

RÈGLEMENTS





Table des matières

1. CONDITIONS DE PARTICIPATION	3
1.1. Équipes	3
1.1.1. Équipes éligibles	3
1.1.2. Nombre d'équipes maximum par école et université	3
1.1.3. Composition des équipes	Erreur ! Signet non défini.
1.1.4. Nom des équipes	3
1.1.5. Désignation et rôle des capitaines	4
1.1.6. Changement de joueur	4
1.2. Conditions individuelles de participation	5
1.2.1. Statut étudiant	5
1.2.2. Statut alumni (diplômé)	5
1.2.3. Licence / Certificat médical / PPS*	6
1.3. Inscription	7
1.3.1. Date de clôture des inscriptions	7
1.3.2. Confirmation d'inscription par l'organisateur	7
2.1. Les compétitions	8
2.1.1. Le Festi Run	9
2.1.2. Le Relais Cross	10
2.1.3. Le sprint 50m Mud	12
2.1.4. Le tournoi de Touch Rugby Mixte	13
2.2. Le classement général	18
2.2.1. L'attribution des points et pénalités	18
3. CHARTE DE L'ÉTUDIANT	22
3.1. Respect du site	22
3.2. Cohésion sociale et solidarité	22
3.3. Gestion des déchets	23
3.4. Lutte contre les changements climatiques	23
3.5. Comportement sportif	23
4. DROIT À L'IMAGE	24
5. C.N.I.L.	24
6. ANNULATION, INTEMPÉRIES	25
7. ASSURANCE	25
8. SÉCURITÉ ET MÉDICAL	26



1. CONDITIONS DE PARTICIPATION

1.1. Équipes

1.1.1. Équipes éligibles

Est éligible au Festival des Universités et Grandes Écoles toute équipe d'étudiants et d'alumni (diplômé) représentant un établissement d'enseignement supérieur français reconnu par l'État (universités, écoles de commerce et de gestion, écoles d'ingénieurs, sciences politiques, etc...)

1.1.2. Nombre d'équipes maximum par école et université

Le nombre d'équipe maximum par école et par université est de 2.

L'organisateur s'accorde le droit de n'inscrire qu'une des deux équipes d'un établissement dans un souci d'ouverture de la compétition à l'ensemble des écoles et universités françaises. (Le nombre d'équipes maximum étant limité à 40).

1.1.3. Nom des équipes

L'organisateur se réserve le droit de nommer chaque équipe avant le début de l'épreuve, pour éviter toute incompatibilité avec un autre nom d'équipe, et favoriser la représentation de chaque établissement.



1.1.4. Désignation et rôle des capitaines

Le capitaine d'équipe doit être désigné dans le formulaire d'inscription. Tout changement de capitaine devra être signalé à l'organisateur avant **le 15 novembre 2024, à minuit**. Ce capitaine devra impérativement faire partie des inscrits de l'équipe.

1.1.5. Changement de joueur

Tout changement de joueur devra être signalé à l'organisateur :

Ligue de Bretagne d'Athlétisme

contact@festival.bzh

avant le 15 novembre 2024 minuit.

Ce changement de joueur devra respecter l'ensemble du règlement de l'épreuve.



1.2. Conditions de participation

1.2.1. Statut étudiant

Chaque participant devra attester de son statut étudiant pour l'année universitaire en cours, en joignant la photocopie de sa carte d'étudiant au formulaire d'inscription.

1.2.2. Statut alumni (diplômé)

Est considéré comme alumni tout participant ayant terminé son cycle d'études supérieures. L'appartenance de chaque alumni à une école ou université devra apparaître clairement sur la photocopie d'un papier justificatif (ancienne carte étudiante, diplôme, etc...). Dans le cas contraire, une attestation de l'établissement anciennement fréquenté devra être jointe au formulaire d'inscription.



