



**Règlements  
des jeux et concours**

# Sommaire

Baby-foot géant	p.4
Biathlon d'été	p.5
Lancer de noyau d'olives	p.6
Pétanque	p.7
Pom-pom girls	p.8
Streeball	p.9
Tennis-ballon	p.11
Tir à la corde	p.13
Touch-rugby	p.14
Ultimate-frisbee	p.16
Concours artistiques	p.18
Matches amicaux de rugby	p.19

# Avant de commencer

Les RIC ont été créées pour les étudiants de VetAgro Sup, afin qu'ils puissent se rencontrer autour d'activités conviviales. Tournois sportifs, concours artistiques et concerts sont au RDV.

Une équipe d'une quarantaine de bénévoles sera présente pour vous guider tout au long de la journée.

Si vous avez la moindre question, n'hésitez pas à les solliciter.

Nous avons tout fait pour que vous passiez une excellente journée. Un moment de flottement dans l'organisation ? Un petit litige avec l'arbitrage ? Nous comptons sur vous pour faire preuve d'indulgence et de fairplay.

Avec l'avis de vos confrères étudiants, nous avons choisi d'interdire toute introduction d'alcool pendant la manifestation, la consommation étant réservée à l'apéritif.

Pour faciliter l'organisation des activités, quelques-unes nécessitent une inscription individuelle ou en équipe avant le 23 septembre. Cela nous permet également d'avoir un effectif prévisionnel pour organiser le transport par bus depuis le campus agronomique.

Pensez à vous inscrire le plus tôt possible pour que nous réservions votre place !

Je vous donne rendez-vous le 1er octobre, et ce jour-là, apportez votre bonne humeur !

Alain Carpentier  
Chargé de la Vie Etudiante campus agro  
Coordination générale des RIC 2011

## **Déroulement de la journée**

*7h : départ du campus agronomique en bus*

*9h30 : arrivée au campus vétérinaire*

*9h45 : ouverture des Rencontres Inter-Campus par l'administration*

*10h15 : début des tournois sportifs*

*12h : repas au RU et concerts étudiants*

*13h30 : suite des tournois sportifs*

*17h30 : concours de pom-pom girls et matchs de rugby amicaux*

*18h : apéritif*

*19h : repas au RU et concerts étudiants*

*19h30 : résultats des tournois et concours - remise des lots - clôture*

*20h30 : départ pour le campus agronomique*

# Baby-foot géant

## Inscription

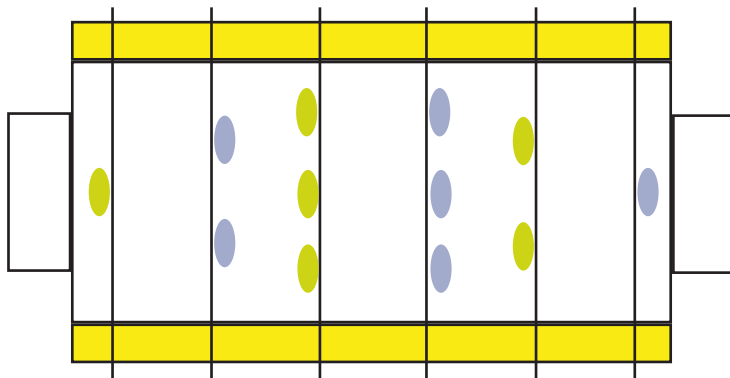
Avant le 23 septembre.

## Equipes

Les équipes se composent de 6 joueurs dont 3 filles minimum. Chaque équipe doit se présenter déguisée, avec un thème au choix.

## Terrain

L'aire de jeu est composée d'un terrain de 12 mètres sur 5 délimité par des bottes de paille. 6 cordes sont fixées au bord de l'aire de jeu et servent d'ancrage aux joueurs. Les joueurs sont répartis comme suit :



## Engagement du jeu

L'arbitre envoie le ballon entre les 2 lignes médianes (entre-deux). Il fait de même après chaque but.

