



COUPE INTERFAC

RÈGLEMENT
2025-2026

DISPOSITIONS GÉNÉRALES :

La coupe interfac (CI) est constituée de 8 « ÉPREUVES » officielles. Sur chacune d'entre elles, une discipline sportive est mise à l'honneur. Les étudiant.es ont donc la possibilité de pratiquer 4 disciplines collectives (basket-ball, hand à 4, ultimate et volley-ball) et 4 disciplines individuelles pratiquées sous une formule par équipe (badminton, hyrox, padel et pétanque).

La CI est soumise 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 masculin.

La formule sportive des « JOURNÉES » (nombre et durée des matches) est déterminée en fonction de chaque « ÉPREUVE ». Aucune modification du règlement spécifique n'est possible.

RÈGLEMENT GÉNÉRAL

1) IDENTITÉ ET RÉFÉRENT.E D'UNE STRUCTURE :

- 1.1. Il est entendu par **structure** certaines composantes (IUT, Médecine, Droit Économie et Sciences Sociales, IAE, Polytech Tours, Pharmacie, Sciences et Techniques, Collégium santé), certains sites (Tanneurs, Blois), les étudiants internationaux et les personnels de l'université de Tours.
- 1.2. Les personnels de l'université peuvent choisir de participer avec la structure « personnels de l'université » ou avec une équipe estudiantine de leur structure.
- 1.3. Le nombre total de structures ne pourra excéder les 12 citées ci-dessus.
- 1.4. Chaque structure devra disposer d'une (ou plusieurs) personne(s) référente(s). Ces référent.es devront communiquer, fédérer/recruter, sélectionner si nécessaire, inscrire et assurer le suivi de leurs équipes pour en assurer la bonne participation.

2) ENGAGEMENT D'UNE STRUCTURE DANS UN TABLEAU

- 2.1. Une structure peut s'engager dans le tableau féminin et/ou le tableau masculin.
- 2.2. Lorsqu'une structure s'engage dans un tableau, elle doit tenter d'y inscrire une équipe à chaque « ÉPREUVE » mais ne sera pas sanctionnée si elle n'y arrive pas.

3) COMPOSITION ET ENGAGEMENT D'UNE ÉQUIPE :

- 3.1. Une équipe souhaitant participer à une « ÉPREUVE » doit être composée exclusivement de membres provenant de la même structure.
- 3.2. Les équipes sont identifiées par un nom d'équipe. Ce nom d'équipe correspondra au nom de la structure, avec si besoin un numéro appliqué en fonction du niveau de jeu de l'équipe. Ex : Médecine 1 correspond à la meilleure équipe de Médecine.
- 3.3. Les équipes inscrites dans le tableau féminin doivent être composées exclusivement de filles. Les équipes inscrites dans le tableau masculin doivent être composées uniquement de garçons sauf pour le badminton, l'hyrox, le padel, la pétanque et l'ultimate. Pour ces disciplines, si une structure n'a pas d'équipe féminine, alors des filles pourront participer dans le tableau masculin.

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

3.5. Pour la « JOURNÉE » des finales, les équipes qualifiées pourront modifier et/ou compléter leur effectif avec des joueurs.euses de la même structure. Ex : dans le tableau masculin de l'« ÉPREUVE » de volley-ball, Médecine se qualifie pour la finale. Elle pourra compléter son effectif avec des joueurs de Médecine qui n'auraient pas joué lors de la « JOURNÉE » de qualification masculine de l'« ÉPREUVE » de volley-ball.

3.6. L'engagement d'une équipe se fait par « ÉPREUVE » et par tableau. Une inscription doit respecter l'envoi par mail à sport.evenement.suaps@univ-tours.fr des informations ci-dessous selon les échéances suivantes :

- J-7 : date limite de transmission par les référent.es de structure du nombre définitif d'équipes inscrites (ex : 1 équipe en liste principale et 1 équipe en attente). *Attention*, lorsqu'une équipe est inscrite, les règles de forfait et sanctions s'appliquent.

- J-3 : date limite de transmission par les référent.es de structure des compositions d'équipe. Pour cela, un formulaire informatique (transmis aux référent.es de structure avant les premières inscriptions) est à fournir en format xlsx. Toute équipe non inscrite conformément à cette procédure peut se voir refuser l'accès à l'« ÉPREUVE » concernée.

