

ROUEN NORMANDIE SUP CUP 2024

**17 OCT TOURNAGE
DES CHORÉS
AU KINDARENA**

**20 NOV
SOIRÉE PISCINE
L'ÎLE LACROIX**

**23 NOV
ÉPREUVES
AU KINDARENA**



Rouen

FF-SPORT
NORMANDIE
UN

IK
Kindarena



métropole
ROUENORMANDIE

Rouen Normandie SUP' CUP 2024

Guide des participants -

Contexte de la Rouen Normandie SUP' CUP

À l'initiative de la Métropole Rouen Normandie, 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. Depuis 2015, à la Piscine Guy Boissière de Rouen, une deuxième journée a été ajoutée. Ces magnifiques structures dédiées au sport et à l'intégration ont été le terrain de jeu idéal pour environ 4 600 en 2023.

La Métropole Rouen Normandie et la Ligue Normandie du Sport Universitaire ont pour volonté de ré-implanter tous les ans, ce challenge pour les étudiants de l'enseignement supérieur.

Chaque année, nous essaierons donc de vous surprendre afin de permettre à la Rouen Normandie SUP' CUP de rester cet évènement unique en France...

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 avec 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,
- Cornhole,
- Jeu de fléchettes,
- Smash ball
- 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 10 octobre 2024. 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 s'ils sont présents à toutes les épreuves. Les regroupements entre des collectifs sont possibles afin de faire une inscription à l'ensemble des épreuves.

[Lien pour suivre les Écoles et composantes inscrites](#)

Pour les établissements qui souhaitent participer au **concours de chorégraphie**, une fiche d'inscription spécifique devra être remplie indiquant la musique choisie ainsi que la liste des participants. Cette inscription est à retourner **avant le 10 octobre 2024 avec la musique d'un temps maximum de 2 minutes.**

Pour toutes les autres activités (celles qui se dérouleront les 20 et 23 novembre 2024), 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 13 novembre 2024, dernier délai.**



Les différents tournois se déroulant en même temps le 23 novembre, un étudiant ne peut s'inscrire que dans une seule activité : Dodge Ball **OU** Corn Hole **OU** Aviron

indoor **OU** Baby-foot Humain **OU** Jeu de fléchettes **OU** Smash ball

Toutefois, les étudiants participant à l'épreuve DefiBoat du 20 novembre 2024 peuvent aussi s'inscrire à l'une des 8 activités du 23 novembre 2024 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 2024

Guide des participants -

Planning prévisionnel

La Rouen Normandie SUP' CUP se déroulera **le mercredi 20 novembre 2024** (à la piscine de l'Ile-Lacroix de Rouen) **et le samedi 23 novembre 2024** 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 17 octobre 2024, l'enregistrement des chorégraphies sera effectué dans la salle DUMERC 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 - Accès au Kindarena par l'entrée "Partenaires - VIP" située côté Docks76 au Rez de chaussée).

06/09/2024

Rouen Normandie SUP' CUP 2024 Planning prévisionnel

	Jeudi 17 oct 2024 Kindarena	Mercredi 20 nov 2024 Piscine Guy BOISSIERE	Samedi 23 novembre 2024 Kindarena							
	Salle DUMERC Chorégraphie	Bassin Extérieur	Salle DUMERC Balle aux prisonniers	Salle MAURESMO Smashball	Salon Anquetil Tennis de Table	Parvis Kindarena Baby-foot Humain	parvis ou Entrée VIP Corn Hole	Entrée VIP Jeu de Fléchettes	Salon Anquetil Aviron Indoor	Tribune Press Dictée
8h30			Arrivée des équipes et récupération des t-shirts SUP CUP							
8h45			Accueil des équipes / Discours d'ouverture							
9h			Rappel des règles	Rappel des règles	Rappel des règles	Rappel des règles	Rappel des règles	Rappel des règles	Rappel des règles	
9h15										
9h30										
9h45										
10h	Enregistrement des Chorégraphies de 10h15 à 16h15 De 18H30 à 22H30 DEFI BOAT	Bassin Extérieur	Matches de poule + Animations	Matches de poule	Matches de poule					
10h15										
10h30										
10h45										
11h										
11h15										
11h30										
11h45										
12h										
12h15										
12h30										
12h45										
13h										
13h15										
13h30										
13h45			Consolante 1/4 finale 1/2 finale	Consolante 1/4 finale 1/2 finale	Consolante 1/4 finale 1/2 finale	Consolante 1/4 finale 1/2 finale	Consolante 1/4 finale 1/2 finale	Consolante 1/4 finale 1/2 finale		
14h										
14h15										
14h30										
14h45										
15h										
15h15										
15h30										
15h45										
16h										
16h15										
16h30										
16h45										
17h										
17h15										
17h30										
17h45										
18h										
18h15										
18h30										
									Dictée	
									SHOW CHOREGRAPHIES	
			Podiums (Salle DUMERC)							

