



GRAND LIVRE DES SPORTS 2026



SOMMAIRE

10KM	4
BASKETBALL	5
BOXE	6-7
CHEERLEADING	8
ECHECS	9
FIVE	10
HANDBALL	11
JUDO	12
NATATION	13
PETANQUE	14
RUGBY MASCULIN À 7	15-16
RUGBY FEMININ À 7	16
SQUASH	17
PADEL	18-19
TENNIS DE TABLE	20
VOLLEY-BALL	21
WATERPOLO	22-23
SPIKEBALL	24-25
FLECHETTES	26-27
FIFA	28-29
FOOTBALL FEMININ À 11	30 31
RUGBY FÉMININ À 11	

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 -

FORMAT DE L'ÉPREUVE

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.

- BASKETBALL -

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'office mais 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 lancers 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 chrono n'est arrêté que sur demande de l'arbitre. Chaque « stop » de l'arbitre entraîne l'arrêt du chrono 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 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'essuyer 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'AIBA s'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 mixtes 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.

- ÉCHECS -

FORMAT DE L'ÉPREUVE

L'épreuve d'échecs se déroulera en un tournoi mixte pouvant prendre la forme d'un tournoi à élimination directe ou d'une phase de poules suivie d'une phase finale en fonction du nombre de participants. Un joueur à 5 minutes pourra déclarer à sa partie, sinon il sera déclaré forfait.

DURÉE DES PARTIES

Chaque partie d'échecs aura une durée maximale de 30 minutes par joueur. Les participants pourront utiliser des pendules d'échecs pour gérer leur temps.

RÈGLES DE COMPÉTITION

Les parties se joueront en accord avec les règles standard des échecs, telles que définies par la FIDE (Fédération Internationale des Échecs). Les déplacements des pièces, les règles de roque, d'en passant, ainsi que les règles de promotion des pions seront appliquées conformément aux normes internationales.

- FIVE -

FORMAT DE L'ÉPREUVE : L'organisation de la compétition s'adapte au nombre d'équipes inscrites, prenant la forme d'un

championnat simple ou d'une phase de poules suivie d'une phase finale. Les rencontres se déroulent en deux mi-temps de 10 minutes, séparées par une pause de 5 minutes. En cas d'égalité durant les phases finales, une séance de 3 penaltys est organisée pour désigner le vainqueur.

INSCRIPTION ET COMPOSITION DES ÉQUIPES :

Chaque équipe doit être composée au minimum de 6 joueurs (5 joueurs de champ et 1 remplaçant) et peut compter jusqu'à 8 joueurs maximum. Pour qu'un match puisse débuter, les deux équipes doivent présenter au moins 4 joueurs sur le terrain.

RÈGLES RELATIVES À LA SURFACE DE RÉPARATION :

L'accès à la surface de réparation est strictement interdit aux joueurs de champ. Si un attaquant pénètre dans la zone avec le ballon, la possession est rendue au gardien de but. Si un défenseur entre dans sa propre surface, le ballon est attribué à l'équipe adverse.

GESTION DES PAROIS ET DES FILETS :

Le jeu avec les parois est autorisé. Lorsqu'un joueur se retrouve bloqué entre un adversaire et la paroi, la situation est arbitrée selon les principes du fair-play ou à la discrétion de l'arbitre. Le contact avec les filets entraîne l'arrêt immédiat du jeu. Si le ballon touche le filet latéral, une touche indirecte est jouée au pied depuis la paroi. Si le ballon touche le filet derrière les buts, il est rendu au gardien si celui-ci ou un attaquant l'a touché en dernier. Si c'est un défenseur qui l'a touché, l'engagement se fait au centre du terrain, le long de la paroi.

RÈGLES DU GARDIEN DE BUT :

Le gardien ne peut pas marquer de but directement à la main et a l'interdiction de sortir de sa surface de réparation sous peine de rendre le ballon à l'adversaire. Il ne peut pas saisir le ballon à la main sur une passe volontaire du pied d'un coéquipier, sous peine de penalty. Enfin, il ne peut conserver le ballon en main plus de 5 secondes ; tout dépassement entraîne une faute comptabilisée et un coup franc indirect à 2 mètres de la surface.