## Déroulement du jeu

- + Les équipes essaient de marquer un but en faisant progresser la balle. Tout est autorisé tant que les mains restent sur les cordes (rebonds sur les bottes de paille, jongles et passe par-dessus les cordes...).
- + Si la balle est immobile et inaccessible, elle est redonnée au gardien le plus proche.

## Score

Chaque but vaut 1 point. Un match se déroule en 2 mi-temps de 15 minutes.

# Biathlon d'été



## **Inscription**

Le jour-même.

## **Equipes**

Les équipes se composent de 2 coureurs. Chaque équipe se verra remettre 2 dossards à accrocher dans le dos.

Une équipe *mixte* – étudiant(e) véto + étudiant(e) agro – débute la course avec un avantage de 2 cibles.

## **Circuit et stand de tir**

Le stand de tir est composée d'une 10aine de postes à 10 mètres indoor. Le tir est pratiqué avec des carabines laser sur ciblirie électronique.

Le circuit de course est balisé et fait autour d'1 kilomètre.

## **Déroulement de la course**

La course se déroule en relais :

+ Le premier coureur part pour un tour et l'épreuve de tir couché.

+ A la fin de son tir couché (lorsque les 5 cibles sont allumées), il passe le relais à son coéquipier qui part pour un tour et l'épreuve de tir couché.

+ A la fin du tir couché du second coureur, le premier reprend le relais pour un tour et l'épreuve de tir debout.

+ Le second coureur enchaîne avec un tour et finit par l'épreuve de tir debout.

+ Le chronomètre est arrêté lorsque la 5ème cible de l'épreuve debout du 2ème coureur s'allume.

## **Classement**

Un classement est établi selon les temps de chaque équipe.

# Lancer de noyau d'olives

## **Inscription**

Le jour-même.

## **Equipes**

Les équipes se composent de 2 lanceurs. Chaque lanceur se verra remettre 3 olives.

Une équipe *mixte* – étudiant(e) véto + étudiant(e) agro – débute le lancer avec 1 olive supplémentaire par lanceur.

## **Concours**

Les lanceurs se mettent sur la ligne de jet et propulsent à tour de rôle un noyau. Le point d'arrêt détermine la distance du jet.

L'arbitre additionne le meilleur jet de chaque lanceur pour obtenir le record de l'équipe.

## **Limitations**

Une équipe ne peut participer qu'une seule fois au concours.

Néanmoins, un lanceur peut former une nouvelle équipe avec un autre coéquipier autant de fois qu'il le souhaite.

## **Classement**

Un classement unique est établi en fin d'après-midi.

# Pétanque



## **Inscription**

Individuelle avant le 23 septembre. Les équipes seront formées par tirage au sort le jour-même.

## **Equipes**

Les équipes se composent de 3 joueurs. Chaque joueur a 2 boules identiques qu'il doit apporter (aucune paire ne sera fournie).

## **Terrain**

L'aire de jeu est composée d'un couloir de 3 mètres sur 10, délimitée par des plots.

## **Engagement du jeu**

Un joueur prend une boule de chaque équipe et lance les 2 boules et le but simultanément. La boule la plus proche du but donne l'engagement à son équipe.

## **Déroulement du jeu**

+ L'équipe qui engage lance le but à une distance minimale de 6 mètres et au moins à 1 mètre de tout obstacle (y compris les limites de l'aire de jeu).

+ Le premier lancé de boule est effectué par l'équipe qui a engagé. Le 2ème lancé est effectué par l'équipe adverse. La boule la plus proche mène le jeu.

+ L'équipe qui ne mène pas tente de reprendre le point. Dès que le point est repris, c'est à l'équipe adverse de jouer.

## **Arbitrage**

Il n'y a pas d'arbitre pour ce jeu. L'auto-arbitrage est de rigueur. En cas de litige, les 2 équipes feront intervenir une personne extérieure au match pour les départager.

## **Score**

Les points sont marqués par les boules d'une équipe les mieux placées que la meilleure boule de l'équipe adverse.

