

6^{ÈME} EDITION



GRAND LIVRE DES SPORTS



OJO

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 min 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 toute circonstance 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 aura des répercussions sur l'obtention du trophée du sport (à savoir le tableau des médailles), de l'ambiance, et du fairplay, ainsi que sur le nombre de places allouées à l'école pour l'année d'après.



10 KM



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

Echauffement

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.

Le 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)

La 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.



10 KM



Méthode de classement

Les temps respectifs des 5 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 déchets 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 est composée 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.

Le 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. Le 2ème athlète réalisant un faux départ sera disqualifié.

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.



ATHLÉTISME



La 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.

Classements et qualifications dans les courses

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.

Les 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.

Sécurité

Au moins 30 minutes de repos seront à respecter entre deux épreuves pour un même athlète.



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.

Durée des matchs de poule et des demi-finales

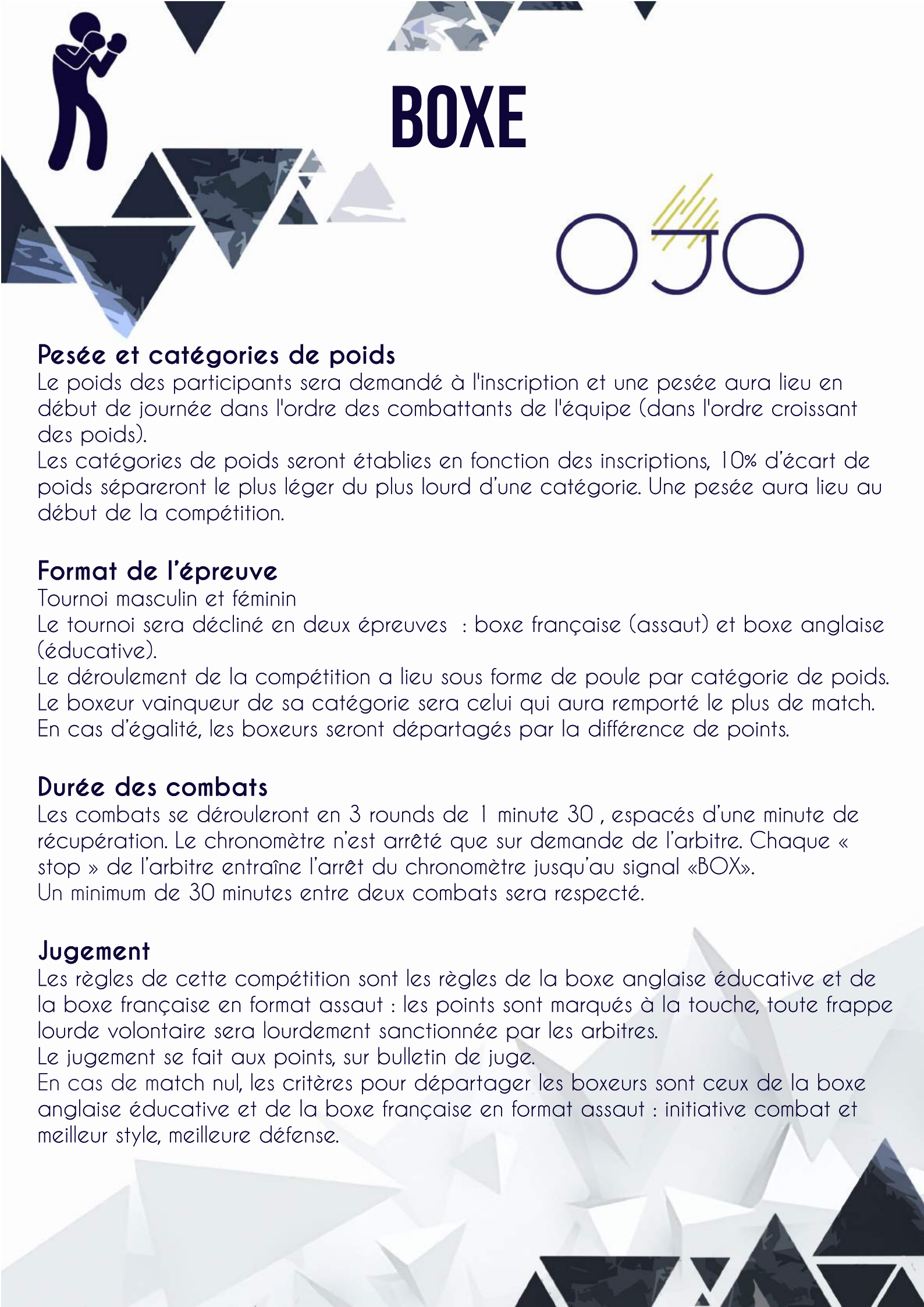
Les matchs durent 4x7min sans arrêt de chrono, sauf sur lancers francs. Chaque quart temps dure 1min. Lors des 2 dernières minutes du temps réglementaire, le chrono est arrêté à chaque sortie de balle ou faute afin d'éviter l'antieu.

