

CHALLENGE ÉTUDIANTS SPORTIFS

PÉTANQUE
COURSE D'ORIENTATION
TENNIS
BADMINTON
TENNIS DE TABLE

FUTSAL
BASKET-BALL
VOLLEY-BALL
FOOTBALL À 7
HANDBALL
RUGBY À 7

2019 | 2020

 université
de TOURS } Sport

LE RÈGLEMENT

 université
de TOURS } Sport

DISPOSITIONS GÉNÉRALES :

Le Challenge Étudiants Sportifs (CES) est constitué de 11 « ÉPREUVES » officielles. Sur chacune d'entre elles, une discipline sportive est mise à l'honneur. Les étudiant.e.s ont donc la possibilité de pratiquer 6 disciplines collectives et 5 disciplines individuelles (pratiquées sous une formule par équipe). Chaque « ÉPREUVE », en fonction du nombre d'équipes inscrites, sera organisée en une ou plusieurs « JOURNÉE(S) » (qualification et/ou phase finale).

Le CES est soumis à un règlement général et à un règlement spécifique par « ÉPREUVE », le tout permettant l'élaboration d'un classement général dans deux tableaux distincts : féminin et mixte.

La formule sportive des « JOURNÉES » (nombre et durée des matches) est déterminée en fonction de son contexte et validée après accord des capitaines d'équipe au début de chaque « JOURNÉE ». Toutes les « JOURNÉES » d'une même « ÉPREUVE » n'ont pas automatiquement la même formule sportive. En revanche, aucune modification du règlement spécifique n'est possible.

RÈGLEMENT GÉNÉRAL

1) IDENTITÉ D'UNE STRUCTURE :

Il est entendu par **structure** :

- les composantes de l'université de Tours et leurs sous-entités (IUT, UFR Arts et Sciences Humaines, UFR Lettres et Langues, UFR Médecine, UFR Droit Économie et Sciences Sociales, IAE, Polytech Tours, UFR Sciences Pharmaceutiques, UFR Sciences et Techniques). Les étudiant.e.s en PEIP choisissent leur identité (Polytech Tours ou UFR Sciences et Techniques) et respecte leur choix pour l'ensemble des épreuves du CES ;
- les grandes écoles (ex : ESCM Campus Tours, Sup'Info, ESG...) ;
- les écoles préparatoires aux grandes écoles (Vaucanson, Descartes...) ;
- les autres structures post bac (ex : BTS...).

Pour l'université de Tours, une composante peut être divisée en plusieurs sous-entités. Ainsi, les sous-entités désirants se démarquer porteront leur propre nom de structure (ex : IAE) et devront respecter les règles de composition d'équipe. Pour les étudiant.e.s de ladite composante, non concerné.e.s par les sous-entités créées, conserveront l'appartenance à la composante (ex : étudiant.e.s en droit et en économie seront identifié.e.s « UFR Droit, Economie et Sciences Sociales).

2) COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE :

2.1. Une équipe souhaitant participer à une « ÉPREUVE » doit impérativement être composée de membres provenant de la **même structure**.

2.2. Les équipes sont identifiées par un nom d'équipe.

2.3. Pour les sports individuels, la mixité filles/garçons est obligatoire (au moins 1 fille et 1 garçon par équipe). Pour les sports collectifs, la mixité filles/garçons est possible (cf 5.2.).

2.4. La composition d'une équipe, pour une structure donnée, peut être modifiée entre les différentes « ÉPREUVES ». Elle doit respecter la réglementation propre à la discipline concernée (cf. règlement spécifique par discipline). Un étudiant peut donc faire plusieurs « ÉPREUVES » et changer de coéquipiers entre deux d'entre elles. *Attention* : le nombre minimum de joueurs sur le terrain par équipe doit être respecté à tout moment de la « JOURNÉE » concernée.