Un match se joue en 13 points.

# Pom-pom girls

## **Inscription**

Avant le 23 septembre.



## **Equipes**

Les équipes ne sont pas limitées en effectif.  
Chaque équipe doit comporter au moins 2 garçons.

## **Concours**

L'ordre de passage est déterminé par tirage au sort.  
Chaque équipe doit amener un cd gravé avec la bande-son de son enchaînement.  
L'enchaînement peut être constitué par une suite de chorégraphies ou par une chorégraphie unique. Néanmoins, il ne doit pas dépasser les 5 minutes au total.

## **Jury**

Un jury constitué pendant la journée est chargé de noter les passages selon une grille simplifiée :

- qualité et originalité de l'enchaînement
- originalité des tenues
- synchronisation
- motivation et bonne humeur apparente du groupe

Un classement est établi en temps réel.

# Streetball

## **Inscription**

Le jour-même.



## **Equipes**

Les équipes se composent de 3 joueurs et 1 remplaçant.

Les changements sont libres et illimités mais doivent se faire pendant les arrêts de jeu.

## **Terrain**

L'aire de jeu est composée d'un panier et d'un demi-terrain de basket.

## **Engagement du match**

L'équipe qui gagne le tirage à pile ou face engage la rencontre.

les 3 attaquants sont derrière la ligne des 3 points, les 3 défenseurs à l'intérieur de la zone.

## **Déroulement du jeu**

+ Avant une tentative de tir, il doit y avoir eu au moins une passe au sein de l'équipe attaquante.

+ Lorsque l'équipe en défense gagne la possession du ballon, le ballon doit être sorti derrière la ligne des 3 points. L'équipe en défense devient alors attaquante.

+ Après chaque panier marqué, le ballon revient à l'autre équipe.

+ Avant de pouvoir rejouer, après un panier, une faute personnelle ou un ballon hors-jeu, le ballon doit être touché par un défenseur.

## **Fautes**

+ Sont retenues dans la liste des fautes personnelles :

- la reprise de dribble (dribble, reprise du ballon à 2 mains, dribble);

- tout contact avec un adversaire, porteur ou non du ballon, défenseur ou attaquant.

+ Toutes les fautes personnelles sont annoncées par le joueur qui les commet. En cas de désaccord, la balle revient au passeur précédent, les joueurs reprennent leurs positions initiales. Dès que le jeu reprend, le désaccord est considéré comme résolu.

+ Après chaque faute personnelle ou ballon hors-jeu, l'équipe adverse remet le ballon en jeu derrière la ligne des 3 points.

+ Lorsque un défenseur commet une faute sur un attaquant en position de tir et que le ballon va dans le panier, la faute est ignorée.

## **Score et durée**

Les équipes comptent elles-mêmes les points. Pour les désaccords, l'arbitre est à disposition.

Chaque tir derrière la ligne des 3 points compte 2 points, les autres comptent 1 point.

Les paniers des filles comptent double.

Une équipe *mixte* – étudiant(e)s véto + étudiant(e)s agro – débute le match avec un avantage d'1 point. Un match opposant 2 équipes mixtes commence à 0/0.

Un match dure 10 minutes.

# Tennis-ballon

## **Inscription**

Le jour-même.

## **Equipes**

Les équipes se composent de 2 joueurs.

## **Terrain**

L'aire de jeu est composée de 2 zones de service d'un terrain de tennis, séparées par un filet de tennis.

## **Engagement du match**

L'équipe qui gagne le tirage à pile ou face choisit le côté du terrain ou le service. Le service changera d'équipe à chaque set.

## **Service**

- + Il se fait en envoyant le ballon du pied, depuis l'extérieur de l'aire de jeu, derrière la ligne de fond.
  - + Ni le ballon ni le pied du serveur ne doit toucher le terrain de jeu au moment de l'engagement.
  - + La balle doit être envoyée au-dessus du filet et retomber dans la zone adverse.
  - + Lors du service la balle ne doit pas être touchée par un coéquipier.
  - + L'engagement est toujours fait par l'équipe qui vient de marquer un point.
  - + Les joueurs du camp adverse doivent attendre un rebond de la balle avant de pouvoir la toucher.
- Lors du service la balle ne doit pas toucher le filet.
- + A chaque récupération de service, l'équipe change de serveur.

