

Règlement Intérieur  
FÉDÉRATION DES ASSOCIATIONS SPORTIVES  
DES INSTITUTS D'ETUDES POLITIQUES DE FRANCE



Adopté en Assemblée Générale le 05 Février, à Libourne

## Table des matières

### *PRÉAMBULE*

Charte d'engagement éthique et développement durable

### *TITRE 1- ORGANISATION GENERALE*

Chapitre I – Généralités sur la Fédération des Jeux Inter-IEP

### *TITRE 2 - LES PARTICIPANTS AUX JEUX Inter-IEP*

Chapitre I – Règles applicables aux participants

Chapitre II – Règles applicables aux participants bénéficiant d'un pack extérieur

Chapitre III - Règles applicables aux entraîneurs des équipes sportives

Chapitre IV – Responsabilité de la Fédération des Jeux Inter-IEP envers les associations participantes et leurs participants

Chapitre V – Responsabilité des associations participantes

Chapitre VI - Responsabilité collective des associations participantes et de la Fédération des Jeux Inter-IEP

### *TITRE 3 : RÈGLES APPLICABLES AU TOURNOI*

Chapitre I – Participants aux Jeux inter-IEP

Chapitre II – De la Commission des Présidents

Chapitre III – De la Commission des Sports

Chapitre IV – Règlements et arbitrage du tournoi sportif

Chapitre V – Classement général et titres honorifiques

### *TITRE 4 : DÉROULEMENT DU TOURNOI SPORTIF*

Chapitre I – Sports pratiqués aux Jeux Inter-IEP

Chapitre II – Répartition des sports en fonction de leur déroulement

### *TITRE 5. REGLEMENT DES SPORTS*

*I.1. Basketball*

*I.2. Football*

*I.3. Handball*

*I.4. Rugby*

*I.5. Volleyball*

*II.1. Athlétisme*

*II.2. Badminton*

*II.3. Cross*

*II.4. Danse*

*II.5. Tennis*

*II.6. Cheerleading*

*II.7 Natation*

*III.1. Pétanque*

# PRÉAMBULE

*Le Préambule du Règlement intérieur de la FASIEPF est réécrit comme suit : “Les Jeux inter-IEP sont la rencontre sportive annuelle entre les délégations représentant les différents Instituts d’Études Politiques de France. La date de cet événement incontournable, impératif et unique, est fixée selon la coutume fin mars ou début avril. Il se déroule essentiellement sur trois jours. Son but est de réunir les étudiants des IEP de France dans un contexte amical autour d’un élément fédérateur : le sport.*

*La Fédération des Jeux Inter-IEP souhaite que les Jeux Inter-IEP promeuvent des valeurs de fair-play, de tolérance, de respect et d’esprit d’équipe, entre autres. A cet effet, chaque participant devra signer et s’engager à respecter la « Charte d’engagement éthique et développement durable ». Ce document, promulgué à l’occasion de l’Edition 2020 résume l’engagement de la Fédération des Jeux Inter-IEP, les valeurs qu’elle souhaite mettre au cœur de l’événement et la démarche dans laquelle elle organise ce dernier. A été ajouté au préambule en 2021 également, le tableau annexé au règlement récapitulant les comportements relevant des violences sexuelles et sexistes avec des exemples mais notamment le rappel des textes de loi et les sanctions encourues dans le cadre de l’événement.*

*Le règlement n’utilise pas l’écriture inclusive dans un but de simplification de la lecture. Le masculin est utilisé ici comme un neutre de genre et pourrait aussi bien être remplacé par un féminin neutre de genre.*

# CHARTRE D'ENGAGEMENT ÉTHIQUE ET DÉVELOPPEMENT DURABLE

## **Article 1 : Principes Généraux**

Les Jeux inter-IEP sont avant tout un événement sportif qui a pour but de rassembler les étudiants de tous les Instituts d'Études Politiques de France. C'est un moment de rencontre où le fair-play, l'esprit d'équipe, la tolérance et le respect doivent être observés sur et en dehors du terrain.

Afin de permettre le bon déroulement des Jeux Inter-IEP, la Fédération des Jeux Inter-IEP et ses membres s'engagent à exercer leurs fonctions avec impartialité, intégrité et exemplarité, suivant les articles de la charte éthique et dans le respect de la loi.

Cette présente charte fait partie intégrante du règlement intérieur que la Fédération des Jeux Inter-IEP s'engage à respecter et à faire respecter.

## **Article 2 : Les valeurs de la Fédération des Jeux Inter-IEP**

- La courtoisie, l'honnêteté, la loyauté et le fair-play ;
- Le respect de la dignité et de l'intégrité de chaque participant ;
- Le respect des règles, de l'arbitre, de l'adversaire, de ses partenaires, des organisateurs et de tout autre acteur de la compétition ;
- Le droit de chaque individu à la santé et à la sécurité lors de l'événement.

## **Article 3 : Un engagement commun pour des Jeux Inter-IEP bienveillants**

Tradition de tous les IEP depuis plus de 30 ans, les Jeux Inter-IEP doivent néanmoins se renouveler afin d'épouser les évolutions sociales et environnementales qui marquent notre temps ainsi que d'assurer la santé, la sécurité, l'intégrité et le respect de chaque participant.

Dans le but d'assurer la pérennité et la crédibilité de l'événement dans les années à venir, il est essentiel d'en repenser son modèle en prenant en compte de nouveaux enjeux et notamment en matière d'éthique et d'environnement.

### **3.1 La lutte contre les discriminations**

Toute forme d'action, de comportement, de chant, de banderole, à caractère discriminatoire ou oppressif (sexiste, raciste, antisémite, homophobe, transphobe etc.) est interdite par la loi et par la Fédération des Jeux Inter-IEP, et fera l'objet de sanctions.

### 3.2 La lutte contre le harcèlement

Tout comportement ou action non conforme aux droits, au respect et à la dignité humaine, tel que le harcèlement sexuel, moral et le cyber harcèlement, est interdit par la loi et par la Fédération des Jeux Inter-IEP, et fera l'objet de sanctions.

### 3.3 Le respect de la vie privée

La Fédération des Jeux Inter-IEP s'engage à respecter la confidentialité des informations personnelles de chaque participant et à respecter son anonymat en cas de problème personnel (santé, sécurité). Elle observe strictement les obligations du Règlement Général sur la Protection des Données.

### 3.4 Le respect de l'environnement

La Fédération des Jeux Inter-IEP place la contrainte environnementale au cœur de son processus de décision, et prendra pleinement en compte dans chaque décision l'impact écologique de cette dernière. Si le choix se pose entre deux décisions à prendre, celle impactant le moins l'environnement et la nature sera privilégiée sous condition de ressources. Les possibilités de déplacement parcourant le moins de distance et celles employant un moyen de transport à impact carbone relativement plus faible (type bus ou transport collectif plus généralement) seront systématiquement privilégiées. À ce titre, les infrastructures sportives, hôtels, restaurants universitaires et salles de soirée seront rapprochés le plus possible entre eux.

La Fédération des Jeux Inter-IEP privilégiera la nourriture issue de production locale et/ou biologique lors de la distribution de ses repas. Cette mesure sera encouragée autant que possible auprès du ou des restaurant(s) universitaire(s) partenaire(s).

## **Article 4 : Les engagements de la Fédération des Jeux Inter-IEP**

4.1 Constituer un dialogue entre les étudiants et les associations locales pour mettre en place des mesures éthiques avant, pendant et après l'organisation des Jeux Inter-IEP.

4.2 Mettre en place des campagnes de sensibilisation auprès des étudiant.e.s avec l'appui des associations locales et des IEP par le biais de tables rondes visant à débattre autour des problématiques de genre, de discrimination et d'addictions.

4.3 Organiser une formation obligatoire pour l'ensemble de la Fédération des Jeux Inter-IEP et des participants assurées par des associations locales compétentes dans le but de reconnaître le harcèlement sexuel et les discriminations en tout genre et de savoir y répondre.

4.4 Pérenniser les mesures adoptées lors des éditions précédentes des Jeux Inter-IEP pour réduire son impact environnemental.

4.5 Viser l'objectif « Zéro déchet » à long terme dans l'organisation et la distribution des repas ainsi que dans la gestion des déchets produits pendant les Jeux Inter-IEP.

4.6 Choisir des partenaires dont l'activité contribue à la préservation de l'environnement ou à la transition écologique et/ou ayant adopté une démarche durable dans leur fonctionnement.

4.7 Établir une concertation avec les acteurs locaux autour des infrastructures des jeux Inter-IEP pour rendre chaque édition la plus éco responsable possible dans une perspective d'amélioration continue des futures éditions.

## **Article 5 : Le respect de la législation en vigueur**

La Fédération des Jeux Inter-IEP respecte la législation dans chaque action qu'elle mène et décision qu'elle prend durant toute la durée de son mandat. La loi reste applicable pour la Fédération des Jeux Inter-IEP comme pour chaque participant pendant et après les Jeux. Tout manquement à celle-ci fera l'objet d'un recours systématique en justice.

## **Article 6 : Les sanctions**

La Fédération des Jeux Inter-IEP peut, en vertu des droits énoncés dans le règlement intérieur de la FASIEPF et sous contrôle de la Commission des Présidents d'Associations Sportives, sanctionner individuellement ou collectivement tout individu ou groupe d'individus ne respectant pas les principes énoncés dans la présente charte. Selon la gravité des faits, l'association se réserve le droit de porter plainte contre les auteurs de ces faits en fonction de leur gravité.

Tableau annexe : Récapitulatif au sujet des violences sexistes et sexuelles dans le cadre des Jeux Inter-IEP.

*Ce tableau ne mentionne pas les sanctions encourues face aux autorités judiciaires qui peuvent ainsi venir s'ajouter aux sanctions dans le cadre de l'événement comme mentionné à l'article 11 du règlement de la FASIEPF.*

	Définition	Article de loi	Exemple aux Jeux	Sanction(s)
<b>Outrage sexiste</b>	Un propos sexiste qui porte atteinte à la dignité ou créant un environnement dégradant.	Article 621 – 1 du Code pénal	« Hey, t'es bonne » dit sur un terrain, dans la soirée ou dans le RU	<b>Blâme</b> En cas de récidive : <b>exclusion</b> de l'infrastructure, du RU ou de la soirée
<b>Exhibition sexuelle</b>	Imposer la vue d'une partie sexuelle de son corps dans un lieu accessible au regard du public.	Article 222 – 32 du Code pénal	Montrer son sexe dans un bus ou lors d'un chant	<b>Exclusion</b> de l'infrastructure, du RU ou de la soirée En cas de récidive : <b>exclusion</b> pour la journée et la soirée
<b>Injure publique sexiste</b>	Propos tenus dans l'intention de blesser une personne, par exemple sur les réseaux sociaux	Article 33 de la loi de 1881	« Espèce de salope » sur Facebook	<b>Exclusion</b> de l'événement ou <b>non distribution de place</b> pour participer aux Jeux en fonction de la gravité
<b>Harcèlement sexuel (1)</b>	Propos ou comportements à connotation sexuelle répétés qui portent atteinte à la dignité ou créent une situation offensante.	Article 222 – 33 du Code pénal	Propos répétés sur la sexualité d'une personne ou remarques répétés sur les fesses d'une personne	<b>Exclusion</b> des Jeux pour la journée et la soirée Récidive : <b>Exclusion</b> pour toute la durée de l'événement)
<b>Harcèlement sexuel (2)</b>	Mettre la pression à quelqu'un dans le but d'obtenir un acte de nature sexuelle.	Article 222 – 33 du Code pénal	« Fais pas la timide, on m'a dit que les aixoises étaient chaudes. »	<b>Exclusion</b> de l'événement (Possibilité d'une exclusion à vie)
<b>Harcèlement sexuel (3)</b>	Provocations ou remarques obscènes, à connotation sexuelle, qui deviennent insupportable même si la personne n'est pas visée	Jurisprudence de la Cour d'appel d'Orléans	Remarques sexuelles sur le terrain, dans les bus Images pornographiques sur les pancartes Chants sexistes et obscènes	
<b>Harcèlement sexuel (4)</b>	Un seul acte lié au sexe qui atteint la dignité de la personne, crée une situation gênante, offensante ou intimidante	Directive européenne 2002/73/CE	Envoyer une photo de son sexe (à quelqu'un qui n'a rien demandé)	
<b>Agression sexuelle</b>	Contact physique avec une partie sexuelle (bouche, seins, sexe, fesses, entre les cuisses) commis par violence, contrainte, menace ou surprise	Article 227 – 25 du Code pénal	Baiser forcé, main aux fesses	<b>Exclusion</b> de l'événement à vie
<b>Viol</b>	Tout acte de pénétration commis par violence, contrainte, menace ou surprise	Article 222 – 23 du Code pénal	Fellation forcée, pénétration forcée	<b>Exclusion</b> de l'événement à vie

# TITRE 1 - ORGANISATION GENERALE

## Chapitre I – Généralités sur la Fédération des Jeux Inter-IEP

### **Article 1 : Dénomination**

La Fédération des Associations Sportives des Instituts d'Études Politiques de France (FASIEPF ou « Fédération *des Jeux Inter-IEP* » ou « Fédé ») régit l'organisation des Jeux inter-IEP et contrôle son bon déroulement, notamment par son Conseil d'Administration assisté par le comité d'Organisation. Elle assure la coordination entre les associations membres pour la mise en place de l'événement.

### **Article 2 : Recours**

Toute personne physique ou morale ou tout membre de la Fédération des Jeux Inter-IEP qui conteste une décision sportive doit chercher une solution amiable du litige et épuiser les voies de recours internes à savoir la Commission des Sports et la Commission des Présidents avant tout recours juridictionnel.

### **Article 3 : Date des Jeux Inter-IEP**

La date des Jeux est fixée par le Conseil d'Administration après avis de l'Assemblée Générale de la fédération.

### **Article 4 : Effectivité du corpus réglementaire**

1. Le présent règlement est applicable à compter de la réunion qui suit leur adoption, sauf disposition contraire votée par l'Assemblée Générale.
2. Il contient un règlement détaillé sport par sport qui reprend les règles applicables à chaque sport ainsi qu'un récapitulatif des responsabilités de chacun et des sanctions possibles en cas de débordements quelconque.

### **Article 5 : Associations membres**

Les présents règlements doivent être présentés aux associations suivantes :

- L'Association Sportive de Sciences Po Bordeaux
- L'Association Sportive de Sciences Po Grenoble
- L'Association Sportive de Sciences Po Paris
- Le Bureau des Sports de l'IEP d'Aix-en-Provence
- L'Association Sportive de l'IEP de Lille
- Le Bureau des Sports de l'IEP de Lyon
- Le Bureau des Sports de l'IEP de Rennes
- Le Bureau des Sports de l'IEP de Saint-Germain-en-Laye
- Le Bureau des Sports de l'IEP de Strasbourg
- L'Association sportive de l'IEP de Toulouse



## **Article 6 : Effectivité des modifications réglementaires**

1. Les décisions prises à l'Assemblée Générale ainsi que toutes les modifications apportées aux textes de la Fédération prennent effet à partir de la date qui est fixée par l'Assemblée Générale.
2. Les articles 6, 8, 9, 10 et 11 ne peuvent être soumis à modification qu'en cas d'unanimité des dix IEP.

## **Article 7 : Représentants associatifs**

Les associations citées à l'article 5 fournissent la liste de leurs représentants avec indication du siège social et de leur correspondant.

# TITRE 2 - LES PARTICIPANTS DES JEUX INTER-IEP

## Chapitre I – Règles applicables aux participants

### **Article 8 : Participants aux Jeux**

1. Les participants aux Jeux inter-IEP doivent être majeurs ou mineurs émancipés. Ils doivent étudier dans l'un des dix Instituts d'Études Politiques de France. À l'exception des personnes couvrant l'événement ou membres des fanfares, tous les participants doivent être licenciés par leurs AS ou BDS. Ils doivent participer au tournoi sportif, et ce dans le ou les sports qu'ils pratiquent tout au long de l'année universitaire. Ils ne peuvent venir que dans le seul but de supporter les sportifs de leur délégation

2. Est considérée comme participant aux Jeux toute personne régulièrement inscrite pour participer explicitement aux Jeux auprès d'une des associations représentant l'un des Instituts d'Études Politiques.

Toutefois, pour des raisons d'équité sportive, cette définition est restreinte concernant la participation au tournoi sportif dans les conditions définies par la présente convention.

### **Article 9 : Droits et devoirs du participant**

Tout participant est autorisé à se rendre sur l'ensemble des sites des Jeux dans la mesure des règles de circulation fixées par la FASIEPF auprès de laquelle il est régulièrement inscrit pour participer aux Jeux.

Tout participant est tenu de se conformer strictement aux règles de sécurité, de matériel et d'horaires posées par la FASIEPF. Tout manquement pourra faire l'objet de sanctions.

Tout participant est tenu de fournir, en plus de l'ensemble des pièces demandées par le Comité d'Organisation, un chèque de caution d'une valeur de 150 euros à l'ordre de la FASIEPF dans le cadre de son inscription aux Jeux et qui pourra faire l'objet d'un encaissement en cas de manquement à ses obligations.

Tout participant est tenu de signer une décharge de responsabilité commune en faveur de la FASIEPF en cas d'atteinte portée à toute autre personne physique ou morale ou toute chose par ce dernier, ainsi que la « Charte d'engagement éthique et développement durable » au moment de son inscription.

Tout participant devra assister à au moins une formation en amont de l'événement afin d'être sensibilisé aux infractions au règlement, à la lutte contre les violences sexistes et sexuelles et aux dangers liés à la consommation d'alcool. Cette formation sera organisée par le Conseil d'Administration de la FASIEPF, en accord avec l'article 13-1 du présent règlement.

