils ne l'aient fait auparavant, Un maximum de 90 secondes est autorisé entre la fin de l'échauffement et le début du match, ainsi qu'entre chaque jeu.

MÉTHODE DE CLASSEMENT

Le classement en phase de poule se fait au nombre de points :

Les joueurs s'arbitrent tout seuls dans le fair-play (notamment vis-à-vis des gênes). Ils annoncent le score à la fin de chaque set à la table de marque.

- Match gagné : 1 points

- Match perdu : 0 point

- Forfait : -1 point

En cas d'égalité à l'issue de la poule, on calcule le quotient des joueurs en divisant la somme des points marqués par la somme des points encaissés. Le plus fort quotient est le mieux classé.

Si l'égalité se prolonge, le départage se fait selon la rencontre directe entre les joueurs à égalité.

ATTRIBUTION DES MÉDAILLES

Pour chaque compétition (masculine et féminine), les 3 participants les mieux classés reçoivent à titre individuel une médaille d'or pour la 1ère place, une médaille d'argent pour la 2e place et une médaille de bronze pour la 3e place.

AUTRES RÈGLES

En l'absence de règles spécifiques non précisées dans le document présent, le règlement officiel de la WSF de 2012 s'applique.

- STREET WORKOUT -

FORMAT DE L'ÉPREUVE

La compétition se déroulera directement sur le campus de l'EDHEC au niveau de l'espace crossfit. Les athlètes s'affronteront autour de quatre exercices et ce par catégorie de poids (catégories adaptables selon le nombre de participants) :

Homme -72kg	Homme +72kg
Muscle up PDC	Muscle up PDC
Tractions lestées à 15kg	Tractions lestées à 20kg
Dips lestés à 25kg	Dips lestés à 30kg
Pistol Squat PDC	Pistol Squat PDC

Femme -57kg	Femme +57kg
Pompes PDC	Pompes PDC
Tractions PDC	Tractions PDC
Dips PDC	Dips PDC
Max Squat 1min	Max squat 1min

INSCRIPTION

Le nombre de participants total est limité à 35, à raison de 5 participants par école. Ce chiffre n'est cependant pas fixe et pourra être adapté selon le nombre d'inscrit(e)s par école.

Les participants sont autorisés à s'inscrire à d'autres sports.

ÉCHAUFFEMENT

Chaque athlète disposera de 20 minutes d'échauffement avec du matériel à disposition (poids, élastiques...). Chacun d'entre eux sera appelé à s'échauffer selon l'heure de son passage et l'épreuve qu'il va passer.

MÉTHODE DE CLASSEMENT

Classement général final sur l'ensemble du nombre de répétitions coefficientés selon le barème suivant :

	Femme	Homme
Muscle up	/	3
Dips	2,5	2,5
Traction	3	2,5
Squat/Pistol Squat	1	2
Pompes	2,5	/

RÈGLE GÉNÉRALE

Chaque athlète dispose d'un seul essai par exercice. Une ceinture de leste et des poids seront mis à sa disposition. Les athlètes sont cependant autorisés à utiliser leur propre matériel. Des box seront mises à disposition pour la bonne mise en place avant l'exercice.

Les vêtements amples seront interdits durant le passage afin d'assurer le meilleur arbitrage possible. Sont

alors conseillés les vêtements proches du corps, les tee-shirts sans manche et les shorts ne descendant pas sous les genoux.

RÈGLE PAR EXERCICE :

Tractions :

- Leste selon catégorie homme (poids ne comprenant pas la chaîne/corde de leste) et non lestées femme
- Position départ : bras tendus
- Position arrivée : pointe menton au-dessus de la barre
- Deadstop de 0,5 seconde (attendre à minima 0,5 seconde entre chaque rep)
- Kipping (aide à partir des hanches/genoux) interdit
- Jambes serrées obligatoire mais non croisées
- Prise pronation et supination autorisées
- False grip interdit
- Interdiction de lâcher un bras durant la série
- Les disques ne doivent pas toucher le sol

Muscle up :

- Poids du corps
- Position départ : bras tendus
- Position arrivée : bras tendus et coudes verrouillés
- False grip interdit
- Aide à partir des genoux interdits
- Fléchissement hanches autorisées s'il n'aide pas à monter (décision de l'arbitre)
- Jambes serrées et pieds joints obligatoire
- Objet placé à 80cm devant pour limiter le balancier
- Pas de tempo d'exécution entre deux reps
- 3 secondes maximum en haut