## **Ballon en cours de jeu**

- + Nombre maximum de rebonds autorisés : 2
- + Nombre maximum de touches de balles autorisées par équipe : 4. Chaque joueur a le droit de toucher le ballon de n'importe quelle partie de son corps à l'exception du bras ou de la main.
- + Aucun joueur n'est autorisé à toucher le filet même après la fin d'un échange. Si 2 adversaires touchent simultanément le filet, le service est à remettre.
- + Si 2 adversaires touchent la balle en même temps et que celle-ci retombent en dehors des limites, le service est à remettre.
- + Si 2 adversaires touchent la balle en même temps et que celle-ci retombent d'un côté du filet, l'échange se poursuit normalement.
- + Il est interdit de prendre la balle dans le camp adverse.



### **Points et gain du match**

- + Tous les points sont gagnants.
- + L'équipe qui gagne le point prend le service ou le conserve.
- + La première équipe qui atteint les 11 points gagne une manche. Le match se gagne en 2 manches.
- + Une équipe *mixte* – étudiant(e) véto + étudiant(e) agro – débute chaque manche avec un avantage de 2 points. Un match opposant 2 équipes mixtes commence à 0/0.

### **Fautes entraînant une perte de point**

Toute faute contredisant les points mentionnés ci-dessus entraîne la perte du point en cours. De plus, une équipe perd le point si la balle rebondit sur son terrain et franchit de nouveau le filet sans avoir été touchée. Cela va de soit, elle perd également le point si le ballon est envoyé en dehors des limites du terrain adverse (rebond du ballon entièrement hors zone). Un rebond sur la ligne est validé (cf tennis).

### **Arbitrage**

Les joueurs s'auto-arbitrent. En cas de litige, les arbitres officiels interviendront en se référant au présent règlement.

# Tir à la corde

## **Inscription**

Le jour-même.



## **Equipes**

Les équipes se composent de 6 joueurs dont 3 filles minimum. la mixité – étudiant(e)s véto + étudiant(e)s agro – est obligatoire pour pouvoir s'inscrire. Toute mixité est acceptée (5/1, 4/2, 3/3).

## **Terrain**

L'aire de jeu est composée d'un couloir de 2 mètres sur 15. Les lignes de victoire et la ligne neutre sont matérialisées par des plots. Les lignes de victoire sont placées de part et d'autre de la ligne neutre, à une distance d'1,50 m.

## **Déroulement du jeu**

+ Chaque équipe s'installe de part et d'autre de la corde, à leur convenance. Le tireur le plus proche du milieu de corde devra respecter une distance minimale d'1,50 m avec sa ligne de victoire.  
+ L'arbitre ordonne la mise sous tension de la corde en maintenant le milieu de corde au-dessus de la ligne neutre. Dès que le milieu de corde est stable plus de 2 secondes, il annonce le début du jeu par un « tirez » suffisamment puissant.

## **Score**

Un match se déroule en 3 manches gagnantes.  
L'équipe qui tire le milieu de corde au-delà de sa ligne de victoire remporte une manche.

# Touch-Rugby

## Inscription

Avant le 23 septembre.



## Equipes

Les équipes se composent de 6 joueurs et 1 remplaçant, avec un minimum de 2 filles.

Les changements sont libres et illimités, même pendant le jeu. Le remplaçant ne peut entrer que lorsque le joueur est sorti du terrain.

## Terrain

L'aire de jeu est composée d'un demi-terrain de rugby. Les différentes lignes et zones sont matérialisées par des plots.

## Principe

Le jeu consiste à marquer des essais par équipe de 6 joueurs, sans jeu au pied ni contacts physiques.