## **Article 10 : Responsabilité des participants**

Tout participant aux Jeux doit observer un comportement sportif sur et en dehors des terrains. Il se doit donc de tenir le même comportement que lors des matchs, à savoir le respect de l'autre, des organisateurs, du matériel et de tous les lieux qu'il est amené à fréquenter : infrastructures sportives, restaurants, salles de soirées, hôtels, transports en commun et tout autre site.

### **Article 10-1 : Responsabilité des participants**

L'introduction ou la tentative d'introduction, la possession, la consommation ou l'utilisation d'alcool, de drogue, de fumigènes, d'explosifs, d'armes ou d'objets coupant ou pouvant représenter un danger pour la personne en possession ou le public l'entourant est formellement interdite. Seule la distribution d'alcool, encadrée par la FASIEPF avec l'accord par la municipalité d'accueil est autorisée et contrôlée.

La dissimulation du visage est formellement interdite sur tous les lieux des Jeux inter-IEP conformément à la loi.

Le non-respect de cet article entraîne systématiquement des sanctions décidées et appliquées par le Conseil d'Administration conformément à l'article 11 du présent règlement.

## **Article 11 : Sanctions**

1. La FASIEPF se réserve le droit de sanctionner individuellement ou collectivement tout individu, groupe d'individus ou délégations ne respectant pas le présent règlement. Selon la gravité des faits, l'association se réserve le droit de porter plainte contre les auteurs de ces faits en fonction de leur gravité.

2. Tout manquement au règlement est traité par le Conseil d'Administration, à l'exception :

- Des violences sexistes et sexuelles ou discriminatoires, qui sont traitées par la Cellule de Protection ;
- Des sanctions liées à la compétition sportive en elle-même, qui sont traitées par la Commission des Sports.

3. Ces sanctions vont de l'encaissement du chèque de caution, à l'exclusion à vie de l'événement. Elles sont énoncées ci-après, dans un ordre croissant d'importance, en accord avec le cas :

- Rappel à l'ordre ;
- Encaissement de tout ou partie du chèque de caution ;
- Retrait de points au classement général ;
- Disqualification de la délégation pour le Prix de l'ambiance ;
- Disqualification de la délégation pour l'Amphore ;
- À titre individuel ou collectif : exclusion temporaire ou définitive de la participation à la soirée ;
- À titre individuel ou collectif : exclusion temporaire ou définitive de la compétition sportive ;
- Interdiction de participation aux éditions suivantes ;
- Transfert du cas à l'administration de l'IEP, qui pourra donner lieu à des poursuites disciplinaires si les faits entrent dans le champ du 2 de l'article R811-11 du code de l'éducation ;
- Transfert du cas aux autorités judiciaires.

4. En cas de décision d'encaissement d'un chèque de caution individuel, la notification au participant se fait dans les 15 jours suivants la tenue de l'événement.

5. Toute infraction au règlement et notamment tout cas de violences sexistes et sexuelles qui sera connu de la FASIEPF fera systématiquement l'objet d'un rapport écrit qui sera communiqué aux IEP dont les étudiants seraient impliqués. Dans le cas d'une violence sexiste ou sexuelle, le rapport pourra être anonymisé si une personne victime le souhaite.

6. La prise en charge financière des dommages qui seraient occasionnés aux cours des Jeux est à la charge des individus, groupes d'individus, équipes, ou associations prenant part aux Jeux qui en seraient tenues pour responsables. La responsabilité est définie par le Conseil d'Administration de la FASIEPF conjointement avec le Comité d'Organisation selon les informations dont elles disposent au moment des faits. La FASIEPF peut en conséquence décider d'encaisser tout ou une partie des chèques de caution préalablement fournis. La notification d'une telle décision se fait dans les 15 jours suivant la tenue de l'événement. L'encaissement des chèques de caution ne dégage pas les responsables de payer pour l'ensemble des dommages causés si ces derniers s'élèvent plus importants que le montant du chèque de caution.

7. Toute violation du présent règlement, quelle qu'elle soit, engendrant ou non des dommages matériels, peut engendrer des sanctions parmi lesquelles la décision d'encaisser le chèque de caution des personnes en infraction avec le règlement.

8. La décision d'exclusion n'ouvre aucun droit au remboursement des montants versés au titre de leur participation aux Jeux par les individus, équipes ou délégations exclus, ni aux associations qui en ont la charge.

#### **Article 11-1 : Sanctions émanant de la Cellule de Protection**

1. Les sujets ci-après sont traités par la Cellule de Protection :

- Les cas de violences sexistes et sexuelles tels qu'énoncés dans le tableau annexe présent dans le préambule du présent règlement.

2. Les sanctions sont votées selon les modalités des articles 29 et 30.

## Chapitre II – Règles applicables aux participants bénéficiant d'un pack extérieur

### **Article 12 : Des packs extérieurs**

1. La Fédération fixe chaque année un nombre de participants par IEP bénéficiant d'un pack extérieur.
2. Ces participants bénéficient d'un régime particulier au niveau du prix du pack, des transports et de la restauration. L'hébergement et le transport ne sont pas inclus dans le pack extérieur. Les modalités précises de ce régime sont définies chaque année par le Comité d'organisation.

### **Article 12-1 : Responsabilités applicables aux participants bénéficiant d'un pack extérieur**

1. L'ensemble des dispositions du chapitre I du Titre 2 (Règles applicables aux participants) du présent règlement sont applicables aux participants bénéficiant d'un pack extérieur.
2. L'ensemble des dispositions du chapitre IV du Titre 3 du présent règlement (Responsabilité des associations participantes) s'étendent aux participants de l'IEP concerné bénéficiant d'un pack extérieur.

### **Article 12-2 : Responsabilité de la Fédération envers les participants bénéficiant d'un pack extérieur**

1. Les dispositions énoncées à l'article 14 du présent règlement (Responsabilité générale de la Fédération) s'appliquent de la même manière aux participants bénéficiant d'un pack extérieur lorsque ceux-ci se trouvent sur les infrastructures des Jeux.
2. Le participant bénéficiant d'un pack extérieur ne se trouvant pas sur les infrastructures utilisées par les Jeux met en jeu sa propre responsabilité lorsqu'il commet tout fait répréhensible.
3. Les associations participantes ont à charge de s'assurer de la bonne tenue des participants bénéficiant d'un pack extérieur de leur IEP tout au long des Jeux.
4. La Fédération a l'obligation de mettre tout moyen en œuvre pour éviter qu'un participant bénéficiant d'un pack extérieur en état d'ébriété ne quitte les infrastructures en conduisant un véhicule. A cet effet, la présence d'éthylotests au QG, lors des soirées et à tout autre endroit jugé utile, est obligatoire.

## Chapitre III – Règles applicables aux entraîneurs des équipes sportives

### **Article 13 : Les entraîneurs sportifs**

1. La FASIEPF autorise l'accès aux infrastructures sportives en journée aux entraîneurs des équipes sportives des Associations Sportives et Bureaux des Sports des IEP. Le rôle des entraîneurs est de superviser l'équipe ou les équipes qu'il entraîne. Il n'a en aucun cas une responsabilité quelconque sur les membres des équipes. L'entraîneur doit être un professionnel, sous contrat avec l'IEP ou l'Université de l'équipe ou des équipes qu'il entraîne.

2. Les entraîneurs bénéficient d'un régime particulier. Ils ne payent pas de pack. En revanche, les différents avantages dont bénéficient les sportifs ne leur sont pas attribués. L'hébergement, le transport, la restauration, la fourniture des goodies ainsi que l'accès à la salle de soirée ne leur sont pas autorisés. Les entraîneurs bénéficient d'un accès illimité aux infrastructures sportives. Les modalités précises de ce régime sont définies chaque année par le Comité d'organisation.

3. Les Associations Sportives et Bureaux des Sports doivent transmettre à la FASIEPF les justificatifs d'identité, l'attestation d'assurance professionnelle et le contrat rattachant l'entraîneur à un établissement d'enseignement supérieur au moins un mois avant le début des Jeux Inter-IEP. À défaut, les entraîneurs ne seraient pas admis sur les infrastructures où se déroulent les Jeux Inter-IEP.

### **Article 13-1 : Responsabilités applicables aux entraîneurs**

1. L'ensemble des dispositions du chapitre I du Titre 2 (Règles applicables aux participants), à l'exception des sanctions précisées dans ce chapitre, du présent règlement sont applicables aux entraîneurs.

2. L'ensemble des dispositions du chapitre IV du Titre 3 du présent règlement (Responsabilité des associations participantes) s'étendent aux entraîneurs sportifs de l'Association Sportive ou du Bureau des Sports de l'IEP concerné.

### **Article 13-2 : Responsabilité de la Fédération envers les entraîneurs**

1. La FASIEPF décline toute responsabilité concernant les entraîneurs sportifs.

2. Les associations sportives et les bureaux des sports des IEP se portent garants de la bonne conduite de leurs entraîneurs tout au long de leur présence sur les lieux des Jeux Inter-IEP.

### **Article 13-3 : Les sanctions applicables aux entraîneurs.**

1 . La FASIEPF se réserve le droit de sanctionner individuellement les entraîneurs ne respectant pas le règlement. Selon la gravité des faits, ces sanctions pourront être supplantées par des mesures judiciaires.

2. Tout manquement au règlement est traité par le Conseil d'Administration à l'exception des violences sexistes et sexuelles ou discriminatoires, qui sont traitées par la Cellule de Protection.

3. Les sanctions sont énoncées ci-après en fonction de la gravité des faits :

- Rappel à l'ordre.
- Exclusion temporaire à la participation à l'événement sportif.
- Exclusion définitive à la participation à l'événement sportif.
- Interdiction à la participation aux prochaines éditions.
- Transfert du cas à l'administration de l'IEP de l'AS/BDS concernée.
- Transfert du cas aux autorités judiciaires.

## Chapitre IV – Responsabilité de la Fédération des Jeux Inter-IEP envers les associations participantes et leurs participants

### Article 14 : Responsabilité générale de la Fédération

1. La Fédération doit tout mettre en œuvre pour garantir la sécurité des participants.
2. La présence d'équipes médicalisées sur les infrastructures de la manifestation est obligatoire.
3. La Fédération s'engage à organiser en journée et en soirée un lieu calme où seront accueillies les victimes de violences quelles qu'elles soient. La fédération des Jeux Inter-IEP peut faire appel à une association, extérieure aux IEP, composée de professionnels aptes à recueillir des témoignages de victimes, notamment des psychologues. La Fédération peut discuter avec les administrations des IEP de la possibilité de faire financer les *Safe Zones* par les différents IEP.
4. La Fédération est chargée, en relation avec les associations participantes, du transport des blessés. Le rapatriement éventuel étant à la charge des associations participantes.
5. La Fédération doit être assurée conformément au droit en vigueur lors de la manifestation.
6. Un protocole de sécurité est adressé à toutes les associations participantes aux Jeux Inter-IEP. Il est relatif à la fréquentation des lieux publics, et aux règles de sécurité à observer par tous les participants lors de l'évènement.
7. La Fédération doit être assurée pour tous les dommages involontaires subis durant les Jeux aussi bien pour les participants que pour les personnels accompagnant chaque délégation (notamment les chauffeurs de bus).

### Article 14 - 1 : Les engagements de la Fédération des Jeux Inter-IEP

La Fédération des Jeux Inter-IEP s'engage à :

1. Constituer un dialogue entre les étudiants et les associations locales pour mettre en place des mesures éthiques avant, pendant et après l'organisation des Jeux.
2. Mettre en place des campagnes de sensibilisation auprès des étudiants avec l'appui des associations locales et des IEP autour des problématiques de genre, de discrimination et d'addictions.

Ces campagnes de sensibilisation sont obligatoires pour tous les participants à l'évènement, elles peuvent se faire par le biais de tables rondes visant à débattre autour des problématiques de genre, de discrimination et d'addictions.

1. Organiser une formation obligatoire pour l'ensemble de la Fédération assurée par des associations locales compétentes dans le but de reconnaître le harcèlement sexuel et les discriminations en tout genre et de savoir y répondre.
2. Organiser en début d'année universitaire une formation obligatoire pour l'ensemble des cadres sportifs de chaque IEP, assurée par des associations compétentes, dans le but de réorienter la culture sportive transmise aux étudiants dès le début d'année afin de respecter les valeurs promues par la Fédération.



3. Sensibiliser tout intervenant extérieur (arbitres, personnel de sécurité) aux engagements de la Fédération, par le biais d'une réunion avant la tenue de l'événement.
4. Pérenniser les mesures adoptées lors des éditions précédentes des Jeux Inter- IEP pour réduire son impact environnemental.
5. Viser l'objectif « Zéro déchet » à long terme dans l'organisation et la distribution des repas ainsi que dans la gestion des déchets produits pendant les Jeux.
6. Choisir des partenaires dont l'activité contribue à la préservation de l'environnement ou à la transition écologique et/ou ayant adopté une démarche durable dans leur fonctionnement.
7. Établir une concertation avec les acteurs locaux autour des infrastructures des Jeux pour rendre chaque édition la plus éco responsable possible dans une perspective d'amélioration continue des futures éditions.
8. Produire un bilan carbone à la fin de l'exercice de son mandat. Le Conseil d'administration est responsable devant la Fédération des Jeux d'une réduction de 3% au minimum du bilan carbone de l'exercice précédent.
9. Établir durant les jeux une communication constante et confiante avec les représentants de l'IEP sur le site organisateur.

## **Article 14 - 2 : Les formations**

1. Comme indiqué au 1 de l'article 14, une formation des participants est obligatoire pour participer à l'événement. Les participants seront ainsi formés avant l'événement à la reconnaissance des violences sexistes et sexuelles et des discriminations : savoir les reconnaître, connaître ses droits et ses devoirs, connaître ses recours et les sanctions.

2. Cette formation s'organise de la manière suivante :

- En début d'année universitaire (septembre/novembre), une formation pour les responsables sportifs des IEPs (membre d'AS/BDS et capitaines des équipes).
- Au minimum un mois avant l'événement une formation à l'intention de tous les futurs participants aux Jeux.

3. Ces formations doivent être dispensées par des professionnels et/ou membres d'associations spécialisées dans les discriminations en tout genre et les violences sexistes et sexuelles dans les événements sportifs.

4. Les membres de la Fédération des Jeux Inter-IEP devront également suivre une formation spécialisée dans la reconnaissance des violences sexistes et sexuelles et la façon de les prévenir et de les gérer.

5. La Fédération des Jeux Inter-IEP s'engage à communiquer tout au long de la préparation de l'évènement, sur les violences sexistes et sexuelles, à partager les événements concernant la sensibilisation à ce sujet, et à rappeler la loi concernant ces questions. (Voir tableau annexe)

## **Article 15 : Nombre de participants**

1. La Fédération fixe la limite maximale de participants, incluant les packs extérieurs, par délégation en fonction de ses capacités d'accueil.

1.1 En cas de force majeure, le nombre de participants est réduit selon la loi en vigueur. Cette réduction s'opère à la discrétion de la Fédération des Jeux Inter-IEP, qui en informe le Conseil d'administration au moins un mois avant la date de l'événement.

2. La Fédération doit fournir au moins 30 jours avant le début de la compétition, un programme détaillé de la manifestation et toutes les informations nécessaires aux associations participantes, aux chauffeurs et aux participants.

3. Chaque association participante mandate au moins une personne auprès de la Fédération pour s'assurer du bon déroulement de la manifestation.

## **Article 16 : Repas**

La Fédération des Jeux Inter-IEP doit ouvrir une formule permettant à chaque participant qui s'y inscrira de bénéficier d'au moins trois repas par jour, dont au moins un devra être chaud dans un endroit couvert. Le comité d'organisation s'engage lors de l'inscription à s'informer sur le régime alimentaire des participants et à proposer plusieurs menus dont un obligatoirement végétarien.

## **Article 17 : Soirée et remise des prix**

1. La Fédération des Jeux Inter-IEP doit s'assurer que chaque jour se termine par une soirée regroupant les participants.

2. Un espace calme doit également être prévu lors de chaque soirée pour permettre aux participants qui le souhaiteraient de se reposer.

3. La dernière de ces soirées est celle de la remise des prix. Un trophée spécifique est remis au vainqueur des Jeux Inter-IEP dont il a la responsabilité pendant un an et qu'il garde définitivement après 3 victoires consécutives. De même, sont remis aux délégations concernées, les prix de l'ambiance, du fair-play et de la meilleure fanfare, selon les conditions définies par l'article 42, du Chapitre V, du Titre 3 de la présente Convention.

## **Article 18 : Hébergement des chauffeurs**

La Fédération des Jeux doit réserver des chambres pour les chauffeurs de bus de ses différentes associations participantes qui participent aux Jeux, selon le nombre exigé par celles-ci.

## Chapitre V – Responsabilité des associations participantes

### **Article 19 : Responsabilité générale des associations participantes**

1. Les associations participantes encadrant les délégations des différents IEP sont entièrement responsables des actions de leurs participants vis-à-vis de la Fédération. Une décharge de responsabilité à titre collectif et individuel sera signée.
2. Toute personne non inscrite formellement aux Jeux n'est pas admise sur les sites de l'événement et engage sa propre responsabilité.
3. Les associations participantes s'engagent à ne pas fournir à toute personne non inscrite formellement hébergement ou transport.
4. Le comité d'organisation est libre de décider des actions à mettre en œuvre à l'encontre des éventuels participants non-inscrits.

### **Article 20 : Engagements des associations participantes**

1. Les chants et banderoles des délégations doivent être transmises en amont de l'événement, après un premier contrôle effectué par les AS/BDS, à la Fédération afin de les valider en amont de l'événement sous peine d'interdiction et de sanction.
2. Les associations participantes s'engagent à nommer un responsable « éthique » au cours de l'événement qui devra être mobilisable à tout moment pour composer la Cellule de Protection comme mentionné à l'article 30.