1.2.3. Licence / Certificat médical / PPS*

Les participants doivent être titulaires de documents administratives pour les compétitions suivantes :

Compétitions	Licences	PPS
Festi Run	Aucun document est demandé	
Relais Cross	✓ Licence FFA ou licence FFSU	✓
Sprint Mud Cross	✓ Licence FFA ou licence FFSU	✓
Touch Rugby	✓ Licence FFR ou licence FFSU	
Championnats Régionaux Sports Universitaire de Cross	✓ Licence FFSU	

*Le PPS, le Parcours de Prévention Santé,

La FFA propose, avec le Parcours de Prévention Santé, un outil en quatre étapes de sensibilisation aux risques, aux précautions et aux recommandations liés à la santé des coureurs. Au terme de ce parcours, vous pourrez télécharger une attestation à remettre à l'organisateur de votre prochaine course. Le PPS est valable 3 mois.

<https://pps.athle.fr/>



1.3. Inscription

1.3.1. Date de clôture des inscriptions

Les inscriptions seront closes le 15 novembre, à minuit.

Si le nombre d'inscrits est supérieur au maximum, l'organisateur se réserve le droit de n'inscrire qu'une équipe par établissement et retiendra l'équipe en fonction de la date de réception des inscriptions. Pour rappel, le nombre d'équipe est limité à 40.

1.3.2. Confirmation d'inscription

Les participants doivent s'inscrire par le responsable ou capitaine de l'établissement sur le site www.festivalducross.bzh en ligne au Festival des Universités et Grandes École.

S'inscrire à la compétition vaut acceptation du règlement particulier de l'épreuve. Toute personne ne respectant pas cette procédure, ou l'effectuant après la date de clôture indiquée sur le formulaire ne sera pas inscrite.



2. RÈGLEMENTS SPORTIFS

2.1. Les compétitions

Chaque établissement pourra inscrire les étudiants dans les différentes épreuves sportives ci-dessous :

Épreuves	Catégories	Équipe maximum	Participant par équipe minimum	Participant par équipe maximum
Festi Run				20
Relais Cross	2F + 2H	2	4	4
Sprint Mud Cross	2 F + 2H	2	4	4
Touch Rugby	*	2	6	10
Championnats Régionaux SU cross				

*(6 joueurs et 4 remplaçants) et doivent compter deux filles au minimum dans ses rangs dont une obligatoirement sur le terrain.



2.1.1. Le Festi Run

2.1.1.1. Présentation :

Le Festi Run est une épreuve fun dont le parcours est composé d'1 boucle de 2230 mètres avec 6 à 10 obstacles et des buttes à faire en marchant ou courant. L'épreuve n'est pas chronométrée, le but étant d'arriver colorer tout en s'amusant.

Il est interdit de participer avec un animal, de faire l'épreuve sans dossard ou de faire le parcours en vélo, rollers ou trottinette.

2.1.1.2. Tenue et Protection vestimentaire :

En plus de l'équipement prévu par l'organisation, le port du masque ou bandana est vivement recommandé pour les personnes plus fragiles au niveau des voies respiratoires (par exemple souffrant d'asthme) pour éviter une inhalation excessive

2.1.1.3. Kit Festi Run :

Pour pouvoir accéder à l'événement, les participants devront obligatoirement passer par le point de retrait des dossards au Glenmor afin de retirer le dossard et le sachet de poudre.



2.1.2. Le Relais Cross

2.1.2.1. Présentation :

Le relais cross est une compétition par équipe Mixte de 4 athlètes. Chaque athlète effectuera une boucle d'un mile (1 609 mètres.)

Chaque participant ne peut faire partie que d'une seule équipe et ne peut courir qu'un seul relais.

En cas de participation d'un participant à plusieurs relais dans une même équipe ou dans des équipes différentes, la ou les équipes en cause seraient immédiatement disqualifiées. Chaque participant s'engage à ne pas anticiper le départ et à parcourir la distance complète correspondant à son relais avant de passer le relais ou de franchir la ligne d'arrivée. Le non-respect de cette règle entraînera aussitôt la disqualification de l'équipe.

