



21^{ème} édition



Règlement Sportif T5B

Règlement du tournoi de Rugby	2
Règlement du tournoi de Basket	7
Règlement du tournoi de Handball.....	11
Règlement du tournoi de Football	14
Règlement du tournoi de Volley	18
Règlement du tournoi de Cheerleading	22

Règlement du tournoi de Rugby

1. Règles

1.1 Equipe et Gestion

Composition des équipes

Chaque équipe sera composée de 12 joueurs au maximum au début du match : 7 joueurs (joueuses) dans l'aire de jeu, 5 joueurs (joueuses) au plus pour les remplacements ou substitutions.

Remplacements

Les remplacements sont illimités.

Le joueur entrant sur le terrain doit le faire au niveau de la ligne médiane et uniquement lors d'un arrêt de jeu.

1.2 Format

Dimensions des terrains

Les dimensions sont de la moitié d'un terrain de rugby homologué à XV. Les matchs se dérouleront sur la plaine du COSEC

Durée de la partie

La répartition des temps pour les matchs est la suivante :

- Pour les poules : deux mi-temps de 8 minutes avec une pause de 1 minute pour le tournoi masculin et deux mi-temps de 7 minutes avec une pause de 1 minute pour le tournoi féminin. A la mi-temps les équipes changeront de moitié de terrain.
Il n'y a jamais de prolongation en phase de poules.
- Pour les phases finales : deux mi-temps de 9 minutes séparées par une pause de 1 minutes pour le tournoi masculin et féminin. A la mi-temps les équipes changeront de moitié de terrain.
En phases finales, si 2 équipes sont à égalité à la fin du temps réglementaire, il y aura une pause de 1 minute puis 5 minutes supplémentaires de jeu. Si à l'issue de ce temps, les équipes sont encore



21^{ème} édition

à égalité alors le gagnant sera celui (dans l'ordre des règles tant que les équipes sont à égalité) :

- Qui a le plus de victoires en phase de poules
- Qui a le meilleur goal average
- Qui a inscrit le plus d'essais en phase de poules
- Tirage au sort

1.3 Jeu au pied

Coup d'envoi et de renvoi

- Après chaque essai, c'est l'équipe venant de marquer qui effectue le coup d'envoi par un coup de pied tombé (drop) au centre de la ligne médiane ou derrière cette ligne.
- Toute l'équipe du botteur doit se trouver derrière le ballon lorsqu'il est botté. Sinon, un coup de pied franc sera accordé à l'équipe adverse au centre de la ligne médiane.
- Si le ballon n'atteint pas la ligne des 10m de l'adversaire, l'équipe adverse bénéficie d'un coup de pied franc au centre de la ligne médiane.
- Le ballon doit tomber dans le champ de jeu. S'il est botté directement en touche, l'équipe adverse bénéficie d'un coup de pied franc au centre de la ligne médiane. Si le ballon est botté dans l'en-but sans avoir touché un joueur, l'équipe adverse peut faire un touché terre ou jouer le ballon. Si elle opte sans délai pour un touché terre, un coup de pied franc sera accordé en sa faveur au centre de la ligne médiane. Il en sera de même si le ballon devient mort en allant en touche d'en-but, sur la ligne de ballon mort ou au-delà.

Transformation

Il n'y a pas de transformations.

Coup de pied de pénalité et coup de pied franc

- Le ballon peut être botté avec toute la partie de la jambe située entre le genou et les doigts de pied, à l'exclusion du talon.
- Si un botteur indique à l'arbitre l'intention de tenter un coup de pied de pénalité au but, le coup de pied doit être donné en 30 secondes à partir du moment où la pénalité a été accordée, sous la forme d'un coup de pied tombé et non placé avec un tee. Si le botteur dépasse ces 30 secondes, le coup de pied est annulé et une mêlée avec introduction adverse est ordonnée à l'emplacement du coup de pied.