- 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 mi-temps 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 penalty, 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 défini 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 dé- faite 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 FJJDA 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.

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 progression

- RUGBY FÉMININ À 7 -

Les règles pour le rugby féminin à 7 sont exactement les mêmes que celles du rugby masculin. Nous rappelons uniquement ici quelques points importants pour le sport.

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.

- PADEL -

FORMAT DE L'ÉPREUVE

Le tournoi se dispute en double. Il réunit seize équipes et se déroule sous la forme d'un tournoi classique de padel, organisé en un tableau à élimination directe complété par des matchs de classement. Ce format permet à chaque équipe de disputer plusieurs rencontres et d'établir un classement final de la première à la seizième place.

DÉROULEMENT DES MATCHS

Chaque match se dispute selon un format court adapté au padel. Les rencontres se jouent en neuf jeux gagnants, sans avantage. En cas d'égalité à huit jeux partout, un jeu décisif est disputé afin de départager les équipes. Sur le point décisif, l'équipe en réception choisit le côté de réception. Le premier camp à remporter neuf jeux est déclaré vainqueur du match. Ce format s'applique à l'ensemble des matchs du tournoi sauf la finale qui se jouera en 2 sets de 6 jeux avec un super tie break décisif en cas de 1 set partout.

Le tournoi débute par un tableau principal à élimination directe réunissant l'ensemble des équipes. À chaque défaite, les équipes sont reversées dans un tableau de classement leur permettant de continuer la compétition et de déterminer leur position finale. Des matchs de classement sont ainsi organisés afin de classer l'ensemble des équipes de la première à la seizième place.

TIRAGE AU SORT, SERVICE ET CHANGEMENT DE CÔTÉ

Le tirage au sort est effectué au début de chaque match. L'équipe gagnante du tirage choisit soit de servir ou de recevoir, soit le côté du terrain. L'autre équipe bénéficie de l'option restante. Chaque point est disputé avec un seul service. Si la balle de service touche le filet et retombe dans la zone réglementaire, le service est rejoué. Les équipes changent de côté dès que le nombre total de jeux disputés est impair.

TEMPS MORTS

Il n'y a pas de temps mort officiel pendant les matchs. Les changements de côté se font sans interruption de jeu, uniquement le temps nécessaire aux joueurs pour se replacer et s'hydrater. Toute interruption volontaire prolongée pourra être sanctionnée par l'organisation afin de garantir la fluidité du tournoi.

ARBITRAGE

Les matchs sont auto-arbitrés par les joueurs dans un esprit de fair-play. En cas de désaccord ou de litige, un arbitre ou un membre de l'organisation est habilité à trancher définitivement. En cas de perturbation extérieure ou de gêne manifeste affectant le déroulement d'un point, celui-ci peut être rejoué sur décision de l'arbitre.

CLASSEMENT

Toute équipe absente à l'heure prévue de sa rencontre pourra être déclarée forfait. En cas de forfait, le match est perdu et l'équipe est classée dernière du tableau ou du match de classement concerné. L'organisation se réserve le droit d'adapter le planning afin de garantir le bon déroulement de la compétition.

ATTRIBUTION DES MÉDAILLES

Les équipes classées première, deuxième et troisième reçoivent respectivement une médaille d'or, une médaille d'argent et une médaille de bronze. Les récompenses sont attribuées à chacun des joueurs composant l'équipe.

AUTRES RÈGLES

En l'absence de règles spécifiques précisées dans le présent règlement, le règlement officiel de la Fédération Française de Padel s'applique. L'organisation se réserve le droit d'apporter toute adaptation nécessaire au bon déroulement du tournoi.

- 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.

FORMAT DE L'ÉPREUVE

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 point 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 Ils'agit d'un tournoi inter-école. Chaque école présente une équipe (masculine et/ou féminine). 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.

- SPIKEBALL -

FORMAT DE L'ÉPREUVE:

But du jeu: Faire rebondir la balle sur le filet (le "spikeball") de manière à ce que l'équipe adverse ne puisse pas la renvoyer correctement. **Points:** Un point est marqué lorsqu'une équipe commet une faute (voir les règles de faute ci-dessous).

