

Kindarena
ROUEN

SUP CUP 2023



25
nov.

Embarquez vers

Rouen Seine
Normande
2028



Candidature
capitale
européenne
de la culture



Rouen Normandie SUP' CUP 2023

Guide des participants

Contexte de la Rouen Normandie SUP' CUP

À l'initiative de la Métropole Rouen Normandie et de CESAR (Conférence de l'Enseignement Supérieur de l'Agglomération de Rouen), la Rouen Normandie SUP' CUP est un challenge Multisports qui a pour objectif d'accueillir les étudiants sur le territoire de la Métropole Rouen Normandie pour la nouvelle année universitaire.

Depuis sa 2^e édition, en 2012, la manifestation, qui s'appelait alors CREA SUP' CUP, se déroule au KINDARENA de Rouen (au stade Vauquelin de Maromme lors de la 1^{ère} édition) ainsi que, depuis 2015, à la Piscine Guy Boissière de Rouen. Cette magnifique structure dédiée au Sport a été le terrain de jeu idéal pour environ 3 200 étudiants en 2018 et 4 100 en 2019. La Métropole Rouen Normandie, CESAR et la Ligue Normandie du Sport Universitaire ont pour volonté de ré-implanter ce challenge pour les étudiants de l'enseignement supérieur dans cette structure et va, pour cela, essayer de le faire évoluer d'année en année pour vous surprendre et permettre à la Rouen Normandie SUP' CUP de devenir l'évènement étudiant du début d'année...

Organisation générale de la compétition

CHEFS DE DÉLÉGATION ET CAPITAINES

Chaque équipe devra **obligatoirement nommer un « chef de délégation »** qui sera le porte-parole de l'établissement. Il sera l'unique interlocuteur de l'organisateur avant et pendant la compétition : inscription, prise d'informations, litiges, communication envers les étudiants ou élèves de son établissement.

Il devra également organiser sa délégation en nommant **obligatoirement un capitaine** dans chacune de ses équipes :

- Chorégraphie,
- Défi Boat,
- Aviron indoor,
- Baby-foot humain,
- Dodgeball,
- Möllky,
- Jeu de fléchettes,
- Volley 4x4 (20 équipes max)
- Tennis de Table
- Dictée

Ce capitaine sera responsable d'une équipe au maximum.

Pour le bon fonctionnement de la manifestation, **sur la journée du samedi**, il sera également demandé à **chaque délégation de venir avec un bénévole par établissement**. La mission de ce bénévole sera une aide à l'installation et au bon déroulement de la journée (gestion des matchs et des scores, arbitrage, mise en place du matériel, logistique générale).

Chaque participant à une épreuve sportive (pratiquant et bénévole) devra être **obligatoirement** inscrit en amont de la manifestation, selon la procédure indiquée dans le paragraphe suivant.

INSCRIPTIONS

Les établissements doivent s'inscrire (intention de participation) avant le 14 octobre 2023.

Cette procédure permettra également de connaître le nombre de participants sur les différentes activités et d'organiser le tableau de chaque tournoi. Il n'y aura pas de collectif d'établissement refusé si ils sont présents à toutes les épreuves. Les regroupements entre des collectifs sont possibles afin de faire une inscription à l'ensemble des épreuves.

Pour les établissements qui souhaitent participer au **concours de chorégraphie**, une fiche d'inscription spécifique devra être remplie indiquant le thème de la chorégraphie, la musique choisie ainsi que la liste des participants. Cette inscription est à retourner **avant le 12 octobre 2023 avec la musique d'un temps maximum de 2 minutes.**

Pour toutes les autres activités (celles qui se dérouleront les 23 et 25 novembre 2023), un formulaire d'inscription par activité doit être rempli, avec notamment la composition de l'équipe (cf. pages 19). Sans le remplissage de ces formulaires, les équipes ne seront pas inscrites aux différents tournois. Ces fiches sont à remplir **avant le 12 novembre 2023, dernier délai.**



Les différents tournois se déroulant en même temps le 25 novembre, un étudiant ne peut s'inscrire que dans une seule activité : Dodge Ball **OU** Volley 4x4 **OU** Aviron

indoor **OU** Baby-foot Humain **OU** Jeu de fléchettes **OU** Molky.

Toutefois, les étudiants participant à l'épreuve DefiBoat du 23 novembre 2023 peuvent aussi s'inscrire à l'une des 8 activités du 25 novembre 23 et/ou à la chorégraphie.

L'organisation se réserve le droit d'amener toutes modifications nécessaires au bon déroulement de l'événement et en informera les responsables d'établissement

Rouen Normandie SUP' CUP 2023

Guide des participants

Planning prévisionnel

La Rouen Normandie SUP' CUP se déroulera **le mercredi 22 novembre 2023** (à la piscine de l'Île-Lacroix de Rouen) **et le samedi 25 novembre 2023** au Kindarena, à Rouen. Ce palais des sports comporte 3 salles de taille différente et des espaces de réception. Au total, le lieu peut accueillir jusqu'à 7000 spectateurs répartis dans les 3 salles (plan de l'aménagement de la Kindarena page 20).

À noter que le jeudi 19 octobre 2023, l'enregistrement des chorégraphies sera effectué dans la salle Mauresmo du Kindarena de Rouen. La présence des établissements souhaitant participer à la diffusion et au challenge Chorégraphie impose la présence lors des captations (aucun montage « personnel » ne sera diffusé).

Rouen Normandie SUP' CUP 2023 Planning prévisionnel

	Jeudi 19 oct 2023 Kindarena	mercredi 22 nov 2023 Piscine Guy BOISSIERE	Samedi 25 novembre 2023 Kindarena								
	Petite salle Chorégraphie	Bassin Extérieur	Grande salle Balle aux prisonniers	Petite salle Volley 4x4	Salon Anquetil Tennis de Table	Parvis Kindarena Baby-foot Humain	parvis ou Entrée VIP Molkky	Entrée VIP Jeu de Fléchettes	Salon Anquetil Aviron Indoor	Tribune Press Dictée	
8h30 8h45			Arrivée des équipes et récupération des t-shirts SUP CUP								
9h			Accueil des équipes / Discours d'ouverture								
9h15			Rappel des règles	Rappel des règles	Rappel des règles	Rappel des règles	Rappel des règles	Rappel des règles	Rappel des règles	Rappel des règles	
9h30											
9h45											
10h	Enregistrement des Chorégraphies de 10h15 à 16h15	De 18H30 à 22H30 DEFI BOAT	Matches de poule + Animations	Matches de poule	Matches de poule	Matches de poule	Matches de poule	Matches de poule	Matches de poule		
10h15											
10h30											
10h45											
11h											
11h15											
11h30											
11h45											
12h											
12h15											
12h30											
12h45											
13h											
13h15											
13h30											
13h45											
14h											
14h15											
14h30											
14h45											
15h											
15h15											
15h30											
15h45											
16h			FINALE	FINALE	FINALE	FINALE	FINALE	FINALE			
16h15									Dictée		
16h30									SHOW CHOREGRAPHIES		
16h45											
17h											
17h15											
17h30											
17h45											
18h											
18h15											
18h30											