Rouen Normandie SUP' CUP 2024

Guide des participants -

Déroulement général du challenge

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

- Six tournois :
 - Baby-foot Humain
 - Dodgeball
 - Smash ball
 - Tennis de Table
 - Corn hole
 - 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 (sous peine de non classement).**
- 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 :
 - Classement du Défi Boat
 - Classement du tournoi de Baby-foot Humain, de Dodgeball, du Corn Hole, de Tennis de Table, de Smash ball, de Fléchettes
 - Classement du concours d'Aviron indoor et de la chorégraphie
 - Challenge des supporters
 - Challenge Dictée
 - Classement général du Challenge (11 activités + supporters)

Rouen Normandie SUP' CUP 2024

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 respectés.

LES SUPPORTERS

- Pour le challenge des supporters :
 - le nombre de supporters (qui s'inscriront avec une adresse email valide via le formulaire disponible le samedi de la compétition) sera comptabilisé pour 40% des points
 - 60% 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** .
- le jury pourra s'aider de cette grille pour classer les équipes :

Critères	Présence de banderoles, tifo, drapeaux..	Supporters qui chantent et encouragent	supporters avec fanfare	Présence mascotte	Dénigrement d'une autre équipe	manque de Fairplay d'une équipe sur les terrains
Pts Bonus	+3	+5	+5	+3	-5	-15

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](#) .

Rouen Normandie SUP' CUP 2024

Guide des participants -

Règlement général

Dodge Ball, Smash ball, Corn Hole, Tennis de Table, Jeu de Fléchettes et Baby-foot Humain

- Les équipes inscrites aux tournois de Baby-foot, de Dodgeball, Corn Hole, Tennis de Table, Jeu de fléchettes et de smash ball 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 2024

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 vendredi 15 novembre 2024 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 vendredi 22 novembre 2024 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 23 novembre 2024 (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 17 octobre 2024 dans la salle DUMERC 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**)

