



**Comité Départemental du Sport Universitaire
de l'Indre-et-Loire**

CDSU 37
14 Avenue Monge 37200 TOURS
☎ 02 47 36 74 43
@ : huillard@univ-tours.fr

Challenge Étudiants Sportifs

ANNEE 2018 – 2019

À QUI S'ADRESSE LE CHALLENGE ÉTUDIANTS SPORTIFS ?

AUX LICENCIÉS FFSU DES :

- COMPOSANTES UNIVERSITAIRES :

UFR Lettres et Langues

UFR Médecine

UFR Droit, Economie & Sc. Sociales

UFR Arts et Sciences Humaines

UFR Sciences et Techniques

UFR Sciences Pharmaceutiques

IUT

Polytech Tours

- ASSOCIATIONS SPORTIVES DES GRANDES ECOLES (G.E.) :

ESCEM Campus Tours

Sup'Info Tours

- ASSOCIATIONS DES CLASSES PREPARATOIRES AUX GRANDES ECOLES :

Taupe Vaucanson Tours

Taupe Descartes Tours

- ASSOCIATIONS DES AUTRES ECOLES POST-BAC :

BTS

ECOLES INFIRMIER(E)S...

COMMENT S'Y INSCRIRE ?

Pour les associations :

Chaque association sportive devra être affiliée à la FFSU par le biais du CRSportU (à faire le plus rapidement possible).

Attention : il appartient au président de chaque association sportive d'assurer l'organisation de la prise de licence FFSU de ses étudiants.

Pour les participants étudiants :

Un étudiant ne pourra participer au Challenge Étudiants Sportifs que s'il est licencié FFSportU. Pour cela, il doit faire les démarches administratives auprès de son association sportive. Les étudiants de l'université de Tours, hormis ceux de Polytech Tours, doivent se licencier à l'Association Sportive de l'Université de Tours (ASUT). Le contact ASUT est Romain HUILLARD joignable au 02 47 36 74 43. Les étudiants en cursus PEIP ont le choix de l'association pour laquelle ils souhaitent concourir : BDS Polytech Tours ou ASUT. Ce choix est valable pour l'année universitaire.

Chaque participant devra présenter OBLIGATOIREMENT à chaque journée du CES une pièce d'identité (carte étudiante, carte d'identité, passeport, permis de conduire ou licence FFSU avec photo).

Attention : la demande de licence FFSportU impose OBLIGATOIREMENT la présentation d'un certificat médical de non contre-indication à la pratique des activités souhaitées EN COMPÉTITION.

LES DISCIPLINES SPORTIVES

Les sports collectifs :

Basket-ball

Football à 7

Rugby à 7

Handball

Football en salle

Volley-ball

Les sports individuels (pratiqués par équipe) :

Badminton

Pétanque

Tennis de table

Course à pied

Tennis

RÈGLEMENT

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 étudiants 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.

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 François-Rabelais de Tours et leurs sous-entités,
- les grandes écoles,
- les écoles préparatoires aux grandes écoles,
- les autres structures post bac.

Pour l'université François-Rabelais 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 étudiants de ladite composante, non concernés par les sous-entités créées, formeront la sous-entité conservant le nom de la composante (ex : étudiants en droit et en économie seront identifiés « 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. Une structure peut présenter plusieurs équipes par « ÉPREUVE ». Ce nombre diffère selon le règlement spécifique de la discipline sportive. Les équipes seront identifiées par un nom d'équipe.

2.3. 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.

2.4. Les joueurs ne peuvent pas changer d'équipe au sein d'une même « ÉPREUVE » sauf pour le cas particulier suivant : une équipe se qualifie pour la phase finale d'une « ÉPREUVE » et veut modifier son effectif, alors elle pourra 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** à pouvoir intégrer l'équipe 1 pour la phase finale.

2.5. 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 ».

2.6. 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 des engagements. Cette composition ne pourra plus évoluer jusqu'à la fin des « JOURNÉES » de qualification.

2.7. 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 et l'organisation se donne le droit de refuser l'accès à l'« ÉQUIPE » sur l'épreuve concernée.