Planning modulable à établir en fonction des inscrits

Rouen Normandie SUP' CUP 2023

Guide des participants

Déroulement général du challenge

Afin de mobiliser un maximum d'étudiants, ce challenge sportif comporte différents types d'épreuves :

- Six tournois :
 - o Baby-foot Humain
 - o Dodgeball
 - o Molkky
 - o Tennis de Table
 - o Volley 4x4
 - o Jeu de Fléchettes
- Un concours d'Aviron indoor
- Un concours de Chorégraphie
- Un challenge des supporters
- Un challenge Dictée
- Un challenge Défi Boat

Ces activités ont été choisies afin que tout le monde puisse participer à la Rouen Normandie SUP' CUP, sportif ou pas, et que les supporters soient des acteurs à part entière...

Règlement général du challenge :

- La vente et la consommation d'alcool sont interdites dans l'enceinte de la piscine Guy BOISSIÈRE et du Kindarena (loi du 10 janvier 1991, dite loi Evin).
- À l'entrée du Kindarena et de la piscine Guy BOISSIÈRE, des agents de sécurité contrôleront toutes les personnes (sacs compris) qui entreront. Toute bouteille d'alcool trouvée sera immédiatement confisquée et vidée devant son propriétaire, par un agent de sécurité.
- Une personne peut se voir interdire l'entrée du Kindarena ou de la piscine si son comportement ne semble pas en adéquation avec l'esprit du challenge ou si le présent règlement n'est pas respecté.
- **Les équipes devront être mixtes. La présence d'une fille par équipe et par terrain est obligatoire.**
- Chaque participant à une épreuve sportive devra être préalablement inscrit pour qu'une licence événementielle FFSU puisse lui être faite.
- Les organisateurs se réservent toutes modifications pour assurer la sécurité des participants et le bon déroulement de l'événement.
- Plusieurs classements seront effectués ; chaque classement sera récompensé :
 - o Classement du Défi Boat
 - o Classement du tournoi de Baby-foot Humain, de Dodge Ball, du Molkky, de Tennis de Table, de Volley 4x4, de Fléchettes
 - o Classement du concours d'Aviron indoor et de la chorégraphie
 - o Challenge des supporters
 - o Challenge Dictée
 - o Classement général du Challenge (11 activités + supporters)

Rouen Normandie SUP' CUP 2023

Guide des participants

- Une certaine quantité de t-shirts au nom de chaque établissement sera remis au chef de délégation au début du challenge. Ce t-shirt devra obligatoirement être porté pendant les compétitions.
- Pour le classement final du challenge, chaque équipe cumulera des points en fonction de son classement dans chacune des compétitions, selon le barème suivant :

Classement	1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9 à 12	13 à 16	17 à plus	Forfait
Points	14	12	10	8	7	6	5	4	3	2	1	0

NB : selon le nombre d'équipes, la répartition des points pourra être revue afin que l'écart entre les rangs soit respecté et sachez que les nouvelles épreuves comptent double (challenge Jeu de fléchettes et Dictée).

LES SUPPORTERS

- Pour le challenge des supporters :
 - o le nombre de supporters (qui s'inscriront avec une adresse email valide via le formulaire disponible par jour de compétition) sera comptabilisé pour 60% des points
 - o 40% des points seront attribués par un jury neutre selon l'ambiance « bon enfant » créée par les supporters de chaque équipe sur **l'ensemble de l'évènement (sur la journée du 19 novembre 22)**.
- Des bonus seront attribués selon le barème :

Critères	Présence de banderoles, tifo, drapeaux..	Supporters qui chantent et encouragent	supporters avec fanfare	Fairplay des équipes sur les terrains	Présence mascotte	Ambiance bon "enfant"
Pts Bonus	+3	+2	+5	+5 ou -10	+3	+5 ou -10

LE SUIVI DES ÉPREUVES

- Afin de faciliter la gestion de l'évènement et son suivi, le déroulement des différentes épreuves sera mis en ligne sur le site : <https://sport-u-normandie.com/> ou sur le facebook : [Ligue Normandie du Sport Universitaire Rouen](#) .

Règlement général

Dodge Ball, Volley 4x4, Molkky, Tennis de Table, Jeu de Fléchettes et Baby-foot Humain

- Les équipes inscrites aux tournois de Baby-foot, de Dodgeball, Molkky, Tennis de Table, Jeu de fléchettes et de Volley 4x4 intégreront des poules de qualification.
- Un établissement ne **peut inscrire qu'une seule équipe dans chacune de ces activités**.
- À la suite des phases de qualification (matches du matin), les équipes seront réparties pour effectuer des phases de classement dans chaque discipline. L'équipe faisant forfait* dans les phases de qualification ou dans les phases de classement sera automatiquement rétrogradée à la dernière place et marquera 0 point au classement.

Rouen Normandie SUP' CUP 2023

Guide des participants

Règlement du concours de Chorégraphie

Le concours sera réalisé sur le principe du « buzz » sur internet avec un concours de partages et de vues, couplé à un vote de jury **spécialisé**. Chaque chorégraphie sera filmée et mise en ligne sur la chaîne YouTube de la Métropole Rouen Normandie : <https://www.youtube.com/user/lacreatv/>

À partir du jeudi 16 novembre 2023 à 10h00, les internautes pourront visionner autant de fois qu'ils le souhaitent leur chorégraphie préférée, mais aussi la partager sur les réseaux sociaux.