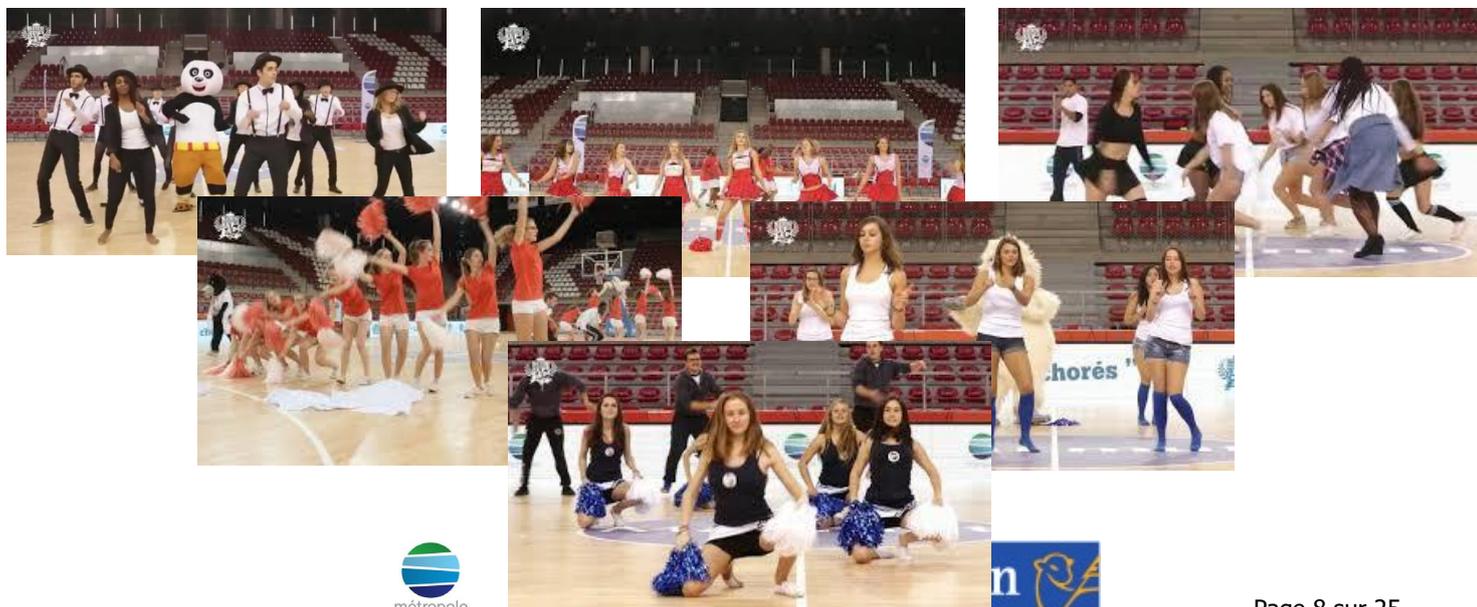
La chorégraphie sera filmée en intérieur, dans un espace d'évolution de 10 m de large sur 15 m de long.

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 23 novembre, en fin de journée (de 16h30 à 17h30), dans un **ordre tiré au sort**.

ATTENTION

Le formulaire d'inscription (avec musique) est à remplir avant le 10 octobre 2024 (dernier délai)



Rouen Normandie SUP' CUP 2024

Guide des participants -

Piscine Guy BOISSIÈRE de Rouen (mercredi 20 novembre 2024)

Sur le complexe Guy Boissières, les supporters pourront

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

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

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 20 novembre 2024 à 19h00 à l'accueil de la piscine Guy BOISSIÈRE 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 ($\frac{1}{8}$ ou $\frac{1}{4}$ 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.

Rouen Normandie SUP' CUP 2024

Guide des participants -

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.

RÈGLEMENT DU SMASH BALL



COMPOSITION DES ÉQUIPES

Les joueurs engagés représentent leur établissement tout au long de la compétition. Chaque établissement devra présenter 6 joueurs(es) possibilité de 3 remplaçants afin de former 3 équipes de 2 joueurs : une équipe masculine, une équipe féminine, une équipe mixte

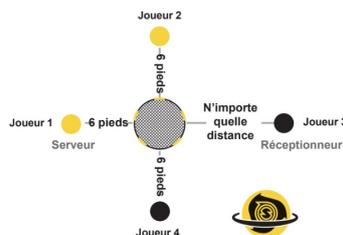
Le classement général de cette épreuve sera fait en cumulant les places obtenues dans les 3 tournois (masculin, féminin et mixte). En cas d'égalité au classement général, le classement du tournoi mixte sera pris en compte.

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. Ceci afin d'avoir un bracelet pour les remplaçants

Tout joueur(se) inscrit(e) dans une équipe au début du tournoi ne peut pas changer d'équipe durant le challenge. Par contre les 3 remplaçants peuvent jouer dans les 3 équipes en conservant la composition sexuée de l'équipe.

EQUIPEMENT

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



RÈGLE DE JEU

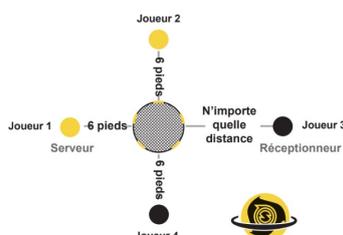
Déroulement sportif : le planning de la journée vous sera donné sur le facebook : [Ligue Normandie du Sport Universitaire Rouen](#) .