## Définition

Chaque action dans la zone des 5 mètres doit être démarrée sur la ligne des 5 mètres pour les attaquants et sur la ligne d'essai pour les défenseurs.

+ **Touch** : accordé lorsqu'un joueur en possession du ballon perd un de ses 2 foulards fixés à la ceinture. Il doit être clairement signalé par le défenseur qui a pris le foulard en criant « touch ». Un touch ne doit jamais être violent, tout contact physique entraîne un tapball.

Si un joueur est « touché » au moment où il marque un essai, l'équipe attaquante doit se replier sur la ligne des 5 mètres.

Si un joueur passe le ballon au moment où il est « touché » ou après (*touch and pass*), l'équipe perd le ballon (le porteur du ballon doit anticiper le touch).

A chaque touch, l'arbitre compte à voix haute le nombre de touches effectuées. Au 5<sup>e</sup> touch, l'arbitre annonce « dernier touch ». Lorsqu'une équipe a été touchée 6 fois, le ballon passe à l'équipe adverse.

+ **Rollball** : le porteur du ballon doit effectuer un rollball lorsqu'il a été touché par un adversaire. Il dépose le ballon entre ses pieds à l'endroit du touch, puis l'enjambe pour le faire rouler sur 1 mètre vers l'arrière avec son pied. Les défenseurs doivent se placer sur une ligne à 5 mètres en avant minimum. L'attaquant et les défenseurs ne peuvent bouger que lorsque un 2<sup>e</sup> attaquant (*dummy half*) touche à nouveau le ballon.

+ **Dummy half** : c'est l'attaquant qui prend le ballon après un *rollball*. Il ne peut pas marquer d'essai avant d'avoir fait une passe, il cesse alors d'être dummy half. Si le dummy half est touché, son équipe perd la possession du ballon.

+ **Tapball** : c'est l'engagement en début de mi-temps, après une pénalité ou un essai. Le joueur dépose le ballon au sol et le tape avec son pied en l'envoyant 1 mètre devant lui au maximum, puis le ramasse. Les défenseurs doivent se placer à 10 mètres de l'attaquant et ne peuvent bouger que lorsque le ballon a été tapé.

### **Pénalités**

Une pénalité est accordée à l'équipe adverse dans les cas suivants :

- + passe en avant ;
  - + touch and pass ;
  - + obstruction qui engendre un contact violent ;
  - + fausse annonce de touch ;
  - + contestation de l'arbitrage ;
  - + franchissement de la ligne de touche avec le ballon.
- la reprise du jeu après une pénalité se fait par un tapball.

### **Possession du ballon**

Le ballon change de camp dans les cas suivants :

- + après 6 prises de foulard ;
- + le ballon touche le sol ;
- + le dummy half est « touché » ;
- + franchissement de la ligne de touche avec le ballon ;
- + passe en avant ;
- + touch and pass.

Les défenseurs peuvent intercepter le ballon, mais s'il touche le sol, il est rendu à l'équipe attaquante qui repart avec un crédit de 6 touches.

### **Score et durée**

Un essai marqué par un homme rapporte 1 point, et 2 points par une femme.

Un match dure 2 mi-temps de 10 minutes.

### **Arbitrage**

L'arbitre marque la ligne des 5 mètres (*rollball*) et des 10 mètres (*tapball*) et signale la reprise du jeu une fois que les joueurs sont placés. Il intervient en cas de litige sur une annonce de *touch*.

# Ultimate-frisbee

## Inscription

Avant le 23 septembre.



## Equipes

Les équipes se composent de 6 joueurs et 1 remplaçant, avec un minimum de 2 filles.

Les changements sont libres et illimités, même pendant le jeu. Le remplaçant ne peut entrer que lorsque le joueur est sorti du terrain.

## Terrain

L'aire de jeu est composée d'un demi-terrain de rugby. Les différentes lignes et zones sont matérialisées par des plots. Chaque zone de but est représentée par un couloir de 15 mètres de largeur.