Les likes, vues et les partages YouTube ainsi que les likes et partages via l'Instagram de la Métropole Rouen Normandie (rouen_normandie_s_illustre) compteront pour le classement :

1 like photo Instagram = 1 point

1 partage en story Instagram = 1 point

1 like YouTube = 1 point

1 partage vidéo YouTube = 1 point

1 Vue YouTube = 1 point

Le concours sera clos le jeudi 23 novembre 2023 à 17h00. Le classement des chorégraphies sera déterminé grâce à 3 éléments :

- la communication digitale : YouTube, Instagram (40 % de la note)

- le vote d'un jury spécialisé (30 % de la note)

- le vote du jury présent lors des représentations du 25 novembre 2023 (30% de la note)

Les étudiants participants à la chorégraphie doivent obligatoirement être inscrits dans l'établissement qu'ils représentent. Les chorégraphies seront réalisées et filmées le jeudi 19 octobre 2023 dans la grande salle du Kindarena, à Rouen. Un passage d'entraînement et deux prises filmées seront autorisés pendant les 10 minutes.

La Métropole Rouen Normandie réalisera le montage vidéo, en sélectionnant les meilleures images des deux prises. Le nombre de personnes intervenant dans la chorégraphie n'est pas limité (les mascottes et autres sont autorisés...) Le thème de la chorégraphie est libre ainsi que le choix musical (**2 minutes maximum**)

La chorégraphie sera filmée en intérieur, dans un espace d'évolution de 10 m de large sur 15 m de long.

La chorégraphie ne doit pas dépasser 2 minutes, sinon, elle ne sera pas prise en compte.

Toutes les chorégraphies devront être réalisées à nouveau la journée du 25 novembre, en fin de journée (de 16h30 à 17h30), dans un ordre tiré au sort. (communiqué le 20 octobre 2023 sur le facebook de [Ligue Normandie du Sport U](#))

ATTLigue Normandie du Sport UENTION Le formulaire d'inscription (avec musique) est à remplir avant le **12 octobre 2023** (dernier délai)



Rouen Normandie SUP' CUP 2023

Guide des participants

Piscine Guy BOISSIÈRE de Rouen (mercredi 22 novembre 2023)

Sur le complexe Guy Boissières, les supporters pourront

- être présents sur place (⚠ l'épreuve a lieu sur le bassin extérieur)
- suivre le défi Boat via des lives.

Pour des raisons d'hygiène, les compétiteurs (et personnes présent) devront impérativement enlever leurs chaussures et marcher pieds nus après le franchissement des vestiaires !!!!

Le restaurant de la piscine, le **Dragon Gourmand**, proposera des snacks pour l'occasion.

RÈGLEMENT DU DÉFI BOAT

Un tir à la corde version Dragon boat est un jeu de lutte qui voit s'affronter deux équipes sur un même bateau. Chaque équipe est constituée maximum de seize sportifs dont quatre filles, mais **seuls huit sportifs dont deux filles minimum sur le dragon boat par équipe obligatoirement** avec la possibilité de changer au tour suivant.

Le but du jeu est de tirer l'autre équipe jusqu'à la limite, en utilisant la force, tout en ramant.

Quelle équipe sera la plus forte ?

Pour se faire il nous faudra :

- 16 participants maximum dont quatre filles
- Un dragon boat de 16 places (2 x 8 sur le bateau)
- 16 rames
- Une piscine
- De la joie et de la bonne humeur

Cette activité sportive est dans le classement général et se déroule un autre jour que les épreuves de la Rouen Normandie Sup Cup.



Rendez-vous le mercredi 22 novembre 2023 à 19h00 à l'accueil de la piscine Guy BOISSIERE de Rouen (Île Lacroix).

BUT

Faire avancer l'autre équipe jusqu'à la ligne

COMPÉTITION

Ce challenge fait partie intégrante du challenge général de la Rouen Normandie SUP' CUP.

L'épreuve se déroulera sous forme de poules dans un premier temps puis en fonction du nombre d'équipes engagées, des phases finales seront réalisées (1/8 ou 1/4 de finales et ainsi de suite).

Comment gagner une confrontation :

- Si l'équipe A parvient à amener l'adversaire B devant la ligne prévue, l'arbitre siffle la fin de la partie et accorde la victoire à cette équipe A
- Si, au bout de deux minutes, aucune équipe ne parvient à déplacer son adversaire devant la ligne, l'équipe qui aura l'avantage sur la distance à l'instant « t » égal à deux minutes, gagne la partie.

Les participants ne peuvent pas être changés pendant que le défi boat a commencé sur l'eau. Mais au tour suivant, les participants peuvent être remplacés pour être 8 par équipe dans le Dragon Boat dont deux filles minimum.

Rouen Normandie SUP' CUP 2023

Guide des participants

RÈGLEMENT DU VOLLEY-BALL 4X4

COMPOSITION DES ÉQUIPES

Les joueurs engagés représentent leur établissement tout au long de la compétition. Les équipes doivent être composées de 4 à 6 joueurs(es) (en cas de blessure, forfait de l'équipe si moins de 3 joueurs sur le terrain) et **être mixte sur le terrain.**

Tous les joueurs(es) de l'équipe doivent être présent(e)s au début du tournoi, c'est-à-dire à l'heure fixée par l'organisation.

Tout joueur(se) inscrit(e) dans une équipe au début du tournoi ne peut pas changer d'équipe durant le challenge.

EQUIPEMENT

Tous les participants inscrits devront porter le t-shirt aux couleurs de l'établissement fourni par l'organisateur au début du challenge.

Un ballon de match sera fourni par l'organisateur pour chaque match, cependant, pour ceux qui souhaitent s'échauffer, **vous devrez amener vos propres ballons.**

Le terrain mesure 18 m de long sur 9 m de large (terrain de 6x6), avec un filet à 2,35m, hauteur habituelle du filet pour les équipes mixtes.

RÈGLE DE JEU

Déroulement sportif : le planning de la journée vous sera donné sur le facebook : [Ligue Normandie du Sport Universitaire Rouen](#) .

Les changements de joueurs sont illimités et peuvent intervenir entre chaque point.

Tous les joueurs peuvent attaquer normalement.

A chaque récupération du service, les joueurs doivent tourner normalement au service (idem 6x6) sinon, faute de rotation (donc tous les joueurs doivent servir), mais il n'y a pas de faute de position.

Les matchs sont arbitrés par les équipes qui ne jouent pas.

Le reste des règles sera le règlement FFVB 2021/2024.