2.5. Les joueurs ne peuvent pas changer d'équipe au sein d'une même « ÉPREUVE » sauf pour le cas particulier suivant : une équipe qui se qualifie pour la phase finale d'une « ÉPREUVE » et qui veut modifier son effectif pourra alors faire jouer **un seul joueur** d'une autre équipe (de la même structure) non qualifiée à une « JOURNÉE » de phase finale. Exemple : Mohamed joue dans l'équipe 2 de Polytech Tours pour la « JOURNÉE » de qualification. Son équipe ne se qualifie pas pour la phase finale. En revanche, l'équipe 1 de Polytech Tours se qualifie mais un joueur va manquer pour jouer la phase finale. Si Mohamed joue dans l'équipe 1 pour la phase finale, il sera **LE SEUL JOUEUR D'UNE AUTRE ÉQUIPE DE POLYTECH TOURS** à pouvoir intégrer l'équipe 1 pour la phase finale.

2.6. Une équipe peut modifier et compléter son effectif au cours d'une « ÉPREUVE », c'est-à-dire entre deux « JOURNÉES », avec des joueurs de la même structure et ne jouant pas dans une autre équipe de l'« ÉPREUVE ».

2.7. La répartition des joueurs à l'intérieur des équipes d'une même structure est libre (pas de regroupement par niveau de jeu obligatoire). La composition des équipes doit être déposée avant la date limite d'engagement. Cette composition ne pourra plus évoluer jusqu'à la fin des « JOURNÉES » de qualification.

2.8. Lorsqu'une équipe n'est pas complète, elle doit au moins présenter le minimum de joueurs demandés dans le règlement spécifique de l'« ÉPREUVE ». Si cette condition n'est pas remplie, l'équipe sera considérée comme forfait (cf 8.) et l'organisation se donne le droit de refuser l'accès à l'équipe sur l'« ÉPREUVE » concernée.

2.9. Pour tous les sports collectifs, une personne par équipe présentée doit être en mesure **d'arbitrer**.

2.10. Chaque équipe doit avoir **un responsable**, noté sur la fiche d'inscription équipe avec ses coordonnées e-mail et téléphone, présent à chaque « JOURNÉE » où cette même équipe est convoquée. En cas de changement de responsable, l'information devra parvenir à l'organisateur au moins 48h avant la « JOURNÉE » de convocation. Il appartient à chaque responsable de communiquer les informations données dans la convocation à l'ensemble de son équipe.

2.11. En cas de non-respect des règles de composition d'une équipe lors d'une « JOURNÉE », cette équipe sera considérée comme forfait (cf 8.).

3) ÉCHÉANCIER : INSCRIPTION ET ORGANISATION D'UNE « ÉPREUVE » :

3.1. Les « JOURNÉES » sportives se dérouleront selon le calendrier prévisionnel. En fonction du nombre d'équipes inscrites par « ÉPREUVE », des « JOURNÉES » pourront être rajoutées ou supprimées.

3.2. Les **engagements des équipes** doivent se faire dans les **délais indiqués sur le calendrier** à l'aide de la **fiche d'inscription équipe (cf annexe 1)**. Toute équipe non inscrite dans les délais en vigueur peut se voir refuser l'accès à l'« ÉPREUVE » concernée.

3.3. La fiche d'inscription équipe doit être entièrement complétée. Le dernier champs à remplir est intitulé « Date(s) de réelle indisponibilité sur les journées de qualification ». Dans les « ÉPREUVES » comportant une potentielle **phase de qualification** (dates notées en noir dans le calendrier), **chaque équipe doit renseigner des dates auxquelles elle ne peut pas participer**. La répartition des équipes dans les poules (et donc dans les « JOURNÉES » de qualification) tient compte des indisponibilités renseignées. Dans tous les cas, **une équipe qui s'engage dans une « ÉPREUVE » doit être disponible pour toutes les « JOURNÉE(S) » de phase finale de cette « ÉPREUVE ».**

3.4. À partir du lendemain de la date limite des engagements, chaque responsable d'équipe reçoit une convocation pour participer à sa « JOURNÉE » de qualification ou directement à la ou les « JOURNÉE(S) » de phase finale. **Attention**, dans les « ÉPREUVES » où une phase de qualification est organisée, **chaque équipe n'est convoquée qu'à une seule « JOURNÉE » de qualification.**

3.5. Une « ÉPREUVE » est annulée si, au maximum, une seule structure a inscrit une ou plusieurs équipes sur l'« ÉPREUVE » concernée. Dans ce cas, si une structure a inscrit au moins une équipe, alors elle bénéficie des points de la première place affectés au classement général du tableau concerné.