1.4 Les mêlées

- Les mêlées sont non poussées et se déroulent sous les commandements de l'arbitre.
- Les mêlées sont composées de 3 joueurs (joueuses) présents sur le terrain plus le demi de mêlée.
- Les 3 joueurs (joueuses) doivent rester lié(e)s à la mêlée jusqu'à ce qu'elle ait pris fin, le non-respect de cette règle sera sanctionné par un coup de pied de pénalité. Le demi de mêlée défenseur peut suivre la progression du ballon tout en respectant la règle classique de hors-jeu d'une mêlée.

1.5 La touche

Quatre joueurs (joueuses) maximum peuvent participer à la touche (lanceur compris).

1.6 Jeu déloyal

Lorsqu'un(e) joueur (joueuse) est temporairement exclu(e), sa période temporaire d'exclusion sera de 2 minutes.

Tout carton rouge entraîne une expulsion définitive du joueur (joueuse) du match. Dans ce cas, libre à l'arbitre de décider si oui ou non le joueur (joueuse) est autorisé(e) à jouer les matchs suivants ou est exclu(e) définitivement du tournoi.

2. Règles spécifiques au T5B

2.1 Respect de l'esprit sportif du tournoi

Afin de respecter l'esprit sportif du tournoi, l'organisation se réserve le droit d'exclure à tout moment toute équipe ayant fait preuve d'irrespect envers l'arbitre, l'organisation ou toute autre équipe.

2.2 Rôle du Capitaine

Nous rappelons que seul le ou la capitaine est autorisé(e) à s'adresser à l'arbitre.

2.3 Composition des équipes



21^{ème} édition



Par soucis d'équité et de respect du bon esprit du tournoi, les équipes devront respecter les règles suivantes :

- Les équipes engagées en début de tournoi sont non-modifiables. Une équipe ne pourra en aucun cas intégrer des joueurs (joueuses) venant d'une autre équipe ou extérieurs au tournoi.
- Au début de chaque match, chaque équipe devra présenter 12 joueurs maximum, qui participeront seuls aux matchs.
- Les joueurs devront avoir leur carte d'étudiant à portée de main. Chaque joueur engagé dans l'équipe d'une école/université doit être scolarisé dans l'établissement en question. Les organisateurs se réservent le droit de contrôler les cartes d'étudiant et d'exclure toute équipe tentant d'intégrer des joueurs qui ne lui appartiennent pas.

2.4 Ponctualité

Au-delà de deux minutes de retard, l'équipe adverse gagnera par forfait sur le score de 2-0.

2.5 Attribution des points

Les deux premiers de chaque poule se qualifient en phase finale.

Dans chaque match de poule, l'attribution des points se fait comme suit :

- Vainqueur : 4 points.
- Match nul : 2 points.
- Perdant : 0 point.

À l'issue des matchs de poules, si des équipes ont le même nombre de points, le classement se fera de la manière suivante :

- Victoire du match opposant les équipes ex-aequo
- Goal Average
- Nombre d'essais marqués en poule
- Tirage au sort

2.6 Arbitrage et ramassage de balles

Cette année le tournoi de rugby sera arbitré principalement par des arbitres officiels mandaté par le SUAPS.

Afin de fluidifier le jeu, après chaque essai, l'équipe attaquante sera chargée de ramasser le ballon sans délai.



21^{ème} édition

2.7 Engagements

Pour décider de l'équipe qui engagera au début du match et de celle qui choisira son terrain nous appliquerons la règle suivante : en présence de l'arbitre les capitaines des deux équipes se livreront à une mort subite de shi fu mi.

Règlement du tournoi de Basket

1. Règles

1.1 Equipe et Gestion

Composition des équipes

Chaque équipe sera composée de 12 joueurs au maximum au début du match : 5 joueurs (joueuses) dans l'aire de jeu, 7 joueurs (joueuses) au plus pour les remplacements.

Remplacements

Les remplacements sont illimités.