### **Article 21 : Obligation de réparation**

Les associations participantes s'engagent par écrit à assurer financièrement tout dommage occasionné par un ou plusieurs membres de leur délégation que la FASIEPF, avec le soutien actif des parties prenantes aux Jeux, serait incapable d'identifier individuellement. En outre, la caution de l'hôtel hébergeant chaque délégation est à la charge de l'association participante qui y loge. L'Association Sportive ou le Bureau des Sports décharge donc de toute responsabilité la FASIEPF quant au bon état des infrastructures hôtelières et sportives que la FASIEPF aurait loué à son bénéfice.

### **Article 22 : Échéancier et paiement des packs**

Ces modalités ne prennent pas effet dans le cas où le Comité d'organisation déciderait de mettre en place une billetterie en ligne pour la vente des packs individuellement.

1. Les associations participantes fixent avec la Fédération un nombre déterminé de packs ainsi qu'un échéancier de paiement à respecter, modifiable chaque année. Le solde de la somme finale du prix d'achat des packs doit être réglé au maximum deux semaines avant le début des Jeux Inter-IEP.
2. Aucun pack vendu à une association participante ne pourra être repris par la Fédération des jeux Inter-IEP.
3. Une association participante qui n'a pas vendu l'ensemble de ses packs pourra les remettre à disposition de la Fédération qui aura à charge de les revendre à une ou plusieurs autres associations participantes.

### **Article 23 : Transmission des documents**

1. Les associations participantes s'engagent à fournir à la Fédération des Jeux Inter-IEP, et dans les délais définis par celle-ci, l'ensemble des documents nécessaires à la validation de l'inscription de chaque participant. Ces documents visent principalement à confirmer la conformité de chaque participant aux conditions de participation à l'événement édictées à l'article 8. Il s'agit de :

- Une liste de l'ensemble des membres de la délégation signée par l'administration d'origine (au moins 30 jours avant l'événement). – Une liste de chacun des sportifs de la délégation et de leur(s) sport(s).
- Une photocopie du certificat de scolarité ou de la carte étudiante de chacun des participants.
- Une photocopie du diplôme de tout participant qui serait ancien élève.
- La photocopie du certificat médical de chacun des participants au tournoi sportif ou de sa licence universitaire ou de club.

2. Des obligations supplémentaires s'appliqueront aux participants au tournoi sportif au cours de l'événement. Celles-ci sont mentionnées à l'article 31.

### **Article 24 : Responsabilité dans les hôtels et sur les infrastructures**

1. Il incombe à chaque association participante de s'assurer de l'attitude respectueuse de leurs participants au sein des hôtels. En cas d'incident impliquant un participant d'une association participante, cette dernière doit en assumer la responsabilité.

2. Il incombe à chaque association participante de s'assurer de l'attitude respectueuse de leurs participants sur l'ensemble des infrastructures mobilisées au cours de l'évènement. En cas d'incident impliquant un participant d'une association participante et non imputable à la Fédération des Jeux Inter-IEP ou à ses équipes, ladite association doit en assumer la responsabilité, conformément à l'engagement pris à l'article 20.

### **Article 25 : Repas et logement des chauffeurs de bus**

1. Les repas des chauffeurs de bus des associations participantes encadrant les différentes délégations sont à la charge de ces dernières. La Fédération des Jeux Inter-IEP peut ouvrir l'accès à ces mêmes chauffeurs de bus aux repas chauds qu'elle fournit aux participants. Dans ce cas, les modalités d'accès sont définies par le Comité d'organisation.

2. Le logement des chauffeurs de bus des associations participantes est à la charge de ces associations. Les associations participantes s'engagent à rembourser au plus tard deux semaines avant l'évènement les chambres des chauffeurs réservées par la Fédération des Jeux inter-IEP.

## Chapitre VI - Responsabilité collective des associations participantes et de la Fédération des Jeux Inter-IEP

### Article 26 : Généralités

Les associations participantes prenant part aux Jeux Inter-IEP s'engagent à s'entraider mutuellement afin que l'organisation des Jeux puisse se dérouler de la meilleure façon et puisse être améliorée année après année.

### Article 27 : Accueil des Jeux Inter-IEP

1. Les Jeux Inter-IEP sont organisés de manière successive par tous les IEP de France, dans l'ordre suivant : Aix-en-Provence, Bordeaux, Rennes, Saint-Germain-en-Laye, Lille, Grenoble, Toulouse, Lyon, Strasbourg, Paris.

2. En cas d'impossibilité d'organisation, la responsabilité de l'organisation des Jeux est confiée à l'IEP suivant dans la présente liste.

3. En cas d'annulation d'une édition des Jeux Inter-IEP pour cas de force majeure, l'édition annulée est reportée sur l'année suivante et confiée au même IEP organisateur.

4. Dans l'impossibilité d'organisation du tournoi sportif dans les dispositions prévues par le règlement (pour cas de force majeure), la fédération peut proposer en assemblée générale et après vote à la majorité (6 IEP sur 10) une ou des modifications concernant le déroulement du tournoi sportif prévu au Titre 4, afin de permettre son maintien.

### Article 28 : Transmission des documents administratifs

1. Le Comité d'Organisation de la Fédération s'engage à fournir, avant le 1<sup>er</sup> juillet de l'année au cours de laquelle il organise les Jeux, aux associations participantes toutes les informations et archives qui peuvent leur être utiles.

2. Il doit notamment leur transmettre les pièces suivantes :

- Le détail du nombre de participants par IEP selon les différentes formules proposées.
- Les budgets prévisionnels et réels des trois derniers jeux précédents accompagnés d'un document expliquant les éventuels écarts entre chaque budget réel et le budget prévisionnel qui lui est associé.
- Les contacts des partenaires privés lorsque ceux-ci l'acceptent.
- Tout autre document qu'il jugera utile pour aider ses successeurs

3. Le dossier technique de la FASIEPF devra rester à disposition des fédérations successives expliquant les différentes mesures mises en place, les problèmes rencontrés et les solutions apportées ainsi que les résultats obtenus par ces solutions.

4. Enfin, la Fédération des Jeux Inter-IEP s'engage en chaque fin d'année à faire parvenir dans les mêmes délais un bilan moral, un bilan financier et un bilan d'activités à l'ensemble des directions d'IEP.

## Chapitre VII : De la Cellule de Protection

### **Article 29 : Rôle et compétence de la Cellule de Protection**

1. La Cellule de Protection a pour fonction d'assurer la protection des participants pendant les Jeux Inter-IEP. Elle vote les sanctions applicables aux cas de violences sexistes et sexuelles ou de discrimination en tout genre.
2. La Cellule est convoquée par le Conseil d'Administration ou par un Association Sportive ou un Bureau des Sports et est mobilisable en permanence durant l'évènement.
3. Elle vote à la majorité absolue de ses membres.

### **Article 30 : Composition de la Cellule de Protection**

1. La Cellule de Protection est composée de trois membres du Comité d'organisation et des responsables « éthiques » des AS/BDS.
2. Un quorum de 6 responsables « éthiques » est nécessaire pour que la Cellule de Protection puisse statuer.

# TITRE 3 : RÈGLES APPLICABLES AU TOURNOI SPORTIF

## Chapitre I – Participants aux Jeux inter-IEP

### **Article 31 : Participants aux Jeux inter-IEP**

1. Peut exclusivement prendre part au Tournoi sportif toute personne régulièrement inscrite auprès d'un des Instituts d'Études Politiques de France et concourant à l'obtention d'un diplôme délivré par ce même IEP pour l'année universitaire au cours de laquelle se déroule les Jeux Inter-IEP, ou toute personne en échange ou en préparation aux concours de la fonction publique.

2. Les étudiants entrant dans le cadre de la mutualisation de la cinquième année des IEP peuvent choisir de prendre part au Tournoi sportif pour l'IEP dans lequel ils sont régulièrement inscrits pour l'année universitaire au cours de laquelle se déroule les Jeux Inter-IEP ou pour celui dans lequel ils étaient inscrits les années précédentes. Il sera laissé le choix à l'étudiant de l'IEP qu'il représente.

3. Sont exclus du Tournoi Sportif les étudiants en troisième cycle ; les mercenaires (non-étudiants, extérieurs aux IEP) et les affiliés (étudiants jouant régulièrement dans les équipes des IEP, mais n'étudiant pas dans ceux-ci).

### **Article 32 : Contrôle d'identité**

1. La Fédération des Jeux Inter-IEP procédera, en présence d'un représentant d'un IEP tiré au sort avant les Jeux, au contrôle d'identité des participants avant chaque match, course ou rencontre, avec le concours de l'arbitre de ceux-ci. Pour ce faire, chaque responsable de sport devra présenter en début de match, rencontre ou course l'ensemble des originaux des documents suivants :

- La carte d'étudiant ou le certificat de scolarité du sportif concerné.
- La carte d'identité ou passeport du sportif concerné.
- La photocopie du diplôme de tout sportif qui serait ancien élève.

2. En cas de réclamation, les assesseurs ont à charge de trancher le litige eux-mêmes, avec l'accord des capitaines des équipes en présence, ou de le déférer devant la Commission des Sports après avoir soigneusement noté, par écrit, les réserves et commentaires de chacun des capitaines d'équipe en présence. En aucun cas, le déroulement des matchs ne doit être interrompu.

## Chapitre II – De la Commission des Présidents

### **Article 33 : De la Commission des Présidents**

1. Est instituée une Commission des Présidents, composée des représentants légaux des Associations Sportives et Bureaux des Sports participants aux Jeux inter-IEP. La Commission des Présidents se réunit chaque soir et au besoin dans la journée, selon les disponibilités d'horaires et de logistique exigées par le Conseil d'Administration. Chaque Association Sportive ou Bureaux des Sports a la charge de faire siéger son président.

2. Le ou les présidents du Conseil d'Administration président la commission et définit son ordre du jour.

3. L'absence d'un membre (ou de son suppléant) d'une Commission des Présidents entraîne pour sa délégation la perte de 20 points au classement général. En cas de force majeure la sanction de 20 points pourra être évitée par un vote à la majorité absolue des Associations Sportives et Bureaux des Sports membres de la Commission des Présidents. Les décisions de la commission restent valables malgré l'absence d'un représentant des Associations Sportives et Bureaux des Sports membres de la Commission des Présidents.

4. Les décisions prises par la Commission des Présidents, une fois entérinées, ne sont pas modifiables rétroactivement.

### **Article 34 : Compétences de la commission des Présidents**

1. La Commission des Présidents est compétente sur les points suivants :

- Validation des résultats sportifs transmis préalablement par la Commission des Sports.
- Examen des conflits et contestations sportives transmises par la Commission des Sports.
- Attribution des prix et titres honorifiques conformément aux dispositions édictées aux articles 43 et 43.
- Réalisation du classement général conformément aux dispositions édictées à l'article 43.

2. Au début de chaque session, le Comité d'Organisation réalise un retour sur l'événement, tant sur les points sportifs que extra-sportifs.

3. En début de session, le Comité d'Organisation notifie aux présidents toute décision prise en vertu des dispositions citées à l'article 11.



### **Article 35 : Procédure de vote**

1. Les décisions usuelles de chaque Commission des Présidents sont prises à la majorité absolue des Associations Sportives et Bureaux des Sports membres de la Commission des Présidents à raison d'une voix par Association Sportive ou Bureau des Sports. Chaque membre est tenu de se prononcer pour ou contre chaque proposition de la commission. En cas d'égalité des votes, le président de la commission dispose d'une voie supplémentaire.
2. Dans le cas des procédures de contestation liée à un litige sportif, les Associations Sportives et Bureaux des Sports concernés par ladite procédure ne sont pas autorisés à prendre part au vote.
3. La Commission des Présidents se termine une fois que la décision est prise dans les conditions susmentionnées.

## Chapitre III – De la Commission des Sports

### Article 36 : De la Commission des Sports

1. Est instituée une Commission des Sports, qui se réunit chaque soir - ou au besoin dans la journée -, selon les disponibilités d'horaires et de logistique exigées par la Fédération. Chaque Association Sportive et Bureau des Sports a la charge de faire siéger un de ses représentants.
2. La Commission des Sports se réunit avant la Commission des Présidents.
3. Un représentant de la Fédération des Jeux Inter-IEP préside la commission et définit son ordre du jour.
4. Les procédures en cas d'absence d'un représentant d'une Association Sportive ou d'un Bureau des Sports sont les mêmes que celles définies à l'alinéa 3 de l'article 33 pour la Commission des Présidents.
5. Les décisions prises par la Commission des Sports, une fois entérinées, ne sont pas modifiables rétroactivement.

### Article 37 : Compétences de la Commission des Sports

1. La Commission des Sports est compétente sur les points suivants :
  - Validation des résultats sportifs transmis par le Comité d'Organisation.
  - Examen des contestations sportives transmises par le Comité d'Organisation. Si la commission ou son président estiment que les contestations dépassent le cadre sportif, elle se déclare incompétente et a à charge d'en déférer à la Commission des Présidents en lui transmettant un avis.
  - Le tirage au sort des demi-finales dans les cas où un tirage au sort est organisé.
  - La Commission des Sports n'est pas compétente pour adopter d'éventuelles sanctions.
  - Au début de chaque session, le Comité d'Organisation réalise un retour général sur le déroulement du tournoi sportif.

### Article 38 : Procédure de vote

1. La procédure de vote au sein de la Commission des sports est la même que celle définie à l'article 35 pour la Commission des Présidents.
2. Dans le cas où une décision votée par la Commission n'est pas acceptée par l'une des Associations Sportives ou l'un des Bureaux des Sports représentés, celui-ci peut décider de déférer l'examen de la contestation à la Commission des Présidents. Le recours à cette procédure suspend avec effet immédiat la décision prise par la Commission des Sports.

## Chapitre IV – Règlements et arbitrage du tournoi sportif

### Article 39 : Généralités

De manière générale, les règlements en vigueur pour chaque sport sont ceux de la Fédération à laquelle ce sport est rattaché au 1er janvier de l'année durant laquelle se déroulent les Jeux.

1. Toutefois, cette règle ne s'applique pas à la durée des matchs.
2. Dans l'hypothèse d'une décision à la majorité des deux tiers des Associations Sportives et Bureaux des Sports, ces règles peuvent être modifiées.
3. Une fiche descriptive récapitulant l'ensemble des modifications apportées aux règles fédérales doit être établie pour chaque sport. Les différentes fiches ainsi établies forment le règlement sportif des Jeux.
4. Le règlement sportif des Jeux est considéré comme un élément à part entière de la présente Convention. Ses modifications éventuelles sont votées en Assemblée Générale ou en Assemblée Générale Extraordinaire à la majorité des deux tiers des Associations Sportives et Bureaux des Sports représentés. En cas d'égalité, le Président de séance dispose d'une voix supplémentaire.
5. Le Conseil d'Administration, chacune des Associations Sportives et chacun des Bureaux des Sports sont en droit de soumettre des propositions de modification du règlement des sports au vote de l'Assemblée. Lesdites propositions doivent être adressées au Conseil d'Administration et à l'ensemble des IEP au moins 14 jours avant la tenue de la séance.

### Article 40 : Arbitrage

1. La FASIEPF fournit des arbitres pour l'ensemble des matchs et rencontres sportives. En cas d'impossibilité, chaque délégation peut fournir des arbitres par sport, tant que ceux-ci n'appartiennent pas aux délégations de la poule dont sont issues les deux équipes s'affrontant dans la rencontre concernée.

2. La FASIEPF est obligée de fournir des arbitres professionnels pour les matchs de barrage, les demi-finales et finales de l'ensemble des sports de la Catégorie A définie par l'article 46 de la présente convention.

### Article 41 : Recueil et traitement des contestations

1. La FASIEPF doit mettre en place un système permettant de recueillir toute contestation d'un résultat à l'issue de tout match, rencontre ou course.

2. Toute contestation est transmise immédiatement au Comité d'Organisation.

3. Après examen de la contestation apportée par une Association Sportive ou un Bureau des Sports, le Comité d'Organisation transmet celle-ci à la Commission des Sports pour examen préalable, qui la transmet par la suite à la Commission des Présidents en cas de litige.

4. En cas d'incident grave lors du tournoi sportif et relevant des dispositions édictées à l'article 11 en menaçant l'intégrité du tournoi sportif, il est dans les prérogatives du Comité d'Organisation d'examiner directement le dossier et de prendre une décision finale.

5. La compétition sportive du sport concernée par la contestation ne s'arrête pas dans l'attente de la tenue de la Commission des Sports. Cependant, les matchs de barrage ne peuvent avoir lieu tant que la commission n'a pas statué, dans le cas de contestation sur un match de poule.

## Chapitre V – Classement général et titres honorifiques

### **Article 42 : Attribution des titres honorifiques**

1. La Commission des Présidents a à charge l'attribution des prix suivants selon les modalités suivantes :

- Le prix du fair-play récompense la délégation ayant fait preuve du meilleur comportement pendant toute la durée des Jeux.
- Le prix de l'ambiance récompense la délégation ayant mis la meilleure ambiance sur l'ensemble des Jeux dans le respect de l'esprit des Jeux.
- Le prix de la fanfare récompense la délégation dont n'importe quel type de fanfare aura mis la meilleure ambiance sur l'ensemble des Jeux.
- Le prix du Solidajeu est un challenge visant à la collecte de denrées pour une association humanitaire. La FASIEPF choisit une association et les membres des délégations apportent des denrées qui seront directement remises à ladite association. Le vainqueur est désigné selon un barème strict et objectif communiqué en amont

2. Les prix du fair-play et de la fanfare sont attribués à la majorité absolue (6 IEP sur 10) des représentants des associations encadrant les différentes délégations, à raison d'une voix par délégation.