4) PARTICIPATION À UNE JOURNÉE SPORTIVE

4.1. Chaque participant.e devra présenter OBLIGATOIREMENT sa carte étudiante à l'accueil chaque « JOURNÉE » du CES.

4.2. Sur sa convocation, le responsable d'équipe reçoit les horaires à respecter. Parmi eux, un horaire de « scratch » est indiqué. Une équipe ne disposant pas du nombre de joueurs minimum à l'horaire de « scratch » est considérée en retard. L'organisateur est alors en droit de la disqualifier (cf 8.).

4.3. Concernant la tenue vestimentaire, les règles qui s'imposent sont celles édictées par les fédérations nationales du sport concerné. À défaut, l'organisateur de la « JOURNÉE » prendra toutes mesures qu'il juge nécessaires pour assurer la sécurité des participants. Aussi, les participant.e.s devront évoluer avec des chaussures et une tenue adaptées aux pratiques sportives concernées, différentes de celles avec lesquelles il sont entrés dans l'équipement.

5) LES TABLEAUX (FÉMININ ET MIXTE) :

5.1. *Tableau féminin :*

5.1.1. Le tableau féminin est organisé dans les 6 « ÉPREUVES » de sports collectifs (futsal, basket-ball, volley-ball, football à 7, handball et rugby à 7). Une 7^{ème} « ÉPREUVE » pourra être organisée au second semestre.

5.1.2. Une équipe féminine doit être composée exclusivement par des filles.

5.1.3. À la date limite des engagements d'une « ÉPREUVE », un décompte du nombre d'équipes féminines est réalisé. Dans le cas où au moins **2 équipes féminines de structures différentes** sont engagées, un **tournoi féminin** est organisé.

5.1.4. Le tableau féminin a son propre classement général (cf 6.) et son propre trophée (cf 11.).

5.2. *Tableau mixte :*

5.2.1. Le tableau mixte est composé des 11 « ÉPREUVES » du CES.

5.2.2. Pour les sports individuels, les équipes doivent obligatoirement être mixtes (au moins 1 fille et 1 garçon). Si les conditions de mixité ne sont pas respectées, l'équipe sera considérée comme forfait (cf. 8.).

5.2.3. Pour les sports collectifs, la mixité filles/garçons est possible. Dans ces cas, la participation d'une fille dans le tournoi mixte n'est pas valorisée (pas de point supplémentaire attribué lors de buts, paniers et essais marqués par des filles).

5.3. *Liens entre les deux tableaux :*

5.3.1. Les filles qui participent au tournoi féminin d'une « ÉPREUVE » n'ont pas le droit de participer au tournoi mixte de la même « ÉPREUVE ».

5.3.2. Une structure peut présenter plusieurs équipes par « ÉPREUVE ». Un nombre maximum d'équipes par structure est définie dans le règlement spécifique de chaque « ÉPREUVE ». Ce nombre diffère selon la discipline sportive. Le nombre maximum d'équipes par structure est le même pour le tableau mixte et pour le tableau féminin. Ex : en handball, 3 équipes maximum par structure veut dire qu'une structure peut présenter 3 équipes mixtes et 3 équipes féminines.

6) CLASSEMENT GÉNÉRAL PAR TABLEAU

6.1. Un classement général est établi par tableau. Il n'existe aucun lien entre le classement général du tableau féminin et celui du tableau mixte.

6.2. Chaque structure peut obtenir des points au « classement général » d'un tableau de quatre façons différentes (toutes cumulables) :

- Place obtenue par la meilleure équipe de la structure par « ÉPREUVE » (voir 6.3. et 6.4.) ;
- Régularité de présence (voir 6.5.).