3.7. Une équipe inscrite doit être disponible pour toutes les « JOURNÉES » de l'« ÉPREUVE ». Cela concerne les « ÉPREUVES » présentes dans la « JOURNÉE » des finales. Ex : une équipe qualifiée pour la finale féminine de hand à 4 doit être disponible pour la journée des finales.

3.8. La composition initiale d'une équipe doit être fournie lors de l'envoi du formulaire d'inscription. D'éventuels rajouts ou modifications pourront être apportés jusqu'à la veille de la « JOURNÉE ». L'organisation se donne le droit de refuser les demandes de modification ou de rajout faites le jour J. De manière générale, il est demandé aux référent.es de structure d'anticiper au mieux les compositions d'équipes afin qu'elles soient définitives dès l'envoi du formulaire.

3.9. Lors d'une « JOURNÉE », une équipe peut ne présenter qu'une partie des joueurs.euses inscrit.es. En revanche, elle doit au moins présenter le nombre minimum de joueurs.euses demandés dans le règlement spécifique de l'« ÉPREUVE » sous peine d'être considérée comme forfait (cf 9.). Dans ce cas, l'organisation se donne le droit de refuser l'accès à ladite équipe sur l'« ÉPREUVE » concernée.

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

3.11. En cas de non-respect des règles de composition d'une équipe lors d'une « JOURNÉE », cette équipe sera considérée comme forfait (cf 9.).

4) ORGANISATION D'UNE « ÉPREUVE » :

4.1. Les « JOURNÉES » sportives se dérouleront selon le calendrier. En fonction du nombre d'équipes inscrites par « ÉPREUVE », certaines dates pourraient être amenées à être déplacées ou supprimées.

4.2. Pour chaque tableau et pour chaque « ÉPREUVE », il est prévu un nombre initial d'équipe(s) par structure. Chaque structure pourra proposer l'inscription d'une équipe supplémentaire. Cette dernière sera placée « en attente ». Si le nombre d'équipes inscrites et la capacité d'accueil sont compatibles, toutes les équipes en attente pourront être intégrées. Dans le cas contraire, aucune équipe en attente ne sera convoquée. Cela fonctionne en « tout ou rien ».

4.3. À partir de J-6, chaque responsable d'équipe reçoit une convocation avec des informations sur l'organisation de l'« ÉPREUVE » OU une éventuelle information de participation des équipes en liste d'attente.

4.4. Dans une « ÉPREUVE », un tableau est annulé si au maximum une seule structure est inscrite. Dans ce cas, la structure inscrite bénéficie des points de la première place au classement général du tableau concerné. Si aucune structure n'est inscrite, alors aucun point n'est attribué.

5) ORGANISATION DE LA « JOURNÉE » DES FINALES :

5.1. La « JOURNÉE » des finales regroupe les équipes finalistes féminines et masculines dans les 4 disciplines suivantes : basket-ball, hand à 4, ultimate et volley-ball.

5.2. Seules les équipes accédant à la finale lors de leur « JOURNÉE » de convocation peuvent participer à la « JOURNÉE » des finales. Ce match de finale sera joué uniquement lors de la « JOURNÉE » des finales.

6) PARTICIPATION À UNE « JOURNÉE »

6.1. Chaque participant.e devra présenter OBLIGATOIREMENT sa carte « université de Tours » (étudiante ou personnel) ou son profil ENT à l'accueil de sa « JOURNÉE » de convocation.

6.2. Les responsables d'équipe reçoivent dans la convocation les horaires à respecter. Parmi eux, un horaire de « scratch » est indiqué. Une équipe ne disposant pas du nombre de joueurs.euses minimum à l'horaire de « scratch » est considérée en retard. L'organisateur est alors en droit de la disqualifier (cf 9.).

6.3. La participation à la CI est soumise au respect du règlement intérieur SUAPS à destination des usagers (cf annexe 1). Ce règlement s'applique à l'ensemble des « ÉPREUVES » et des infrastructures utilisées.

6.4. Il est interdit de provoquer des nuisances de quelques natures qu'elles soient. Un.e joueur.euse amenant un désordre conséquent pourra être exclu.e par l'organisateur de la « JOURNÉE ».

7) TABLEAUX (FÉMININ ET MASCULIN) :

7.1. Le comité d'organisation de la CI prévoit le déroulement d'un tableau féminin et d'un tableau masculin sur chacune des « ÉPREUVES ».