Les chaussures de salle ou à semelles blanches propres sont obligatoires !!!

ORGANISATION DE LA COMPÉTITION

LE MATIN : Phase de qualification en poule

- Les poules seront affichées le jour de la compétition sur le site : <https://sport-u-normandie.com/> ou sur le facebook : [Ligue Normandie du Sport Universitaire Rouen](#) .
- . Un terrain sera attribué à chaque poule.
- Les matchs se jouent en **1 set gagnant de 21 points, limité à 15 minutes pendant les poules.**
 - Le classement se fera comme suit : 3 points par victoire, et 1 point par défaite. En cas d'égalité entre des équipes à la fin du championnat, le point-avantage général pourra départager celles-ci. En cas de nouvelle égalité, le résultat de la confrontation directe sera pris en compte. Si les équipes sont toujours à égalité, la meilleure attaque sera privilégiée.
- Ensuite toutes les équipes intègrent un tableau final

L'APRÈS-MIDI : Match à élimination directe

- Toutes les équipes de la phase de qualification entre dans le tableau final (maxi 32ème de finale)
- Pour l'arbitrage, les équipes devront fournir un arbitre si elle ne joue pas selon le planning.

NB : Les matchs se jouent en 25 points pour les matches du tableau final. La finale se jouera en 2 sets gagnants de 21 points, avec un 3^e set en 15 points si nécessaire, sans limite de temps.



Afin de respecter le planning serré des matches, nous vous demanderons de vous préparer à jouer une partie à l'avance et d'être vigilant à l'appel du nom de votre équipe. Si l'équipe n'est pas présente sur le terrain lors du coup d'envoi de la rotation, l'équipe sera forfait sur ce match.

Un terrain est attribué à chaque poule ; 4 parties se jouent en même temps à chaque rotation. Le début de la rotation et de chaque manche est signalé par un coup de sifflet ; la fin de chaque manche est signalée par 2 coups de sifflet. Une partie ne peut pas commencer avant le début de la rotation et se terminer après. La manche s'arrête immédiatement aux coups de sifflet de fin.

SANCTIONS

Les arbitres et l'organisateur restent les garants des règles et se réservent le droit d'exclure toute équipe faisant preuve d'anti-jeu ou voulant délibérément nuire au bon déroulement du tournoi, que ce soit par son attitude, ses paroles ou son mode de jeu.

Rouen Normandie SUP' CUP 2023

Guide des participants

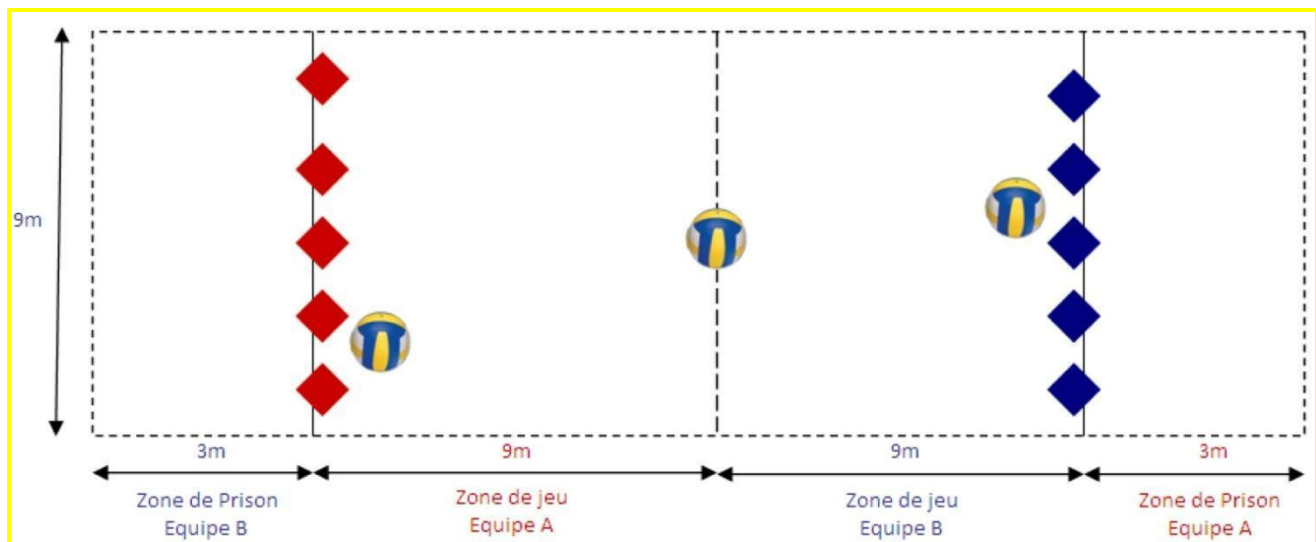
RÈGLEMENT DU DODGEBALL

COMPOSITION DES ÉQUIPES

Les équipes doivent être mixtes. Chaque équipe est composée de 5 personnes au minimum et 7 personnes au maximum. Chaque match se joue à 5 joueurs (avec en permanence une fille sur le terrain) et AUCUN REMPLACEMENT n'est autorisé durant un match. Les remplacements ne peuvent avoir lieu qu'entre 2 matches.

Chaque participant devra avoir préalablement été inscrit sur le formulaire d'inscription (cf. page 19).

MESURES DU TERRAIN



RÈGLES DU JEU

Au départ du match, les 5 membres de chaque équipe sont alignés au fond de leur camp, un pied sur la ligne (comme indiqué sur le schéma). Un ballon dans la main d'un membre de chaque équipe et un troisième au centre. L'arbitre siffle le départ. Chaque équipe peut se saisir du ballon central.

Le but du jeu de la Dodgeball est d'éliminer tous les adversaires de l'équipe adverse avec des tirs directs à la main en dessous de la ligne des épaules (visage interdit). En cas de touche au visage, le "touché" reste en jeu, le tireur va en prison.

Par « tir direct » est désigné un tir réalisé à la main par un joueur d'une équipe sur un adversaire sans que la balle ne rencontre un obstacle entre les deux (mur, plafond, sol, etc.).

Un joueur touché par un tir direct par un adversaire devient prisonnier : il part alors en prison avec le ballon. Le joueur peut alors se libérer de la prison par le seul fait de toucher un joueur de l'équipe adverse par un tir direct. Le dernier joueur éliminé a le droit à 3 essais pour essayer de se délivrer.