6.3. Dans chaque « ÉPREUVE », les structures peuvent remporter des points en fonction des résultats obtenus par **leur meilleure équipe**. Dans le cas où une structure présente plusieurs équipes dans un tableau d'une « ÉPREUVE », seuls les points de l'équipe ayant obtenue la meilleure place sont pris en compte. Les autres équipes de cette même structure servent alors à faire « barrage » aux équipes restantes en occupant la place. Dans ce cas, les points associés à cette place ne servent à aucune structure.

Exemple : TABLEAU MIXTE DE L'ÉPREUVE DE RUGBY

1^{er} UFR Médecine = 15 pts

2^{ème} UFR Médecine = /

3^{ème} UFR Droit, Economie et Sciences sociales = 11 pts

Dans cet exemple, l'UFR Médecine ne marque que 15 points. Sa deuxième équipe fait barrage à celle de l'UFR Droit, Economie et Sciences sociales (marquant ici que 11 points au lieu de 13 !).

6.4. Répartition des points en fonction des places obtenues par épreuve et par tableau :

1^{er} : 15 pts

3^{ème} : 11 pts

5^{ème} : 7 pts

7^{ème} : 4 pts

9^{ème} : 2 pts

2^{ème} : 13 pts

4^{ème} : 9 pts

6^{ème} : 5 pts

8^{ème} : 3 pts

10^{ème} : 1 pt

6.5. Par tableau, chaque structure présentant au moins une équipe sur l'intégralité des « ÉPREUVES » bénéficie d'un **bonus de 10 points au classement général du tableau concerné**. Une équipe qualifiée à la « JOURNÉE » de phase finale d'une « ÉPREUVE », dans la mesure où elle est la seule équipe représentant sa structure sur l'ensemble de ladite phase finale, se doit de ne pas être forfait non annoncé sous peine de perdre le bonus lié à la régularité de présence.

6.6. En cas d'égalité au classement général d'un tableau, les structures à égalité sont classées selon la procédure hiérarchique suivante :

- 1- Nombre de premières places d'épreuve obtenues ;
- 2- Nombre de deuxièmes places d'épreuve obtenues ;
- 3- Même système jusqu'aux dixièmes places obtenues ;
- 4- L'assiduité (nombre d'« ÉPREUVES » où la structure a été représentée).

7) ORGANISATION ET CLASSEMENT D'UNE POULE

7.1. L'organisation et les règles de classement d'une poule sont les mêmes pour les deux tableaux, toutes les « JOURNÉES » et toutes les « ÉPREUVES ».

7.2. Une poule peut comporter un nombre aléatoire d'équipes, le tout étant que toutes les équipes à l'intérieur d'une même poule se rencontrent.

7.3. Lors d'une rencontre entre deux équipes, chacune d'entre elles marque un nombre différent de points « poule » en fonction de son résultat (cf tableau ci-dessous) :

victoire	3 points
match nul	2 points
défaite	1 point

Lorsque toutes les rencontres d'une poule ont été faites, un cumul des points « poule » par équipe est effectué.

7.4. Pour le classement final d'une poule, il peut y avoir des équipes à égalité de points « poule » :

- En cas d'égalité entre deux équipes, les résultats suivants sont hiérarchiquement regardés et pris en compte :
 - o 1 : score particulier entre les deux équipes concernées,
 - o 2 : différence de buts sur l'ensemble des rencontres (buts marqués – buts encaissés) entre les deux équipes concernées,
 - o 3 : buts marqués,
 - o 4 : tirage au sort.
- En cas d'égalité entre trois équipes et plus, les résultats suivants sont hiérarchiquement regardés et pris en compte :
 - o 1 : points « poule » marqués entre les équipes à égalité (abstraction des autres résultats),
 - o 2 : différence de buts sur les rencontres des équipes à égalité (buts marqués – buts encaissés),
 - o 3 : différence de buts sur l'ensemble des rencontres (buts marqués – buts encaissés),
 - o 4 : buts marqués sur l'ensemble des rencontres,
 - o 5 : tirage au sort.