7.2. Chaque tableau fera l'objet d'un classement par « ÉPREUVE » et d'un classement général qui n'auront, dans tous les cas, aucun lien entre eux.

8) CLASSEMENT GÉNÉRAL

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

8.2. 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 MASCULIN DE L'ÉPREUVE DE COURSE D'ORIENTATION

1er Médecine = 10 pts

2ème Médecine = /

3ème Droit, Economie et Sciences sociales = 6 pts

Dans cet exemple, Médecine ne marque que 10 points. Sa deuxième équipe fait barrage à celle de Droit, Economie et Sciences sociales (marquant ici 6 points et non 8 !).

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

1^{er} : 10 pts / 2^{ème} : 8 pts / 3^{ème} : 6 pts / 4^{ème} : 4 pts / 5^{ème} : 3 pts / 6^{ème} : 2 pts / 7^{ème} : 1 pt

8.4. 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 deuxième places d'épreuve obtenues ;
- 3- Même système jusqu'aux dixième places obtenues ;
- 4- L'assiduité (nombre d'« ÉPREUVES » où la structure a été représentée).

9) ORGANISATION ET CLASSEMENT D'UNE POULE

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

9.2. 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.

9.3. Lors d'une rencontre entre deux équipes, chacune d'entre elles marque un nombre 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.

9.4. 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/points sur l'ensemble des rencontres (buts/points marqués – buts/points encaissés),
 - o 3 : buts/points 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/points sur les rencontres des équipes à égalité (buts/points marqués – buts/points encaissés),
 - o 3 : différence de buts/points sur l'ensemble des rencontres (buts/points marqués – buts/points encaissés),
 - o 4 : buts/points marqués sur l'ensemble des rencontres,
 - o 5 : tirage au sort.

10) FORFAITS ET SANCTIONS :

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

- non-respect des règles de composition d'une équipe ;
- désistement (retrait d'une équipe après la date butoir d'inscription à J-7) ;
- non-présentation du nombre suffisant de joueurs.euses au moment du scratch ou pendant le déroulement de la « JOURNÉE » (y compris les blessures).

10.2. Un forfait a pour conséquence :

- de ne pas prendre en compte les résultats de l'équipe sur la phase (qualification ou classement) de la « JOURNÉE » concernée à partir du moment où le forfait est annoncé et ;
- que l'équipe concernée ne peut prétendre à l'attribution de points au classement général grâce à l'« ÉPREUVE » concernée et ;
- de suspendre l'équipe sur l'intégralité de l'« ÉPREUVE » concernée (pas de qualification en « JOURNÉE » des finales) et ;
- de pénaliser la structure de l'équipe selon les sanctions annoncées ci-dessous :

<u>FORFAITS / STRUCTURE</u>	<u>SANCTIONS</u>
1	Retrait de 5 points 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 concerné

10.3. La non-prise en compte des résultats d'une équipe liée à un forfait en cours de déroulement d'une « JOURNÉE » peut impliquer un phénomène de barrage (cf 7.2.), notamment dans une phase de classement.

10.4. En cas de forfait avant le jour J d'une équipe pour la « JOURNÉE » de finales, l'organisateur contactera l'équipe ayant terminé 3^{ème} pour la remplacer. Dans ce cas, l'équipe forfait ne marquera aucun point au classement général sur l'« ÉPREUVE » concernée.

11) COMMISSION LITIGE :

11.1. En cas d'arrêt d'un match en cours, le score final sera établi après rassemblement des éléments impliquant l'arrêt du match et sur décision de l'organisateur de la « JOURNÉE ».

11.2. Les situations litigieuses insolubles au regard du présent règlement sont gérées par une commission litige composée du directeur du Suaps, du responsable administratif du Suaps et du chargé d'événementiel du Suaps.

12) RÉCOMPENSES :

12.1. *Par structure :*

12.1.1. *Coupe féminine :*

La structure vainqueur du tableau féminin remportera la « **coupe féminine** » lors de la remise des récompenses. Le nom de la structure gagnante est noté sur la plaque de la « coupe féminine » avec l'année correspondant à sa victoire. Elle est remise en jeu d'une année sur l'autre. Cette « coupe féminine » n'est remportée définitivement par une structure qu'après l'obtention de la 1^{ère} place au classement général du tableau féminin sur trois éditions consécutives.