Si un joueur tire sur un autre joueur qui se réfugie en dehors du terrain ou dans le camp adverse, celui-ci est considéré comme hors jeu et part en prison (attention, la ligne ne fait pas partie du terrain ; tout joueur posant le pied dessus sera considéré comme en dehors des limites du terrain).

Si un joueur a un ballon dans les mains et réussit à stopper un autre ballon à l'aide de celui-ci, alors il ne sera pas fait prisonnier.

Si un joueur est touché par un tir direct mais qu'il ou que l'un de ses coéquipiers rattrape la balle avant qu'elle ne touche le sol, alors rien ne se passe. Si la balle touche deux joueurs ou plus lors d'un tir direct et que personne ne parvient à rattraper la balle avant qu'elle ne touche le sol, alors tous les joueurs touchés partent en prison.

Un joueur n'a pas le droit de se déplacer avec le ballon mais il peut faire des passes, soit à un coéquipier dans son camp, soit à un coéquipier prisonnier. Lorsque le ballon sort du terrain, il est remis en jeu à partir de la prison de la zone d'où le ballon en est sorti.

ORGANISATION DE LA COMPÉTITION

LE MATIN : Phase de qualification en poule

- Les poules seront affichées le jour de la compétition. Un terrain sera attribué à chaque poule.
- Les matches se jouent en 3 manches gagnantes avec 4 minutes maximum de temps de jeu par manche.
- L'équipe gagnante est celle qui a remporté le plus de manches. Plusieurs possibilités pour gagner une manche :
 - o Être le premier à éliminer les 5 adversaires en moins de 4 minutes (obtenir 5 prisonniers).
 - o Avoir fait plus de prisonniers que l'adversaire à la fin des 4 minutes de la manche.

NB : Une manche peut finir à égalité si, à la fin du temps réglementaire de la manche, les 2 équipes ont le même nombre de prisonniers.

- Si les deux équipes ont remporté le même nombre de manches à la fin de la partie, il y a alors match nul.
- Toutes les manches doivent être jouées, même si une équipe a gagné les 2 premières. La 3^e manche aura un intérêt pour le goal-average en cas d'égalité au classement final.
- L'équipe gagnante d'un match remporte 4 points, le match nul vaut 2 points par équipe et le perdant d'un match marque 1 point et le forfait 0 point.
- Si plus de deux équipes obtiennent le même nombre de points dans une poule (ex-æquo), la différence se fera alors au goal average (différence entre les manches gagnées et les manches perdues). Si les équipes sont toujours ex-aequo une manche supplémentaire devra être jouée avec « Golden touch » au-delà des 4 minutes.
- Si trois équipes sont ex-aequo avec le même goal-average, un mini tournoi sera mis en place pour départager ces dernières.
- En cas d'égalité, une manche supplémentaire devra être jouée avec « Golden touch » à l'issue des 4 minutes.

L'APRÈS-MIDI : Match à élimination directe

- Toutes les équipes de la phase de qualification entre dans le tableau final (maxi 32^{ème} de finale)
- Pour l'arbitrage, les bénévoles de chaque établissement devront officier lors des matches de poule. Idem pour les matches du tableau final et de la consolante.

NB : les ½ finales, finale et match pour la 3^e place se joueront en 5 manches.



Afin de respecter le planning serré des matches, nous vous demandons de vous préparer à jouer une partie à l'avance et d'être vigilant à l'appel du nom de votre équipe. Si l'équipe n'est pas présente sur le terrain lors du coup d'envoi de la rotation, l'équipe sera forfait sur ce match.

Un terrain est attribué à chaque poule ; 4 parties se jouent en même temps à chaque rotation. Le début de la rotation et de chaque manche est signalé par un coup de sifflet ; la fin de chaque manche est signalée par 2 coups de sifflet. Une partie ne peut pas commencer avant le début de la rotation et se terminer après. La manche s'arrête immédiatement aux coups de sifflet de fin.



SANCTIONS

Il s'agira d'une faute si un joueur tire volontairement sur un autre joueur avec autre chose que les mains (pied, genou, etc.), il pourra alors être exclu de la partie pendant toute la durée de la manche en cours.

Par ailleurs, l'arbitre et l'organisateur restent les garants des règles et se réservent le droit d'exclure toute équipe faisant preuve d'anti-jeu ou voulant délibérément nuire au bon déroulement du tournoi, que ce soit par son attitude, ses paroles ou son mode de jeu.

Rouen Normandie SUP' CUP 2023

Guide des participants

RÈGLEMENT AVIRON INDOOR

BUT DE L'ACTIVITÉ

L'Aviron Indoor est une discipline en plein essor dans le monde de l'Aviron. De grandes compétitions s'organisent en France, atteignant jusqu'à 1500 participants.

Le but de l'Aviron indoor est d'effectuer le meilleur temps possible sur une distance donnée à l'aide d'un ergomètre. Tous les appareils sont reliés informatiquement entre eux et l'avancée de la course est retransmise sur écran géant.



ORGANISATION DE LA COMPÉTITION

Le planning des courses vous sera donné sur le facebook : [Ligue Normandie du Sport Universitaire Rouen](#) .

Afin qu'un maximum de personnes puisse participer, nous proposons 2 types de courses : sprint (une distance à réaliser) et relais

Courses « Sprint » :

Trois courses seront proposées : 100 m, 200 m, 500 m

Chaque course sera organisée en 2 temps :

- des séries pour lesquelles tout le monde pourra participer et qui permettront d'établir un classement au temps
- une finale pour laquelle sera qualifiée une personne par établissement (le meilleur temps de l'établissement lors des séries).

A l'issue de chaque finale, un classement sera effectué selon le barème suivant : 1 pt pour le 1^{er}, 2 pour le 2^e et ainsi de suite...

Les établissements peuvent inscrire jusqu'à 5 étudiant(es) par course. Les étudiants devront obligatoirement être inscrits avant la compétition, via le formulaire page 19. Des étudiants supplémentaires pourront s'inscrire sur place.

Courses « Relais » :

Durée du relais : 30 minutes.

Le nombre de participants par établissement doit être compris entre 6 et 12 étudiant(e)s.

Au coup de sifflet (début de la compétition), le premier rameur commence sur l'ergomètre ; quand il veut changer, il descend du rameur, court vers son équipe et tape dans la main du second rameur qui se trouve **OBLIGATOIREMENT** derrière la ligne. Un étudiant peut réaliser autant de relais qu'il le souhaite, de la distance qu'il souhaite.