8) LES FORFAITS :

8.1. Une équipe est considérée comme forfait dans les cas suivants :

- non-respect des règles de composition d'une équipe ;
- désistement à moins de 48h avant la « JOURNÉE » de convocation ;
- non-respect de la mixité quand elle est obligatoire ;
- non présentation du nombre de joueurs minimum suffisant au moment du scratch ou pendant le déroulement de la « JOURNÉE » (y compris les blessures).

8.2. Un forfait a pour conséquence :

- de ne pas prendre en compte les résultats de l'équipe sur la « JOURNÉE » concernée et ;
- de suspendre l'équipe sur l'intégralité de l'« ÉPREUVE » concernée et ;
- de pénaliser la structure de l'équipe selon les sanctions annoncées ci-dessous :

NOMBRE DE FORFAITS	SANCTIONS
0 ou 1	Aucun retrait de point sur le classement général du tableau concerné
2	Retrait de 10 points sur le classement général du tableau concerné
3	Retrait de 20 points sur le classement général du tableau concerné
4	Exclusion définitive de la structure sur le tableau concernée

8.3. Pour un forfait sur une journée de phase finale :

- dans tous les cas, les points pour le classement général ne sont pas attribués à l'équipe concernée.
- si l'équipe prévient 48h à l'avance, l'organisateur cherche à la remplacer. Si une équipe peut remplacer le forfait, elle bénéficiera des points pour le classement général du tableau concerné liés à son classement final de l'« ÉPREUVE ». Si aucune équipe ne peut remplacer le forfait, la place non attribuée par défaut sur le classement de l'« ÉPREUVE » conserve ses caractéristiques de barrage.
- si l'équipe ne prévient pas 48h à l'avance, alors le point de règlement 8.2. s'applique.

9) COMMISSION LITIGE :

9.1. Les situations litigieuses insolubles grâce au présent règlement et que l'organisateur de la « JOURNÉE » ne peut traiter en direct sont gérées par une commission litige composée du directeur du Suaps, de la responsable administrative du Suaps et du chargé d'événementiel du Suaps.

9.2. En cas d'arrêt d'un match en cours, le score final sera établi après rassemblement des éléments impliquant la décision d'arrêter le match par la commission litige.

10) LE CHALLENGE DES SUPPORTERS :

10.1. Sur chaque « JOURNÉE », le nombre de supporters par structure convoquée est comptabilisé. Pour cela, une feuille circule pendant le déroulement de la « JOURNÉE » et les supporters y apposent leur signature. Chaque supporter est identifié par l'organisateur et ne peut signer qu'une seule fois par « JOURNÉE ».

10.2. La structure ayant obtenue le plus de supporters sur une « JOURNÉE » marque le « **point des supporters** » de l'« ÉPREUVE ». Ex : Polytech Tours présente 25 supporters sur la journée 1 de qualification du tableau mixte de l'« ÉPREUVE » de handball et aucune structure n'arrive à regrouper plus de supporters sur l'une des journées de l'« ÉPREUVE » de handball, alors Polytech Tours marque un « POINT SUPPORTERS » pour cette « ÉPREUVE ».

10.3. La structure qui remporte le « challenge des supporters » est celle qui totalise le plus de « POINTS SUPPORTERS ». L'addition de tous les « POINTS SUPPORTERS » engrangés par l'ensemble des structures doit être égale au nombre d'« ÉPREUVES », c'est-à-dire 11. En cas d'égalité, un jury délibère sur l'« ÉPREUVE » de handball pour accorder la victoire à la structure la plus dynamique et originale lors de l'« ÉPREUVE » de handball.

11) RÉCOMPENSES :

11.1. *Le trophée féminin* : la structure vainqueur du tableau féminin remportera le « **trophée féminin** » lors de la remise des récompenses. Le nom de la structure gagnante est noté sur la plaque du « trophée féminin » avec l'année correspondant à sa victoire. Il est remis en jeu d'une année sur l'autre. Ce « trophée féminin » n'est remporté définitivement qu'après l'obtention de la 1^{ère} place au classement général du tableau féminin sur trois années consécutives.