- Début du match : Jouer un pierre- papier-ciseaux dont le gagnant choisira de servir, de réceptionner ou le côté qu'il désire
- Les points : l'équipe qui sert ou qui réceptionne peut obtenir le point.
- Un échange se termine et un point est attribué quand :
 - La balle touche le sol ou qu'elle n'est pas retournée sur le filet en un maximum de 3 contacts.
 - La balle est frappée directement sur le cadre à n'importe quel moment, incluant au service(au deuxième essai). La balle rebondit sur le filet et retombe sur celui-ci ou sur le cadre. La balle roule clairement sur le filet.

Rouen Normandie SUP' CUP 2024

Guide des participants -

- Un joueur commet deux fautes consécutives au service.
- Le service :
 - Un ordre de service est déterminé par les joueurs. Celui-ci doit alterner entre les joueurs des deux équipes (par exemple, le joueur 3 servira après le joueur 1, etc.)
 - Le serveur se positionne en premier. Les joueurs ne réceptionnant pas le service se positionnent à 90 degrés du serveur (voir Figure 1).
 - Le réceptionneur – le seul joueur autorisé à réceptionner le service- se place où il veut.



- Tous les joueurs, à l'exception du réceptionneur, doivent être à **6 pieds du trampoline**.
- Dès que le serveur a fait son service, **les joueurs peuvent se déplacer n'importe où** autour du trampoline.
- Si l'équipe qui a reçu le service gagne le point, ce sera à leur tour de servir. Les joueurs se réfèrent à l'ordre initial des serveurs afin de déterminer qui doit servir.
- Si c'est l'équipe qui a servi qui fait le point, le serveur change de place avec son coéquipier et sert sur l'autre joueur de l'équipe adverse.
- Si un serveur fait 2 fautes, l'équipe adverse gagne le point.
- N'importe quelle infraction aux règles suivantes est une faute :
 - Si le serveur lance la balle, il doit la frapper.
 - Échapper, attraper ou tenter de frapper la balle sans succès comptent comme une faute.
 - Le serveur ne doit pas se pencher ou se laisser tomber vers l'avant afin de frapper la balle plus près du trampoline.
 - Si le receveur peut attraper la balle sans sauter, le service est bon. Dans le cas contraire, l'équipe qui reçoit le service peut dire « faute » avant le second contact ou avant que la balle touche le sol afin de signaler la faute ou, elle peut décider de poursuivre le jeu.
 - Si le service ne touche pas le filet, touche le cadre directement ou si la balle fait plus d'un bond, l'équipe qui était en réception de service gagne le point.
- Echanges :
 - Lorsque la balle rebondit sur le filet, cela représente un changement de possession, c'est-à-dire que c'est à l'autre équipe de jouer la balle.
 - Chaque équipe a droit à un maximum de 3 contacts par possession.
 - Un joueur ne peut pas toucher à la balle deux fois de suite. Si cela se produit, son équipe perd le point.
 - Le contact avec la balle doit être franc: elle ne doit pas être attrapée, transportée ou lancée.
 - Les joueurs ne peuvent pas frapper la balle avec deux mains, même pas en « manchette » ou en « touche » de volleyball.
 - Les joueurs peuvent utiliser n'importe quelle partie du corps pour jouer la balle.
 - Lorsque la balle fait plus d'un bond sur le filet ou lorsqu'elle touche le cadre, l'équipe adverse gagne le point.
 - Dans le cas où les équipes ne peuvent s'entendre sur la légalité d'un contact lors de l'échange, le point est rejoué.