3. Les représentants d'une délégation ne peuvent pas voter pour leur propre délégation.

4. En cas d'égalité, un deuxième tour sera organisé entre les deux finalistes au sein duquel chaque délégation sera tenue de voter pour l'un ou l'autre (hors IEP concernés).

### **Article 43 : Attribution du classement général**

1. Le classement final est réalisé par ordre décroissant, en additionnant le total des points obtenus par chaque délégation dans les différents sports. Ainsi la délégation remportant les jeux est celle totalisant le plus de points sur l'ensemble du Tournoi Sportif.

2. En cas d'égalité parfaite et après recomptage des points, sera favorisé la délégation ayant obtenu le plus de premières places puis le prix du fair-play. Si l'égalité persiste, le nombre de secondes places sera pris en compte, puis le nombre de troisièmes places.

### **Article 44 : Modalités de vote**

Afin de ne pas influencer le vote des titres honorifiques, celui-ci devra avoir lieu avant l'établissement du Classement général et avant la validation des classements internes à chaque sport.

### **Article 45 : Trophées et annonce du classement**

1. Des trophées spécifiques pourront récompenser certains sports et seront à la charge des équipes victorieuses ou des potentiels partenaires.

2. Lors de l'annonce du classement général, l'IEP organisateur sera tenue de mentionner les diverses victoires de chaque délégation.

# TITRE 4 : DÉROULEMENT DU TOURNOI SPORTIF

## Chapitre I - Sports pratiqués aux Jeux

### **Article 46 : Classification des sports**

1. Les différents sports pratiqués aux Jeux inter-IEP sont classés de la manière suivante :

#### Catégorie A :

Basketball

Football

Handball

Rugby

Volley-ball

#### Catégorie B (à l'appréciation de l'IEP organisateur) :

Athlétisme

Tennis

Cross

Badminton

Danse

Natation

Cheerleading

#### Catégorie C :

Pétanque

Sport Bonus

2. La Fédération des Jeux Inter-IEP se voit dans l'obligation de proposer l'intégralité des sports de catégorie A à la compétition au cours de chaque édition des Jeux. L'organisation des sports de catégorie B et C est laissée à la discrétion de la Fédération en fonction des infrastructures disponibles.

## **Article 47 : Sport Bonus & Sport Joker**

1. La Fédération peut proposer un sport bonus et qui viendra s'ajouter à la liste des sports pratiqués aux Jeux inter-IEP définie à l'article 46. Le sport bonus sera ajouté en catégorie C ou pourra bénéficier d'un barème spécifique suivant une proposition de Fédération validée par une décision concertée des IEP participants.

2. La Fédération des Jeux Inter-IEP peut proposer un sport joker et qui viendra s'ajouter à la liste des sports pratiqués aux Jeux Inter-IEP définie à l'article 46. Le sport joker pourra bénéficier d'un barème spécifique suivant une proposition de la Fédération organisatrice validée par une décision concertée des IEP participants. Sans application d'un barème au sport joker, la Fédération pourra organiser le sport selon le format qu'elle souhaite, après accord de l'ensemble des AS/BDS.

## **Article 48 : Du calcul des points**

Les points des sports de la catégorie A se répartissent selon le calcul suivant :

- 1<sup>er</sup> : 100 points
- 2<sup>nd</sup> : 80 points
- 3<sup>ème</sup> : 65 points
- 4<sup>ème</sup> : 55 points
- Les barragistes perdants : 45 points
- 7<sup>ème</sup> : 35 points
- 8<sup>ème</sup> : 30 points
- 9<sup>ème</sup> : 25 points
- 10<sup>ème</sup> : 20 points

Les points des sports de la catégorie B se répartissent selon le calcul suivant :

- 1<sup>er</sup> : 75 points
- 2<sup>nd</sup> : 60 points
- 3<sup>ème</sup> : 50 points
- 4<sup>ème</sup> : 40 points
- 5<sup>ème</sup> et 6<sup>ème</sup> : 35 points
- Autres : 20 points

Les points des sports de la catégorie C se répartissent selon le calcul suivant :

- 1<sup>er</sup> : 40 points
- 2<sup>nd</sup> : 35 points
- 3<sup>ème</sup> : 25 points
- 4<sup>ème</sup> : 20 points
- 5<sup>ème</sup> : 15 points
- Autres : 10 points

A noter que le vainqueur du Solidajeux, challenge de collecte de denrées pour une association caritative à vocation humanitaire choisi en amont par la FASIEPF remporte, sous forme de récompense exceptionnelle, 20 points au classement général. Le choix du vainqueur se fera objectivement et suivant un barème précis établi en amont par la FASIEPF et directement relié aux nombres de denrées récoltés par chaque délégation.

## **Article 49 : Absence d'une délégation dans un sport**

1. Dans chaque sport, les points ne sont distribués qu'aux délégations prenant effectivement part à la compétition. Dans le cas où une délégation ne prendrait pas part au sport, elle se verrait créditée d'un total de 0 point pour le sport concerné.

2. Une délégation ne prenant pas part à un sport doit en informer la fédération au plus tard le dimanche de la première semaine de mars et ce, pour permettre à la Fédération de modifier l'organisation de la compétition à laquelle la délégation ne prend pas part. Dans le cas où une délégation dérogerait à cette règle, elle se verrait retirer 50 points au classement général pour chaque sport auquel elle ne prendrait pas part et pour lequel elle ne respecterait pas la date du premier dimanche de mars pour l'annonce de son désistement. Cette notification doit se faire par écrit.

3. En cas de forfait dans un sport, la délégation concernée doit consulter la Fédération avant de ré-attribuer les places. La Fédération peut décider d'amputer cette délégation du nombre de participants correspondant au nombre de forfaits sportifs.

4. Les équipes et les participants de chaque sport doivent se présenter 30 minutes avant le début de la compétition à laquelle ils prétendent concourir.

## Chapitre II- Répartition des sports en fonction de leur déroulement

### Article 50 : De la catégorie des Sports

1. Les différents sports proposés aux Jeux sont répartis en deux catégories relatives à leur déroulement

- Sports de catégorie I
  - Basketball - Football - Handball- Rugby - Volleyball - Tennis - Badminton
- Sports de catégorie II
  - Athlétisme - Cross - Cheerleading - Danse - Pétanque – Natation- Sports Bonus

### Article 51 : Déroulement des Sports de la Catégorie I

1. Les sports de la Catégorie I se déroulent en une phase qualificative suivie de demi-finales et finale.

2. Si toutes les délégations présentent une équipe, deux poules de cinq équipes sont mises en place. Chaque équipe joue 2 matchs de poule. Les deux derniers finalistes ne peuvent être dans la même poule et sont séparés dans les deux poules, selon un système de tête de série.

3. A la suite des 2 matchs de poule, est qualifiée directement pour les demi-finales, l'équipe totalisant le plus grand nombre de points.

4. Les équipes ayant terminé deuxième et troisième sont qualifiées en barrage et s'affrontent en croisé (2ème Poule A - 3ème Poule B; 2ème Poule B - 3ème Poule A). Le vainqueur de chaque barrage est qualifié en demi-finale.

5. Les deux équipes ayant remporté les demi-finales s'affrontent en finale.

6. Les deux équipes ayant perdu les demi-finales s'affrontent en petite finale.

7. Si toutes les délégations ne peuvent présenter une équipe, la Fédération propose un nouveau système de poule propre à la compétition en question, qui sera débattu et voté en AG.

### Article 52 : Détermination des poules pour les sports de Catégorie I

1. Pour les sports de Catégorie I, les poules sont tirées au sort lors de la première des réunions préparatoires effectuées dans la ville organisatrice des Jeux.

2. Avant de procéder au tirage au sort, le classement des têtes de série est établi. Les têtes de série sont, dans chaque sport, les représentants du vainqueur et du finaliste du tournoi masculin de l'édition précédente. Les têtes de série ne peuvent pas jouer dans la même poule.

3. En fonction du tirage au sort, chaque équipe se voit attribuer une lettre entre A, B, C, D, E, F, G, H, I et J dans chaque poule. Chaque équipe ne rencontrera que trois équipes de sa poule. Les matchs sont déterminés à l'avance lors du tirage au sort.



### **Article 53 : Détermination du classement interne à la poule pour les sports de Catégorie I**

1. Une victoire en poule rapporte trois points à l'équipe gagnante et zéro à l'équipe défaite.
2. Dans l'hypothèse où le sport concerné offre la possibilité d'un match nul, alors chacune des deux équipes remporte un point. L'équipe ayant totalisé le plus de points à l'issue des poules est désignée première de la poule. L'équipe ayant totalisé le second plus grand nombre de points termine seconde. L'équipe ayant totalisé le troisième plus grand nombre de points termine troisième, l'équipe ayant totalisé le quatrième plus grand nombre de points termine quatrième.
3. En cas d'égalité entre deux équipes, le classement s'opère alors selon le goal average particulier. Si plus de deux équipes sont à égalité, le classement se fait sur la base du goal average non particulier, puis du nombre de buts/points marqués, puis du nombre de buts/points encaissés. Si deux équipes sont toujours à égalité après ces cas de figure, un pile ou face sera réalisé en Commission des Sports pour décider du classement.

### **Article 54 : Matches sur tapis vert pour les sports de Catégorie I**

1. Dans l'hypothèse où une équipe est battue sur tapis vert, qu'elle soit absente à un match ou qu'elle soit exclue du tournoi, celle-ci se voit retirer un point au classement de la poule. L'équipe gagnante par ce biais remporte quant à elle trois points.
2. Par ailleurs, en cas de match sur tapis vert, un malus est attribué à l'équipe défaite et un bonus équivalent à ce malus est attribué à l'équipe victorieuse. Les montants de ces malus et bonus sont précisés dans les règlements spécifiques à chacun des sports de la catégorie I.
3. Si le forfait ou l'exclusion de l'équipe ont lieu avant la fin du match, et que la victoire sur tapis vert est prononcée, cette règle ne s'applique qu'à condition que l'équipe dès lors déclarée victorieuse ne soit pas lésée par rapport au résultat acquis sur le terrain au moment de l'arrêt.
4. Enfin, cette règle ne s'applique pas toutes les fois où son usage serait le fait d'une décision de l'équipe défaite de sorte à pénaliser l'équipe victorieuse. Cela est notamment le cas d'entente éventuelle sur les résultats. Dans ce cas, la Commission des Sports peut être saisie à l'initiative de l'IEP lésé ou de l'IEP organisateur.

### **Article 55 : Détermination des poules et des demi-finales en cas d'absence d'une équipe dans les sports de Catégorie I**

1. En cas de défection d'une équipe dont il aura été fait part avant la date limite à la Fédération, les poules reviendront au système précédent de trois poules de trois. Les trois premiers de chaque poule seront qualifiés pour les demi-finales. Tandis que les deux meilleurs seconds disputeront un barrage.
2. Les demi-finales sont tirées au sort, le barragiste ne peut pas rencontrer le premier de sa poule.
3. Le classement interne à chaque poule s'effectue selon les mêmes modalités que pour le cas des deux poules de cinq.
4. En cas de forfait d'une équipe après la date limite, l'IEP organisateur aura le choix entre :
  - Le format classique gardé, l'ensemble des matchs de l'équipe défaillante sera considéré comme gagné sur tapis vert pour les équipes qui auraient dû l'affronter.
  - Le changement à trois poules de trois, le tournoi se déroulera selon le présent article.

### **Article 56 : Détermination des poules en cas d'absence de deux équipes dans les sports de Catégorie I**

1. En cas de défection d'une équipe dont il aura été fait part avant la date limite à La Fédération, les poules seront composées de deux poules de 4 équipes. Les deux premiers de chaque poule seront qualifiés pour les demi-finales sans qu'aucun barrage n'ait lieu.
2. Pour les demi-finales, le premier d'une poule rencontre obligatoirement le second de l'autre poule.
3. Le classement interne à chaque poule s'effectue selon les mêmes modalités que pour le cas de trois poules de trois équipes.

### **Article 57 : De la petite finale et des matchs de classement**

1. Une petite finale et des matchs de classement peuvent être organisés dans les sports de catégorie I.
2. L'organisation de ces rencontres est laissée à la discrétion de l'IEP organisateur.

### **Article 58 : Déroulement des sports de la Catégorie II**

Les sports de la Catégorie II se déroulent selon les modalités spécifiées dans le règlement propre à chacun de ces sports.

### **Article 59 : Modification ultérieure des poules**

Toute modification des poules intervenant après le tirage au sort de celles-ci doit être acceptée à la majorité qualifiée des 2/3 des IEP.

# TITRE 5 : RÈGLEMENT DES SPORTS

## *Préambule*

*Les catégories de sports en fonction du nombre de points attribués sont définies par l'article 46 du règlement intérieur de l'association : catégorie A, catégorie B, catégorie C. Les catégories de sports en fonction du déroulement de la compétition sont définies par l'article 50 du règlement intérieur de l'association : catégorie I, catégorie II. Ces règlements peuvent être modifiés d'une année à l'autre selon les modalités de l'article 39 du règlement intérieur de l'association.*

# Chapitre I : Sports de catégorie A

## I.1- Basketball

- **Organisation**

Le tournoi de Basketball entre dans les sports de Catégorie I de l'article 50 du Titre 4 du Chapitre II du Règlement intérieur de la Fédération des Associations Sportives des IEP de France. Les règles applicables aux Jeux sont celles en vigueur auprès de la Fédération Française de Basket-ball au 1er janvier de l'année en cours à l'exception des points spécifiés ci- dessous.

- **Nombre de joueurs**

Pour qu'un match débute, il convient que chaque équipe dispose d'au moins trois joueurs sur le terrain et en tenue à l'heure du match. Dans le cas contraire, l'équipe contrevenante sera déclarée forfait.

Dans le cas où aucune des deux équipes ne serait en mesure de débiter le match, les deux équipes seront déclarées forfait.

En cours de match, chaque équipe doit disposer d'au moins trois joueurs sur le terrain.

Dans le cas où une équipe ne comporterait pas ce nombre de joueurs, le match sera arrêté et l'équipe restante sera déclarée vainqueur. Dans le cas où les deux équipes ne disposeraient pas du nombre de joueuses requis simultanément, les deux équipes seront déclarées forfait.

Une équipe peut présenter un maximum de 12 joueurs sur la feuille de match. Le nombre de remplacement est illimité.

Une joueuse ou un joueur absent au coup d'envoi, mais présent sur la feuille de match peut prendre part au match sous réserve de son contrôle par le corps arbitral.

- **Poules**

Matches de 4x7 min. avec 2 min. de pause entre chaque quatre-temps et une mi-temps de 5 min. Le temps est décompté durant les deux dernières minutes seulement. 1 temps mort d'1 min. est autorisé par équipe et par mi-temps.

Lors des phases de poules, le Comité d'Organisation des Jeux Inter-IEP se laisse le droit d'utiliser les terrains de basketball dans la largeur, et non dans la longueur. Cette autorisation est cependant seulement valable dans le cadre des phases de poules. Pour les finales et demi-finales, le comité d'organisation des Jeux Inter-IEP s'engage à organiser les matchs dans la longueur du terrain.

- **Fautes**

Un joueur est exclu au bout de 5 fautes personnelles.

Il est autorisé 3 fautes d'équipes par quart-temps. A la 4ème, l'équipe se voit sanctionnée de deux lancers francs.

Les remplacements se font à la volée par croisement à la table de marque.

- **Demi-finales**

Matches de 4x8 min. avec 2 min. de pause entre chaque quatre-temps et une mi-temps de 5 min. Le temps est décompté. Les changements doivent être demandés à la table de marque. 1 temps mort d'1 min. est autorisé par équipe et par quatre-temps.

Un joueur est exclu au bout de 5 fautes personnelles. Il est autorisé 4 fautes d'équipes par 1/4 temps. A la 5ème, l'équipe se voit sanctionnée de deux lancers francs à chaque faute.

- **Finales et petites finales**

Match de 4x10 min. avec 2 min. de pause entre chaque quart temps et 8 min de mi temps. Le temps est décompté. Les changements doivent être demandés à la table de marque. 2 temps morts d'1 min. sont autorisés par équipe pour la première mi-temps et 3 pour la seconde mi-temps.

Un joueur est exclu au bout de 5 fautes personnelles. Il est autorisé 4 fautes d'équipes par 1/4 temps. A la 5ème faute, l'équipe se voit sanctionnée de 2 lancers francs.

- **Matches de classements**

Les matches de classements se font sur le format des matches de poules.

- **Prolongations et lancers francs**

Pour les demi-finales, en cas d'égalité entre deux équipes, il sera procédé à une prolongation, puis en cas d'égalité à l'issue de cette prolongation, après 2min de repos une deuxième prolongation, et finalement à une séance de lancers francs.

Pour la finale, en cas d'égalité entre deux équipes, il sera procédé à une prolongation, renouvelable indéfiniment en cas d'égalité à l'issue de cette dernière.

La prolongation consiste en une période de 5 minutes. Le temps est décompté. Un temps mort d'1 min. est autorisé par équipe et par mi-temps de la prolongation.

Le calcul des fautes personnelles se poursuit sur la base des fautes commises pendant le temps réglementaire.

Toute faute, individuelle ou collective, commise pendant la durée réglementaire du match reste comptabilisée au coup d'envoi des prolongations.

- **Pénalités**

En poule, tout forfait ou défaite sur tapis vert entraîne pour l'équipe défaillante la perte du match et un malus de 20 points au point average. L'équipe restante se voit elle créditée de 3 points et d'un bonus de 20 points au point average.

Dans l'hypothèse où les deux équipes seraient défaillantes, chacune d'elles se verra attribuer un malus de 20 points au point average et ne se verra attribuer aucun point au classement de poule.