2.1.2.2. Dossards :

L'ensemble des dossards de l'équipe sera donné en une fois, dans une seule et même enveloppe, à condition que le dossier d'inscription soit complet. La présentation d'une des licences mentionnées à **l'article 1.2.3** du présent règlement ou du PPS en cas de dossier incomplet.



2.1.2.3. Chronométrage :

Le chronométrage sera effectué par un système de puces au dossard et réalisé par La ligue de Bretagne d'Athlétisme, chronométreur agréée par la FFA.

Tous les inscrits se verront remettre un dossard individuel, la puce étant collée au dossard, elle sera initialisée automatiquement. Elle servira de contrôle de régularité de course. Un concurrent n'empruntant pas le parcours officiel ne pourra être classé à l'arrivée. La puce n'est pas réutilisable sur un autre relais. La puce au dossard est jetable.

2.1.2.4. Classement :

Un classement scratch par équipe sera réalisé par la LBA.

Il sera disponible sur le site www.festivalducross.bzh

2.1.2.5. Récompenses :

Les 3 premières équipes seront récompensées



2.1.3. Le sprint 50m Mud

2.1.3.1. Présentation :

Il s'agit d'une compétition de sprint sur 50m de boue.

2.1.3.2. Chronométrage :

Le chronométrage sera effectué par un système Finish Lynx réalisé par La ligue de Bretagne d'Athlétisme, chronométreur agréée par la FFA.

2.1.3.3. Classements :

- Un classement scratch individuel homme
- Un classement scratch individuel Femme
- Un classement par équipe mixte

Ils seront disponibles sur le site www.festivalducross.bzh

2.1.3.4. Récompenses :

- Les 3 premiers hommes
- Les 3 premières femmes
- Les 3 premières équipes mixtes



2.1.4. Le tournoi de Touch Rugby Mixte

2.1.4.1. Présentation :

Le **Touch rugby** est un jeu dérivé du rugby où les joueurs ne peuvent pas plaquer les autres joueurs de manière physique, mais par un contact léger. Les « touch » (actions de toucher) peuvent être faites sur n'importe quelle partie du corps, vêtement ou sur le ballon. Les règles ont été simplifiées, absence de mêlée, de maul, de touche de sortie et de tir au pied.

2.1.4.2. Les règles techniques :

- Le jeu : se pratique en travers sur un ½ terrain de rugby.
- Le Ballon : le touch rugby est joué avec un ballon taille 4
- L'équipement des joueurs :

Tous les joueurs d'une même équipe doivent être vêtus de maillots ou t-shirts similaires et numérotés de façon à pouvoir identifier chaque joueur.

- Chaussures

Les chaussures avec des crampons vissés sont interdites.

Les chaussures avec des semelles moulées sont autorisées.



- Bijoux ou accessoires

Le port de bijoux ou accessoires pouvant s'avérer dangereux pour la sécurité ou l'intégrité des joueurs, est interdit.

2.1.4.3. Nombre de joueurs :

- **La composition des équipes :** Les équipes doivent être mixtes. Chaque équipe est constituée de 10 joueurs au maximum, (6 joueurs et 4 remplaçants) et doivent compter deux filles au minimum dans ses rangs dont une obligatoirement sur le terrain.
- **Les Remplacements :** Il n'y a pas de limite dans le nombre de remplacements. Ils peuvent être effectués à n'importe quel moment au niveau de la ligne médiane, sans arrêter le jeu.
- **Arbitre :** Chaque établissement doit fournir ou désigner un membre de son équipe pour être arbitre

2.1.4.4. Mode de jeu :

- Le jeu au pied est interdit.
- **Après un touch,** le joueur touché doit effectuer la remise en jeu à l'endroit du touch en posant le ballon au sol entre ses jambes et en le faisant rouler vers l'arrière. Le touch peut être effectué avec une ou deux mains, mais ne doit jamais être violent sous peine de pénalité.



- La possession du ballon change :
 - après 6 touches,
 - lorsque le ballon touche le sol (maladresse en avant...)
 - lorsque **le ½ de mêlée (1)** est touché avec le ballon.