- Infractions:

Rouen Normandie SUP' CUP 2024

Guide des participants -

- Les joueurs qui ne sont pas en possession de la balle doivent faire un effort pour éviter de nuire au jeu de l'équipe adverse.
- Si la position d'un joueur en défense empêche un jeu possible de l'équipe en possession, le joueur dont le jeu a été obstrué peut signaler la faute en disant "obstruction". Si l'obstruction était évitable et que l'équipe en possession était dans une position offensive avantageuse (à proximité du trampoline et en contrôle de la balle), le point leur est accordé. Si le joueur en défense n'avait pas le temps d'éviter l'obstruction tout en étant dans une position défensive légitime, le point est repris, même si l'équipe en possession de la balle était dans une position offensive avantageuse. Exemple : Une défense à proximité du trampoline réalisée avec le corps rebondit directement sur un joueur de l'équipe adverse.
- une passe ou une attaque, avant d'avoir touché le filet, touche un joueur adverse, le point doit être repris.
- Les infractions suivantes causent la perte du point :
 - Un défenseur tente de jouer la balle quand c'est l'équipe adverse qui en a possession.
 - Un joueur envoie la balle sur le filet et elle touche ensuite le joueur qui l'a frappée ou son coéquipier.
 - Un joueur touche le trampoline (anneau, patte ou filet) avant que le point soit terminé (la balle touche le sol, l'adversaire fait un double contact, etc.).

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](#) .
- Les matchs se jouent en 11 points
- Dans chaque poule de chaque tournoi, 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 résultat de la confrontation directe sera pris en compte. En cas de nouvelle égalité, le point-averagé général pourra départager celles-ci. Si les équipes sont toujours à égalité, la meilleure attaque sera privilégiée, si une égalité persiste l'organisation fera un tirage au sort.
- 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
- Pour l'arbitrage, les équipes devront fournir un arbitre si elle ne joue pas selon le planning.



Afin de respecter le planning serré des matchs, 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.

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 2024

Guide des participants -

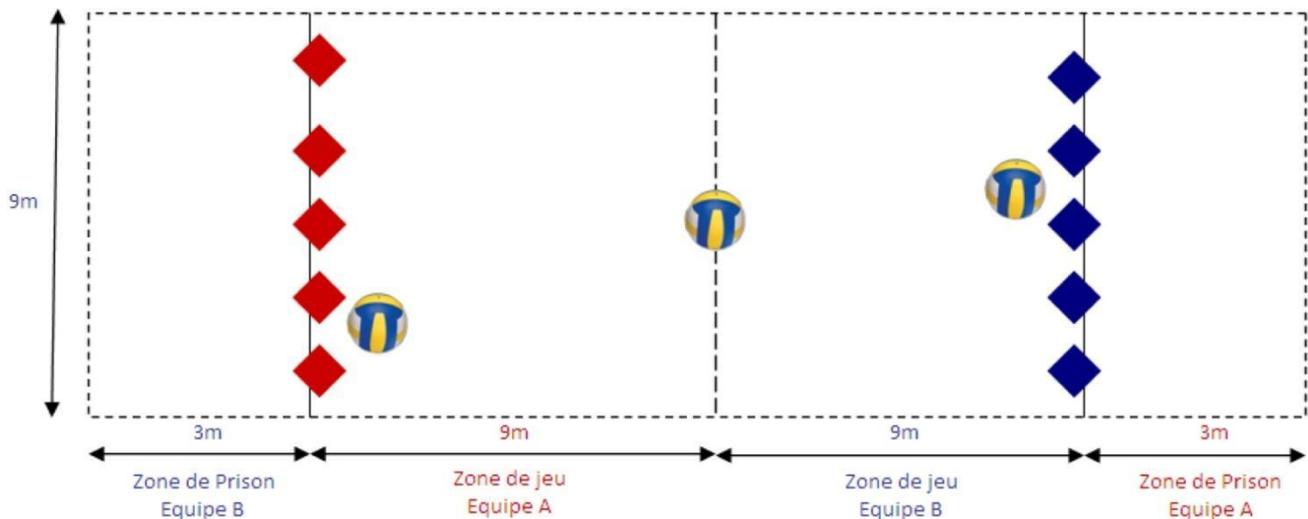
RÈGLEMENT DU DODGEBALL

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 matchs.

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.

Rouen Normandie SUP' CUP 2024

Guide des participants -

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 matchs 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 :
 - Être le premier à éliminer les 5 adversaires en moins de 4 minutes (obtenir 5 prisonniers).
 - 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 matchs de poule. Idem pour les matchs 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 matchs, 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

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 2024

Guide des participants -

RÈGLEMENT AVIRON INDOOR

BUT DE L'ACTIVITÉ

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](https://www.facebook.com/LigueNormandieSportUniversitaireRouen) .