Le joueur entrant sur le terrain doit le faire au niveau de la ligne médiane et uniquement lors d'un arrêt de jeu.

1.2 Format

Dimensions des terrains

Les dimensions sont celle d'un terrain réglementaire. Les matchs se dérouleront dans la Halle Grémeaux à quelques minutes du village.

Durée de la partie

La répartition des temps pour les matchs est la suivante :

- Pour les poules : deux mi-temps de 6 minutes avec une pause de 1 minute pour le tournoi masculin et féminin. A la mi-temps les équipes changeront de moitié de terrain.
Il n'y a jamais de prolongation en phase de poules.
- Pour les phases finales : deux mi-temps de 9 minutes avec une pause de 1 minutes pour le tournoi masculin et féminin. A la mi-temps les équipes changeront de moitié de terrain.
En phases finales, si 2 équipes sont à égalité à la fin du temps réglementaire, il y aura une pause de 1 minute puis 5 minutes supplémentaires de jeu. Si à l'issue de ce temps, les équipes sont encore



21^{ème} édition

à égalité alors le gagnant sera celui (dans l'ordre des règles tant que les équipes sont à égalité) :

- Qui a le plus de victoires en phase de poules
- Qui a le meilleur goal average
- Qui a marqué le plus de panier en phase de poules
- Tirage au sort

1.3 Gain de point

En match les points peuvent être gagnés de la manière suivante :

- Tir à 3 points
- Tir à 2 points
- Les fautes sur tirs sont remplacées par un gain de 1 point pour l'équipe du joueur victime de la faute avec ensuite remise en jeu pour l'équipe adverse.

1.4 Fautes

On appliquera les fautes suivantes :

- Tout contact sur joueur est interdit
- Seuls les contacts sur le ballon sont autorisés
- Il est interdit de jouer délibérément le ballon avec le pied ou le poing
- Au bout de 4 fautes individuelles, un joueur est exclu et doit être remplacé
- Il est interdit de faire plus de 2 appuis sans dribbler
- Il est interdit de s'arrêter de dribbler et de recommencer à dribbler
- Il est interdit de dépasser le milieu de terrain et de revenir dans l'autre moitié de terrain
- Il faut tirer (et au moins toucher l'arceau) au bout de 24s après le début de la possession
- Sortie de balle : la ligne est considérée en dehors du terrain, si le ballon ou un de vos membres touchent la ligne, vous êtes dehors.
- En cas de faute sur non-tir, il y a remise en jeu pour l'équipe adverse derrière la ligne de touche la plus proche

1.5 Jeu déloyal

Lorsqu'un(e) joueur (joueuse) est temporairement exclu(e), sa période temporaire d'exclusion sera de 2 minutes.

En cas de comportement inapproprié l'arbitre peut expulser définitivement un joueur (joueuse) du match. Dans ce cas, libre à l'arbitre de décider si oui ou non



le joueur (joueuse) est autorisé(e) à jouer les matchs suivants ou est exclu(e) définitivement du tournoi.

2. Règles spécifiques au T5B

2.1 Respect de l'esprit sportif du tournoi

Afin de respecter l'esprit sportif du tournoi, l'organisation se réserve le droit d'exclure à tout moment toute équipe ayant fait preuve d'irrespect envers l'arbitre, l'organisation ou toute autre équipe.

2.2 Rôle du Capitaine

Nous rappelons que seul le ou la capitaine est autorisé(e) à s'adresser à l'arbitre.

2.3 Composition des équipes

Par soucis d'équité et de respect du bon esprit du tournoi, les équipes devront respecter les règles suivantes :

- Les équipes engagées en début de tournoi sont non-modifiables. Une équipe ne pourra en aucun cas intégrer des joueurs (joueuses) venant d'une autre équipe ou extérieurs au tournoi.
- Au début de chaque match, chaque équipe devra présenter 12 joueurs maximum, qui participeront seuls aux matchs.
- Les joueurs devront avoir leur carte d'étudiant à portée de main. Chaque joueur engagé dans l'équipe d'une école/université doit être scolarisé dans l'établissement en question. Les organisateurs se réservent le droit de contrôler les cartes d'étudiant et d'exclure toute équipe tentant d'intégrer des joueurs qui ne lui appartiennent pas.