11.2. *Le trophée mixte* : la structure vainqueur du tableau mixte remportera le « **trophée mixte** » lors de la remise des récompenses. Le nom de la structure gagnante est noté sur la plaque du « trophée mixte » avec l'année correspondant à sa victoire. Il est remis en jeu d'une année sur l'autre. Ce « trophée mixte » n'est remporté définitivement qu'après l'obtention de la 1^{ère} place au classement général du tableau mixte sur trois années consécutives.

11.3. *Le trophée des supporters* : la structure qui remporte le challenge des supporters gagne à titre définitif le « **trophée des supporters** » de l'année concernée.

12) COMMUNICATION :

12.1. Avant chaque « JOURNÉE », les responsables d'équipe reçoivent une convocation avec toutes les informations nécessaires pour participer à leur « JOURNÉE ». En cas de litige, cette convocation sert de référence.

12.2. Les résultats (classement général et détail des « JOURNÉES ») sont mis à jour à l'issue de chaque « JOURNÉE » dans les meilleurs délais. Toutes les informations concernant le CES sont disponibles sur suaps.univ-tours.fr – rubrique « offre CVEC Sport » – sous-rubrique « Challenge Étudiants Sportifs ».

12.3. Les photos prises lors du CES sont diffusées sur la page facebook « SUAPS – Sport Université Tours ».

RÈGLEMENT SPÉCIFIQUE PAR « ÉPREUVE » :

BADMINTON



- Les équipes sont composées de 4 joueurs & 1 remplaçant éventuel.
- Nombre minimum de joueurs sur le terrain par équipe : 4.
- Nombre d'équipes maximum par structure : 4.
- 1 rencontre comporte 3 matches : simple A, simple B et double.
- L'équipe gagnante est celle qui totalise le plus de victoires de matches au sein d'une même rencontre.
- Tous les matches doivent être joués.
- **Mixité obligatoire (au moins une fille et un garçon par équipe).**
- **Matériel fourni par l'organisation : volants.**

BASKET-BALL



- Les équipes sont composées de 5 joueurs & 3 remplaçants éventuels.
- Nombre minimum de joueurs sur le terrain par équipe : 4.
- Nombre d'équipes maximum par structure : 4.
- Le règlement FFBB est appliqué.
- **Matériel fourni par l'organisation : ballons.**

COURSE D'ORIENTATION



- Les équipes sont composées de 4 athlètes. Aucun remplaçant.
- Nombre minimum d'athlètes sur le terrain par équipe : 4.
- Nombre d'équipes maximum par structure : illimité.
- Course au score.
- Temps de course prévisionnel : 1h.
- **Mixité obligatoire (au moins une fille et un garçon par équipe).**
- **Matériel fourni par l'organisation : cartes.**

FOOTBALL A 7



- Les équipes sont composées de 7 joueurs & 3 remplaçants éventuels.
- Nombre minimum de joueurs sur le terrain par équipe : 6.
- Nombre d'équipes maximum par structure : 4.
- Demi terrain dans le sens de la largeur.
- Buts de foot à 7.
- Surface de réparation = zone d'intervention du gardien.
- Ligne à 13 m sur toute la largeur, tracée ou matérialisée par des plots sur les côtés.
- Point de penalty à 7 m.
- Les remplacements peuvent se faire à volonté.
- Pas de hors-jeu.
- Tous les coups francs sont directs.
- Autres règles identiques au football à 11.
- **Matériel fourni par l'organisation : ballons.**

FOOTBALL EN SALLE

- Les équipes sont composées de 5 joueurs (4 + 1 gardien) & 3 remplaçants éventuels.
- Nombre minimum de joueurs sur le terrain par équipe : 4.
- Nombre d'équipes maximum par structure : 3.
- Remplacements à volonté.
- Pas de hors-jeu.
- Touches au pied.
- 6 mètres et corners joués.
- Toujours être sur ses appuis (pas de tacles).
- Autres règles, identiques au football à 11.
- **Matériel fourni par l'organisation : ballons.**