Dips :

- Leste selon catégorie homme (poids ne comprenant pas la chaîne/corde de leste) et non lestée femme
- Position de départ : coudes verrouillés
- Position arrivée : hanche sous la barre et épaule sous la pointe du coude
- Deadstop [0,5 sec ; 3 sec] soit 0,5 seconde minimum et 3 secondes maximum entre chaque répétition
- L'axe hanche/genoux/cheville doit rester le même durant une répétition

Squat :

- Poids barre selon catégorie
- Position départ et arrivée : jambes tendues
- Déroulé mouvement pour validation rep : hanches plus basses que la pointe des genoux
- Low bar et high bar autorisés
- Genoux verrouillés du début à la fin de la répétition

Pompes :

- Position de départ : Les 2 paumes de mains sont à plat contre le sol et sur l'élastique. Les pieds sont joints et en contact avec le sol. Les chevilles, genoux, hanches, et les épaules doivent être alignés. Les bras et les jambes doivent être tendus et les coudes verrouillés en extension.
- Descente avec la poitrine venant toucher le sol (tolérance de 10cm accepté) puis retour à la position de départ pour valider la répétition
- Maximum 5 secondes en position haute

- TENNIS -

FORMAT DE L'ÉPREUVE

Tournoi simple (Homme et Femme). Le format de chaque tournoi dépend du nombre d'inscrits. Il peut prendre la forme d'une simple poule ou d'une phase de poule suivie d'une phase finale si le nombre est suffisant.

DÉROULEMENT DES MATCHS

Chaque match se dispute en deux sets gagnants. Les sets sont de 4 jeux gagnants avec avantage en cas d'égalité. A 4 jeux partout, un tie-break en 5 points (sans 2 points d'écart) est joué. En cas d'égalité à un set partout un super tie-break en 10 points (sans 2 points d'écart) est joué. Les demi-finales ainsi que la finale se joueront en 2 set gagnant de 6 jeux (tie-break de 7 points à 6-6), avec un super tiebreak de 10 points pour le troisième set.

TIRAGE AU SORT, SERVICE ET CHANGEMENT DE CÔTÉ

Le tirage au sort pour le premier service est effectué au début du match. Le gagnant du tirage au sort choisit soit de servir ou de recevoir le service, soit le côté du terrain. Le perdant se voit attribuer l'autre choix. Les tentatives de service sont de deux maximum, si le deuxième service est faute, le point revient à l'adversaire. Si le service touche le filet mais qu'il tombe dans le bon carré de service, alors celui-ci est à refaire. Les joueurs changent de cotés dès que le nombre de jeux joué est impair.

TEMPS MORTS

Il n'y a pas d'arrêt de jeu entre les changements de côtés, seulement le temps pour les joueurs de se reposer et de s'hydrater. Entre chaque set, un temps mort de deux minutes est accordé. Ces interruptions permettent aux joueurs de s'hydrater et recevoir des conseils de leurs entraîneurs. Si un joueur se restaure ou s'hydrate en dehors des temps prévus à cet effet il sera sanctionné d'un point de pénalité.

ARBITRAGE

Les joueurs s'arbitrent dans le fair-play. Un arbitre tranche la décision en cas de litiges entre les deux joueurs. En cas de perturbation extérieure ou de gêne de l'un des joueurs, le point est remis en jeu.

CLASSEMENT

Le classement en phase de poule se fait au nombre de points :

Match gagné : 1 point Match perdu : 0 point

Forfait : -1 point

En cas d'égalité à l'issue de la poule, le vainqueur de la confrontation est le mieux classé.

ATTRIBUTION DES MÉDAILLES

Pour chaque catégorie, les trois participants les mieux classés reçoivent à titre individuel une médaille d'or pour la première place, une médaille d'argent pour la deuxième et une médaille de bronze pour la troisième.

AUTRES RÈGLES

En l'absence de règles spécifiques précisées dans le présent document, le règlement officiel défini par la FFT s'applique.

- TENNIS DE TABLE -

FORMAT DE L'ÉPREUVE

Tournoi par catégorie (masculin, féminin) et par épreuve (simple, double). Les doubles peuvent être masculins, féminins ou mixtes et peuvent tous s'affronter entre eux.