Dans ces 3 cas, le jeu reprend en faisant rouler le ballon en arrière entre ses jambes

- Lorsque le joueur en possession du ballon franchit la ligne de touche, la remise en jeu par l'adversaire, s'effectue à 5 m de cette ligne en poussant le ballon du pied au sol (maximum un mètre), avant de le ramasser.

Pour commencer le match (ou le reprendre après la mi-temps), pour recommencer le jeu après un essai ou une pénalité, le joueur doit déposer le ballon au sol, et le pousser avec son pied en l'envoyant à une distance maximale d'un mètre devant lui, puis le ramasse.



Lorsqu'un joueur effectue ce type de renvoi, les adversaires doivent se placer sur une ligne fictive à 10m et ne peuvent bouger que lorsque le joueur a tapé le ballon. Le joueur qui effectue le renvoi peut être touché sans que l'équipe attaquante perde l'avantage du ballon (contrairement au demi de mêlée). Le joueur qui effectue ce type de renvoi, peut marquer un essai

- Les pénalités (Toutes sanctionnées en poussant le ballon du pied)

- Une pénalité est accordée à l'équipe adverse si:
 - Une passe en avant est commise.
 - Une passe est faite après avoir été touché.
 - Un joueur ne joue pas un touché à l'endroit exact du Mark
 - Une obstruction est commise.
 - Un joueur se conduit de façon contraire aux règles (position de hors-jeu, lenteur dans la réintroduction, touch brutal ou contestation d'une décision de l'arbitre...)

- Possession

Le ballon est rendu à l'équipe adverse:

- au 6^e touch, si l'équipe attaquante fait tomber le ballon au sol, en cas de pénalité, après un essai ou une sortie en touche.



Les joueurs qui défendent peuvent intercepter le ballon, mais si le joueur qui tente l'interception le fait tomber au sol, il est rendu à l'équipe attaquante avec un nouveau r dit de 6 touches.

2.1.4.5. Dur e

La dur e des rencontres est de 10 mn (2x5mn) avec une pause de 2 mn.

2.1.4.6. Comptabilisation des points

- Les touches

- A chaque touch, l'arbitre d compte   haute voix le nombre de touches effectu s.
- Au 5^e touch, l'arbitre doit annoncer "dernier touch". Lorsque les joueurs d'une  quipe ont  t  touch s 6 fois, le ballon passe   l' quipe adverse.

- Les essais

Un essai est accord  quand le ballon est "aplati" derri re la ligne. Celui-ci vaut un point s'il est marqu  par un homme et deux s'il est marqu  par une femme.

2.1.4.7. R compenses :

Les 3 premi res  quipes seront r compens es



2.2. Le classement général

Un classement général sera réalisé pour déterminer les 3 meilleurs établissements de la région Bretagne et les 3 meilleurs de chaque département

2.2.1. L'attribution des points et pénalités

2.2.1.1. Points & Pénalités lors des inscriptions :

1000 points sont attribués dès qu'une équipe est engagée sur les épreuves suivantes :

- Relais cross
- Sprint 50m Mud Cross
- Touch Rugby Mixte

500 points de pénalités lorsqu'un établissement n'engage pas d'équipe sur les épreuves suivantes :

- Relais cross
- Sprint 50m Mud Cross
- Touch Rugby Mixte



500 points sont attribués dès qu'une personne est engagée sur les épreuves suivantes :

- Festi Run
- Conférence Sédentarité & Nutrition
- Conférence Bien choisir son premier job

2.2.1.2. Points par épreuves :

Le Touch Rugby

- 1^{ère} équipe – 10 000 points
- 2^{ème} équipe – 8 000 points
- 3^{ème} équipe – 6 000 points
- 4^{ème} équipe – 4 000 points
- Les autres équipes : 500 points