En cas d'égalité, une période de 3min 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, 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'école participantes.

Chaque équipe dispose d'un temps mort d'1min par match.





BOXE



Pesée et catégories 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

Tournoi masculin et 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 ».

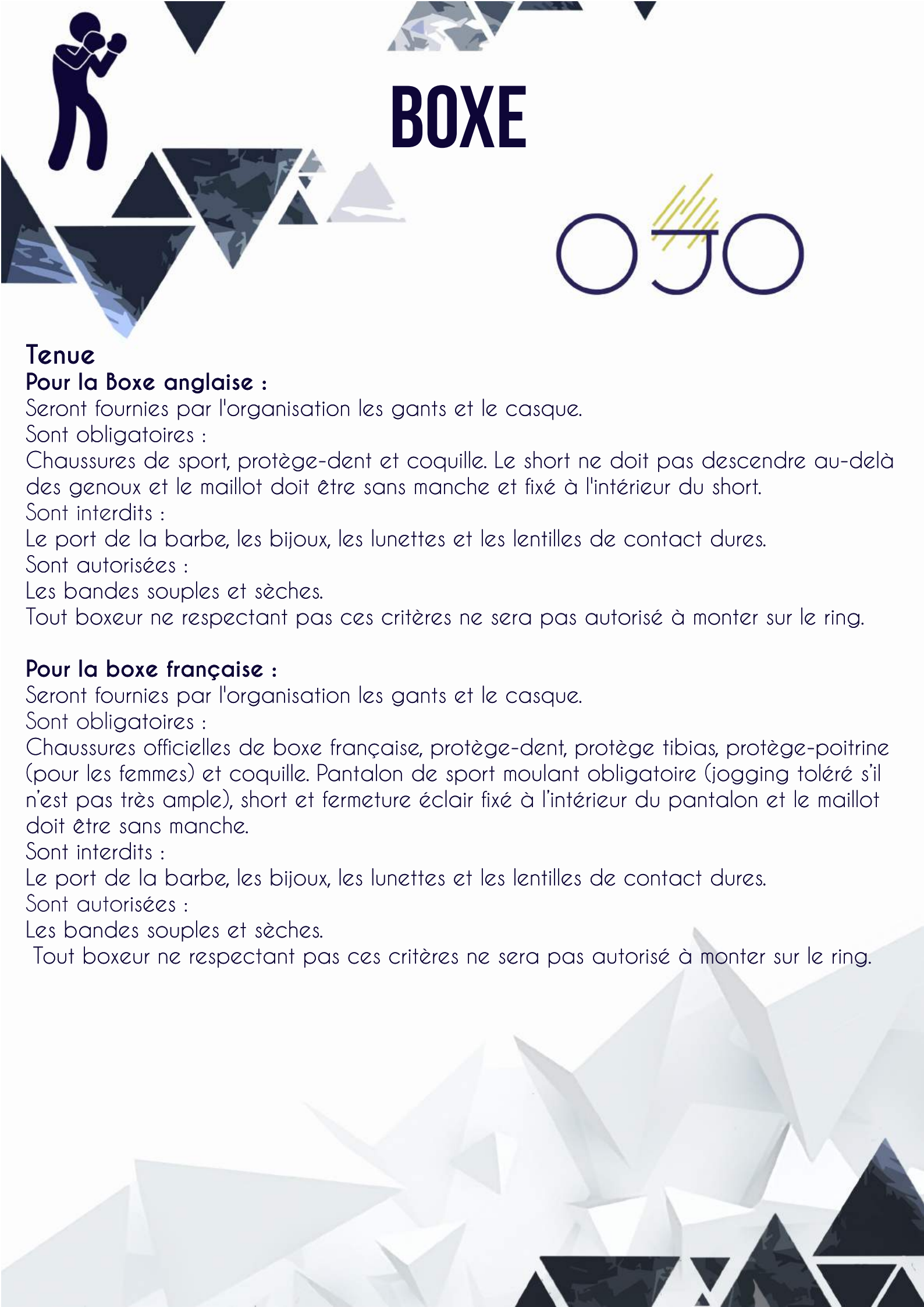
Un minimum de 30 minutes entre deux combats sera respecté.