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.

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 matchs.

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 matchs 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-avergé 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 matchs de poules, un tableau final sera mis en place.



Afin de respecter le planning serré des matchs, 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 matchs 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.

Rouen Normandie SUP' CUP 2024

Guide des participants -

RÈGLEMENT DU CORN HOLE



COMPOSITION DES ÉQUIPES

Tout joueur(se) doit être inscrit(e) avant de commencer à jouer.

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. Chaque équipe est constituée de 3 joueurs qui lanceront alternativement.

RÈGLES DU JEU

Le cornhole se compose d'une planche inclinée ayant un trou situé au centre en haut de la planche et de sachets remplis de graines de maïs, de haricots rouges secs, ou aujourd'hui de granulés plastique, d'où le nom corn (maïs) hole (trou). Le but : rentrer les poches dans le trou de la planche inclinée pour marquer des points. Le Corn hole est un sport d'équipe opposant deux équipes de trois joueurs.

Il faut arriver au score de 11 avec 2 points d'écart pour gagner une manche

À distance matérialisée (6-8 mètres), chaque équipe lance tour à tour sur la planche (joueur 1 équipe A / joueur 1 équipe B / joueur 2 équipe A / joueur 2 équipe B, etc..) : un sac entrant directement dans le trou vaut 3 points. Un sac poussé (par n'importe quel joueur) dans le trou vaut aussi 3 points. Un sac immobilisé sur la planche vaut 1 point.

Le décompte des points se fait une fois tous les sacs jetés. Chaque équipe compte les points remportés durant la partie : l'équipe ayant le plus petit score va soustraire son total, de celui de l'équipe ayant le score le plus élevé pour établir les points conservés.

L'équipe A fait 6 points alors que l'équipe B fait 10 points. Le score de l'équipe B sera 10-6 soit 4 points. Et l'équipe A aura 0 point.

COMPÉTITION

Déroulement sportif : le planning de la journée vous sera donné sur place. Le tournoi se fera sous la forme de matchs de poules.

ORGANISATION DE LA COMPÉTITION

Phase de qualification en poule

- Un jeu de Corn Hole sera attribué à chaque poule.
- Les matchs se jouent en 1 set gagnant de 11 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, un joueur de chaque équipe fera un lancer en tentant d'être au plus près du trou ou dans le trou. On poursuit les lancer jusqu'à un départage.
- Ensuite toutes les équipes intègrent un tableau final

Match à « élimination directe » et matchs de classement

- Toutes les équipes de la phase de qualification entre dans le tableau final
- Arbitrage géré par les bénévoles. Les équipes devront fournir un arbitre si elle ne joue pas selon le planning.

NB : Les matchs se jouent en 11 points pour les matchs du tableau final (ou 15 minutes). La finale se jouera en 2 sets gagnants de 11 points, sans limite de temps.

Afin de respecter le planning serré des matchs, 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 match ; 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. Tout incident sera remonté auprès de l'organisateur pour intégrer le décompte du Challenge des supporters.

Rouen Normandie SUP' CUP 2024

Guide des participants -

RÈGLEMENT TENNIS DE TABLE



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

Chaque équipe est mixte et composée de 4 joueurs et de 1 remplaçant possible. AUCUN REMPLACEMENT n'est autorisé à rentrer durant un match. Les remplacements ne peuvent avoir lieu qu'entre 2 matchs.

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 match se déroule en enchaînant plusieurs matchs sur une même table.

Avant la rencontre le capitaine doit présenter à ses adversaire sa fiche de composition d'équipe :

- Nom joueuse N°1 : féminine obligatoire :
- Nom joueur ou joueuse N°2 :
- Nom joueur ou joueuse N°3 :
- Nom joueur ou joueuse N°4 :

Ensuite se déroulera selon cet enchaînement obligatoire :

- rencontre 1 : Double Joueur N°2 et Joueur N°3
- Rencontre 2 : simple féminin joueuse N°1
- Rencontre 3 : simple Joueur N°4
- Rencontre 4 : simple Joueur N°2
- Rencontre 5 : double mixte Joueur N°1 et Joueur N°3

Le match se joue en 20 points (4 points par rencontre).