Les étudiants devront obligatoirement être inscrits avant la compétition via le formulaire d'inscription.

Le classement du relais sera effectué selon les distances parcourues au bout **de 30 minutes**. L'équipe ayant réalisé la plus grande distance gagnera le relais. Principe du classement, idem à celui du sprint mais coeff 2.

Classement : l'équipe vainqueur du concours d'Aviron indoor sera celle qui cumulera le moins de points au total du relais et des sprints.

Rouen Normandie SUP' CUP 2023

Guide des participants

RÈGLEMENT BABYFOOT HUMAIN



COMPOSITION DES ÉQUIPES

Tous les participants inscrits devront porter le t-shirt aux couleurs de l'établissement, fourni par l'organisateur au début du challenge.

Tout joueur(se) inscrit dans une équipe au début du tournoi ne peut pas changer d'équipe durant le challenge.

Chaque équipe est mixte et composée de **6 personnes sur le terrain : 1 gardien, 3 défenseurs**

et 2 attaquants et de 3 remplaçants possibles. AUCUN REMPLACEMENT n'est autorisé durant un match. Les remplacements ne peuvent avoir lieu qu'entre 2 matches.

Tous les joueurs(es) de l'équipe doivent être présents au début du tournoi, c'est-à-dire à l'heure fixée par l'organisation.

RÈGLES DU JEU

Les 6 joueurs sont attachés à 3 barres métalliques ce qui les obligent à se déplacer uniquement de manière latérale. Au coup d'envoi le ballon en mousse est lancé au milieu du terrain, entre les 2 équipes. Après chaque but, le ballon est donné au milieu du terrain à l'équipe qui vient d'encaisser le but.

Si le ballon sort sur un côté du terrain, il est remis en jeu au milieu du terrain, comme au coup d'envoi. S'il sort au fond du terrain, il est redonné au gardien de but.

Les matches de poule se déroulent **en une mi-temps de 5 minutes**. La finale se jouera en **2 mi-temps de 4 minutes**.

COMPÉTITION

Déroulement sportif : le planning de la journée vous sera donné sur place. Le tournoi se fera sous forme de poules d'équipes. Le classement se fera comme suit : 3 points par victoire, 1 point par match nul et 0 point par défaite. En cas d'égalité entre des équipes à la fin du championnat, le point-average général pourra départager celles-ci. En cas de nouvelle égalité, le résultat de la confrontation directe sera pris en compte. Si les équipes sont toujours à égalité, la meilleure attaque sera privilégiée.

A la sortie des matches de poules, un tableau final sera mis en place.



Afin de respecter le planning serré des matches, nous vous demanderons de vous préparer à jouer un match à l'avance et d'être vigilant à l'appel du nom de votre équipe. Si l'équipe n'est pas présente sur le terrain lors du coup d'envoi de la rotation, votre équipe sera forfait sur ce match.

2 matches se jouent en même temps à chaque rotation. Le début de la rotation est signalé par un coup de sifflet ; la fin par 2 coups de sifflet. Un match ne peut pas commencer avant le début de la rotation et se terminer après.

SANCTIONS

Les arbitres et l'organisateur restent les garants des règles et se réservent le droit d'exclure toute équipe ou tout joueur faisant preuve d'anti-jeu ou voulant délibérément nuire au bon déroulement du tournoi, que ce soit par son attitude, ses paroles ou son mode de jeu.

RÈGLEMENT DU MÖLKKY

COMPOSITION DES ÉQUIPES



Tous les participants inscrits devront porter le t-shirt aux couleurs de l'établissement, fourni par l'organisateur au début du challenge.

Tout joueur(se) inscrit dans une équipe au début du tournoi ne peut pas changer d'équipe durant le challenge.

Chaque équipe est mixte et composée de 3 participants. AUCUN REMPLACEMENT n'est autorisé durant la compétition.

RÈGLES DU JEU

Début du jeu : Le joueur lance le mölkky dans les quilles, placées à 3 ou 4 mètres. Le pointage du joueur dépend du nombre de quilles renversées :

- s'il fait tomber une quille, il marque la valeur de la quille ;
- s'il fait tomber plusieurs quilles, il marque le nombre de quilles tombées ;
- si une quille n'est pas complètement allongée au sol et qu'elle se trouve en équilibre sur une autre ou sur le mölkky, elle n'est pas comptée.

Les quilles tombées sont ensuite relevées sur leur pied, numéro face à la zone de lancer, à l'endroit où elles se trouvent et sans les soulever du sol. Ainsi la configuration de l'aire de jeu évolue. Chaque joueur de chaque équipe réalise un lancer à tour de rôle, et il est fait autant de tours que nécessaire.

Si une équipe ne marque pas de point trois fois consécutivement, elle perd la manche (50 à 0).

Le vainqueur est l'équipe qui marque exactement 50 points. Si cette marque est dépassée, le pointage de l'équipe redescend à 25.

COMPÉTITION

Déroulement sportif : le planning de la journée vous sera donné sur place. Le tournoi se fera sous la forme de matches de poule (en 2 manches gagnantes). Le classement se fera comme suit : 2 points par victoire, 1 point par défaite. En cas d'égalité entre des équipes à la fin du championnat, le point-avantage général pourra départager celles-ci. En cas de nouvelle égalité, le résultat de la confrontation directe sera pris en compte.

A la sortie des matches de poule les équipes intègrent des tableaux en phase finale.



Afin de respecter le planning serré des matches, nous vous demanderons de vous préparer à jouer un match à l'avance et d'être vigilant à l'appel du nom de votre équipe. Si l'équipe n'est pas présente sur le terrain lors du coup d'envoi de la rotation, votre équipe sera forfait sur ce match.

2 rencontres par poule se joueront en même temps.

Rouen Normandie SUP' CUP 2023

Guide des participants

RÈGLEMENT TENNIS DE TABLE TOURNANTE

COMPOSITION DES ÉQUIPES

Tous les participants inscrits devront porter le t-shirt aux couleurs de l'établissement, fourni par l'organisateur au début du challenge.

Tout joueur(se) inscrit dans une équipe au début du tournoi ne peut pas changer d'équipe durant le challenge.