12.1.2. *Coupe masculine :*

La structure vainqueur du tableau masculin remportera la « **coupe masculine** » lors de la remise des récompenses. Le nom de la structure gagnante est noté sur la plaque de la « coupe masculine » avec l'année correspondant à sa victoire. Elle est remise en jeu d'une année sur l'autre. Cette « coupe masculine » n'est remportée définitivement par une structure qu'après l'obtention de la 1^{ère} place au classement général du tableau masculin sur trois éditions consécutives.

12.2. *Par équipe :*

Pour chaque « ÉPREUVE », tous les membres des équipes obtenant les meilleures places se verront récompenser par l'attribution d'un lot.

13) COMMUNICATION :

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

13.2. Les classements par tableau, par « ÉPREUVE » et au général, sont mis à jour à l'issue de chaque « JOURNÉE » dans les meilleurs délais. Toutes les informations concernant la CI sont disponibles sur suaps.univ-tours.fr – rubriques « ACTIVITÉS » / « ÉVÉNEMENTS » / « COUPE INTERFAC ».

RÈGLEMENT SPÉCIFIQUE PAR « ÉPREUVE » :

BADMINTON

- Équipes composées de 3 joueurs.euses & 1 remplaçant.e éventuel.le ;
- Nombre minimum de joueurs.euses sur le terrain par équipe : 3 ;
- Nombre initial d'équipes par structure et par tableau : 1 ;
- Une rencontre comporte 2 matches joués simultanément : 1 simple et 1 double ;
- Le résultat d'une rencontre est déterminé en fonction du cumul des scores des 2 matches ;
- En cas d'égalité entre 2 équipes sur une rencontre de phase de classement (tableau KO), l'équipe ayant gagné le double remporte la victoire ;
- **Matériel fourni par l'organisation : volants, poteaux, filets ;**
- **Matériel à prévoir par les participant.es : chaussures propres et tenue adaptée, raquette.**

BASKET-BALL 5x5

- Équipes composées de 5 joueurs.euses & 3 remplaçant.e.s éventuel.le.s ;
- Nombre minimum de joueurs.euses sur le terrain par équipe : 4 ;
- Nombre initial d'équipes par structure et par tableau : 1 ;
- Le règlement FFBB « assoupli » est appliqué ;
- **Matériel fourni par l'organisation : ballons.**
- **Matériel à prévoir par les participant.es : chaussures propres et tenue adaptée.**

HAND À 4

- Équipes composées de 4 joueurs.euses (3+1 gardien.ne) & 3 remplaçant.e.s éventuel.le.s ;
- Nombre minimum de joueurs.euses sur le terrain par équipe : 4 ;
- Nombre initial d'équipes par structure et par tableau: 1 ;
- Les joueurs : 3 joueurs de champ, 1 gardien de but et des remplaçants dont le nombre est de 3 maximum. Les remplacements se font à n'importe quel moment (y compris pour le gardien de but) dès que le joueur à remplacer a quitté le terrain. TOUS LES JOUEURS DOIVENT ENTRER EN JEU DURANT CHAQUE MATCH
- Le gardien de but : Libre de ses mouvements dans la surface de but, il peut participer au jeu hors d'elle (soumis à ce moment aux règles des joueurs de champ), mais ne peut ramener le ballon dans sa zone.
- Le joueur de champ ... et le ballon :
 - Il ne peut le garder plus de 3 secondes ;
 - Il ne peut le passer à son gardien de but quand celui-ci est dans sa surface ;
 - Il ne peut faire plus de 3 pas balle en main ;
 - Il peut progresser avec la balle en faisant rebondir la balle au sol (dribbler)
 - Il peut faire 3 pas, dribbler, refaire 3 pas avant de passer la balle ;
- Le joueur de champ ... et le terrain : Il n'a pas le droit de pénétrer dans la surface de but sauf en suspension.
- Le joueur de champ ... et l'adversaire : pas de neutralisation, pas de ceinturage, pas de poussette. Aucune action d'anti jeu ou d'irrespect envers l'arbitre n'est permise et devra être sanctionnée sévèrement, soit par la non possibilité de participer à la fin de la rencontre, soit par l'exclusion définitive du tournoi.
- L'engagement : Il se fait au milieu du terrain au début de chaque période et par le gardien dans sa surface de but après un but.
- Remise en jeu : Lorsque le ballon franchit la ligne de côté (ligne de touche), la remise en jeu se fait sur cette ligne. Lorsque le ballon franchit la ligne de fond (ligne de but), la remise en jeu se fait par le gardien de but sauf si le ballon a été touché par un coéquipier du gardien (corner).
- Sanctions :
 - Toute faute est sanctionnée par un JET FRANC à l'endroit de la faute, à 2 mètres de la surface de but, l'adversaire étant obligatoirement à 2 mètres du porteur de balle.
 - Si une faute est commise lors de l'accès au but, il y aura un jet de 5 mètres (pénalty)
 - En cas de jeu dangereux, une exclusion de 1 minute pourra être prononcée.
- Le terrain et les buts : Le terrain mesurera entre 17 et 20 mètres de longueur sur 13 à 15 mètres de largeur. La zone sera tracée à 5 mètres. Les buts mesureront 2,40 m de large et 1,70 m de haut (dimensions intérieures) avec filet.
- **Matériel fourni par l'organisation : ballons, buts, coquilles.**
- **Matériel à prévoir par les participant.es : chaussures propres et tenue adaptée.**
- **Matériel interdit : colle (ballons spécifiques donc colle interdite).**