Match: Un match se joue en 2 sets gagnants de 21 points (dans le cas où il y aurait une manche partout, le troisième set se jouera en 11 points). Les matchs se jouent avec 2 points d'écart. Les joueurs ont donc droit à une courte pause entre ces différentes manches (environ 2 minutes).

INSCRIPTION :

Une équipe comporte 2 joueurs. 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.

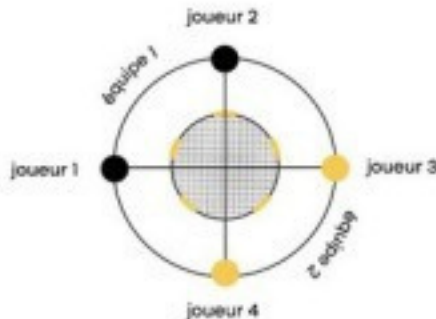
REGLES PRINCIPALES:

Service: Le service se fait en lançant la balle, puis en la frappant avec la main, en étant positionné à une distance d'au moins 1,80 m du filet. Il n'est pas possible de servir de ses deux mains ni d'effectuer le service au-dessus de l'épaule du receveur. Le serveur est libre de donner l'intensité de son choix à son service, mais le receveur doit tout de même être capable de récupérer la balle sans avoir besoin de sauter. Dans le cas contraire, il peut signaler la faute. Deux services sont autorisés. Les joueurs ayant gagné le point servent pour le point suivant.

Dans l'équipe ayant le service, c'est toujours le même joueur qui sert jusqu'à ce que l'équipe perde un point. Le serveur doit cependant changer de place avec son partenaire une fois sur deux de manière à servir sur un receveur différent à chaque point. Lorsque l'équipe récupère le service en gagnant un point, c'est l'autre serveur qui sert.

Touches: Chaque équipe dispose de 3 touches maximum pour renvoyer la balle sur le filet.

Zones de jeu: Pour commencer, les joueurs se placent à une distance réglementaire d'1,80m du filet (derrière la ligne de service qui sera tracée), y compris le serveur, sauf le receveur. Ce dernier est libre de se positionner à la distance de son choix pour tenter de réceptionner la balle qui va lui être servie. Une fois le service effectué, ils peuvent se déplacer librement



autour du filer.

Faute: Une faute est commise si :

- La balle touche le sol.
- Un joueur touche la balle deux fois de suite.
- Un joueur récupère la balle avant que ce ne soit son tour de possession
- Le joueur qui effectue le service au Spikeball ne respecte pas la distance réglementaire
- Un joueur touche le filet avec une partie du corps.
- Une équipe dépasse les trois touches autorisées.
- Si la balle touche deux fois le filet ou roule sur le filet
- Un joueur gêne les déplacements ou actions de ses adversaires de manière abusive, volontaire. Néanmoins, si un joueur gêne son adversaire involontairement, on remet le point.
- Un joueur se sert de ses deux mains à la fois ou réalise une manchette pour frapper la balle.
- La balle n'est pas frappée franchement (Si il y a porté ; cf basket).
- La balle touche le cadre avant le filet.
- La balle fait un faux rebond : la balle doit aller dans la direction de la frappe effectuée, sauf si le joueur réalise un effet. Pas de pocket.

Attention, car une succession de deux fautes entraîne automatiquement l'attribution du point en jeu à l'équipe adverse.

MÉTHODE DE CLASSEMENT

Poules: les équipes sont réparties en poules. Les deux meilleurs équipes de chaque poule se qualifient pour les phases finales.

- FLÉCHETTES -

FORMAT DE L'ÉPREUVE

Un tournoi est organisé par équipes (masculin, féminin, mixte). Le format du tournoi dépend du nombre d'inscrits et 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 DES JOUEURS

Le tournoi se joue en individuel. Chaque joueur s'inscrit seul et participe aux matchs en affrontant un autre joueur. Un joueur absent au moment du début d'un match sera considéré comme forfait, et son adversaire sera déclaré vainqueur d'office.