Chaque équipe est mixte et composée 4 joueurs et de 2 remplaçants possibles. AUCUN REMPLACEMENT n'est autorisé durant un match. Les remplacements ne peuvent avoir lieu qu'entre 2 matches.

Tous les joueurs(es) de l'équipe doivent être présents au début du tournoi, c'est-à-dire à l'heure fixée par l'organisation.



Phase de qualification (matin) : Tennis de Table Tournante

RÈGLES DU JEU

Les 2 équipes se placent de manière à ce que le nombre de joueurs soit identique ou quasi identique. Exemple : dans le cas d'une partie à trois, 2 joueurs se placent d'un côté de la table et 1 joueur se met en face. C est toujours le côté où il y a le plus de joueurs qui sert. Exemple : dans une partie à 3, c'est le côté où il y a deux joueurs qui sert. Le joueur qui a joué la balle se déplace sur l'autre demi-table, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui ne renvoie pas est éliminé.

On recommence jusqu'à ce qu'il n'y ait plus que 2 joueurs.

La Finale : Lorsqu'il reste uniquement deux joueurs, il y a un match joué en 3 points gagnants.

Une rencontre entre 2 établissements se joue en 3 manches gagnantes.

COMPÉTITION

Déroulement sportif : le planning de la journée vous sera donné sur place. Le tournoi se fera sous la forme de matches de poules le matin. Le classement se fera comme suit : 3 points par victoire, 1 point défaite. En cas d'égalité entre 2 équipes, se sera la confrontation directe qui les départagera

Les résultats du matin permettront à toutes les équipes d'intégrer le tableau final de l'après midi qui se jouera sous la formule Ronde Rouen Normandie Sup Cup.

Rouen Normandie SUP' CUP 2023

Guide des participants

Tableau final (après midi) : La Ronde Rouen Normandie Sup Cup



RÈGLES DU JEU

En confrontation directe (au regard du tableau final), 2 équipes s'affrontent. Le but du jeu est d'arriver le premier à 20 points avec un changement de service tous les deux points. La rencontre se constitue d'un simple messieur, un simple dame, un double messieur, un double mixte (un seul double par participant messieur) et se déroule comme suit :

Début de la rencontre avec un simple messieur (premier arrivé à 5 points), et on continue en conservant le score et l'alternance des services pour le simple dame (premier arrivé à 10 points), puis on continue en conservant le score et l'alternance des services pour le double messieur (jusqu'à 15 points), enfin on poursuit la rencontre jusqu'à 20 points (ou plus) avec 2 point d'écart pour identifier l'équipe gagnante.

COMPÉTITION

Déroulement sportif : en fonction des résultats des rencontres, chaque équipe progresse dans le tableau final.

Rouen Normandie SUP' CUP 2023

Guide des participants

RÈGLEMENT FLÉCHETTES



BUT

Faire le score juste (301) en un minimum de temps ou s'en approcher au plus près en 6 minutes. (NB : cible 1.73 - recul 2,37)

COMPOSITION DES ÉQUIPES

Tous les participants inscrits devront porter le t-shirt aux couleurs de l'établissement, fourni par l'organisateur au début du challenge.

Tout joueur(se) inscrit dans une équipe au début du tournoi ne peut pas changer d'équipe durant le challenge.

Chaque équipe est mixte et composée 3 joueurs. Tous les joueurs(es) de l'équipe doivent être présents au début du tournoi, c'est-à-dire à l'heure fixée par l'organisation.

RÈGLES DU JEU

Le challenge se déroule sur 5 cibles. Il y a 4 équipes par cible. Sur les épreuves de qualification du matin, chaque équipe dispose de six minutes décomposées en 4 lancers de 30 secondes par participant. Une équipe dispose donc de 6 minutes pour effectuer le score de 301. Le lanceur 1 a 30 secondes pour lancer ces trois fléchettes, puis le lanceur 2 dispose de 30 secondes, et le lanceur 3 ainsi de suite sur 4 rotations. Si le score de 301 est atteint avant la fin des 6 minutes, le temps est retenu pour départager sur la rotation en cours.

A la fin de chaque rotation, (passage des 4 équipes de chaque cible) un classement est effectué et des points sont attribués comme suit :

1er : 5 pts 2ème : 3 pts 3ème : 2 pts 4ème : 1 pt

(NB : en cas d'égalité de points, les équipes concernées se livreront une opposition pour réaliser le score de 18 pts en moins de lancers possibles, en alternant les lanceurs : 1A, 1B, 1C / 2A, 2B, 2C / 3A, 3B, 3C).

Suite aux quatre rotations du matin, un classement sera établi et les équipes seront réparties dans un tableau final.

Pour les épreuves de classement de l'après-midi, le règlement reste identique : effectuer le score de 401 selon les mêmes règles que le matin mais cette fois-ci sous forme de tête à tête.

En cas d'égalité entre des équipes, une confrontation directe les départagera comme les matins : réaliser 18pts ou s'en approcher le plus possible sans le dépasser avec 3 fléchettes par équipe : un lancer par joueur.

COMPÉTITION

Déroulement sportif : le planning de la journée vous sera donné sur place. Le tournoi se fera sous la forme de matches de championnat avec poules. Un classement final (issu de l'après midi) sera réalisé pour l'attribution des points du challenge fléchettes.

RÈGLEMENT CHALLENGE DICTÉE



BUT

Faire le moins de faute possible sur le texte proposé.

COMPOSITION DES ÉQUIPES

Le représentant de chaque établissement devra être étudiant et porter le t-shirt aux couleurs de son établissement, fourni par l'organisateur.

Le document devra être rendu avec une calligraphie facilitant la correction.

RÈGLES DU JEU

1. Une première lecture de la dictée est faite de manière globale.
2. Une seconde lecture, permettant la retranscription est faite sur les mêmes modalités.
3. les participants disposeront de 5 minutes de relecture pour apporter toutes modifications à leur production.