Les bonus se porteront sur le total offensif des équipes qui en obtiendront. Les malus se porteront sur le total défensif des équipes qui en obtiendraient.

- **Règles de classement au sein d'une poule**

Rappel : une victoire vaudra trois points, un match nul vaudra un point, une défaite vaudra zéro point.

Dans ces conditions, les critères pris en compte afin d'élaborer le classement au sein d'une poule sont dans l'ordre de priorité :

1. Nombre de points obtenus au sein du classement de la poule
2. Vainqueur de la rencontre directe entre les deux équipes
3. Meilleure différence de points sur l'ensemble de la poule
4. Meilleur nombre de points marqués sur l'ensemble de la poule
5. Plus petit nombre d'exclusions sur l'ensemble de la poule si tous les matchs ont été arbitrés par des arbitres professionnels
6. Plus petit nombre d'exclusions lors de la rencontre directe entre les deux équipes si celle-ci a été arbitrée par un arbitre professionnel
7. Tirage au sort réalisé en Commission des Sports

NB : Le point 2. n'est pas applicable en cas d'égalité entre trois équipes pour lesquelles au moins une rencontre directe entre deux équipes a eu lieu.

Si la compétition se déroule en trois poules de trois selon l'article 55 du règlement intérieur, en cas de forfait dans une poule, annoncé moins de trois semaines avant l'événement, un match d'appui pour définir le second barragiste sera organisé entre les deux équipes ayant terminé deuxième de leur poule et ayant eu les deux plus petits nombres de points et différence de points sur l'ensemble de leur poule (les deux moins bons deuxième).

## **I.2 - Football**

### **I.2.1- Football féminin**

- **Organisation**

Le Tournoi de Football Féminin entre dans les sports de la Catégorie I de l'article 50 du Titre 4 du Chapitre I du Règlement intérieur de la Fédération des associations sportives des IEP de France.

Les règles applicables aux Jeux sont celles en vigueur auprès de la Fédération Française de Football au 1er janvier de l'année en cours à l'exception des points spécifiés ci-dessous.

Le tournoi de football féminin suit les règles du football à 8.

- **Nombre de joueuses**

Pour qu'un match débute, il convient que chaque équipe dispose d'au moins quatre joueuses et une gardienne de but, sur le terrain et en tenue à l'heure du match. Dans le cas contraire, l'équipe contrevenante sera déclarée forfait.

Dans le cas où aucune des deux équipes ne serait en mesure de débiter le match, les deux équipes seront déclarées forfait.

En cours de match, chaque équipe doit disposer d'au moins quatre joueuses et une gardienne de but, sur le terrain et en tenue.

Dans le cas où une équipe ne comporte pas ce nombre de joueuses, le match sera arrêté et l'équipe contrevenante sera déclarée forfait. Dans le cas où les deux équipes ne disposent pas du nombre de joueuses requis simultanément, les deux équipes seront déclarées forfait.

Une équipe peut présenter un maximum de 14 joueuses sur la feuille de match.

Le nombre de remplacement est illimité. Les joueuses remplacées peuvent continuer à participer à la rencontre en qualité de remplaçantes.

Une joueuse absente au coup d'envoi, mais présente sur la feuille de match peut prendre part au match sous réserve de son contrôle par le corps arbitral.

- **Coups francs, penalties et gardiennes**

Les fautes commises par l'équipe défensive entre sa surface de réparation et la ligne de milieu de terrain donnent lieu à un coup franc direct ou indirect, suivant que la faute aurait donné lieu à un coup franc direct ou indirect en football à 11, à l'emplacement où la faute a été commise. Toute faute commise à l'intérieur de la surface de réparation et annihilant une occasion manifeste de but, ou toute faute commise à l'intérieur de la surface de réparation entraînant un coup franc direct entraîne un penalty. Cela s'entend pour les fautes commises par l'équipe défensive.

Toute faute commise à l'intérieur de la surface de réparation n'annihilant pas une occasion manifeste de but et entraînant normalement un coup franc indirect entraîne un coup franc indirect à l'endroit où la faute a été commise. Cela s'entend pour les fautes commises par l'équipe défensive.

La gardienne ne peut pas reprendre à la main une passe intentionnelle de l'une de ses joueuses. Le dégagement au pied de la gardienne ne peut plus être effectué de volée ou de demi-volée.

- **Poules**

Matches de 2x20min. Avec une mi-temps de 5min.

- **Demi-finales**

Matches de 2x30min. Avec une mi-temps de 10min.

- **Finales et petites finales**

Match de 2x45min. Avec une mi-temps de 15min.

- **Matches de classements**

Les matches de classements se font sur le format des matches de poules.

- **Prolongations et tirs au but**

Pour le match d'appui, les demi-finales et la finale, en cas d'égalité entre deux équipes à l'issue du temps réglementaire, il sera procédé à des prolongations, et en cas de nouvelle égalité à l'issue des prolongations, il sera procédé à une séance de tirs aux buts.

Les équipes joueront les prolongations après une pause de 5 minutes. Ces prolongations consistent en deux mi-temps de 10 min. avec une pause de 5 minutes entre chacune des périodes de la prolongation.

Pour la séance des Tirs aux Buts, 5 joueuses sont désignées par équipe. L'équipe ayant le plus de Tirs aux Buts réussis l'emporte. En cas d'égalité, la séance se poursuit sous forme de mort subite. Seules peuvent prendre part à la séance de Tirs aux Buts les joueuses présentes sur le terrain à la fin de la prolongation (gardienne incluse). Pour qu'une joueuse puisse de nouveau tirer un Tir Au But, il faut qu'au préalable toutes les joueuses de son équipe susceptible de prendre part à la séance de tirs aux Buts aient tiré.

- **Pénalités**

En poule, tout forfait ou défaite sur tapis vert entraîne pour l'équipe défaillante la perte du match et un malus de 3 buts au goal-average.

L'équipe restante se voit elle créditée de 3 points et d'un bonus de 3 buts au goal-average. Dans l'hypothèse où les deux équipes seraient défaillantes, chacune d'elles se verra attribuer un malus de 3 buts au goal-average et ne se verra attribuer aucun point.

Toute joueuse exclue au cours d'un match sera automatiquement exclue pour le match suivant.

Les bonus se porteront sur le total offensif des équipes qui en obtiendront. Les malus se porteront sur le total défensif des équipes qui en obtiendraient.



- **Règles de classement au sein d'une poule**

Rappel : une victoire vaudra trois points, un match nul vaudra un point, une défaite vaudra zéro point.

Dans ces conditions, les critères pris en compte afin d'élaborer le classement au sein d'une poule sont dans l'ordre de priorité :

1. Nombre de points obtenus au sein du classement de la poule
2. Vainqueur de la rencontre directe entre les deux équipes
3. Meilleure différence de buts sur l'ensemble de la poule
4. Meilleur nombre de buts marqués sur l'ensemble de la poule
5. Plus petit nombre de cartons jaunes ou rouges (un carton rouge équivalent à deux jaunes pour le calcul) sur l'ensemble de la poule si tous les matchs ont été arbitrés par des arbitres professionnels
6. Plus petit nombre de cartons jaunes ou rouges (un carton rouge équivalent à deux jaunes pour le calcul) lors de la rencontre directe entre les deux équipes si celle-ci a été arbitrée par un arbitre professionnel
7. Tirage au sort réalisé en Commission des Sports

NB : Le point 2. n'est pas applicable en cas d'égalité entre trois équipes pour lesquelles au moins une rencontre directe entre deux équipes a eu lieu.

Si la compétition se déroule en trois poules de trois selon l'article 55 du règlement intérieur, en cas de forfait dans une poule, annoncé moins de trois semaines avant l'événement, un match d'appui pour définir le second barragiste sera organisé entre les deux équipes ayant terminé deuxième de leur poule et ayant eu les deux plus petits nombres de points et différence de points sur l'ensemble de leur poule (les deux moins bons deuxième).

## **I.2.2 - Football Masculin**

- **Organisation**

Le Tournoi de Football Masculin entre dans les sports de la Catégorie I de l'article 50 du Titre 4 du Chapitre I du Règlement intérieur de la Fédération des associations sportives des IEP.

Les règles applicables aux Jeux sont celles en vigueur auprès de la Fédération Française de Football au 1er janvier de l'année en cours à l'exception des points spécifiés ci-dessous.

- **Nombre de joueurs**

Pour qu'un match débute, il convient que chaque équipe dispose d'au moins six joueurs et un gardien de but, sur le terrain et en tenue à l'heure du match.

Dans le cas contraire, l'équipe contrevenante sera déclarée forfait.

Dans le cas où aucune des deux équipes ne serait en mesure de débiter le match, les deux équipes seront déclarées forfait.

En cours de match, chaque équipe doit disposer d'au moins six joueurs et un gardien sur le terrain.

Dans le cas où une équipe ne comporte pas ce nombre de joueurs, le match sera arrêté et l'équipe contrevenante sera déclarée forfait. Dans le cas où les deux équipes ne disposent pas du nombre de joueurs requis simultanément, les deux équipes seront déclarées forfait.

Une équipe peut présenter un maximum de 17 joueurs sur la feuille de match. Le nombre de remplacement est illimité.

Un joueur absent au coup d'envoi, mais présent sur la feuille de match peut prendre part au match sous réserve de son contrôle par le corps arbitral.

- **Poules**

Matches de 2x20min. Avec une mi-temps de 5min.

- **Demi-finales**

Matches de 2x30min. Avec une mi-temps de 10min.

- **Finales et petites finales**

Match de 2x45min. Avec une mi-temps de 15min.

- **Matches de classements**

Les matchs de classements se font sur le format des matchs de poules.

- **Prolongations et tirs au buts**

Pour le match d'appui, les demi-finales et la finale, en cas d'égalité entre deux équipes à l'issue du temps réglementaire, il sera procédé à des prolongations, et en cas de nouvelle égalité à l'issue des prolongations, il sera procédé à une séance de Tirs Aux Buts.

Les équipes joueront les prolongations après une pause de 5 minutes. Ces prolongations consistent en deux mi-temps de 15 min. avec une pause de 5 minutes entre chacune des périodes de la prolongation.

Pour la séance des Tirs Aux Buts, 5 joueurs sont désignés par équipe. L'équipe ayant le plus de Tirs

Aux Buts réussis l'emporte. En cas d'égalité, la séance se poursuit sous forme de mort subite. Seuls peuvent prendre part à la séance de Tirs Aux Buts les joueurs présents sur le terrain à la fin de la prolongation (gardien inclus). Pour qu'un joueur puisse de nouveau tirer un Tir Au But, il faut qu'au préalable tous les joueurs de son équipe susceptibles de prendre part à la séance de tirs Aux Buts aient tirés.

- **Pénalités**

En poule, tout forfait ou défaite sur tapis vert entraîne pour l'équipe défaillante la perte du match et un malus de 3 buts au goal-average.

L'équipe restante se voit elle créditée de 3 points et d'un bonus de 3 buts au goal-average.

Dans l'hypothèse où les deux équipes seraient défaillantes, chacune d'elles se verra attribuer un malus de 3 buts au goal-average et ne se verra attribuer aucun point.

Tout joueur exclu au cours d'un match sera automatiquement exclu pour le match suivant.

Les bonus se porteront sur le total offensif des équipes qui en obtiendront. Les malus se porteront sur le total défensif des équipes qui en obtiendraient.

- **Règles de classement au sein d'une poule**

Rappel : une victoire vaudra trois points, un match nul vaudra un point, une défaite vaudra zéro point.

Dans ces conditions, les critères pris en compte afin d'élaborer le classement au sein d'une poule sont dans l'ordre de priorité :

1. Nombre de points obtenus au sein du classement de la poule
2. Vainqueur de la rencontre directe entre les deux équipes
3. Meilleure différence de buts sur l'ensemble de la poule
4. Meilleur nombre de buts marqués sur l'ensemble de la poule
5. Plus petit nombre de cartons jaunes ou rouges (un carton rouge équivalent à deux jaunes pour le calcul) sur l'ensemble de la poule si tous les matchs ont été arbitrés par des arbitres professionnels
6. Plus petit nombre de cartons jaunes ou rouges (un carton rouge équivalent à deux jaunes pour le calcul) lors de la rencontre directe entre les deux équipes si celle-ci a été arbitrée par un arbitre professionnel
7. Tirage au sort réalisé en Commission des Sports

NB : Le point 2°) n'est pas applicable en cas d'égalité entre trois équipes pour lesquelles au moins une rencontre directe entre deux équipes a eu lieu.

Si la compétition se déroule en trois poules de trois selon l'article 55 du règlement intérieur, en cas de forfait dans une poule, annoncé moins de trois semaines avant l'événement, un match d'appui pour définir le second barragiste sera organisé entre les deux équipes ayant terminé deuxième de leur poule et ayant eu les deux plus petits nombres de points et différence de points sur l'ensemble de leur poule (les deux moins bons deuxième).

## **I.3 - Handball**

- **Organisations**

Le Tournoi de handball entre dans les sports de la Catégorie I de l'article 50 du Titre 4 du Chapitre I du Règlement intérieur de la Fédération des associations sportives des IEP de France.

Les règles applicables aux Jeux Inter-IEP sont celles en vigueur auprès de la Fédération Française de Handball au 1er janvier de l'année en cours à l'exception des points spécifiés ci-dessous.

- **Nombre de joueurs**

Pour qu'un match débute, il convient que chaque équipe dispose d'au moins quatre joueurs et un gardien de but, sur le terrain et en tenue à l'heure du match.

Dans le cas contraire, l'équipe contrevenante sera déclarée forfait.

Dans le cas où aucune des deux équipes ne serait en mesure de débiter le match, les deux équipes seront déclarées forfait.

En cours de match, chaque équipe doit disposer d'au moins quatre joueurs et un gardien sur le terrain. Les joueurs exclus temporairement sont comptabilisés.

Dans le cas où une équipe ne comporte pas ce nombre de joueurs, le match sera arrêté et l'équipe restante sera déclarée vainqueur. Dans le cas où les deux équipes ne disposent pas du nombre de joueurs requis simultanément, les deux équipes seront déclarées forfait. Les joueurs exclus temporairement sont comptabilisés.

Une équipe peut présenter un maximum de 14 joueurs sur la feuille de match. Le nombre de remplacement est illimité.

Un joueur absent au coup d'envoi, mais présent sur la feuille de match peut prendre part au match sous réserve de son contrôle par le corps arbitral.

- **Poules**

Matches de 2x20 min. avec une mi-temps de 5 min. 1 temps mort d' 1 minute est autorisé par équipe et par mi-temps.

Les fautes qui amènent à une exclusion de 2 min. en compétition officielle sont ramenées à 1 min.

- **Demi-finales**

Matches de 2x20 min. avec une mi-temps de 10 min. 1 temps mort de 1 min. est autorisé par équipe et par mi-temps.

Les fautes qui amènent à une exclusion de 2 min. en compétition officielle sont ramenées à 1 min. et 30s.

- **Finales et petites finales**

Match de 2x30 min. avec une mi-temps de 10 min.

1 temps mort de 1 min. est autorisé par équipe et par mi-temps.

Les fautes qui amènent à une exclusion de 2 min. en compétition officielle sont maintenues à 2 min.

- **Matches de classements**

Les matchs de classements se font sur le format des matchs de poules.

- **Prolongations et Tirs aux Buts**

Pour le match d'appui, les demi-finales et la finale, en cas d'égalité entre deux équipes à l'issue du temps réglementaire, il sera procédé à des prolongations, et en cas de nouvelle égalité à l'issue des prolongations il sera procédé à une séance de Tirs Aux Buts.

Les équipes joueront les prolongations après une pause de 5 minutes. Ces prolongations consistent en deux mi-temps de 5 minutes, avec une pause de 1 minute.

Si le résultat est toujours nul après la première prolongation, une seconde prolongation a lieu après 5 minutes de pause. Cette prolongation est également de 2 x 5 minutes, avec une pause de 1 minute.

Durant les prolongations, aucun temps mort n'est accordé. Le temps est décompté.

Pour la séance de Tirs Aux Buts, 5 tireurs sont désignés par équipe. L'équipe ayant le plus de Tirs Aux Buts réussis l'emporte. En cas d'égalité, la séance se poursuit sous forme de mort subite. Seuls peuvent prendre part à la séance de Tirs Aux Buts les joueurs présents sur le terrain à la fin de la dernière prolongation (gardien inclus). Pour qu'un joueur puisse de nouveau tirer un Tir Au But, il faut qu'au préalable tous les joueurs de son équipe susceptibles de prendre part à la séance de Tirs Aux Buts aient tiré.

- **Pénalités**

En poule, tout forfait ou défaite sur tapis vert entraîne pour l'équipe défaillante la perte du match et un malus de 15 buts au goal-average.

L'équipe restante se voit elle créditée de 3 points et d'un bonus de 5 buts au goal average.

Dans l'hypothèse où les deux équipes seraient défaillantes, chacune d'elles se verra attribuer un malus de 15 buts au goal-average et ne se verra attribuer aucun point.

Les bonus se porteront sur le total offensif des équipes qui en obtiendront. Les malus se porteront sur le total défensif des équipes qui en obtiendraient.

- **Règles de classement au sein d'une poule**

Rappel : une victoire vaudra trois points, un match nul vaudra deux points, une défaite vaudra un point.