DÉROULEMENT DES MATCHS

Les parties se joueront en 3 sets gagnants de 11 points.

La règle des 2 points d'écart s'applique avec une limitation au 20ème point.

INSCRIPTION

Une équipe de double est composée de 2 pongistes d'une même école.

Les joueurs de simple peuvent participer au tournoi de double.

En simple, le nombre de joueurs maximum est de 32 pour les hommes et 16 pour les femmes. En double, le nombre d'équipes de double maximum est de 16. Ce chiffre est modulable selon les inscriptions.

ÉCHAUFFEMENT

Les joueurs disposent d'un temps d'échauffement de 5 min avant le début de chaque match.

ARBITRAGE

Les joueurs s'arbitrent tout seuls dans le fair-play. Ils annoncent clairement le score à la fin de chaque point puis à la fin de chaque set à la table de marque.

LES MÉDAILLES

Une médaille d'or sera attribuée au vainqueur du tournoi simple, une médaille d'argent au finaliste du tournoi, et une médaille de bronze au vainqueur de la petite finale du tournoi, et ce dans chaque catégorie.

Une médaille d'or sera attribuée à l'équipe de double vainqueur, une médaille d'argent à l'équipe de double finaliste et une médaille de bronze à l'équipe de double vainqueur de la petite finale.

SERVICE ET CHANGEMENT DE CÔTÉ

Il y a changement de côté à la fin de chaque set et un arrêt de jeu de 1 min est accordé aux joueurs. Le serveur change tous les 2 points.

Le premier serveur de chaque match (simple et double) sera désigné par pile ou face.

L'autre joueur choisira le côté où il débutera le match.

- En simple comme en double, si le score est de 10-10, le service change à chaque point jusqu'à la fin du set.

- En double, le service s'effectue côté droit et doit être croisé. Le changement de service s'effectue tous les deux points de la manière suivante : A1 sert sur B1, B1 sert alors sur A2, A2 sert alors sur B2, et B2 sert sur A1 et ainsi de suite tous les 2 services.

RÈGLEMENT GÉNÉRAL

En l'absence de règles spécifiques précisées dans le présent document, le règlement officiel défini par la FFTT s'applique.

- VOLLEY-BALL -

FORMAT DE L'ÉPREUVE

Il y a un tournoi par catégorie (masculin, féminin).

Le format de chaque tournoi dépend du nombre d'inscrits. Il peut prendre la forme d'une simple poule ou d'une phase de poule suivie d'une phase finale si le nombre de participants est suffisant.

INSCRIPTION DE L'ÉQUIPE

Chaque équipe est composée de 6 joueurs dont un libéro et de 6 remplaçants. Les membres de l'équipe doivent être de la même catégorie et d'une seule et même école. Seuls les joueurs inscrits sur la liste des 12 peuvent jouer, aucun remplacement avec un joueur extérieur à l'équipe n'est autorisé.

Les remplacements doivent être autorisés par l'arbitre lors d'une interruption du jeu, un ou plusieurs joueurs peuvent être remplacés lors de la même interruption. Une équipe doit être composée au minimum de 6 joueurs ou joueuses. Si une équipe a moins de joueurs, elle est déclarée forfait.

Les maillots, les shorts et les chaussettes doivent être de couleurs et de modèles uniformes pour toute l'équipe à l'exception du Libéro.

DURÉE DES MATCHS EN PHASE DE POULES ET EN PHASE FINALE

Les matchs se déroulent en 2 sets gagnants.

- En phase de poule : Le set est gagné par la première équipe qui marque 20 points. La règle des 2 points d'écart s'applique avec une limitation au 25ème point.

- En phase finale : Le set est gagné par la première équipe qui marque 25 points. La règle des 2 points d'écart s'applique avec une limitation au 30ème point.

En cas d'un set partout, les équipes seront départagées lors d'un set décisif de 10 points (pouvant aller jusqu'à 15 points). Il y a 2 temps morts par matchs de 45s chacun.

Ils ont lieu quand l'équipe en tête atteint 8 points puis 16.

Les matchs sont arbitrés par des arbitres officiels.

Le tirage au sort est effectué au début du match en présence des deux capitaines d'équipe. Le gagnant du tirage au sort choisit soit le côté du terrain, soit le droit de servir ou recevoir le service. Le perdant prend le choix restant.