2.4 Ponctualité

Au-delà de deux minutes de retard, l'équipe adverse gagnera par forfait sur le score de 15-0.



21^{ème} édition

2.5 Attribution des points

Les deux premiers de chaque poule se qualifient en phase finale.

Dans chaque match de poule, l'attribution des points se fait comme suit :

- Vainqueur : 4 points.
- Match nul : 2 points.
- Perdant : 0 point.

À l'issue des matchs de poules, si des équipes ont le même nombre de points, le classement se fera de la manière suivante :

- Victoire du match opposant les équipes ex-aequo
- Goal Average
- Nombre de buts marqués en poule
- Tirage au sort

2.6 Arbitrage

Cette année le tournoi de basketball sera arbitré principalement par des arbitres officiels mandaté par le SUAPS.

2.7 Engagements

Pour décider de l'équipe qui engagera au début du match et de celle qui choisira son terrain nous appliquerons la règle suivante : en présence de l'arbitre les capitaines des deux équipes se livreront à une mort subite de shi fu mi.



Règlement du tournoi de Handball

1. Règles

1.1 Equipe et Gestion

Composition des équipes

Chaque équipe sera composée de 12 joueurs au maximum au début du match : 6 joueurs (joueuses) dans l'aire de jeu, 6 joueurs (joueuses) au plus pour les remplacements.

Remplacements

Les remplacements sont illimités.

Le joueur entrant sur le terrain doit le faire au niveau de la ligne médiane et uniquement lors d'un arrêt de jeu.

1.2 Format

Dimensions des terrains

Les dimensions sont celle d'un terrain réglementaire. Les matchs se dérouleront sur le terrain du COSEC pour le handball masculin et dans la halle Vallin pour le handball féminin à quelques minutes du village.

Durée de la partie

La répartition des temps pour les matchs est la suivante :

- Pour les poules : deux mi-temps de 6 minutes avec une pause de 1 minute pour le tournoi masculin et féminin. A la mi-temps les équipes changeront de moitié de terrain.
Il n'y a jamais de prolongation en phase de poules.
- Pour les phases finales : deux mi-temps de 7 minutes avec une pause de 1 minutes pour le tournoi masculin et féminin. A la mi-temps les équipes changeront de moitié de terrain.
En phases finales, si 2 équipes sont à égalité à la fin du temps réglementaire, il y aura une pause de 1 minute puis 5 minutes supplémentaires de jeu. Si à l'issue de ce temps, les équipes sont encore



21^{ème} édition

à égalité alors le gagnant sera celui (dans l'ordre des règles tant que les équipes sont à égalité) :

- Qui a le plus de victoires en phase de poules
- Qui a le meilleur goal average
- Qui a marqué le plus de buts en phase de poules
- Tirage au sort

1.3 Jeu déloyal

Lorsqu'un(e) joueur (joueuse) est temporairement exclu(e), sa période temporaire d'exclusion sera de 2 minutes.

En cas de comportement inapproprié l'arbitre peut expulser définitivement un joueur (joueuse) du match. Dans ce cas, libre à l'arbitre de décider si oui ou non le joueur (joueuse) est autorisé(e) à jouer les matchs suivants ou est exclu(e) définitivement du tournoi.

2. Règles spécifiques au T5B

2.1 Respect de l'esprit sportif du tournoi

Afin de respecter l'esprit sportif du tournoi, l'organisation se réserve le droit d'exclure à tout moment toute équipe ayant fait preuve d'irrespect envers l'arbitre, l'organisation ou toute autre équipe.

2.2 Rôle du Capitaine

Nous rappelons que seul le ou la capitaine est autorisé(e) à s'adresser à l'arbitre.