- Dans la première rencontre 1, dès qu'un joueur marque 4 points, on passe à la 2ème rencontre.
- Dès que 8 points sont atteints on passe à la 3ème rencontre.
- Dès que 12 points sont atteints, on passe à la 4ème rencontre.
- Dès que 16 points sont atteints on passe à la 5ème rencontre.
- Dès qu'une équipe atteint 20 points avec 2 points d'écart le match est gagné

Rouen Normandie SUP' CUP 2024

Guide des participants -

COMPÉTITION

Phase de qualification (matin) : Tennis de Table poules

Déroulement sportif : le planning de la journée vous sera donné sur place. Le tournoi se fera sous la forme de matchs 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 même formule que le matin.

Tableau final (après midi) :

COMPÉTITION

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

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. Tout incident sera remonté auprès de l'organisateur pour intégrer le décompte du Challenge des supporters.

RÈGLEMENT FLÉCHETTES

Rouen Normandie SUP' CUP 2024

Guide des participants -



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 de 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 matchs 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

Diktee



BUT

Faire le moins de fautes possibles 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.

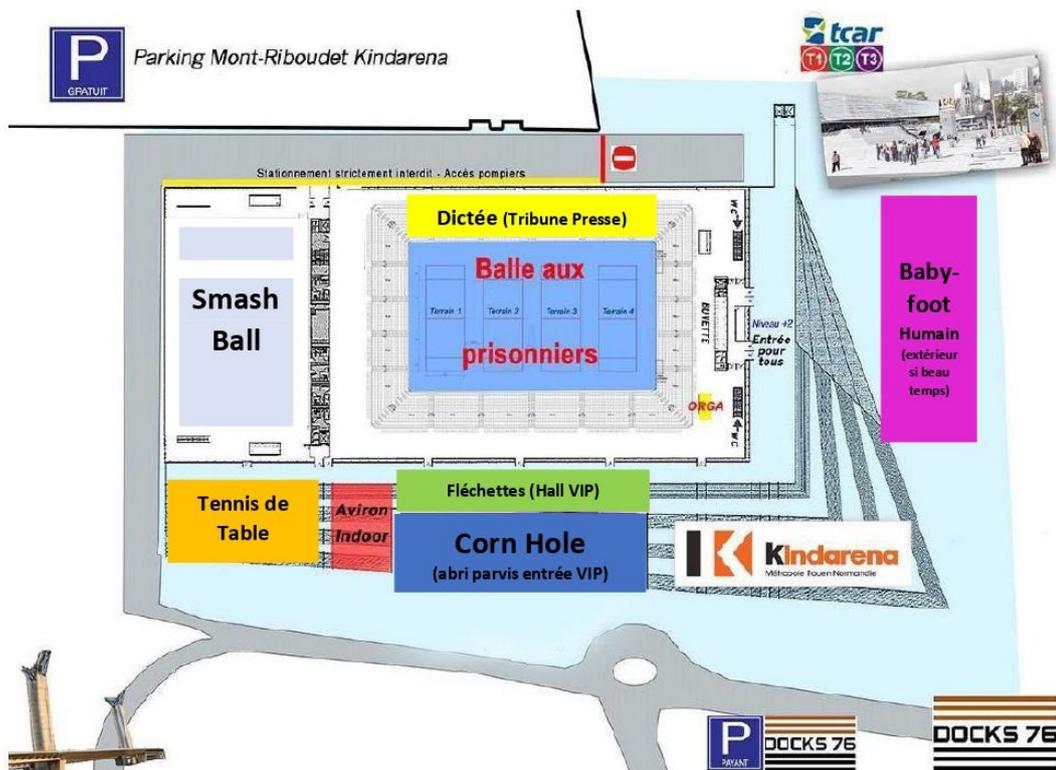
COMPÉTITION

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

Rouen Normandie SUP' CUP 2024

Guide des participants -

Informations pratiques pour le samedi 23 novembre 2024



RESTAURATION

Aucune buvette ne sera organisée sur place

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 : salle DUMERC (Dodgeball), environ 4 500 places assises.
- Dans la petite salle : salle MAURESMO (smashball), 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