DURÉE DES MATCHS ET FORMAT DU TOURNOI

Le tournoi se compose d'une phase de poule ainsi que d'une phase finale. Pour la première, les joueurs sont répartis en poules de 4 équipes. Chaque joueur affronte tous les autres joueurs de sa poule en match aller. À l'issue de la phase de poule, les deux meilleurs joueurs de chaque poule accèdent à la phase finale.

Attribution des points :

Victoire: 3 points

Défaite: 0 point

En cas d'égalité dans une poule, le départage se fait selon l'ordre suivant:

1. Différence entre le nombre de manches gagnées et perdues.
2. Rencontre directe entre les joueurs à égalité.
3. Meilleur score cumulé sur l'ensemble des matchs.
4. Tirage au sort en dernier recours.

Pour savoir quel joueur commence à tirer, chacun des deux joueurs lance à tour de rôle une fléchette sur le tableau de jeu. La personne la plus proche de la cible gagne. Si une fléchette rebondit hors du tableau, elle ne compte pas et le tour du joueur est perdu. Si deux fléchettes semblent être à distance égale du milieu et qu'aucun accord définitif ne peut être trouvé sur celle qui est la plus proche, il est préférable de tirer à nouveau.

Un match se joue en deux manches gagnantes. Chaque manche suit les règles du 501 standard. Si les deux joueurs remportent chacun une manche, une troisième manche départagera les participants. Un match nul peut être déclaré lors des phases de poule si le temps imparti est atteint. En phase finale, un départage se

fera sur une dernière manche en "mort subite", où chaque joueur lance une fléchette, celui qui obtient le plus haut score l'emporte.

Chaque joueur commence avec un score de 501 points et doit descendre à exactement 0 points. Les points sont déduits en fonction des lancers effectués sur la cible. Pour terminer la manche, le joueur doit atteindre 0 avec un dernier lancer dans une double zone. Si un joueur dépasse 0, son score revient au total du tour précédent (règle du "burst"). Les lancers se font en alternance, chaque joueur ayant trois fléchettes par tour. Le premier joueur à atteindre exactement 0 en respectant la règle du double remporte la manche. **RÈGLES GENERALES**

En l'absence de règles spécifiques mentionnées dans ce document, le règlement officiel de la World Darts Federation (WDF) s'applique.

1. Le format du tournoi

Phase de poules (J1) :

10 participants répartis sur 2 poules en ronde suisse

4 matchs/personne

Top 3 des poules directement qualifiés pour la phase finale

Bottom 2 repêchés

Repêchage (J2):

1 poule de 4 joueurs

Un joueur doit affronter les 3 autres joueurs une seule fois

Top 2 de la poule de repêchage: qualifié pour la phase à élimination directe en tant que "4ème" de sa poule de ronde suisse

Phase à élimination directe (J2):

Seeding : Tirage au sort (qui devrait être rapide)

Chapeau 1 : Les 1er et 2e

Chapeau 2 : Les 3e et 4e

Bracket déterminé au tirage

Matchs aller-retour jusqu'à finale en match sec

⚠ Pour les matchs aller-retour , bien choisir le mode " domicile et extérieur" dans les menus du jeu

Durée J1 pour un joueur : 4 matchs (1h - 1h30)

Durée J2 pour un finaliste :

Si qualifié directement = 5 matchs

Si repêché = 8 matchs

2. Les matchs :

Matchs de 6 minutes par mi-temps.

2 minutes max pour setup ses touches et sa composition à compter de l'écran ci-dessous Pas de restrictions d'équipe.

Les paramètres des matchs :

Heure : 21h

Au consensus (les joueurs se mettent d'accord sur les 2 minutes)

Imposée = Diffusion TV

3.Le scoring en phase de poules et repêchages 2: 8

Victoire = 3 pts

Nul = 1 pt

Défaite = 0 pt

En cas d'égalité aux points = départagés à la différence de buts (buts marqués - buts encaissés) Si toujours égalité = départagés au nombre de buts marqués

- 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 hors-jeu 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.