Dans ces conditions, les critères pris en compte afin d'élaborer le classement au sein d'une poule sont dans l'ordre de priorité :

1. Nombre de points obtenus au sein du classement de la poule
2. Vainqueur de la rencontre directe entre les deux équipes
3. Meilleure différence de buts sur l'ensemble de la poule
4. Meilleur nombre de buts marqués sur l'ensemble de la poule
5. Plus petit nombre d'exclusions temporaires ou définitives (une exclusion définitive équivalant à trois exclusions temporaires pour le calcul) sur l'ensemble de la poule si tous les matchs ont été arbitrés par des arbitres professionnels
6. Plus petit nombre d'exclusions temporaires ou définitives (une exclusion définitive équivalant à trois exclusions temporaires pour le calcul) lors de la rencontre directe entre les deux équipes si celle-ci a été arbitrée par un arbitre professionnel
7. Tirage au sort réalisé en Commission des Sports

NB : Le point 2°) n'est pas applicable en cas d'égalité entre trois équipes pour lesquelles au moins une rencontre directe entre deux équipes a eu lieu.

Si la compétition se déroule en trois poules de trois selon l'article 55 du règlement intérieur, en cas de forfait dans une poule, annoncé moins de trois semaines avant l'événement, un match d'appui pour définir le second barragiste sera organisé entre les deux équipes ayant terminé deuxième de leur poule et ayant eu les deux plus petits nombres de points et différence de points sur l'ensemble de leur poule (les deux moins bons deuxième).

## **I.4 - Rugby**

### **I.4.1 Rugby féminin**

- **Organisation**

Le Tournoi de Rugby Féminin entre dans les sports de la Catégorie I de l'article 50 du Titre 4 du Chapitre I du Règlement intérieur de la Fédération des associations sportives des IEP de France.

Les règles applicables aux Jeux sont celles en vigueur auprès de la Fédération Française de Rugby au 1er janvier de l'année en cours à l'exception des points spécifiés ci-dessous.

- **Nombre de joueuses**

Les matchs se jouent par défaut à 7 joueuses maximum. Toutefois, si les deux équipes en conviennent avant le coup d'envoi, elles peuvent jouer à 8 joueuses maximum. Pour qu'un match débute, il convient que chaque équipe dispose d'au moins quatre joueuses sur le terrain et en tenue à l'heure du match.

Dans le cas contraire, l'équipe contrevenante sera déclarée forfait.

Dans le cas où aucune des deux équipes ne serait en mesure de débiter le match, les deux équipes seront déclarées forfait.

En cours de match, chaque équipe doit disposer d'au moins quatre joueuses sur le terrain.

Dans le cas où une équipe ne comporte pas ce nombre de joueuses, le match sera arrêté et l'équipe restante sera déclarée vainqueur. Dans le cas où les deux équipes ne disposent pas du nombre de joueuses requis simultanément, les deux équipes seront déclarées forfait.

Une équipe peut présenter un maximum de 16 joueuses sur la feuille de match. Le nombre de remplacement est illimité.

Une joueuse absente au coup d'envoi, mais présente sur la feuille de match peut prendre part au match sous réserve de son contrôle par le corps arbitral.

- **Jeu au pied, touches et mêlées**

Pour l'ensemble des matchs :

- Les mêlées ne sont pas jouées.
- Les joueuses n'ont pas le droit de tenter de drop entre les poteaux.
- Aucune transformation n'a lieu à la suite d'un essai marqué.
- Aucun coup de pied franc ou de pénalité ne peut être accordé par l'arbitre.
- Seuls sont comptabilisés les essais marqués dans le calcul des points. Le jeu au pied permettant la progression de l'équipe sur le terrain est maintenu.
- Les touches peuvent être liftées.

- **Poules**

Matchs de 2x15 min. avec une mi-temps de 5min.

- **Demi-finales**

Matches de 2x15 min. avec une mi-temps de 10min.

- **Finales et petites finales**

Match de 2x20 min. avec une mi-temps de 10min.

- **Matches de classements**

Les matchs de classements se font sur le format des matchs de poules.

- **Prolongations et mort subite**

Pour les demi-finales et la finale, en cas d'égalité entre deux équipes à l'issue du temps réglementaire, il sera procédé à des prolongations, et en cas de nouvelle égalité à l'issue des prolongations il sera procédé à une séance de « mort subite ».

Les équipes joueront les prolongations après une pause de 5 minutes. Ces prolongations consistent en deux mi-temps de 5 minutes, avec une pause de 2 minutes.

Pour la « mort subite », la première équipe marquant un essai remporte la rencontre.

- **Pénalités**

En poule, tout forfait ou défaite sur tapis vert entraîne pour l'équipe défaillante la perte du match et un malus de 5 essais à l'essai average.

L'équipe restante se voit elle créditée de 3 points et d'un bonus de 5 essais à l'essai average.

Dans l'hypothèse où les deux équipes seraient défaillantes, chacun d'elles se verra attribuer un malus de 5 essais à l'essai average et ne se verra attribuer aucun point.

Les bonus se porteront sur le total offensif des équipes qui en obtiendront. Les malus se porteront sur le total défensif des équipes qui en obtiendraient.

- **Règles de classement au sein d'une poule**

Rappel : une victoire vaudra trois points, un match nul vaudra un point, une défaite vaudra zéro point.

Aucun point de bonus offensif ou défensif n'est attribué.

Dans ces conditions, les critères pris en compte afin d'élaborer le classement au sein d'une poule sont dans l'ordre de priorité :

1. Nombre de points obtenus au sein du classement de la poule
2. Vainqueur de la rencontre directe entre les deux équipes
3. Meilleure différence d'essais marqués sur l'ensemble de la poule
4. Meilleur nombre d'essais marqués sur l'ensemble de la poule



5. Plus petit nombre de cartons jaunes ou rouges (un carton rouge équivalent à deux jaunes pour le calcul) reçus sur l'ensemble de la poule si tous les matchs ont été arbitrés par des arbitres professionnels
6. Plus petit nombre de cartons jaunes ou rouges (un carton rouge équivalent à deux jaunes pour le calcul) reçus lors de la rencontre directe entre les deux équipes si celle-ci a été arbitrée par un arbitre professionnel.
7. Tirage au sort réalisé en Commission des Sports

NB : Le point 2°) n'est pas applicable en cas d'égalité entre trois équipes pour lesquelles au moins une rencontre directe entre deux équipes a eu lieu.

Si la compétition se déroule en trois poules de trois selon l'article 55 du règlement intérieur, en cas de forfait dans une poule, annoncé moins de trois semaines avant l'événement, un match d'appui pour définir le second barragiste sera organisé entre les deux équipes ayant terminé deuxième de leur poule et ayant eu les deux plus petits nombres de points et différence de points sur l'ensemble de leur poule (les deux moins bons deuxièmes).

- **Terrains**

Il est possible de faire voter le choix d'un petit ou d'un grand terrain sur accord des capitaines et de la FASIEPF pour les demi-finales, petites finales et finales.

En accord avec les capitaines des deux équipes et de la FASIEPF, si le choix du grand terrain est retenu concernant les demi-finales, petites finales et finales, le temps de jeu est alors de 2x7mn avec une pause de 2 minutes maximum entre chaque période.

- **Règlement particulier à la Belle Alliance**

Le nombre de points obtenus par chaque équipe qui compose la Belle Alliance est égal à 60% du nombre de points correspondant à son classement.

## **I.4.2 Rugby masculin**

- **Organisation**

Le Tournoi de Rugby Masculin entre dans les sports de la Catégorie I de l'article 50 du Titre 4 du Chapitre I du Règlement intérieur de la Fédération des associations sportives des IEP de France.

Les règles applicables aux Jeux sont celles en vigueur auprès de la Fédération Française de Rugby au 1er janvier de l'année en cours à l'exception des points spécifiés ci-dessous.

Le tournoi de rugby masculin suit les règles du rugby à XV.

Pour les équipes ne pouvant pas s'engager à XV, un tournoi à VII parallèle est organisé pour départager les équipes restantes. A noter que le vainqueur du tournoi à VII obtiendra la place inférieure à l'équipe dernière du tournoi à XV. Dans ce tournoi, c'est le règlement de la Fédération Française de Rugby qui est en place et en vigueur.

- **Nombre de joueurs**

Pour qu'un match débute, il convient que chaque équipe dispose d'au moins 12 joueurs sur le terrain et en tenue à l'heure du match.

Dans le cas contraire, l'équipe contrevenante sera déclarée forfait.

Dans le cas où aucune des deux équipes ne serait en mesure de débiter le match, les deux équipes seront déclarées forfait.

En cours de match, chaque équipe doit disposer d'au moins 12 joueurs sur le terrain.

Dans le cas où une équipe ne comporte pas ce nombre de joueurs, le match sera arrêté et l'équipe restante sera déclarée vainqueur. Dans le cas où les deux équipes ne disposent pas du nombre de joueurs requis simultanément, les deux équipes seront déclarées forfait.

Une équipe peut présenter un maximum de 28 joueurs sur la feuille de match. Le nombre de remplacement est illimité.

Un joueur absent au coup d'envoi, mais présent sur la feuille de match peut prendre part au match sous réserve de son contrôle par le corps arbitral.

- **Poules**

Matches de 2x20min. Avec une mi-temps de 5min.

- **Demi-finales**

Matches de 2x30min. Avec une mi-temps de 10min.

- **Finales et petites finales**

Match de 2x40min. Avec une mi-temps de 10min.

- **Matches de classements**

Les matchs de classements se font sur le format des matchs de poules.

- **Prolongations et Tirs aux Buts**

Pour les demi-finales et la finale, en cas d'égalité entre deux équipes à l'issue du temps réglementaire, il sera procédé à des prolongations, et en cas de nouvelle égalité à l'issue des prolongations il sera procédé à une séance de Tirs Aux Buts.

Les équipes joueront les prolongations après une pause de 5 minutes. Ces prolongations consistent en deux mi-temps de 10 minutes, avec une pause de 5 minutes.

Pour la séance de Tirs Aux Buts, 5 tireurs sont désignés par équipe. L'équipe ayant le plus de Tirs Aux

Buts réussis l'emporte. En cas d'égalité, la séance se poursuit sous forme de mort subite. Seuls peuvent prendre part à la séance de Tirs Aux Buts les joueurs présents sur le terrain à la fin de la dernière prolongation. Pour qu'un joueur puisse de nouveau tirer un Tir Au But, il faut qu'au préalable tous les joueurs de son équipe susceptibles de prendre part à la séance de Tirs Aux Buts aient tiré.

- **Pénalités**

En poule, tout forfait ou défaite sur tapis vert entraîne pour l'équipe défaillante la perte du match et un malus de 14 points au point average. L'équipe restante se voit elle créditée de 3 points et d'un bonus de 14 points au point average.

Dans l'hypothèse où les deux équipes seraient défaillantes, chacune d'elles se verra attribuer un malus de 14 points au point average et ne se verra attribuer aucun point.

Les bonus se porteront sur le total offensif des équipes qui en obtiendront. Les malus se porteront sur le total défensif des équipes qui en obtiendraient.

- **Règles de classement au sein d'une poule**

Rappel : une victoire vaudra trois points, un match nul vaudra un point, une défaite vaudra zéro point.

Aucun point de bonus offensif ou défensif n'est attribué.

Dans ces conditions, les critères pris en compte afin d'élaborer le classement au sein d'une poule sont dans l'ordre de priorité :

1. Nombre de points obtenus au sein du classement de la poule
2. Vainqueur de la rencontre directe entre les deux équipes
3. Meilleure différence de points (essais + transformations + pénalités) sur l'ensemble de la poule
4. Meilleur nombre de points (essais + transformations + pénalités) marqués sur l'ensemble de la poule
5. Plus petit nombre de cartons jaunes ou rouges (un carton rouge équivalent à deux jaunes pour le calcul) reçus sur l'ensemble de la poule si tous les matchs ont été arbitrés par des arbitres professionnels
6. Plus petit nombre de cartons jaunes ou rouges (un carton rouge équivalent à deux jaunes pour le calcul) reçus lors de la rencontre directe entre les deux équipes si celle-ci a été arbitrée par un arbitre professionnel
7. Tirage au sort réalisé en Commission des Sports

NB : Le point 2. n'est pas applicable en cas d'égalité entre trois équipes pour lesquelles au moins une rencontre directe entre deux équipes a eu lieu.

- **Règlement particulier à la Belle Alliance**

Le nombre de points obtenus par chaque équipe qui compose la Belle Alliance est égal à 60% du nombre de points correspondant à son classement.

## **I.4 - Volley-ball**

- **Organisation**

Le Tournoi de Volley-ball entre dans les sports de la Catégorie I de l'article 50 du Titre 4 du Chapitre I du Règlement intérieur de la Fédération des associations sportives des IEP de France.

Les règles applicables aux Jeux sont celles en vigueur auprès de la Fédération Française de Volley-ball au 1er janvier de l'année en cours à l'exception des points spécifiés ci-dessous.

- **Nombre de joueurs**

Pour qu'un match débute, il convient que chaque équipe dispose d'au moins 4 joueurs sur le terrain et en tenue à l'heure du match. Dans le cas contraire, l'équipe contrevenante sera déclarée forfait.

Dans le cas où aucune des deux équipes ne serait en mesure de débiter le match, les deux équipes seront déclarées forfait.

En cours de match, chaque équipe doit disposer d'au moins quatre joueurs sur le terrain.

Dans le cas où une équipe ne comporte pas ce nombre de joueurs, le match sera arrêté et l'équipe restante sera déclarée vainqueur. Dans le cas où les deux équipes ne disposent pas du nombre de joueurs requis simultanément, les deux équipes seront déclarées forfait.

Une équipe peut présenter un maximum de 12 joueurs sur la feuille de match. Le nombre de remplacement est illimité.

Un joueur absent au coup d'envoi, mais présent sur la feuille de match peut prendre part au match sous réserve de son contrôle par le corps arbitral.

- **Notion de set**

Un set est remporté par le premier camp atteignant 25 points au cours du set.

Un point est marqué à chaque fois qu'un échange est remporté.

Il faut un minimum de 2 points d'écart pour qu'un set soit remporté.

En cas d'égalité (1 set partout pour les matchs de poule, 2 sets partout pour les demi-finales et la finale), un set de tie-break sera joué. Ce set se joue en 15 points.

- **Poules**

Matches en deux sets gagnants.

- **Demi-finales**

Matches en trois sets gagnants.

- **Finales et petites finales**

Match en trois sets gagnants.

- **Matches de classements**

Les matches de classements se font sur le format des matchs de poules.

- **Pénalités**

En poule, tout forfait ou défaite sur tapis vert entraîne pour l'équipe défaillante la perte du match, un malus de deux sets au set average et un malus de 50 points au point average.

L'équipe restante se voit elle créditée de 3 points, d'un bonus de 2 sets au set average et d'un bonus de 30 points au point average.

Dans l'hypothèse où les deux équipes seraient défaillantes, chacune d'elles se verra attribuer un malus de deux sets au set average, un malus de 50 points au point average 3 et ne se verra attribuer aucun point.

Les bonus se porteront sur le total offensif des équipes qui en obtiendront. Les malus se porteront sur le total défensif des équipes qui en obtiendraient.

- **Règles de classement au sein d'une poule**

Rappel : une victoire 2-0 vaudra trois points, une victoire 2-1 vaudra deux points, une défaite 2-1 vaudra

1 point, une défaite 2-0 vaudra zéro point.

Dans ces conditions, les critères pris en compte afin d'élaborer le classement au sein d'une poule sont dans l'ordre de priorité :

1. Nombre de points obtenus au sein du classement de la poule
2. Vainqueur de la rencontre directe
3. Meilleure différence de sets sur l'ensemble de la poule
4. Meilleur nombre de sets remportés sur l'ensemble de la poule
5. Meilleure différence de points sur l'ensemble de la poule
6. Meilleur nombre de points remportés sur l'ensemble de la poule
7. Tirage au sort réalisé en Commission des Sports

NB : Le point 2°) n'est pas applicable en cas d'égalité entre trois équipes pour lesquelles au moins une rencontre directe entre deux équipes a eu lieu.

Si la compétition se déroule en trois poules de trois selon l'article 55 du règlement intérieur, en cas de forfait dans une poule, annoncé moins de trois semaines avant l'événement, un match d'appui pour définir le second barragiste sera organisé entre les deux équipes ayant terminé deuxième de leur poule et ayant eu les deux plus petits nombres de points et différence de points sur l'ensemble de leur poule (les deux moins bons deuxième).

## Chapitre II : Sports de catégorie B

### II.1 - Athlétisme

- **Organisation**

La compétition d'Athlétisme entre dans les sports de la Catégorie II de l'article 50 du Titre 4 du Chapitre I du Règlement intérieur de la Fédération des associations sportives des IEP de France.

Les règles applicables aux Jeux sont celles en vigueur auprès de la Fédération Française d'Athlétisme au 1er janvier de l'année en cours à l'exception des points spécifiés ci-dessous.

- **Épreuves**

La compétition d'athlétisme est organisée autour des 9 épreuves suivantes :

- 100m féminin
- 100m masculin
- 400m féminin
- 400m masculin
- 1500m féminin
- 1500m masculin
- Relais mixte (4x200m)
- Saut en longueur féminin
- Saut en longueur masculin

- **Règlement par discipline**

- 100m féminin et masculin :

- ◆ Les séries se déroulent de la manière suivante :
  - Chaque Association Sportive ou Bureau des Sports peut présenter 2 athlètes.
  - Les séries se composent de 5 courses de 6 participants, dans la limite des désistements. Les 18 meilleurs temps des séries sont qualifiés pour les demi-finales.
  - Seuls 2 athlètes d'un même IEP peuvent être qualifiés en demi-finale. Dans le cas où 3 athlètes d'un même IEP sont parmi les qualifiés, les 2 athlètes parmi les 3 ayant les meilleurs temps sont qualifiés en demi-finale.
- ◆ Les demi-finales se déroulent de la manière suivante :
  - Trois courses de 6 athlètes. Les 2 premiers athlètes de chaque poule sont qualifiés pour la finale.
  - Les couloirs pour la finale seront attribués en fonction des résultats chronométriques des athlètes en demi-finale.