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

2.9. 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.

2.10. En cas de non-respect des règles de composition d'une équipe, celle-ci sera considérée comme forfait (cf 8.).

3) ÉCHÉANCIER 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 prévisionnel** à l'aide de la **fiche d'inscription équipe**. Toute équipe non inscrite dans les délais en vigueur peut se voir refuser l'accès à l'« ÉPREUVE » concernée.

3.3. Le lendemain de la date limite des engagements, chaque responsable d'équipe recevra une convocation pour participer à sa « JOURNÉE » de qualification ou directement à la ou les « JOURNÉE(S) » de phase finale.

3.4. 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 affectés au classement général liés à la première place du classement de l'« ÉPREUVE ».

4) TABLEAU FÉMININ ET MIXITÉ :

5.5. Chaque structure présentant au moins une équipe (dans le tableau mixte ou féminin) sur l'intégralité des « ÉPREUVES » bénéficie d'un **bonus de 10 points au classement général**. 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.

5.6. En cas d'égalité au classement général, les structures à égalité seront 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).

6) ORGANISATION ET CLASSEMENT D'UNE POULE

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

6.2. 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.

6.3. 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.

6.4. Égalité de points « poule » : pour le classement final de la 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.

7) LES RETARDS :

Une équipe ne disposant pas du nombre de joueurs minimum à l'horaire de « scratch » (indiqué dans chaque e-mail de convocation) aboutira à un forfait (cf 8.).

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 ;
- non présentation du nombre de joueurs minimum suffisant au moment du scratch (retard) 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 :

<u>NOMBRE DE FORFAITS</u>	<u>SANCTIONS</u>
0 ou 1	Aucun retrait de point sur le classement général
2	Retrait de 10 points sur le classement général
3	Retrait de 20 points sur le classement général
4	Exclusion définitive de la structure sur le CES

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 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 règlement 8.2. s'applique.

9) COMMISSION LITIGE :

9.1. Les situations litigieuses qui n'auraient pas été stipulées dans le présent règlement et que l'organisateur de la « JOURNÉE » ne pourrait traiter en direct seront gérées par une commission litige composée des membres du bureau du Comité Départemental du Sport Universitaire de l'Indre-et-Loire et l'organisateur principal du CES (Romain HUILLARD).

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 » (exceptée pour l'« ÉPREUVE » de course à pied avec obstacles), 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 de l'épreuve Handball et aucune structure n'arrive à regrouper plus de supporters sur l'une des journées Handball, alors Polytech Tours marque un « POINT SUPPORTERS ».

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'« ÉPREUVE » moins une, c'est-à-dire 10. En cas d'égalité, un jury délibère sur l'épreuve de volley-ball pour accorder la victoire à la structure la plus dynamique et originale lors de l'épreuve de volley-ball.

10) RÉCOMPENSES :

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

11.2. *Les bons d'achat* : les structures classées aux trois premières places du CES remportent un bon d'achat dans un magasin de matériel sportif. Ces bons sont destinés à être utilisés par et pour la structure (et non à titre individuel).

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. 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 « Compétitions locales : Challenge Étudiants Sportifs ».

12.2. Avant chaque « JOURNÉE », les responsables d'équipe recevront une convocation avec toutes les informations nécessaires sur la « JOURNÉE » concernée. En cas de litige, cette convocation servira de référence.

REGLEMENT SPECIFIQUE PAR DISCIPLINE :

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).**

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.

COURSE À PIED



- 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 en relais autour du lac de la bergeonnerie
- Distance : environ 4,4km par coureur (2 tours du lac), soit 17,6km au total pour l'équipe
- **Mixité obligatoire (au moins une fille et un garçon).**

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.

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.

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.

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 celui qui totalise le plus de points au bout de 20 minutes de jeu ou qui a atteint le score de 13 points en premier. En cas d'égalité à 20 minutes de jeu, une ultime main départagera les deux équipes.
- **Mixité obligatoire (au moins une fille et un garçon).**

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.

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).**

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).**

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.
- **Mixité obligatoire et permanente** pour toutes les équipes (**au moins une fille et un garçon**).