CLASSEMENT

Le classement en phase de poule se fait au nombre de points :

Match gagné : 1 points

Match perdu : 0 point

Forfait : -1 point

En cas d'égalité à l'issue de la poule, on calcule le quotient des joueurs en divisant la somme des points marqués par la somme des points perdus. Le plus fort quotient est le mieux classé.

Si l'égalité se prolonge, le départage se fait selon la rencontre directe entre les joueurs à égalité. En dernier recours, un tirage au sort aura lieu.

RÈGLES GÉNÉRALES

En l'absence de règles spécifiques précisées dans le présent document, le règlement officiel de 2013-2016 défini par la FIVB s'applique.

- WATERPOLO -

FORMAT DE L'ÉPREUVE

Il s'agit d'un tournoi inter-école. Chaque école présente une équipe (masculine et/ou

Le format de chaque tournoi dépend du nombre d'inscrits. Il peut prendre la forme de simple poule ou d'une phase de poule suivie d'une phase finale si le nombre de participants est suffisant.

Inscription de l'équipe

Une équipe comporte 7 joueurs par école avec 5 remplaçants maximum. Cela dépend du nombre d'inscrits.

DURÉE DES MATCHS

Les matchs durent 4x8min avec une mi-temps de 5min et des pauses de 2min entre le premier et deuxième quart de temps et entre le troisième et le quatrième. En cas d'égalité, une période de 3min supplémentaire, sans arrêt chrono, suit directement la fin du temps réglementaire. En cas d'égalité à l'issue de ce temps additionnel, une mort subite est mise en place : chaque équipe désigne trois joueurs pour tirer.

L'organisation se réserve le droit de modifier la durée des matchs selon le nombre d'écoles participantes.

ARBITRAGE

Les matchs sont arbitrés par des arbitres officiels. L'arbitre est habilité à tout moment, selon son jugement, à décider de la disqualification d'un joueur pour la durée du match ou de la compétition entière selon la gravité de son comportement. Tout joueur est disqualifié du match au bout de la 3ème faute. La disqualification de 3 joueurs entraîne la disqualification de l'équipe entière pour le match. Celle-ci obtiendra donc le score de -1 point.

CLASSEMENT

Le classement en phase de poule se fait au nombre de points :

Match gagné : 3 points

Match nul : 1 point

Match perdu : 0 point

Forfait : -1 point

En cas d'égalité à l'issue de la poule, le départage se fait selon la rencontre directe entre les joueurs à égalité. En dernier recours, un tirage au sort a lieu.

ATTRIBUTION DES MÉDAILLES

Les médailles dépendent du format choisi (championnat ou tournoi) en fonction

- Si Championnat : les trois équipes les mieux classées reçoivent une médaille d'or pour la première place, une médaille d'argent pour la deuxième et une médaille de bronze pour la troisième.
- Si Tournoi : une médaille d'or sera attribuée à l'équipe vainqueur, une médaille d'argent à l'équipe perdante de la finale et une médaille de bronze à l'équipe vainqueur de la petite finale.

MAILLOTS ET BONNETS

Les combinaisons «jammer » pour les hommes et « shorty » pour les filles sont interdites.

SÉCURITÉ

Il est interdit aux poloïstes de couler un adversaire n'étant pas en contact physique avec le ballon ou de porter un coup à un adversaire avec n'importe quelle partie du corps ni en dehors de l'eau, ni sous l'eau dans n'importe quelle situation. En plus de l'exclusion définitive de la compétition de tout poloïste ne respectant pas ces règles, l'organisation se réserve le droit d'infliger de plus lourdes sanctions aux joueurs concernés. Le port de bijoux (bracelets, montres, bagues etc..) et de lunettes de natation est entièrement interdit car peut causer de blessures graves en cas de contact violent.

Le port du casque est obligatoire.

COMPATIBILITÉ NATATION

Les poloïstes sont autorisé(e)s à participer à la compétition de natation, en plus du tournoi de water-polo, et ce, quel que soit le nombre d'épreuves de natation auxquelles ils/elles souhaitent s'inscrire.

Autres règles

En l'absence de règles spécifiques, précisées dans le document présent, le règlement officiel défini par la FINA s'applique.