Les joueurs se déplacent librement sur toute la surface du jeu, zones de but comprises.

## Principe

Le jeu consiste à marquer des points en attrapant le frisbee dans la zone de but adverse. Un joueur en possession du frisbee doit s'arrêter rapidement, dans la limite de 3 foulées après la prise. Il peut ensuite tourner autour d'un pied pivot qu'il choisit. Il ne peut être marqué que par un seul défenseur. Tout contact est interdit.

## Engagement

L'échange débute ou reprend après un but lorsque les joueurs offensifs et défensifs sont alignés le long de leur ligne de but respective.

L'équipe en défense (celle qui a marqué le point précédent) effectue un lancer d'engagement en direction de l'équipe adverse. Dès que le frisbee est lâché, tous les joueurs peuvent sortir de leur zone de but. Les joueurs de l'équipe défensive ne peuvent toucher le frisbee qu'après la prise de celui-ci par l'équipe attaquante. Celle-ci l'attrape au vol ou le laisse tomber au sol à l'intérieur du terrain et joue depuis cette position.

## Fautes

Le fautif doit reconnaître son erreur et l'assume en remettant en main propre le frisbee à son adversaire. A défaut, l'adversaire peut signaler la faute. En cas de litige, le frisbee revient au dernier lanceur avant la faute.

Sont retenues comme fautes :

- + la passe directe à la main (le frisbee doit voler) ;
- + le « marcher » : plus de 3 foulées après réception du frisbee ;
- + frapper ou arracher le frisbee des mains d'un joueur ;
- + toucher le porteur ou le réceptionneur du frisbee ;

+ garder en main le frisbee plus de 10 secondes (le défenseur qui marque le porteur compte à haute voix jusqu'à 10 dès le début de la possession du frisbee).

### **Possession du frisbee**

Une équipe perd la possession du frisbee quand :

- + une faute est attribuée au lanceur ou à l'un de ses coéquipiers ;
- + le frisbee touche le sol avant d'être réceptionné ;
- + un adversaire l'intercepte au vol ;
- + un adversaire le touche en vol et le fait tomber au sol ;
- + le frisbee est attrapé hors des limites de l'aire de jeu. Dans le cas de l'élan d'un joueur le menant hors limites après avoir réceptionné le frisbee dans les limites, le joueur est considéré dans les limites. Il reprendra le jeu à l'endroit où il est sorti.

### **Score**

Un but est marqué chaque fois que l'équipe offensive attrape le frisbee dans la zone de but de l'équipe adverse. Après chaque point, les équipes changent de côté et le jeu reprend par un engagement. La première équipe à 7 points avec 2 points d'écart gagne le match.

# Concours artistiques

## **Inscription**

Avant le 23 septembre.

## **Thème**

Le thème commun à toutes les disciplines est : « la rencontre ».

## **Disciplines**

Les disciplines pouvant concourir sont:

- la peinture
- le dessin
- la photographie
- la sculpture

## **Principe**

Chaque artiste devra apporter son oeuvre le jour-même (samedi 1<sup>er</sup> octobre) à la salle dédiée à l'exposition artistique (salle annexe du Restaurant Universitaire) avant 11h.

L'exposition est ensuite ouverte à tous de 12h à 19h. De 12h à 15h, chaque visiteur peut voter pour son oeuvre préférée dans chaque discipline (urne et bulletins à disposition).

Le dépouillement des votes aura lieu à 15h et la remise des prix à 19h30.

Les oeuvres seront stockées dans la salle. Chaque artiste devra récupérer son travail entre 15h et 20h.

# Matches de rugby amicaux

## **Inscription**

Les capitaines d'équipes devront se faire connaître et confirmer leur participation auprès du BDS (agro) ou du Cercle Bourgelat (vété) avant le 23 septembre.

## **Principe**

Chaque campus devra sélectionner une équipe masculine et une équipe féminine pour le représenter.

## **Durée**

Rugby féminin : 2 fois 10 minutes

Rugby masculin : 2 fois 20 minutes