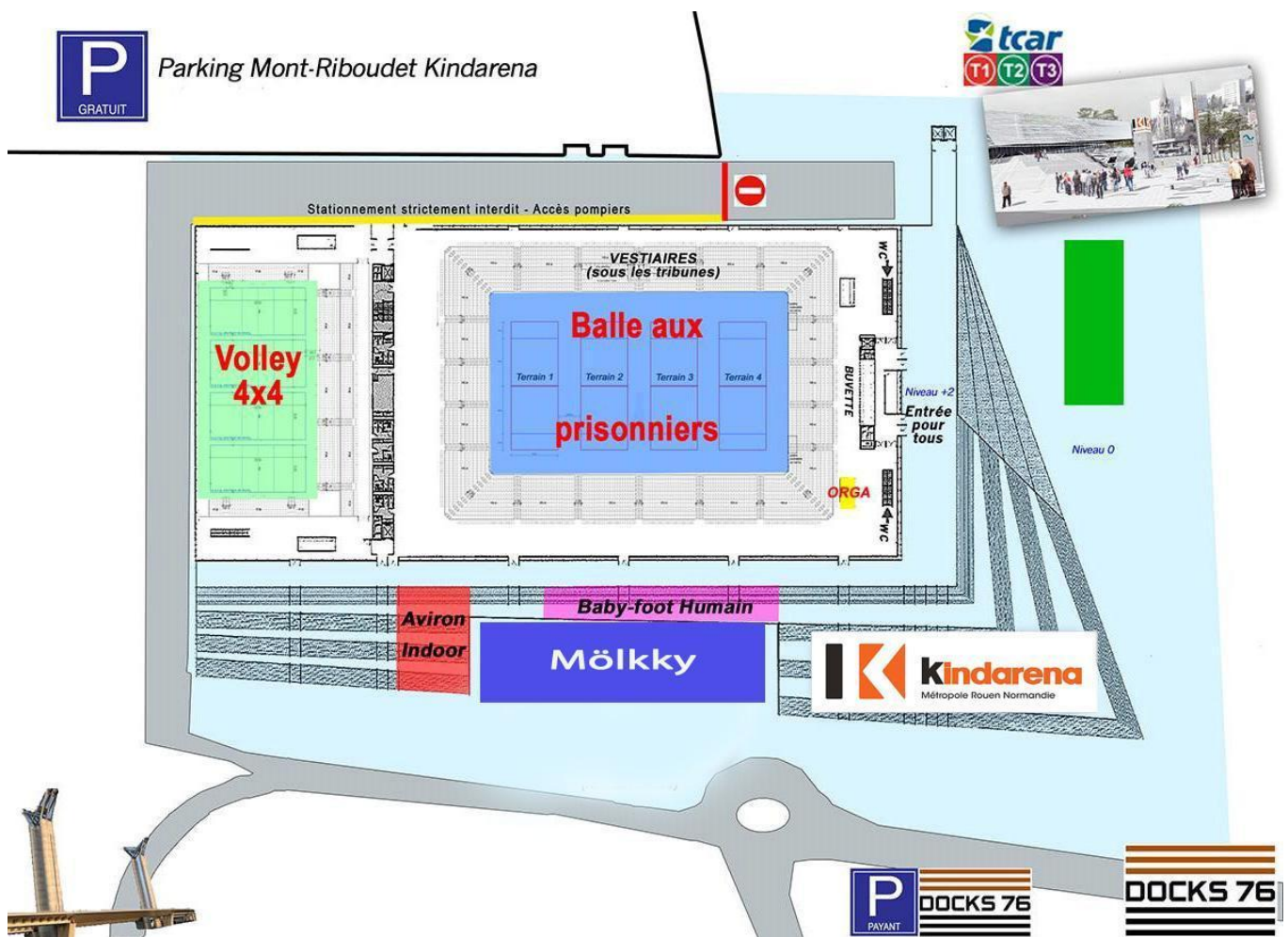
Tout mot illisible entraînera une faute.

Toutes tentatives de triche (aides extérieures, etc...) entraînera aucun point d'équipe pour le challenge.

COMPÉTITION

Un classement sera effectué en fonction des fautes réalisées. En cas d'égalité, les équipes ex-aequo se verront attribuées le même nombre de point

Informations pratiques pour le samedi 25 novembre 2023



RESTAURATION

Une buvette sera ouverte dans la journée. Vous y trouverez des sandwiches, friandises, boissons fraîches, café...

VESTIAIRES

Plusieurs vestiaires sont à votre disposition mais les affaires des participants ne devront pas rester dedans car ils ne seront pas fermés à clé.

NB : chaque participant est responsable de ses affaires et ne pourra se retourner contre l'organisateur ni le Kindarena en cas de vol.

TRIBUNES POUR LES SUPPORTERS

- Dans la grande salle (Dodgeball), environ 4 500 places assises.
- Dans la petite salle (Volley 4x4), environ 600 places assises.
- Sur le parvis (Baby-foot humain), pas de place assise réellement mais la possibilité de s'asseoir sur les marches du Kindarena
- Pas de place assise pour les autres disciplines

STAND ORGANISATION

Un stand organisation sera installé à proximité de l'entrée principale du Kindarena, tout en haut de la grande salle. Chaque chef de délégation devra obligatoirement y passer à son arrivée, afin de récupérer les t-shirts de son équipe. Pour tout renseignement durant la compétition vous pouvez contacter : Jérôme DUPEL (directeur compétition) : 06 72 14 75 28

Rouen Normandie SUP' CUP 2023

Guide des participants

SECOURS

Un poste de secours sera mis en place qui traitera toute la « bobologie ». En cas de blessure plus grave, les pompiers seront immédiatement appelés. Ce poste se situera dans l'infirmerie.

ACCES

(Plan page suivante) :

- En voiture :

**Kindarena – Métropole Rouen Normandie
Rue de Lillebonne
76000 Rouen**

NB : parking Kindarena - Mont Riboudet gratuit (suivre panneaux) mais parking DOCK 76 payant !!!

- En transport en commun ASTUCE depuis Mont-Saint-Aignan :
 - o **TEOR T1** : direction « Boulingrin », arrêt « Mont Riboudet-Kindarena ».
- En transport en commun ASTUCE depuis Rouen centre (Théâtre des Arts) :
 - o **TEOR T1** : direction « Mont aux Malades », arrêt « Mont Riboudet – Kindarena ».
 - o **TEOR T2** : direction « Bizet », arrêt « Mont Riboudet – Kindarena ».
 - o **TEOR T3** : direction « Mairie V. Schoelcher », arrêt « Mont Riboudet – Kindarena ».

Plus d'info sur <http://www.reseau-astuce.fr/>

Kindarena – Métropole Rouen Normandie, rue de Lillebonne, 76000 Rouen



**Vous voulez inscrire une équipe
contactez :**

jdupel@sport-u.com