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 et meilleur style, meilleure défense.



BOXE



Tenue

Pour la Boxe anglaise :

Seront fournies par l'organisation les gants et le casque.

Sont obligatoires :

Chaussures de sport, protège-dent et coquille. 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.

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

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.



BOXE



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 au 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.



BOXE



• 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 1^{ère} place, une médaille d'argent pour la 2^e place et une médaille de bronze pour la 3^e 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, un 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 production : 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 violents, 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.



CHEERLEADING



Classement

La performance doit être réalisée avec des techniques spécifiques propres au Cheerleading. La performance est composée de mouvements de bras, de sauts, d'acrobaties, de pyramides et doit inclure de la musique.

Tableau des pénalités :

- Violation de sécurité : chutes

Points attribués selon :

- Originalité de la chorégraphie 5pts : des mouvements harmonieux, la mise en scène, thème avec la musique, respect d'un fil conducteur.
 - Technique de la danse 4pts : complexité des mouvements, enchaînements clairs et précis.
 - Qualité des portés 2pts
 - Synchronisation 5pts
 - Placements : alignement des personnes (belle forme) 1,5pts
 - Transitions d'une forme à une autre 1,5pts : réussite des passages entre deux séquences.
 - Dynamisme, esprit de groupe et sourire 1pt
- 



ESCRIME



Format de l'épreuve

Deux armes sont retenues : l'épée et le fleuret.

Il y aura 2 compétitions : une pour chaque arme. La compétition prendra la forme de matchs par équipes composées de 3 tireurs (2 hommes, 1 femme) et d'un remplaçant (nous préférons laisser le choix du remplaçant - homme ou femme - aux écoles en fonction de leur effectif). La présence d'un remplaçant n'est pas une obligation. Le format de chaque tournoi dépend du nombre d'écoles inscrites. Il peut prendre la forme d'un tableau où toutes les équipes se rencontrent, et le classement va déterminer des matchs à élimination directe. Le tournoi peut également prendre la forme de phase de poules suivie d'une phase finale si le nombre de participants est suffisant.