HYROX

- Équipes composées de 4 joueurs.euses, pas de remplaçant.e ;
- Nombre minimum de joueurs.euses sur le terrain par équipe : 4 ;
- Nombre initial d'équipes par structure et par tableau : 1 ;
- L'épreuve mélange de la course à pied et des éléments de crossfitness à réaliser par l'ensemble des membres de l'équipe ;
- Le temps final de l'ensemble de l'équipe sera pris en compte pour établir le classement ;
- La course sera organisée en un enchaînement alterné de séquences à faire en binôme (binôme 1 puis binôme 2 puis binôme 1...) ;
- La distance en course à pied n'accèdera pas 2 kilomètres par binôme ;
- La nature des éléments de crossfitness seront dévoilés uniquement le jour J ;
- Les charges utilisées sur certains des éléments de crossfitness seront adaptées en fonction du tableau (féminin / masculin) ;
- **Matériel fourni par l'organisation : matériel crossfitness.**
- **Matériel à prévoir par les participant.es : chaussures de course à pied propres et tenue adaptée.**

PADEL

- Équipes composées de 4 joueurs.euses et 1 remplaçant.e éventuel.le ;
- Nombre minimum de joueurs.euses sur le terrain par équipe : 4 ;
- Nombre initial d'équipes par structure et par tableau : 1 ;
- Les matches se jouent au temps ;
- Sur chaque rencontre, une équipe doit définir une paire qui joue en premier (double 1) et une paire qui joue en deuxième (double 2). Les doubles 1 s'opposent pendant un temps donné. Les doubles 2 reprennent le score là où il en était et s'affrontent pendant la même durée ;
- L'équipe gagnante d'une rencontre est celle qui totalise le plus de points à l'issue des doubles 2.
- **Matériel fourni par l'organisation : raquette, balles.**
- **Matériel à prévoir par les participant.es : chaussures propres et tenue adaptée, gourde.**

PÉTANQUE

- Équipes composées de 3 joueurs.euses, pas de remplaçant.e ;
- Nombre minimum de joueurs.euses sur le terrain par équipe : 3 ;
- Nombre initial d'équipes par structure et par tableau : 2 ;
- 1 rencontre se joue en triplette ;
- 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.
- Dans la phase de classement (tableau KO), en cas d'égalité à 20 minutes de jeu, une ultime main départage les deux équipes ;
- **Matériel fourni par l'organisation : cochonnets, cercle de délimitation, mètre.**
- **Matériel à prévoir par les participant.es : 2 boules/pers.**

ULTIMATE

Équipes composées de 4 joueurs.euses & 4 remplaçant.e.s éventuel.le.s ;

- Nombre minimum de joueurs.euses sur le terrain par équipe : 4 ;
- Nombre initial d'équipes par structure et par tableau : 1 ;
- Le règlement FFFDF est appliqué ;
- **Matériel fourni par l'organisation : frisbee.**
- **Matériel à prévoir par les participant.es : chaussures propres et tenue adaptée.**

VOLLEY-BALL 6x6

- Équipes composées de 6 joueurs.euses & 2 remplaçant.e.s éventuel.le.s ;