2.3 Composition des équipes

Par soucis d'équité et de respect du bon esprit du tournoi, les équipes devront respecter les règles suivantes :

- Les équipes engagées en début de tournoi sont non-modifiables. Une équipe ne pourra en aucun cas intégrer des joueurs (joueuses) venant d'une autre équipe ou extérieurs au tournoi.
- Au début de chaque match, chaque équipe devra présenter 12 joueurs maximum, qui participeront seuls aux matchs.
- Les joueurs devront avoir leur carte d'étudiant à portée de main. Chaque joueur engagé dans l'équipe d'une école/université doit être scolarisé dans l'établissement en question. Les organisateurs se réservent le droit de



21^{ème} édition



contrôler les cartes d'étudiant et d'exclure toute équipe tentant d'intégrer des joueurs qui ne lui appartiennent pas.

2.4 Ponctualité

Au-delà de deux minutes de retard, l'équipe adverse gagnera par forfait sur le score de 5-0.

2.5 Attribution des points

Les deux premiers de chaque poule se qualifient en phase finale.

Dans chaque match de poule, l'attribution des points se fait comme suit :

- Vainqueur : 4 points.
- Match nul : 2 points.
- Perdant : 0 point.

À l'issue des matchs de poules, si des équipes ont le même nombre de points, le classement se fera de la manière suivante :

- Victoire du match opposant les équipes ex-aequo
- Goal Average
- Nombre de buts marqués en phase de poules
- Tirage au sort

2.6 Arbitrage

Cette année le tournoi de handball sera arbitré principalement par des arbitres officiels mandaté par le SUAPS.

2.7 Engagements

Pour décider de l'équipe qui engagera au début du match et de celle qui choisira son terrain nous appliquerons la règle suivante : en présence de l'arbitre les capitaines des deux équipes se livreront à une mort subite de shi fu mi.

Règlement du tournoi de Football

1. Règles

1.1 Equipe et Gestion

Composition des équipes

Chaque équipe sera composée de 12 joueurs au maximum au début du match : 7 joueurs (joueuses) dans l'aire de jeu, 5 joueurs (joueuses) au plus pour les remplacements.

Remplacements

Les remplacements sont illimités.

Le joueur entrant sur le terrain doit le faire au niveau de la ligne médiane et uniquement lors d'un arrêt de jeu.

1.2 Format

Dimensions des terrains

Les dimensions sont de la moitié d'un terrain de football réglementaire. Les matchs se dérouleront sur le terrain synthétique du COSEC.

Durée de la partie

La répartition des temps pour les matchs est la suivante :

- Pour les poules : deux mi-temps de 7 minutes avec une pause de 1 minute pour le tournoi masculin et féminin. A la mi-temps les équipes changeront de moitié de terrain.
Il n'y a jamais de prolongation en phase de poules.
- Pour les phases finales : deux mi-temps de 8 minutes avec une pause de 2 minutes pour le tournoi masculin et féminin. A la mi-temps les équipes changeront de moitié de terrain.
En phases finales, si 2 équipes sont à égalité à la fin du temps réglementaire, il y aura une pause de 1 minute puis 5 minutes supplémentaires de jeu. Si à l'issue de ce temps, les équipes sont encore à égalité alors le gagnant sera celui (dans l'ordre des règles tant que les équipes sont à égalité) :



21^{ème} édition



- Qui a le plus de victoires en phase de poules
- Qui a le meilleur goal average
- Qui a marqué le plus de buts en phase de poules
- Tirage au sort