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

Rouen Normandie SUP' CUP 2024

Guide des participants -

- En voiture :

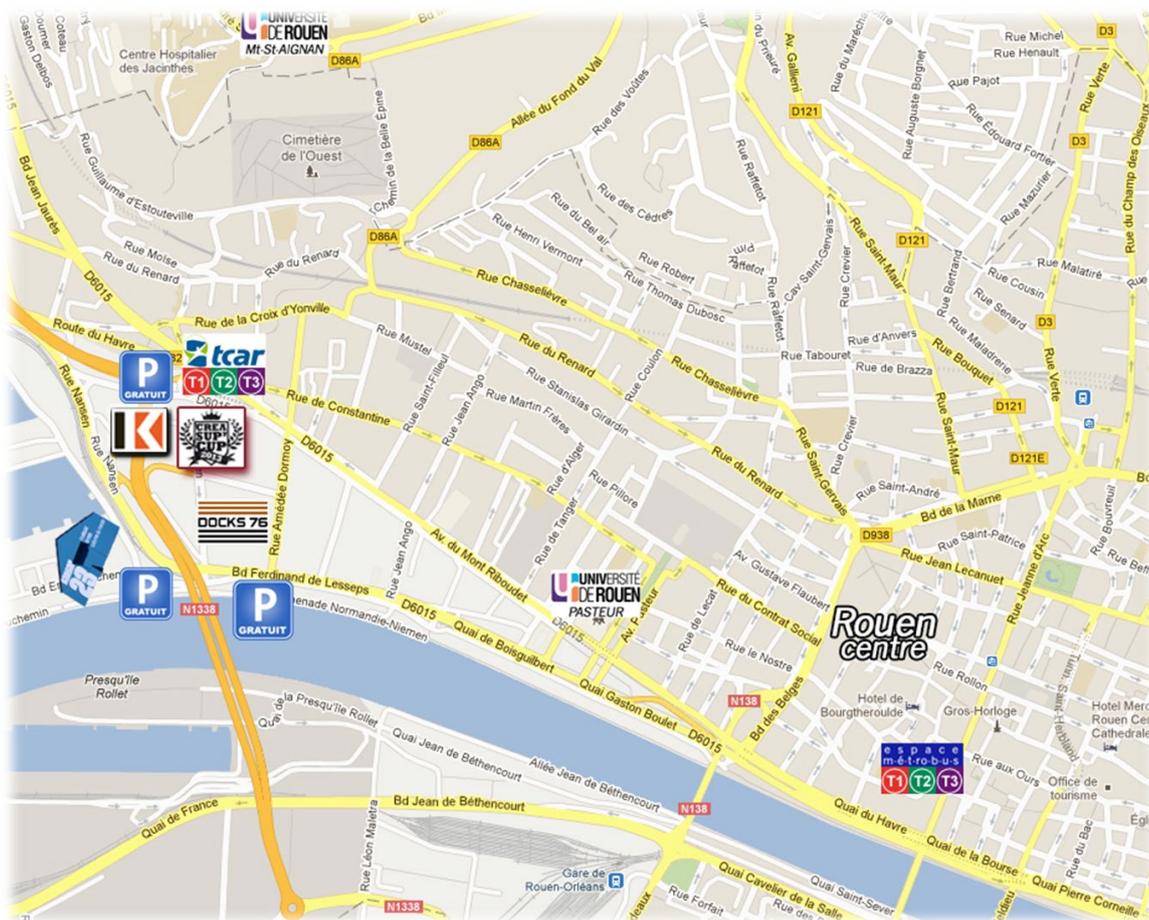
**Kindarena – Métropole Rouen Normandie
Rue de Lillebonne
76000 Rouen**

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

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

[Lien pour suivre les Écoles et composantes inscrites](#)