- Nombre minimum de joueurs.euses sur le terrain par équipe : 6 ;
- Nombre initial d'équipes par structure et par tableau : 1 ;
- Le règlement FFVB est appliqué ;
- **Matériel fourni par l'organisation : ballons, poteaux, filets.**
- **Matériel à prévoir par les participant.es : chaussures propres et tenue adaptée.**



REGLEMENT INTERIEUR DU SERVICE UNIVERSITAIRE DES ACTIVITES PHYSIQUES ET SPORTIVES SUAPS – UNIVERSITE DE TOURS

A destination des usagers

Article 1 : L'inscription au SUAPS

1/ Le SUAPS est un lieu d'enseignement du service public d'Education, les principes de la Charte de la Laïcité dans les services publics (Mai 2007) s'y appliquent. Il accueille tous les publics tout en gardant priorité pour les étudiants et les personnels de l'Université de Tours. (Certains cours spécifiques sont réservés ou présentent une capacité d'accueil limitée).

2/ Types d'inscriptions possibles :

- ✓ Les cours.
- ✓ Les stages.
- ✓ Les compétitions.

3/ Les dates d'inscriptions :

- ✓ Les cours : inscriptions à chaque début de semestre.
- ✓ Les stages : les inscriptions débutent à chaque début de semestre et sont possibles tout au long de l'année.
- ✓ Les offres CVEC : inscriptions à chaque début de semestre pour les cours et quelques semaines avant chaque événement, elles sont annoncées dans les [actualités sportives](#) du site internet du SUAPS.

4/ Pour vous inscrire :

Les inscriptions aux activités sportives se font uniquement par Internet (*vous aurez besoin de votre numéro de carte d'étudiant*).

ATTENTION : certaines activités sportives sont sous conditions d'accès, les enseignants se réservent le droit de refuser un étudiant ne respectant pas les restrictions de l'activité !

5/ Après votre inscription :

Après vous être inscrit, vous pourrez vérifier et/ou modifier votre inscription tant que vous n'avez pas reçu un message de validation sur votre adresse "@etu.univ-tours.fr".

Après la validation de votre inscription par le SUAPS (*avant le début de l'activité sportive*), vous recevrez un mail confirmant et récapitulant votre inscription tout en vous donnant des informations complémentaires.

6/ Pour la 1ère séance de cours :

Le contrôle du présentiel (*pour les étudiants de l'Université François Rabelais*) se fait grâce à la carte "ATOUT'CENTRE", vous devrez la présenter à chaque séance !

Si vous êtes inscrit en liste principale, vous devez vous rendre au cours dès la première séance. Si vous êtes inscrit en liste complémentaire, vous devrez attendre de recevoir un mail vous informant qu'une place est libre en liste principale pour vous rendre au cours dès la séance suivante.

ATTENTION : certaines activités sportives nécessitent que vous apportiez une tenue et/ou du matériel spécifique.

Article 2 : L'accès aux installations sportives

1/ L'accès est réservé aux étudiants et personnels de l'Université de Tours inscrits à une activité du SUAPS et aux personnes autorisées par convention ou ayant obtenu un accord officiel pour une occupation temporaire.

2/ Tout usager doit être en mesure de présenter aux personnels d'accueil, aux enseignants, aux animateurs ou aux personnels administratifs sa carte d'étudiant.

3/ Tenue de sport :

Pour des principes d'hygiène et de sécurité, une tenue de sport est exigée en cours et dans les espaces d'évolution. Cette tenue doit être propre, adaptée aux recommandations de pratique de l'enseignant, ne pas mettre en danger le pratiquant ou les autres, ne pas faire marque de nudité :

Les chaussures de sport propres sont obligatoires dans les salles, il pourra vous être exigé de nettoyer vos chaussures, de les ôter ou d'utiliser une autre paire.

Une paire de chaussures non portées à l'extérieur peut vous être exigée pour certains sports.

Le tatami est un espace pieds propres sans chaussures.

Les couvre-chefs (chapeaux, casquettes, bérets...), ainsi que les étoffes (écharpes, foulards...) venant entraver ou pendant sur la gorge, le cou, le long du corps sont interdits. Un bandana ou un tissu similaire pour relever les cheveux et/ou la transpiration est autorisé, à condition que celui-ci soit noué derrière la tête (pas d'épingles pouvant blesser dans la tête). Les voies respiratoires, nez, bouche, gorge doivent être visibles et accessibles (secours et assistance). Les voies sensibles yeux et oreilles doivent être dégagées (perception et visualisation des consignes).