HANDBALL

- Les équipes sont composées de 7 joueurs & 3 remplaçants éventuels.
- Nombre minimum de joueurs sur le terrain par équipe : 6.
- Nombre d'équipes maximum par structure : 3.
- Le règlement FFHB est appliqué.
- **Matériel fourni par l'organisation : ballons.**



PÉTANQUE

- Les équipes sont composées de 3 joueurs.
- Nombre d'équipes maximum par structure : illimité.
- 1 rencontre se joue en triplète.
- Chaque joueur dispose de 2 boules.
- L'équipe gagnante d'une partie est celle qui totalise le plus de points au bout de 20 minutes de jeu OU qui a atteint en premier le score de 13 points. En cas d'égalité à 20 minutes de jeu, une ultime main départage les deux équipes.
- **Mixité obligatoire (au moins une fille et un garçon par équipe).**
- **Matériel fourni par l'organisation : cochonnets.**



RUGBY À 7

- Les équipes sont composées de 7 joueurs & 3 remplaçants éventuels.
- Nombre minimum de joueurs sur le terrain par équipe : 6.
- Nombre d'équipes maximum par structure : 4.
- Toute faute est sanctionnée par un coup-franc à bras cassé.
- Demi-terrain dans le sens de la largeur, réduit au 40 m.
- Ligne d'embut à 5 m de la ligne de touche.
- Pas de transformation.
- Interdiction de faire des soulevés lors des touches.
- Mêlée simulée.
- Équipe marquant un essai engage.
- Règles à XV de niveau C et D.
- **Matériel fourni par l'organisation : ballons.**



TENNIS



- Les équipes sont composées de 4 joueurs & 1 remplaçant éventuel.
- Nombre minimum de joueurs sur le terrain par équipe : 4.
- Nombre d'équipes maximum par structure : 4.
- 1 rencontre comporte 3 matches : simple A, simple B et double.
- L'équipe gagnante est celle qui totalise le plus de victoires de matches.
- Tous les matches doivent être joués.
- **Mixité obligatoire (au moins une fille et un garçon par équipe).**
- **Matériel fourni par l'organisation : balles.**

TENNIS DE TABLE



- Les équipes sont composées de 4 joueurs & 1 remplaçant éventuel.
- Nombre minimum de joueurs sur le terrain par équipe : 4.
- Nombre d'équipes maximum par structure : 4.
- 1 rencontre comporte 3 matches : simple A, simple B et double.
- L'équipe gagnante est celle qui totalise le plus de victoires de matches au sein d'une même rencontre.
- Tous les matches doivent être joués.
- **Mixité obligatoire (au moins une fille et un garçon par équipe).**
- **Matériel fourni par l'organisation : balles.**

VOLLEY-BALL



- Les équipes sont composées de 4 joueurs & 2 remplaçants éventuels.
- Nombre minimum de joueurs sur le terrain par équipe : 3.
- Nombre d'équipes maximum par structure : 5.
- Le serveur est automatiquement arrière.
- Le règlement FFVB est appliqué.
- **Matériel fourni par l'organisation : ballons.**

FICHE D'INSCRIPTION ÉQUIPE
Challenge Etudiants Sportifs

TOUTES LES INFORMATIONS SONT OBLIGATOIRES

ÉPREUVE : / _____ /

Structure : / _____ /

Nom de l'équipe : / _____ /

Prénom et nom du responsable de l'équipe : / _____ /

Tél du responsable : / ___ / ___ / ___ / ___ / ___ /

Mail du responsable : / _____ /

ATTENTION : le responsable de l'équipe doit être présent sur chaque journée où l'équipe est convoquée.

Composition de l'équipe :

	Nom	Prénom	N° étudiant
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

Date(s) de réelle indisponibilité sur les journées de qualification :

-
-

Fiche à remplir et à remettre au Suaps obligatoirement dans les délais préconisés sur le calendrier

Suaps - 14 avenue Monge 37200 TOURS
Tél : 02 47 36 74 43 / 07 77 49 87 52
E-mail : huillard@univ-tours.fr