- 400m féminin et masculin :

- ◆ Les séries se déroulent de la manière suivante :
  - Chaque Association Sportive ou Bureau des Sports peut présenter 2 athlètes.
  - Les séries se composent de 5 courses de 6 participants, dans la limite des désistements. Les 3 premiers de chaque course sont qualifiés pour les demi-finales plus les 3 meilleurs temps.

- Seuls 2 athlètes d'un même IEP peuvent être qualifiés en demi-finale. Dans le cas où 3 athlètes d'un même IEP sont parmi les qualifiés, les 2 athlètes parmi les 3 ayant les meilleures places sont qualifiés en demi-finale. Dans le cas où le départage à la place est impossible, les 2 meilleurs temps sont qualifiés. A la suite de ce réajustement, les 3 meilleures places et 3 meilleurs temps sont recalculés.
  - ◆ Il n'y a pas de demi-finales organisées pour cette épreuve. Les 6 meilleurs temps toutes courses confondues sont directement qualifiés pour la finale. La finale consiste en une course unique de 6 athlètes. Les couloirs pour la finale seront attribués en fonction des résultats chronométriques des athlètes durant les premières courses.
- 1500m féminin et masculin :
- ◆ Ces épreuves se déroulent chacune en une course unique de 20 participants, deux par IEP.
- Saut en longueur féminin et masculin :
- ◆ Chaque Association Sportive ou Bureau des Sports peut présenter 2 athlètes.
  - ◆ Chaque concurrent a droit à un premier tour de trois essais. Les 6 meilleurs concurrents après ces trois essais auront le droit à 3 essais supplémentaires.
  - ◆ Seul le meilleur saut de chaque participant est pris en compte pour le classement final.
- Relais :
- ◆ Le relais est une course de 4 x 200m.
    - Chaque équipe détermine librement ses participants en veillant toutefois à respecter l'ordre homme/femme/homme/femme à chaque passage de témoin.
    - Le relais se déroule en deux courses de 3 équipes et une course de 4 équipes. Le premier de chaque course est qualifié pour la finale. Le meilleur temps entre les équipes arrivées deuxième lors de chaque course est également qualifié pour la finale.
  - ◆ Information sur les faux départs
    - Lors des courses de 100m, 400m, 1500m et relais, aucun faux départ n'est autorisé ; un faux départ équivaut à une élimination.

### ● **Calcul des points par épreuve**

Pour chacune des épreuves de 100m féminin et masculin, de 400m féminin et masculin, de 1500m féminin et masculin, et de saut en longueur féminin et masculin, il est défini le système de points suivant :

- 1er : 135 points
- 2ème : 110 points
- 3ème : 90 points
- 4ème : 70 points
- 5ème : 60 points
- 6ème : 50 points
- Autres : 10 points
- Forfait-abandon : 0 point

Pour le relais, il est défini le système de points suivants :

- 1er : 270 points
- 2ème : 220 points
- 3ème : 180 points
- 4ème : 140 points
- 5ème : 120 points
- 6ème : 100 points
- Autres : 20 points

Des points ne sont attribués qu'aux participants prenant effectivement part à une épreuve. Toutefois les points obtenus restent acquis même en cas d'abandon en cours d'épreuve.

- **Classement général**

A l'issue de l'ensemble des épreuves d'athlétisme, il est procédé au calcul du total des points obtenus par l'ensemble des participants de chaque délégation.

Les délégations sont ensuite classées dans l'ordre décroissant du total des points qu'elles ont obtenu.

Ainsi l'équipe remportant la compétition d'Athlétisme est celle ayant obtenu le plus de points sur l'ensemble des épreuves.

- **Indications sur les conditions techniques et matérielles**

Chaque épreuve débute aux horaires stipulés dans le programme.

Aucun retard au départ d'une épreuve ne sera toléré et entraîne automatiquement disqualification.

L'absence des participants d'un IEP au départ d'une épreuve n'entraîne ni annulation, ni modification de l'épreuve concernée.



## **II.2 - Badminton**

- **Organisation**

Le Tournoi de Badminton entre dans les sports de la Catégorie I de l'article 50 du Titre 4 du Chapitre I du Règlement intérieur de la Fédération des associations sportives des IEP de France.

Les règles applicables aux Jeux sont celles en vigueur auprès de la Fédération Française de Badminton au 1er janvier de l'année en cours à l'exception des points spécifiés ci-dessous.

- **Équipes et rencontre**

Chaque équipe de badminton comporte un maximum de 8 personnes composé de 4 femmes et de 4 hommes. A noter que chaque équipe doit au minimum par rencontre faire jouer 2 femmes et 2 hommes.

Chaque rencontre se compose :

- D'un simple féminin
- D'un simple masculin
- D'un double mixte

Au cours d'une même rencontre, chaque équipe doit faire effectivement participer au moins deux femmes et deux hommes.

- **Notion de set**

Un set est remporté par le premier camp atteignant 21 points.

Un point est marqué à chaque fois qu'un échange est remporté.

Il faut un minimum de 2 points d'écart pour qu'un set soit remporté.

Si le score atteint une égalité de 20-20, le set se poursuit jusqu'à ce qu'un camp ait deux points d'avance sur l'autre.

Si le score atteint une égalité de 29-29, le camp remportant son trentième point remporte le set.

- **Poules**

Chaque match de chaque rencontre est disputé en deux sets gagnants. La victoire est attribuée à l'équipe ayant gagné le plus de matchs au sein d'une même rencontre.

L'équipe victorieuse remporte trois points, l'équipe défaite en remporte un. Chaque rencontre doit aller à son terme, même si une équipe ne peut plus être rattrapée par l'autre.

- **Demi-finales**

Chaque match de chaque rencontre est disputé en deux sets gagnants. La victoire est attribuée à l'équipe ayant gagné le plus de matchs au sein d'une même rencontre.

Si une équipe ne peut plus être rattrapée par l'autre en cours de rencontre, celle-ci peut être arrêtée avec l'accord conjoint des deux équipes.

- **Finales et petites finales**

Chaque match de la finale est disputé en deux sets gagnants. La victoire est attribuée à l'équipe ayant gagné le plus de matchs au sein d'une même rencontre.

- **Matchs de classements**

Les matchs de classements se font sur le format des matchs de poules.

Si une équipe ne peut plus être rattrapée par l'autre en cours de rencontre, celle-ci peut être arrêtée avec l'accord conjoint des deux équipes.

- **Pénalités**

→ Défaillance sur un match (en poules, demi-finales ou finales)

- ◆ Si au cours d'une rencontre, une équipe ne peut pas aligner de participants dans un match, elle est considérée comme battue sur tapis vert pour ledit match. Dans ce cas, elle subit une pénalité de 2 sets au set average, de 30 points au point average et la perte du point associé au match.
- ◆ L'équipe restante est créditée du point du match, d'un bonus de 2 sets au set average et de 20 points au point average.
- ◆ Dans l'hypothèse où les deux équipes seraient défaillantes, chacune d'elles recevra un malus de 2 sets au set average, de 20 points au point average et n'obtiendra aucun point au set average.

→ Défaillance sur une rencontre (en poule)

- ◆ En poule, tout forfait ou défaite sur tapis vert sur l'ensemble d'une rencontre entraîne pour l'équipe défaillante la perte de la rencontre, un malus de 10 sets et un malus de 150 points au point- average.
- ◆ L'équipe restante est créditée de 3 points au classement de la poule, d'un bonus de 10 sets au set average et de 150 points au point average.
- ◆ Dans l'hypothèse où les deux équipes seraient défaillantes, chacune d'elles recevra un malus de 10 sets au set average, un malus de 150 points au point average et n'obtiendra aucun point au classement de la poule.
- ◆ Les bonus se porteront sur le total offensif des équipes qui en obtiendront. Les malus se porteront sur le total défensif des équipes qui en obtiendraient.

- **Règles de classement au sein d'une poule**

Les critères pris en compte afin d'élaborer le classement au sein d'une poule sont dans l'ordre de priorité :

1. Nombre de points obtenus au sein du classement de la poule
2. Équipe ayant remporté la rencontre entre les deux équipes
3. Meilleure différence de matchs remportés sur l'ensemble de la poule
4. Meilleure différence de sets remportés sur l'ensemble de la poule
5. Meilleur nombre de sets remportés sur l'ensemble de la poule
6. Meilleur différence de points remportés sur l'ensemble de la poule
7. Meilleur nombre de points marqués sur l'ensemble de la poule
8. Meilleur différence de sets entre dans la rencontre ayant opposé les deux équipes
9. Meilleur nombre de sets remportés dans la rencontre ayant opposé les deux équipes
10. Meilleure différence de points sur la rencontre ayant opposé les deux équipes
11. Meilleure nombre de points marqués sur la rencontre ayant opposé les deux équipes
12. Tirage au sort réalisé en Commission des Sports

NB : Le point 2°) n'est pas applicable en cas d'égalité entre trois équipes pour lesquelles au moins une rencontre directe entre deux équipes a eu lieu.

- **Indications sur les conditions techniques et matérielles**

Le volant à plume est le volant utilisé par défaut. Les joueurs peuvent cependant s'accorder avant le début de la rencontre pour utiliser un volant en plastique.

Chaque joueur est tenu d'apporter son propre matériel (raquettes).

## **II.3 - Cross**

- **Organisation**

La compétition de cross rentre dans les sports de la Catégorie II de l'article 50 du Titre 4 du Chapitre I du Règlement intérieur de la Fédération des associations sportives des IEP de France.

Les règles applicables aux Jeux sont celles en vigueur auprès de la Fédération Française d'Athlétisme au 1er janvier de l'année en cours à l'exception des points spécifiés ci-dessous.

- **Participants**

Pour l'épreuve, chaque IEP peut présenter un maximum de 12 participants, soit 6 hommes et 6 femmes.

Les 5 meilleurs temps de chaque IEP seront retenus dans le comptage des points.

L'absence des participants d'un IEP au départ de l'épreuve n'entraîne ni son annulation, ni sa modification.

- **Classement général**

A l'arrivée de chaque coureur, le dossard est saisi et le classement du joueur noté.

Pour chaque IEP, les classements des coureurs par catégorie, Homme/Femme, sont additionnés de manière à donner un nombre global servant au classement de l'IEP".

Dans l'hypothèse où un IEP présente moins de 5 coureurs, une pénalité de 20 points est appliquée par coureur manquant au classement général de l'IEP concerné.

Les délégations seront classées dans l'ordre croissant du total des points qu'elles ont obtenu. Ainsi l'équipe remportant la compétition de Cross est celle ayant obtenu le plus petit nombre de points correspondant au classement de ses coureurs (cela signifiera que ses coureurs étaient les mieux classés).

## **II.4 - Danse**

- **Organisation**

La compétition de Danse entre dans les sports de la Catégorie II de l'article 50 du Titre 4 du Chapitre I du Règlement intérieur de la Fédération des associations sportives des IEP de France.

La Fédération des Jeux Inter-IEP s'engage par ailleurs à communiquer les dimensions de la scène au plus tôt possible et au maximum 1 mois avant la compétition.

- **Déroulement**

Les équipes de danse seront constituées de 15 personnes maximum, hommes et femmes confondus. Toutefois, la mixité de l'équipe n'est pas obligatoire.

Chaque équipe participante devra remettre à la Fédération deux semaines avant l'événement une fiche comprenant les informations suivantes : nom et prénom des participants, durée de la représentation, nom des musiques choisies, explication du thème choisi (à remettre au jury avant l'épreuve).

L'ordre de passage des équipes sera tiré au sort lors l'Assemblée Générale de la fédération. Le temps de passage par équipe est de 5 à 8 minutes. Chaque équipe n'a le droit qu'à un seul passage.

Selon l'organisation, les équipes de danse pourront accéder aux installations avant la compétition dans un cadre défini. Le temps imparti pour la répétition par équipe devra être de 30 minutes maximum. Les équipes n'auront la possibilité de répéter qu'une seule fois chacune selon l'ordre de passage.

- **Musique et décor**

Chaque équipe devra apporter sur clef USB sa bande son sous format WMA, WAV, AIFF ou FLAC. Le fichier audio devra être nommé en fonction de l'IEP de l'équipe.

Chaque équipe est libre d'utiliser des accessoires et /ou du décor dans sa chorégraphie. Néanmoins, chaque équipe est chargée du transport et de l'installation de ces derniers.

L'utilisation de décor ne doit en aucun cas perturber le bon déroulement de l'épreuve : le temps de passage sera le même pour chaque équipe, qu'elle ait besoin ou non d'un temps pour mettre en place son décor.

- **Thème de la chorégraphie**

Les équipes de danse devront élaborer leur chorégraphie sur un thème libre, choisi de façon discrétionnaire par chaque équipe et mélangeant obligatoirement au moins deux styles de danse différents.

La chorégraphie correspondant à ce thème devra être expliquée au jury à travers une présentation papier (manuscrite ou dactylographiée) d'une page maximum sous la forme que l'équipe désire (histoire, dialogue, etc.).

- **Évaluation**

Le jury sera sélectionné par la FASIEPF et sera composé de quatre professionnels de la danse, choisis dans au moins deux styles de danse différents. Aucune contestation de la composition ou de la décision du jury ne sera admise.

Ce groupe de professionnels évaluera les équipes sur la base d'une grille d'évaluation divisée comme suit :

- Une partie artistique rapportant 9 points ;
- Une partie technique rapportant 9 points ;
- 2 derniers points seront attribués par le jury en fonction de leur préférence (autrement dit sur la base du « coup de cœur »).

Cette grille sera communiquée au préalable aux capitaines d'équipe.

Chaque équipe obtiendra une note sur 20 points. De ces résultats découlera un classement entre les 10 IEP.

La Fédération s'engage par ailleurs à communiquer par voie électronique aux 10 équipes leur grille d'évaluation 1 mois au maximum après le tournoi.

- **Remarques points**

- TECHNIQUE /9

- ◆ Placement corporel des danseurs et technicité.
  - Maintien, regards placés en tenant compte des niveaux différents des membres de l'équipe. Placements corrects des bras et des jambes et leur prolongement (les dessins dans l'espace ainsi créés sont imaginables : précision du mouvement). Pas (sauts, tours, mouvements de jambes et de bras) variés, empruntant à différents types de danse. /3
- ◆ Changements de dynamiques.
  - Différents tempos, nuances dans l'expression dansée, attitudes, différents niveaux (passages au sol, sauts, pliés), accents variés (rebonds, suspensions, swing). /3
- ◆ Occupation de l'espace et dynamique des placements scéniques.
  - Utilisation variée de l'espace en termes de formations (diagonales, lignes, cercles etc.) et de nombres de danseurs sur scène qui doivent signifier un propos. Ingéniosité des transitions. /3

- ARTISTIQUE /9

- ◆ Transmission d'énergies, d'idées et d'émotions différentes.
  - Le public et le jury doivent pouvoir ressentir le message que veulent faire passer les danseurs. /3
- ◆ Interprétation par rapport au thème
  - Clarté et cohérence dans l'interprétation du thème c'est-à-dire que la chorégraphie porte une thématique fouillée jusqu'au bout en termes de

musiques, de types de danse, d'interprétation individuelle des danseurs, des costumes et du déroulé logique de la chorégraphie. /3

◆ Ensemble

- Cohérence entre les chorégraphies et le thème, harmonie des costumes, harmonie du groupe dans son ensemble. /3

→ « Coup de cœur » du jury /2

→ TOTAL : /20

◆ Annonce des résultats

Afin d'établir le classement, le jury professionnel aura la possibilité de se retrouver durant 30 minutes après la représentation. Il ne pourra pas y avoir d'égalité. De ce fait, le jury devra départager les équipes ayant le même score, lors de cette délibération.

A la suite de cela, les résultats seront communiqués au président de la Fédération qui le transmettra aux présidents de chaque BDS en commission le soir même. Aucune contestation du classement ne sera tolérée, sous peine de sanction.

## **II.5 - Tennis**

- **Organisation**

Le tournoi de Tennis entre dans les sports de la Catégorie II de l'article 50 du Titre 4 du Chapitre I du Règlement intérieur de la Fédération des associations sportives des IEP de France.

Les règles applicables aux Jeux sont celles en vigueur auprès de la Fédération Française de Tennis au 1er janvier de l'année en cours à l'exception des points spécifiés ci-dessous.

- **Équipes et rencontres**

Chaque équipe de tennis comporte un maximum de 8 personnes composé de 4 femmes et de 4 hommes. Un minimum de trois joueurs par rencontre devra être présenté.

Chaque rencontre se compose :

- D'un simple masculin
- D'un simple féminin
- D'un double mixte

- **Poules**

Chaque match de chaque rencontre est disputé en deux sets gagnants.

Le set est remporté par le premier camp atteignant 4 jeux avec au moins 2 jeux d'écart.

A 4 jeux partout, il est procédé à un tie-break classique. En cas d'éventuel 3ème set, celui-ci aura le format d'un « super tie-break ». La première équipe à 10 points, avec 2 points d'écart, remporte le set. Il n'y a pas d'avantage mais point décisif à 40A.

La victoire est attribuée à l'équipe ayant gagné le plus de matchs au sein d'une même rencontre. L'équipe victorieuse remporte trois points, l'équipe défaite en remporte un.

- **Demi-finales**

Chaque match de chaque rencontre est disputé en deux sets gagnants.

Le set est remporté par le premier camp atteignant 4 jeux avec au moins 2 jeux d'écart.

A 4 jeux partout, il est procédé à un tie-break classique. En cas d'éventuel 3ème set, celui-ci aura le format d'un « super tie-break ». La première équipe à 10 points, avec 2 points d'écart, remporte le set.

La règle de l'avantage s'applique en simple mais pas en double.

Dans les rencontres, un éventuel 3ème set, celui-ci aura le format d'un « super tie-break ». La première équipe à 10 points, avec 2 points d'écart, remporte le set.