1.3 Consignes aux joueurs

- Sur un carton jaune, le joueur sera expulsé deux minutes et sur un carton rouge jusqu'à la fin du temps de jeu. En cas d'expulsion d'un match, libre à l'arbitre de décider si oui ou non le joueur est autorisé à jouer le match suivant. Chaque carton jaune est synonyme d'une expulsion de deux minutes (même si un même joueur en reçoit un deuxième au cours d'un match). Le même joueur pourra rejouer après les deux minutes d'expulsion.
- Les hors-jeux sont comptabilisés uniquement sur la surface de réparation adverse.
- Les tacles sont autorisés, cependant tout tacle dangereux et/ou en retard sera sanctionné par l'arbitre qui n'hésitera pas à attribuer un carton jaune ou rouge au joueur ayant commis la faute, ceci dans le but de préserver l'intégrité physique des joueurs, et le bon esprit du tournoi.
- Sur une passe en retrait au pied, le gardien ne peut pas prendre le ballon à la main. S'il le fait, cela se traduira par un coup franc indirect à la limite de la surface de réparation, n'importe où sur la ligne.
- Les relances du gardien se feront à la main, le gardien pourra dégager au pied sur les six mètres. Sur les coups-francs, le mur sera placé à une distance de 6 mètres minimum du ballon.
- Pour ce qui est de l'équipement, les crampons moulés et les protèges tibias sont obligatoires. Un joueur ne possédant pas ces équipements ne sera pas autorisé à jouer.

1.4 Jeu déloyal

Lorsqu'un(e) joueur (joueuse) est temporairement exclu(e), sa période temporaire d'exclusion sera de 2 minutes.

En cas de comportement inapproprié l'arbitre peut expulser définitivement un joueur (joueuse) du match. Dans ce cas, libre à l'arbitre de décider si oui ou non le joueur (joueuse) est autorisé(e) à jouer les matchs suivants ou est exclu(e) définitivement du tournoi.

2. Règles spécifiques au T5B

2.1 Respect de l'esprit sportif du tournoi

Afin de respecter l'esprit sportif du tournoi, l'organisation se réserve le droit d'exclure à tout moment toute équipe ayant fait preuve d'irrespect envers l'arbitre, l'organisation ou toute autre équipe.

2.2 Rôle du Capitaine

Nous rappelons que seul le ou la capitaine est autorisé(e) à s'adresser à l'arbitre.

2.3 Composition des équipes

Par soucis d'équité et de respect du bon esprit du tournoi, les équipes devront respecter les règles suivantes :

- Les équipes engagées en début de tournoi sont non-modifiables. Une équipe ne pourra en aucun cas intégrer des joueurs (joueuses) venant d'une autre équipe ou extérieurs au tournoi.
- Au début de chaque match, chaque équipe devra présenter 12 joueurs maximum, qui participeront seuls aux matchs.
- Les joueurs devront avoir leur carte d'étudiant à portée de main. Chaque joueur engagé dans l'équipe d'une école/université doit être scolarisé dans l'établissement en question. Les organisateurs se réservent le droit de contrôler les cartes d'étudiant et d'exclure toute équipe tentant d'intégrer des joueurs qui ne lui appartiennent pas.

2.4 Ponctualité

Au-delà de deux minutes de retard, l'équipe adverse gagnera par forfait sur le score de 2-0.

2.5 Attribution des points

Les deux premiers de chaque poule se qualifient en phase finale.

Dans chaque match de poule, l'attribution des points se fait comme suit :

- Vainqueur : 4 points.
- Match nul : 2 points.
- Perdant : 0 point.

À l'issue des matchs de poules, si des équipes ont le même nombre de points, le classement se fera de la manière suivante :



21^{ème} édition



- Victoire du match opposant les équipes ex-aequo
- Goal Average
- Nombre de buts marqués en phase de poules
- Tirage au sort

2.6 Arbitrage

Cette année le tournoi de football sera arbitré principalement par des arbitres officiels mandaté par le SUAPS.

2.7 Engagements

Pour décider de l'équipe qui engagera au début du match et de celle qui choisira son terrain nous appliquerons la règle suivante : en présence de l'arbitre les capitaines des deux équipes se livreront à une mort subite de shi fu mi.