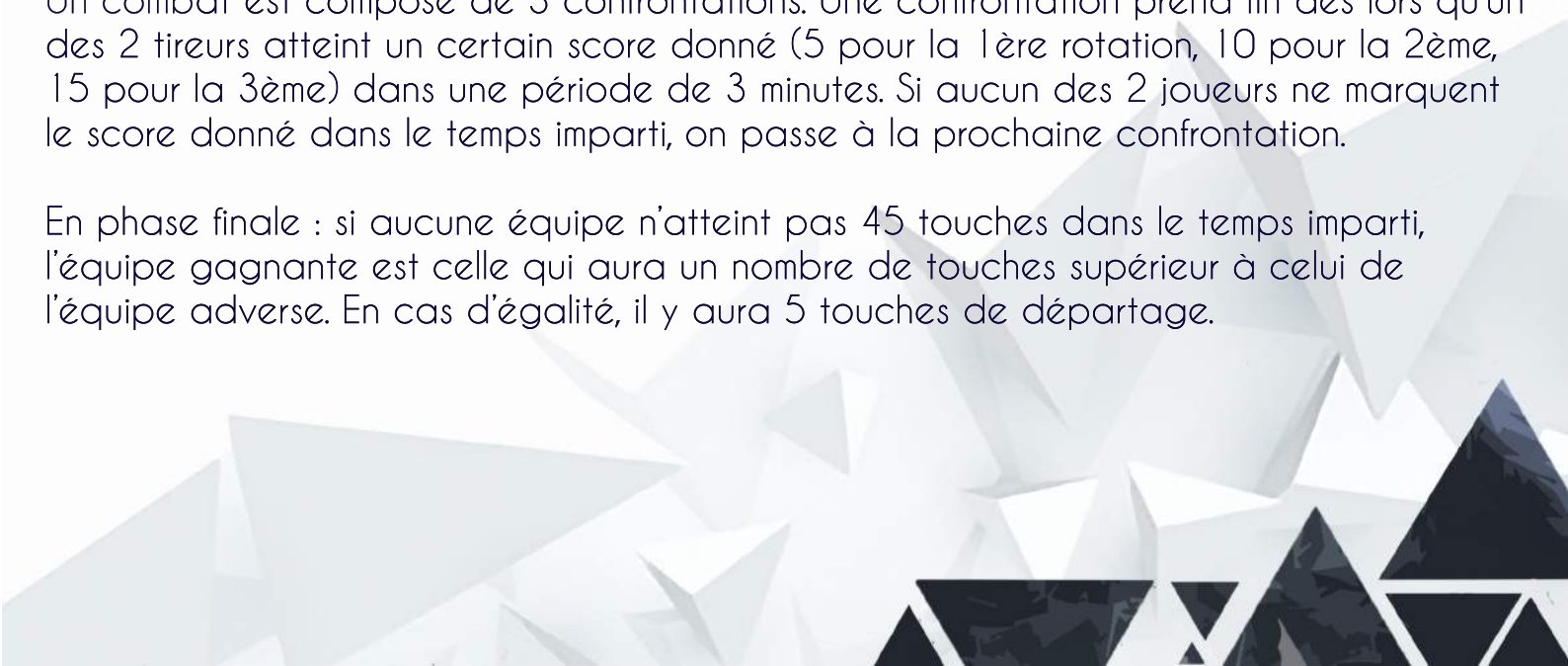
Durée des combats

Un combat se joue au nombre de touches ou au temps. L'organisation se réserve le droit de modifier le nombre de touche et la durée des combats en fonction du nombre d'équipes engagées dans la compétition.

En phase de poule : si aucune des 2 équipes n'atteint 15 touches dans le temps imparti, l'équipe gagnante est celle qui aura un nombre de touches supérieur à celui de l'équipe adverse. En cas d'égalité, il y aura 5 touches de départage.

Un combat est composé de 3 confrontations. Une confrontation prend fin dès lors qu'un des 2 tireurs atteint un certain score donné (5 pour la 1ère rotation, 10 pour la 2ème, 15 pour la 3ème) dans une période de 3 minutes. Si aucun des 2 joueurs ne marquent le score donné dans le temps imparti, on passe à la prochaine confrontation.

En phase finale : si aucune équipe n'atteint pas 45 touches dans le temps imparti, l'équipe gagnante est celle qui aura un nombre de touches supérieur à celui de l'équipe adverse. En cas d'égalité, il y aura 5 touches de départage.





ESCRIME



(suite phase finale)

Un combat est composé de 3 confrontations. Une confrontation prend fin dès lors qu'un des 2 tireurs atteint un certain score donné (5 pour la 1ère rotation, 10 pour la 2ème, 15 pour la 3ème) dans une période de 3 x 3 minutes. Si aucun des 2 joueurs ne marquent le score donné dans le temps imparti, on passe à la prochaine confrontation.

Echauffement

Les équipes disposent d'un temps de 10min avant chaque match pour s'échauffer. Cette période de temps comprend également le test du matériel.

Classement

Le classement en phase de poule se fait au nombre de victoires.

En cas d'égalité le départage se fait en termes de confrontation directe. Si l'égalité persiste, le départage se fera par la différence entre le nombre de touches données et le nombre de touches reçues.

L'arbitrage

Le corps arbitral se compose d'un arbitre par piste et par conséquent, d'un arbitre par arme. Les arbitres présents durant toute la compétition sont des arbitres officiels fournis par la fédération française.

Les médailles

Pour chacune des 2 compétitions (fleur et épée), 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

Les combattants doivent venir avec leur matériel. Le matériel doit être conforme à la réglementation et sera testé par le corps arbitral. Les cuirasses, bavettes et armes doivent être conformes au norme en vigueur.

Règle générale

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



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 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 2x15min sans arrêt de chrono, sauf sur blessures de joueurs. La mi-temps dure 5 min.

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 2x10min (2min de mi-temps). 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.

Echauffement

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

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 joueurs 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, 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'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 de 13m de réparation.

Pour les coups francs et les corners, une distance de 6m est à respecter pour les joueurs 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 la compétition

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 joueurs. La mi-temps dure 5 min.

La durée des matchs peut être légèrement modifiée selon le format de la compétition.