Le Relais Cross mixte

Place	Points	Place	Points	Place	Points	Place	Points
1	10 000	11	5 000	21	3 000	31	1 900
2	9 500	12	4 800	22	2 800	32	1 800
3	9 000	13	4 600	23	2 700	33	1 700
4	8 500	14	4 400	24	2 600	34	1 600
5	8 000	15	4 200	25	2 500	35	1 500
6	7 500	16	4 000	26	2 400	36	1 400
7	7 000	17	3 800	27	2 300	37	1 300
8	6 500	18	3 600	28	2 200	38	1 200
9	6 000	19	3 400	29	2 100	39	1 100
10	5 500	20	3 200	30	2 000	40	1 000



Le Sprint 50m mud cross Individuel Hommes et Femmes

Place	Points	Place	Points	Place	Points	Place	Points
1	10 000	11	5 000	21	3 000	31	1 100
2	9 500	12	4 800	22	2 800	32	1 000
3	9 000	13	4 600	23	2 600	33 à ...	500
4	8 500	14	4 400	24	2 400		
5	8 000	15	4 200	25	2 200		
6	7 500	16	4 000	26	2 000		
7	7 000	17	3 800	27	1 800		
8	6 500	18	3 600	28	1 600		
9	6 000	19	3 400	29	1 400		
10	5 500	20	3 200	30	1 200		

Le Sprint 50m mud cross par équipe

Le classement par équipe s'établit par l'addition de la place des 4 athlètes (2 hommes + 2 femmes) du même établissement.

Place	Points	Place	Points	Place	Points	Place	Points
1	10 000	11	5 000	21	3 000	31	1 900
2	9 500	12	4 800	22	2 800	32	1 800
3	9 000	13	4 600	23	2 700	33	1 700
4	8 500	14	4 400	24	2 600	34	1 600
5	8 000	15	4 200	25	2 500	35	1 500
6	7 500	16	4 000	26	2 400	36	1 400
7	7 000	17	3 800	27	2 300	37	1 300
8	6 500	18	3 600	28	2 200	38	1 200
9	6 000	19	3 400	29	2 100	39	1 100
10	5 500	20	3 200	30	2 000	40	1 000



Les Championnats Régionaux Sport Universitaire de Cross Femmes et Hommes

Le classement Individuel Femmes et Hommes apporte les points suivants :

Place	Points	Place	Points	Place	Points	Place	Points
1	10 000	11	5 000	21	3 000	31	1 100
2	9 500	12	4 800	22	2 800	32	1 000
3	9 000	13	4 600	23	2 600	33 à ...	500
4	8 500	14	4 400	24	2 400		
5	8 000	15	4 200	25	2 200		
6	7 500	16	4 000	26	2 000		
7	7 000	17	3 800	27	1 800		
8	6 500	18	3 600	28	1 600		
9	6 000	19	3 400	29	1 400		
10	5 500	20	3 200	30	1 200		

Le classement par équipe apporte les points suivants :

Place	Points	Place	Points	Place	Points	Place	Points
1	10 000	11	5 000	21	3 000	31	1 900
2	9 500	12	4 800	22	2 800	32	1 800
3	9 000	13	4 600	23	2 700	33	1 700
4	8 500	14	4 400	24	2 600	34	1 600
5	8 000	15	4 200	25	2 500	35	1 500
6	7 500	16	4 000	26	2 400	36	1 400
7	7 000	17	3 800	27	2 300	37	1 300
8	6 500	18	3 600	28	2 200	38	1 200
9	6 000	19	3 400	29	2 100	39	1 100
10	5 500	20	3 200	30	2 000	40	1 000



3. CHARTE DE L'ÉTUDIANT

3.1. Respect du site

Je respecte le **site d'accueil et de compétition** en prenant conscience que ce sont des espaces partagés et protégés pour certains d'entre eux.

Je ne jette aucun déchet **sur le site d'accueil et de compétition.**

EN CAS DE NON-RESPECT DES CONSIGNES ET DES ZONES DE COURSE, LE COMITÉ D'ORGANISATION SE RÉSERVE LE DROIT DE DISQUALIFIER UN PARTICIPANT

3.2. Cohésion sociale et solidarité

Je respecte les autres concurrents, les bénévoles de l'organisation et d'une manière générale les autres personnes croisées durant l'épreuve.