Règlement du tournoi de Volley

1. Règles

1.1 Equipe et Gestion

Composition des équipes

Chaque équipe sera composée de 12 joueurs au maximum au début du match : 6 joueurs (joueuses) dans l'aire de jeu, 6 joueurs (joueuses) au plus pour les remplacements.

Remplacements

Les remplacements sont illimités.

Le joueur entrant sur le terrain doit le faire au niveau de la ligne médiane et uniquement lors d'un arrêt de jeu.

1.2 Format

Dimensions des terrains

Les dimensions sont d'un terrain de volley réglementaire. Les matchs se dérouleront dans la Halle Grémeaux à quelques minutes du village.

Durée de la partie

La répartition des temps pour les matchs est la suivante :

- Pour les poules : deux mi-temps de 7 minutes avec une pause de 1 minute pour le tournoi masculin et féminin. A la mi-temps les équipes changeront de moitié de terrain.
Il n'y a jamais de prolongation en phase de poules.
- Pour les phases finales : deux mi-temps de 9 minutes avec une pause de 1 minutes pour le tournoi masculin et féminin. A la mi-temps les équipes changeront de moitié de terrain.
En phases finales, si 2 équipes sont à égalité à la fin du temps réglementaire, il y aura une pause de 1 minute puis 5 minutes supplémentaires de jeu. Si à l'issue de ce temps, les équipes sont encore



21^{ème} édition



à égalité alors le gagnant sera celui (dans l'ordre des règles tant que les équipes sont à égalité) :

- Qui a le plus de victoires en phase de poules
- Qui a le meilleur goal average
- Qui a marqué le plus de buts en phase de poules
- Tirage au sort

1.3 Rappel de quelques règles

- Si le ballon touche le plafond, les murs ou les paniers de basket, le point est perdu. Si le ballon touche les cordes du panier de basket, le point est à remettre.
- Il est interdit de contrer un service avec les mains au-dessus du filet.
- Il est interdit d'enjamber la ligne au sol en dessous du filet (pénétration du terrain de l'adversaire) et de toucher le filet autrement qu'avec le ballon.
- Après le coup de sifflet de l'arbitre, le serveur a 8 secondes pour engager le point, à son premier lancer de balle et il ne peut pas laisser tomber le ballon au sol.
- Les joueurs arrière ne peuvent pas contrer ni attaquer la balle dans la zone avant (filetline des 3 mètres) si la balle est au-dessus du filet.
- Si l'espace pour servir est restreint, un pied sur la ligne de fond sera toléré. Cette règle sera précisée le jour du tournoi en fonction du lieu des matchs.
- Les équipes peuvent éventuellement utiliser 1 ou 2 joueurs (joueuses) défensifs (défensives) spécialisé(e)s : le libéro qui porte un maillot distinctif. Il ne peut pas servir, contrer, être passeur, attaquer la balle au-dessus du filet ni faire une passe dans la zone avant lors d'un contact de balle au-dessus du filet. Il peut remplacer n'importe quel joueur arrière. Ces changements se font lors d'un arrêt de jeu sans le signaler à l'arbitre.

1.4 Jeu déloyal

Lorsqu'un(e) joueur (joueuse) est temporairement exclu(e), sa période temporaire d'exclusion sera de 2 minutes.

En cas de comportement inapproprié l'arbitre peut expulser définitivement un joueur (joueuse) du match. Dans ce cas, libre à l'arbitre de décider si oui ou non le joueur (joueuse) est autorisé(e) à jouer les matchs suivants ou est exclu(e) définitivement du tournoi.

2. Règles spécifiques au T5B

2.1 Respect de l'esprit sportif du tournoi

Afin de respecter l'esprit sportif du tournoi, l'organisation se réserve le droit d'exclure à tout moment toute équipe ayant fait preuve d'irrespect envers l'arbitre, l'organisation ou toute autre équipe.

2.2 Rôle du Capitaine

Nous rappelons que seul le ou la capitaine est autorisé(e) à s'adresser à l'arbitre.