En cas de prolongations en petite-finales et en finales, les équipes auront une pause de 5min à la fin du match avant de jouer à nouveau 2x10min (2min de mi-temps). 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.

Echauffement

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

Arbitrage

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



FOOTBALL MASCULIN À 11



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 joueurs 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, 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'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 2x18min, arrêt de chrono pour les penaltys. La mi-temps dure 3 min. Lors des 2 dernières minutes du temps réglementaire, le chrono est arrêté à chaque sortie de balle pour éviter l'antijeu. 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, une période de 5min supplémentaire 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 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'école participantes.



HANDBALL



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.

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.

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 défini par la FFHB s'applique.



JUDO



Pesée et catégories 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'Epreuve

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.

Echauffement

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 = 7pts, Yuko = 3pts). 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.



JUDO



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.

Règle générale

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 1^{ère}, 2^{ème} et 3^{ème} 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 du cross, 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.





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 1^{ère}, 2^{ème} et 3^{ème} 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 du cross, 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.





RUGBY À VII MASCULIN



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

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.

Possibilités de remplacements illimitées. 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 cas de prolongations en finale, les équipes auront une pause de 5min à la fin du match avant de jouer à nouveau 2x7min. Si l'égalité persiste, une séance de 5 tirs entre les perches par équipe aura lieu. S'il n'y a pas de vainqueurs à l'issue des 5 tirs, c'est la mort subite.

Echauffement

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.



RUGBY À VII MASCULIN



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 (10-0)

En cas d'égalité à l'issue de la poule, le départage se fait selon la rencontre directe entre les joueurs 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 n° 9 peut suivre la progression de la balle.



RUGBY À VII FÉMININ



Format de l'épreuve

Les matchs se déroulent sur demi-terrain.

Une équipe féminine 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

Pour s'engager dans la compétition, une équipe doit être composée d'au moins 10 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 illimitées. Les remplacements ne sont permis que lorsque le ballon est mort.

Durée des matchs

Les matchs durent 2x7min sans arrêt de chrono, sauf sur blessures de joueurs. La mi-temps dure 2min.

En cas de prolongations en finale, les équipes auront une pause de 5min à la fin du match avant de jouer à nouveau 2x5min. Si l'égalité persiste, une séance de 5 tirs entre les perches par équipe aura lieu. S'il n'y a pas de vainqueurs à l'issue des 5 tirs, c'est la mort subite.