Je participe aux efforts effectués par l'organisation pour intégrer l'événement dans une démarche de développement durable. J'agis en connaissance de cause.



3.3. Gestion des déchets

Je réduits mes déchets en privilégiant les produits les moins emballés pour mes repas, pique-nique et autre nutrition de compétition.

Je trie mes déchets en utilisant les dispositifs mis en place par l'organisation, sur l'ensemble du site. Je facilite ainsi le travail des bénévoles. Selon le cas, je remporte certains de mes déchets afin de leur réserver un tri adéquat en autre lieu.

3.4. Lutte contre les changements climatiques

Je privilégie pour me rendre sur l'événement le covoiturage, les transports en commun et les voies ferroviaires.

3.5. Comportement sportif

J'adopte un comportement fair-play, responsable et durable :

Je n'absorbe aucune substance interdite susceptible de modifier artificiellement mes capacités physiques ou mentales durant l'épreuve.



4. DROIT À L'IMAGE

Par sa participation au Festival du Cross, chaque concurrent autorise expressément la LBA (ou ses ayants-droits) à utiliser ou faire utiliser ou reproduire ou faire reproduire son nom, son image, sa voix et sa prestation sportive dans le cadre de la course en vue de toute exploitation directe ou sous forme dérivée et ce, sur tout support, dans le monde entier, par tous les moyens connus ou inconnus à ce jour pour une durée de 5 ans. Cette utilisation pourra être réalisée à titre commercial ou afin d'assurer la promotion de l'épreuve.

La LBA s'engage à ne pas utiliser l'image des concurrents d'une manière qui pourrait être dévalorisante ou attentatoire à la vie privée des participants.

5. C.N.I.L.

Conformément à la Loi Informatique et Liberté n° 2018-493 du 20 juin 2018, les concurrents disposent d'un droit d'accès et de rectification aux informations les concernant. Sauf opposition de leur part, leurs coordonnées pourront être transmises à des organismes extérieurs.



6. ANNULATION, INTEMPÉRIES

La Ligue de Bretagne d'Athlétisme se réserve la faculté d'annuler la manifestation soit sur requête de l'autorité administrative, soit en cas de force majeure. Aucune indemnité ne pourra être versée à ce titre.

En cas de force majeure (intempéries, ...) et pour des raisons de sécurité, la Ligue de Bretagne d'Athlétisme se réserve le droit de modifier le parcours ou d'annuler l'épreuve.

7. ASSURANCE

La Ligue de Bretagne d'Athlétisme sont couverts par une police d'assurance responsabilité civile souscrite auprès de GROUPAMA pour la durée de l'épreuve. Les licenciés bénéficient des garanties accordées par les assurances liées à leur licence sportive. Il incombe aux autres participants de s'assurer personnellement. L'organisation ne peut en aucun cas être tenue pour responsable en cas d'accident ou de défaillance des participants notamment ceux consécutifs à un mauvais état de santé ou à une préparation insuffisante. La participation se fait sous l'entière responsabilité des concurrents avec renonciation à tout recours contre les organisateurs en cas de dommages ou de séquelles ultérieurs à la course. Les organisateurs déclinent toute responsabilité en cas de vol ou de dégradation de matériel.



8. SÉCURITÉ ET MÉDICAL

La sécurité et l'assistance médicale des participants est du ressort de la Ligue de Bretagne d'Athlétisme qui mettra en place un Dispositif Prévisionnel de Secours (DPS). La sécurité sera assurée par des signaleurs sur les voies routières, un médecin, une équipe de secouristes avec les moyens logistiques nécessaires (ambulances, motos, quads, civières...). Les services de secours (SDIS) et de gendarmerie sont avertis de l'événement. Un numéro de téléphone d'urgence sera transmis aux capitaines.