2.3 Composition des équipes

Par soucis d'équité et de respect du bon esprit du tournoi, les équipes devront respecter les règles suivantes :

- Les équipes engagées en début de tournoi sont non-modifiables. Une équipe ne pourra en aucun cas intégrer des joueurs (joueuses) venant d'une autre équipe ou extérieurs au tournoi.
- Au début de chaque match, chaque équipe devra présenter 12 joueurs maximum, qui participeront seuls aux matchs.
- Les joueurs devront avoir leur carte d'étudiant à portée de main. Chaque joueur engagé dans l'équipe d'une école/université doit être scolarisé dans l'établissement en question. Les organisateurs se réservent le droit de contrôler les cartes d'étudiant et d'exclure toute équipe tentant d'intégrer des joueurs qui ne lui appartiennent pas.

2.4 Ponctualité

Au-delà de deux minutes de retard, l'équipe adverse gagnera par forfait sur le score de 15-0 / 15-0.

2.5 Attribution des points

Les deux premiers de chaque poule se qualifient en phase finale.

Dans chaque match de poule, l'attribution des points se fait comme suit :

- Vainqueur : 4 points.
- Match nul : 2 points.
- Perdant : 0 point.

À l'issue des matchs de poules, si des équipes ont le même nombre de points, le classement se fera de la manière suivante :



21^{ème} édition



- Victoire du match opposant les équipes ex-aequo
- Goal Average
- Nombre de buts marqués en phase de poules
- Tirage au sort

2.6 Arbitrage

Cette année le tournoi de volley sera arbitré principalement par des arbitres officiels mandaté par le SUAPS.

2.7 Engagements

Pour décider de l'équipe qui engagera au début du match et de celle qui choisira son terrain nous appliquerons la règle suivante : en présence de l'arbitre les capitaines des deux équipes se livreront à une mort subite de shi fu mi.

Règlement du tournoi de Cheerleading

1. Règles

1.1 Equipe et Gestion

Composition des équipes

Chaque équipe est composée de 8 athlètes au minimum et 18 athlètes au maximum. Une mascotte peut aussi participer – sans être comptabilisée dans le quota. Chaque école est autorisée à présenter une seule équipe au concours.

1.2 Format

Dimensions de l'espace

Les équipes disposeront d'un espace de 15m sur 20m pour évoluer. Attention il n'y aura pas de tapis au sol mais de l'herbe.

Le tournoi se déroulera sur la plaine du COSEC devant la scène.

Déroulement

Le temps de passage est limité à 5 minutes et 30 secondes par équipe.

Les équipes doivent être prêtes à entrer sur scène lors de l'entrée en scène de l'équipe les précédents.

Les équipes pourront s'échauffer sur la plaine en dehors du village T5B et des terrains de rugby sur un espace d'herbe.

2. Règles spécifiques au T5B

2.1 Respect de l'esprit sportif du tournoi

Afin de respecter l'esprit sportif du tournoi, l'organisation se réserve le droit d'exclure à tout moment toute équipe ayant fait preuve d'irrespect envers les juges, l'organisation ou toute autre équipe.

2.2 Composition des équipes



21^{ème} édition



Par soucis d'équité et de respect du bon esprit du tournoi, les équipes devront respecter les règles suivantes :

- Les équipes engagées en début de tournoi sont non-modifiables. Une équipe ne pourra en aucun cas intégrer des joueurs (joueuses) venant d'une autre équipe ou extérieurs au tournoi.
- Les joueurs devront avoir leur carte d'étudiant à portée de main. Chaque joueur engagé dans l'équipe d'une école/université doit être scolarisé dans l'établissement en question. Les organisateurs se réservent le droit de contrôler les cartes d'étudiant et d'exclure toute équipe tentant d'intégrer des joueurs qui ne lui appartiennent pas.

2.3 Ponctualité

Au-delà de deux minutes de retard, l'équipe sera déclarée forfait.