Les piercings incompatibles avec certains sports et pouvant blesser doivent être enlevés.

Article 3 : Sécurité

1/ Les issues de secours doivent rester dégagées et accessibles.

2/ L'ensemble des utilisateurs du centre sportif universitaire devra prendre connaissance et se conformer aux consignes ci-dessous :

- Respecter les consignes de sécurité spécifiques affichées dans le CSU.
- Repérer l'emplacement des extincteurs les plus proches du lieu d'activité.
- Prendre connaissance des plans d'évacuation situés dans le bâtiment.
- Signaler immédiatement selon les procédures d'urgence en vigueur, tout incident, accident, anomalie, présence ou comportement anormal constatés et évalués suspects ou pouvant représenter un danger ou une menace.

3/ En cas d'accident : Ne pas toucher ou bouger la victime, le signaler immédiatement auprès de l'enseignant ou d'un personnel du SUAPS.

4/ Toute utilisation intempestive des systèmes d'alarme et de sécurité (ouverture des portes de secours/déclenchement des alarmes incendies) fera l'objet d'une mesure disciplinaire.

Article 4 : Responsabilités

1/ Une attitude correcte s'impose à tous. Tout comportement irrespectueux, incivilité, grossièreté ou insolence, atteinte à l'intégrité physique ou morale des individus, dégradation de bâtiment ou matériels, sera susceptible de poursuites légales et entraînera l'interdiction d'accès au centre sportif.

2/ Les utilisateurs sont tenus de respecter les installations mises à leur disposition. Chaque utilisateur est responsable pécuniairement des dégâts occasionnés tant au bâtiment qu'au matériel mis à disposition.

3/ L'accès au cours peut être interdit si l'enseignant juge que l'état de l'étudiant ne lui permet pas de pratiquer (ébriété, stupéfiant, fatigue excessive, agressivité, tenue inappropriée etc..).

4/ Le SUAPS décline toute responsabilité en ce qui concerne les pertes et vols pouvant survenir dans ses bâtiments et terrains extérieurs. Des casiers sécurisés sont mis à disposition des utilisateurs dans les vestiaires et le hall du CSU.

5/ Les utilisateurs sont tenus de respecter les consignes générales données par le personnel du SUAPS, à fortiori les consignes de sécurité et d'évacuation.

Article 5 : Condition d'occupation

- 1/ Le planning d'occupation est déterminé par le SUAPS, il doit être scrupuleusement respecté.
- 2/ Les ballons et balles utilisés doivent être exclusivement ceux qui ont été prévus pour le sport en salle.
- 3/ Le marquage au sol des aires de pratique avec adhésifs ou peinture doit être exclusivement effectué par la direction du SUAPS.
- 4/ Pour des raisons de sécurité et de qualité de prestation, un effectif maximum est déterminé pour chaque activité, à respecter formellement.
- 5/ L'enseignant à la fin de son cours s'assurera que les locaux sont libérés vides, propres et le matériel remis en place.

Article 6 : Savoirs-Être

1/ Il est formellement interdit :

- De fumer dans l'ensemble des bâtiments
- De consommer de l'alcool, des drogues, des produits dopants
- D'introduire dans l'enceinte de l'établissement (y compris dans le patio) toutes substances illicites et nuisibles à la santé sous peine d'exclusion immédiate
- De jeter des détritux en dehors des poubelles prévues à cet effet
- De provoquer des nuisances de quelques natures qu'elles soient
- De filmer sans une autorisation préalable
- De pénétrer dans les zones interdites par des panneaux
- De déplacer le mobilier, de toucher aux installations sans autorisation préalable
- Tout affichage doit être validé par l'administration du SUAPS. Tout affichage sauvage sur les panneaux ou les murs sera retiré
- D'utiliser les casiers comme une consigne. Les casiers ne doivent être utilisés que pour la durée des cours

Article 6 : Sanction

- 1/ Le non-respect de ce règlement intérieur pourra entraîner le renvoi d'un cours ou l'interdiction d'accéder au CSU.
- 2/ Tout manquement au présent règlement intérieur est susceptible d'entraîner des poursuites disciplinaires devant les instances de l'Université de Tours.
- 3/ Une personne exclue ne peut prétendre à aucun remboursement.