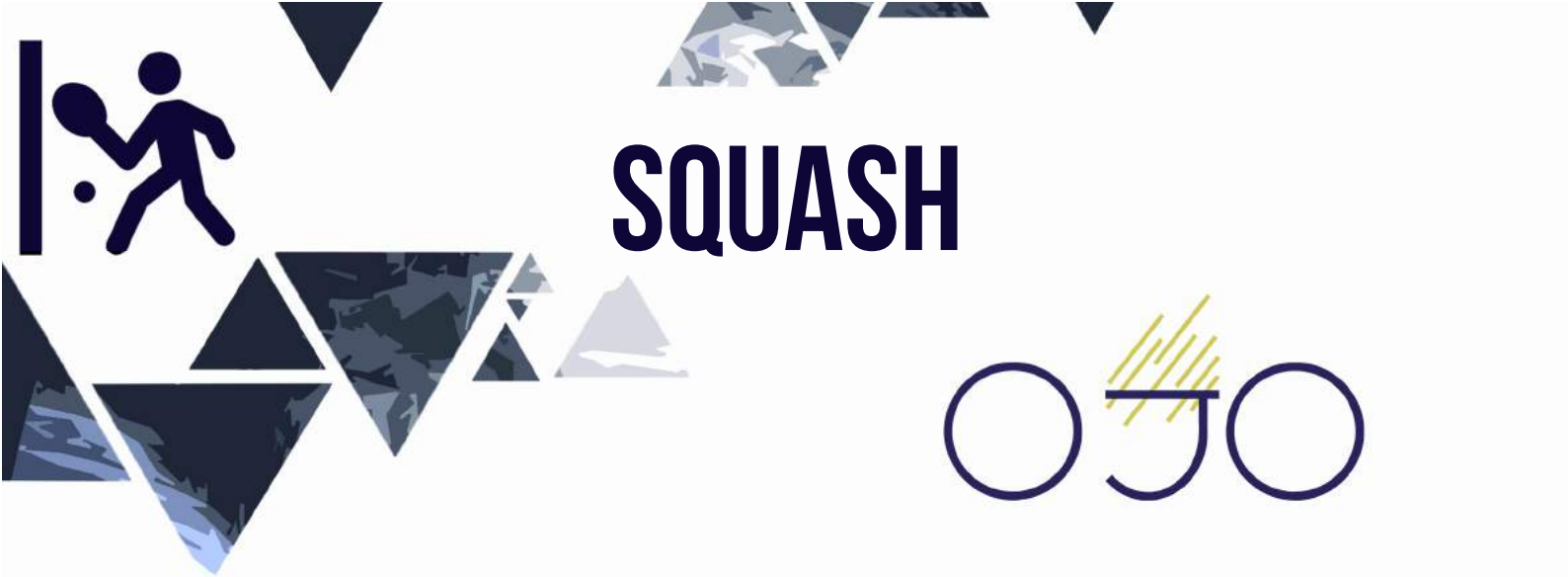
Echauffement

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). En cas de plaquage dangereux, la joueuse reçoit un carton rouge et peut se retrouver suspendue pour le match suivant ou pour le reste de la compétition selon la gravité du plaquage. Rappel : les cuillères sont interdites.





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.



SQUASH

—



TENNIS DE TABLE



Format de l'épreuve

Tournoi par catégorie (masculin, féminin) et par épreuve (simple, double).
Chacune des compétitions prend la forme de tournoi à double élimination où un participant est éliminé lorsqu'il a perdu deux parties.

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 et d'une même catégorie.

Les joueurs de simple peuvent participer au tournoi de double.

En simple, le nombre de joueurs maximum est de 32 pour les hommes et 8 pour les femmes.

En double, le nombre d'équipes de double maximum est de 8 par catégorie. Ce chiffre est modulable selon les inscriptions.

Echauffement

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.



TENNIS DE TABLE



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, et ce dans chaque catégorie.

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 débuttera 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.



VOLLEYBALL



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

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 5 joueurs ou joueuses. Si une équipe a moins de 5 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 de poule et des demi-finales

Le match est 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 (limitation à 15 points).

Il y a 2 temps morts par matchs de 45s chacun, quand l'équipe en tête atteint 8 points puis 16.



VOLLEYBALL



Arbitrage

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 a lieu.

Règle générale

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



WATER-POLO



Format de l'épreuve

Tournoi par catégorie ou mixte si le nombre d'inscrits est insuffisant.

Le format du 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 par école participante. Celles-ci sont composées de 13 joueurs, 7 titulaires (6 joueurs et le gardien) et 6 remplaçants. Il n'est pas obligatoire pour une équipe d'avoir un gardien remplaçant.

Remplacements

Les remplacements en cours de match peuvent se faire à n'importe quel moment sur décision de l'entraîneur ou de l'arbitre. Le joueur sortant doit alors nager le long de la piscine vers la cage défendue par son équipe et sortir par la droite, sans gêner les autres joueurs. Le joueur entrant rentre dans l'eau au niveau de la cage défendue par son équipe. Le jeu ainsi que le chronomètre ne s'arrêtent pas pendant un remplacement de joueur.

Durée des matchs

Les matchs durent 4x4 minutes avec un intervalle de 2 minutes entre les deux premiers et les deux derniers quarts temps. L'intervalle séparant le deuxième et la troisième période sera de 3 minutes. En cas d'égalité à la fin du temps imparti, une série de penalties départagera les équipes. Un tirage au sort désignera la première équipe à tirer.

Chaque équipe dispose d'un temps mort de 1 minute par match que l'entraîneur peut réclamer à tout moment, à condition que l'équipe soit en possession de la balle. L'entraîneur lance l'appel « temps mort » et un membre de l'équipe OJO lancera le chronomètre. Un appel « 10 secondes » indiquera aux joueurs qu'il ne reste que 10 secondes de temps mort et qu'ils doivent se replacer pour la reprise du match, qui sera annoncée par un coup de sifflet.





WATER-POLO



Maillots et bonnets

Les combinaisons, « jammer » pour les hommes et « shorty » pour les filles sont interdites. Les hommes doivent obligatoirement porter 2 maillots.

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.

Compatibilité natation

Les poloïstes sont autorisé(e)s à participer à la compétition de natation, en plus du cross, 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.