La victoire est attribuée à l'équipe ayant gagné le plus de matchs au sein d'une même rencontre. Si une équipe ne peut plus être rattrapée par l'autre en cours de rencontre, celle-ci peut être arrêtée avec l'accord conjoint des deux équipes.



- **Finales et petites finales**

Chaque match de la finale est disputé en deux sets gagnants.

Le set est remporté par le premier camp atteignant 6 jeux avec au moins 2 jeux d'écart.

A 6 jeux partout, il est procédé à un tie-break classique. La règle de l'avantage s'applique.

Le troisième set a lieu en 4 jeux gagnants. Lors du troisième set, un tie-break peut avoir lieu.

Dans les rencontres de double, un éventuel 3ème set, celui-ci aura le format d'un « super tie-break ». La première équipe à 10 points, avec 2 points d'écart, remporte le set.

La victoire est attribuée à l'équipe ayant gagné le plus de matchs au sein d'une même rencontre.

Si une équipe ne peut plus être rattrapée par l'autre au cours de la finale, celle-ci peut être arrêtée avec l'accord conjoint des deux équipes.

- **Matchs de classements**

Les matchs de classements se font sur le format des matchs de poules.

- **Pénalités**

→ Défaillance sur un match (poules, demi-finales, finale)

- ◆ Si au cours d'une rencontre, une équipe ne peut pas aligner de participants dans un match, elle est considérée comme battue sur tapis vert pour ledit match. Dans ce cas, elle subit une pénalité de 2 sets au set average, et la perte du point associé au match.
- ◆ L'équipe restante est créditée du point du match et d'un bonus de 2 sets au set average.
- ◆ Dans l'hypothèse où les deux équipes seraient défaillantes, chacune d'elles recevra un malus de 2 sets au set average et n'obtiendra aucun point.

→ Défaillance sur une rencontre (poules)

- ◆ En poule, tout forfait ou défaite sur tapis vert sur l'ensemble d'une rencontre entraîne pour l'équipe défaillante la perte de la rencontre, un malus de 10 sets au set average.
- ◆ L'équipe restante est créditée de 3 points au classement de la poule, d'un bonus de 10 sets au set average.
- ◆ Dans l'hypothèse où les deux équipes seraient défaillantes, chacune d'elles recevra un malus de 10 sets au set average, et n'obtiendra aucun point au classement de la poule.
- ◆ Les bonus se porteront sur le total offensif des équipes qui en obtiendront. Les malus se porteront sur le total défensif des équipes qui en obtiendraient.

- **Règles de classement au sein d'une poule**

Les critères pris en compte afin d'élaborer le classement au sein d'une poule sont dans l'ordre de priorité:

1. Nombre de points obtenus au sein du classement de la poule
2. Équipe ayant remporté la rencontre entre les deux équipes
3. Meilleure différence de matchs remportés sur l'ensemble de la poule
4. Meilleure différence de sets sur l'ensemble de la poule
5. Meilleur nombre de sets remportés sur l'ensemble de la poule
6. Meilleure différence de sets entre dans la rencontre ayant opposé les deux équipes
7. Meilleur nombre de sets remportés dans la rencontre ayant opposé les deux équipes
8. Tirage au sort réalisé en Commission des Sports

NB : Le point 2. n'est pas applicable en cas d'égalité entre trois équipes pour lesquelles au moins une rencontre directe entre deux équipes a eu lieu.

- **Indications sur les conditions techniques et matérielles**

Chaque IEP est tenue d'apporter 3 boîtes de balles. Chaque joueur est tenu d'apporter ses propres raquettes. Si la météo ne permet pas le bon déroulement du tournoi, les règles de celui-ci pourront être modifiées voire le tournoi pourra être annulé.

## **II.6 - Cheerleading**

- **Organisation**

La compétition de Cheerleading entre dans les sports de la Catégorie II de l'article 50 du Titre 4 du Chapitre I du Règlement intérieur de la Fédération des associations sportives des IEP de France en tant que sport de catégorie B.

Les différentes délégations passent successivement sur la scène à la suite d'un tirage au sort effectué en Assemblée Générale

- **Participants**

Chaque IEP peut présenter une seule troupe de Cheerleading.

Le nombre de participants de chaque troupe devra être compris entre 6 et 18 danseurs maximum sur scène. Les roulements sont permis tant que l'effectif total sur scène ne dépasse pas 18 personnes. Ce nombre peut cependant être dépassé pour la pose finale.

Les roulements sont permis tant que l'effectif total sur scène ne dépasse pas 18 personnes.

Chaque équipe participante devra remettre à la Fédération deux semaines avant l'événement une fiche comprenant les informations suivantes : nom et prénom des participants, durée de la représentation, nom des musiques choisies, explication des figures choisies (à remettre au jury avant l'épreuve).

- **Répétition**

Selon l'organisation, les équipes de cheerleading pourront accéder aux installations avant la compétition dans un cadre défini. Le temps imparti pour la répétition par équipe devra être de 30 minutes maximum. Les équipes n'auront la possibilité de répéter qu'une seule fois chacune selon l'ordre de passage.

- **Chorégraphie et Musique**

L'ensemble de la chorégraphie doit durer de 4 à 6 minutes.

La chorégraphie peut inclure des mouvements portés, à condition que ces mouvements soient réalisés en toute sécurité. Pour respecter cette condition de sécurité, les pompons et tout autre accessoire utilisé lors de la chorégraphie devront être laissés au sol et à l'écart par les différents porteurs. La personne portée a le droit de garder ses pompons lorsqu'elle est portée.

Le saut de l'ange est interdit. Les changements de base pendant un mouvement porté sont autorisés. Les jetés doivent en revanche être réalisés avec une base fixe et unique. La responsabilité en termes de sécurité repose sur les capitaines d'équipe.

Les musiques utilisées pour la chorégraphie doivent être transmises à la Fédération au moins 2 semaines avant la compétition.

Chaque équipe devra apporter sur clef USB sa bande son sous format WMA, WAV, AIFF ou FLAC. Le fichier audio devra être nommé en fonction de l'IEP de l'équipe.

- **Costumes et accessoires**

Chaque troupe doit apporter ses propres costumes. Les costumes doivent répondre à la consigne de sécurité précitée (tout costume trop volumineux est ainsi prohibé).

Tout matériel de propulsion (sautoir, trampoline...) est interdit. Le costume et l'apparence de la troupe seront pris en compte dans la notation.

Des accessoires peuvent être utilisés lors de la chorégraphie, dans le respect des règles de sécurité et en se basant sur le bon sens de chacun.

- **Évaluation**

Le jury sera sélectionné par la FASIEPF et sera composé de deux à trois professionnels du monde de la danse, de la gymnastique et/ou du Cheerleading. Aucune contestation de la composition ou de la décision du jury ne sera admise. Les grilles d'évaluation seront par ailleurs transmises aux équipes dans un délai d'un mois après la compétition.

Ce groupe de professionnels évaluera les équipes sur la base d'une grille d'évaluation divisée comme suit :

- Une partie technique rapportant 11 points
- Une partie artistique rapportant 9 points

Cette grille sera communiquée au préalable aux capitaines d'équipe.

Chaque équipe obtiendra une note sur 20 points. De ces résultats découlera un classement entre les 10 IEP.

Il est laissé au Comité d'organisation des Jeux Inter-IEP la discrétion de divulguer ou non aux différentes équipes les grilles d'évaluation complétées par le jury.

- **Critères, remarques points**

- TECHNIQUES

- ◆ Synchronisation (l'équipe s'exécute en même temps ou de façon coordonnée) /3
- ◆ Originalité (variété de propositions techniques, des passages au sol, dans les airs...) /3
- ◆ Occupation scénique (l'espace est uniformément occupé) /2,5    Technicité (la réalisation des mouvements) /2,5

- ARTISTIQUE

- ◆ Tenues (harmonie des costumes, cohérence des accessoires) /2
- ◆ Dynamisme, tonicité /2,5
- ◆ Présence scénique (sourire, faire le show...) /2,5
- ◆ Musique (transition, adéquation avec la chorégraphie) /2

- Total : /20

Il ne pourra pas y avoir d'égalité. De ce fait, le jury devra départager les équipes ayant le même score, lors de cette délibération. Le classement de chaque troupe sera rendu publiquement en même temps que l'annonce du classement général des Jeux (du 10ème au 1er). Aucune contestation du classement ne sera tolérée, sous peine de sanction.

## II.7 - Natation

- **Organisation**

La compétition de Natation entre dans les sports de la Catégorie II de l'article 50 du Titre 4 du Chapitre I du Règlement intérieur de la Fédération des associations sportives des IEP de France.

Les règles applicables Aux Jeux sont celles en vigueur auprès de la Fédération Française de Natation au 1er janvier de l'année en cours à l'exception des points spécifiés ci-dessous.

- **Épreuves**

La compétition de Natation est organisée autour des 9 épreuves suivantes :

- 50m nage libre féminin
- 50m nage libre masculin
- 50m brasse féminin
- 50m brasse masculin
- 50 m dos féminin
- 50 m dos masculin
- 50m papillon féminin
- 50 m papillon masculin
- Relais 4x50m nages libres mixte (2 femmes et 2 hommes)

- **Participants**

Pour chaque épreuve, chaque IEP peut présenter 2 participants, hors le cas du relais pour lequel une seule équipe composée de deux femmes et deux hommes par IEP est acceptée.

Un participant ne peut pas prendre part à plus de trois courses individuelles. Chaque participant doit prendre part à au moins une course individuelle.

- **Règlement par Discipline**

- Pour tous les 50m :

- ◆ Ces épreuves se déroulent en 4 séries de 5 participants. Les 6 meilleurs temps sur l'ensemble des courses seront qualifiés pour la finale.

- Pour le relais :

- ◆ Cette épreuve se déroule en 2 séries de 5 équipes. Les 2 premiers de chaque série ainsi que les auteurs des 2 meilleurs temps sur l'ensemble des courses seront qualifiés pour la finale. Les 2 premiers de chaque série ainsi que les auteurs des 2 meilleurs temps "des équipes restantes" sur l'ensemble des courses seront qualifiés pour la finale.
- ◆ Dans le cas où le nombre de ligne d'eau est égale ou supérieur au nombre d'équipes engagées, le relais ne se déroulera que sur une seule course, considérée comme une finale.
- ◆ Chaque IEP est libre de choisir les participants de son relais dans le respect de l'alternance homme/femme/homme/femme.

- **Calcul des points par épreuve**

Pour chacune des épreuves individuelles, il est défini le système de points suivant :

- 1er : 135 points
- 2ème : 110 points
- 3ème : 90 points
- 4ème : 70 points
- 5ème : 60 points
- 6ème : 50 points
- Autres : 10 points
- Forfait-abandon : 0 point

Pour le relais, il est défini le système de points suivants :

- 1er : 270 points
- 2ème : 220 points
- 3ème : 180 points
- 4ème : 140 points
- 5ème : 120 points
- 6ème : 100 points
- Autres : 20 points

Des points ne sont attribués qu'aux participants prenant effectivement part à une épreuve. Toutefois les points obtenus restent acquis même en cas d'abandon en cours d'épreuve.

- **Classement général**

A l'issue de l'ensemble des épreuves de natation, il est procédé au calcul du total des points obtenus par l'ensemble des participants de chaque délégation. Les délégations sont ensuite classées dans l'ordre décroissant du total des points qu'elles ont obtenu. Ainsi l'équipe remportant la compétition de natation est celle ayant obtenu le plus de points sur l'ensemble des épreuves.

## Chapitre III : Sports de catégorie C

### III.1 - Pétanque

- **Organisation**

La compétition de pétanque entre dans les sports de la Catégorie II de l'article 50 du Titre 4 du Chapitre I du Règlement intérieur de la Fédération des associations sportives des IEP de France.

Les règles applicables aux Jeux sont celles en vigueur auprès de la Fédération Française de Pétanque au 1er janvier de l'année en cours à l'exception des points spécifiés ci-dessous.

- **Déroulement de la compétition**

La compétition se déroule selon le format Poule/Quart/Demi/Finale. Chaque IEP est représentée par 2 triplettes.

- **Poule**

Les 20 triplettes sont en 4 poules de 5 triplettes. Un match est organisé entre chaque triplette d'une même poule. Seuls les deux premiers de chaque poule sont qualifiés pour les quarts de finale.

- **Quarts de finale**

Les quarts de finale auront le format suivant :

- 1er poule A vs Vainqueur Barrage 4 (2C vs 3D) (rencontre numéro 1)
- 1er poule B vs Vainqueur Barrage 3 (2D vs 3C) (rencontre numéro 2)
- 1er poule C vs Vainqueur Barrage 2 (2B vs 3A) (rencontre numéro 3)
- 1er poule D vs Vainqueur Barrage 1 (2A vs 3B) (rencontre numéro 4)

- **Demi-finales**

Les matchs de demi-finales opposent :

- Vainqueur rencontre numéro 1 vs vainqueur rencontre numéro 2
- Vainqueur rencontre numéro 3 vs vainqueur rencontre numéro 4

- **Nombre de joueurs**

Pour qu'un match débute, il convient que chaque équipe dispose sa triplette au complet, sur le terrain et en tenue à l'heure du match.

Dans le cas contraire, l'équipe contrevenante sera déclarée forfait.

Dans le cas où aucune des deux équipes ne serait en mesure de débiter le match, les deux équipes seront déclarées forfait.

Dans le cas où une équipe ne comporte pas ce nombre de joueurs, le match sera arrêté et l'équipe restante sera déclarée vainqueur. Dans le cas où les deux équipes ne disposent pas du nombre de joueurs requis simultanément, les deux équipes seront déclarées forfait.

- **Déroulement des matchs**

Tous les matchs (poules, quarts, demi-finales, finale) se déroulent en une manche de 13 points. La première équipe arrivée à 13 est l'équipe vainqueur du match. Il n'est pas nécessaire de gagner par deux points d'écart.

- **Pénalités**

En poule, tout forfait ou défaite sur tapis vert entraîne pour l'équipe défaillante la perte du match et un malus de 13 points au point-à-à.

L'équipe restante se voit elle créditée de 3 points et d'un bonus de 10 points au point à-à.

Dans l'hypothèse où les deux équipes seraient défaillantes, chacune d'elles se verra attribuer un malus de 10 points au point-à-à et ne se verra attribuer aucun point.

Les bonus se porteront sur le total offensif des équipes qui en obtiendront. Les malus se porteront sur le total défensif des équipes qui en obtiendraient.

- **Règles de classement au sein d'une poule**

Rappel : une victoire vaudra trois points, une défaite vaudra zéro point.

Dans ces conditions, les critères pris en compte afin d'élaborer le classement au sein d'une poule sont dans l'ordre de priorité :

1. Nombre de points obtenus au sein du classement de la poule
2. Vainqueur de la rencontre directe entre les deux équipes
3. Meilleure différence de points sur l'ensemble de la poule
4. Tirage au sort réalisé en Commission des Sports

- **Règles de classement général**

Le score de chaque IEP sera la somme des points marqués par ses 2 triplettes en, fonction de leur résultat, tel que :

- Poule : 10 points
- Quart de finale : 20 points
- Demi-finale : 25 points
- Finale : 30 points
- Vainqueur : 50 points



En cas d'égalité, les critères pris en compte afin d'élaborer le classement final sont dans l'ordre de priorité :

1. Les oppositions directes entre les triplettes des IEP.
2. L'avancée de la meilleure triplette dans la compétition.
3. L'avancée de la deuxième triplette dans la compétition.
4. Le Nombre total de points marqués sur le tournoi
5. Tirage au sort en commission des présidents

- **Indications sur les conditions techniques et matérielles**

Chaque joueur est tenu d'apporter son propre matériel (deux boules par personne).

## III.2 - Sport Bonus - Aviron

- **Organisation**

La compétition d'aviron entre dans la catégorie II de l'article 50 du Titre 4 du Chapitre II du Règlement intérieur de la Fédération des Associations Sportives des IEP de France.

Les règles applicables aux Jeux sont celles en vigueur auprès de la Fédération Française d'Aviron au 1er janvier de l'année en cours à l'exception des points spécifiés ci-dessous.

- **Déroulement de la compétition**

La compétition se décompose en 3 séries dans une première partie. Les trois meilleurs temps de l'ensemble des séries vont en finale A, les trois temps suivants en finale B, les trois derniers en finale C. Les trois finales sont disputées dans l'ordre de C à A. Les associations sportives et les Bureau des Sports des IEP sont représentés par un équipage mixte paritaire de quatre de couple composé de deux participantes et deux participants.

- **Séries**

Chaque série est composée de 3 ou 2 bateaux prêtés par le club nautique de Libourne.

- **Pénalités**

En cas de faux départ d'un bateau, le départ est redonné. Si le même bateau réalise un second faux départ, celui-ci est disqualifié.

Un bateau sortant de sa ligne d'eau pendant la course peut être disqualifié par le juge si celui-ci considère que la sortie représentait un danger pour le bon déroulement de la course.

Seul le juge valide le résultat de chaque course.

- **Forfait**

Une équipe est considérée forfait et donc éliminée si elle n'arrive pas à former un bateau de quatre mixte paritaire.

- **Temps d'entraînement**

Chaque équipage disposera d'un temps d'entraînement avec les bateaux prêtés par le club nautique de Libourne. Celui-ci ne pourra pas excéder 30 minutes et reste à la discrétion de la FASIEPF.

- **Nombre de points**

La compétition d'aviron rapporte le nombre de points suivants :

- 1er : 50 points
- 2ème : 45 points
- 3ème : 35 points
- 4ème : 30 points

- 5ème : 25 points
- 6ème : 20 points
- 7ème : 15 points
- 8ème : 10 points