



CHAMPIONNAT DE FRANCE

SPORT ADAPTE JEUNES

POITIERS

Les 11, 12 et 13 Juin
2013



CONTEXTE LOCAL

La Ligue Sport Adapté Poitou-Charentes est forte d'une quarantaine de clubs et de près de 1600 licenciés sur les 4 départements que compte la Région. Parmi ces licenciés plus d'1/4 ont moins de 18 ans notamment dans la Vienne, département dans lequel les « jeunes licenciés » sont majoritaires.

Depuis 2007, le CREPS du Poitou-Charentes accueille le Pole d'Entrainement Régional (PER) Sport Adapté, structure unique en France dont la mission première est d'accompagner une vingtaine de sportifs atteints de déficience intellectuelle et/ou de troubles psychiques dans leur pratique au sein d'un club affilié à la FF Athlétisme, la FF Natation et à la FF Tennis de Table.

L'implantation en 2010 du Pôle France Sport Adapté Natation et du Pôle France Sport Adapté Tennis de Table, au CREPS du Poitou-Charentes a renforcé les liens tissés avec les clubs locaux et le milieu sportif.

De plus les retours des sportifs et éducateurs présents l'année dernière ainsi que le constat fait par la FFSA nous permettent de réorganiser cette année ce championnat. Notre ambition n'est pas de rééditer mais de vous faire vivre encore plus pleinement cette manifestation.

LE LIEU

La ville de Poitiers dispose d'installations sportives performantes mais également d'infrastructures hôtelières et de restauration de qualité pour l'accueil d'une telle compétition. Sans oublier le site du Futuroscope qui accueillera le jeudi après-midi avec accès à toutes les attractions et au spectacle nocturne.

Le CREPS du Poitou-Charentes, doté d'un bassin de 25 m, de 3 gymnases et de 2 halls de tennis, hébergera les compétitions de Natation, de Basketball et de Tennis de Table.



Le stade Rébeilleau dans lequel se dérouleront les épreuves d'athlétisme a notamment été le théâtre des Championnats de France UNSS par équipes en 2009.

Les matchs de football seront disputés au complexe sportif de la Pépinière qui a accueilli la finale du Challenge de France de Football féminin en Mai 2011.



Comité d'Organisation Local

Le Comité d'Organisation Local du Championnat de France Sport Adapté Jeunes sera présidé par Serge DIVET. Les référents Sport Adapté Jeunes des commissions nationales des 5 disciplines sportives représentées seront également membres de ce Comité.

Des relations étroites seront établies avec les comités des fédérations d'athlétisme, de basketball, de football, de natation et de tennis de table ainsi qu'avec les instances locales de l'UNSS.

Président : Serge DIVET

Secrétaire : Elodie PHILIPPONNEAU

Trésorier : Yann MEHEUX-DRIANO

Coordination Générale : Guillaume BESNAULT

Coordination Athlétisme : Caroline ROUGETET

Coordination Basketball : Guillaume BESNAULT

Coordination Football : Richard DUPUY & Gregory SEDEK

Coordination Natation : Christian GENRE

Coordination Tennis de Table : Yves DRAPEAU

Commission Nationale Sport Adapté Jeune : Anne Sophie TRAVERS DSF

DTN : Aurélie CHARASSE et Christian RICHARD CTN

Contactez le COL SPORT ADAPTE JEUNES 2013 :

CREPS Poitou-Charentes – Boivre – 86580 VOUNEUIL SOUS BIARD



sajpoitiers2013@gmail.com



06.76.23.34.55 / 05.49.36.06.43

L'accueil des clubs et des sportifs se fera
le mardi 11 juin 2013 de 13h et 17h
au CREPS du Poitou-Charentes (Boivre – 86580 VOUNEUIL SOUS BIARD)

Toutes les délégations devront se présenter durant cette tranche horaire afin de confirmer les inscriptions et recevoir l'ensemble des documents relatifs aux épreuves et à la restauration.

Programme prévisionnel

Mardi 11 Juin 2013

13h-17h : Accueil des délégations au CREPS du Poitou-Charentes

18h-19h00 : cocktail de bienvenu

A partir 19h30 : Repas (CREPS et Resto U)

Mercredi 12 Juin 2013 :

9h-12h : Début des compétitions

Basket, Football, Natation, Tennis de Table

12h : Repas (CREPS et Resto U)

14h-18h : Compétitions

Athlétisme, Basket, Football, Natation, Tennis de Table

Jeudi 13 Juin 2013

9h-12h : Fin des compétitions athlétisme & football + remise de récompenses

13h : Repas (CREPS et Resto U)

14h30-21h30 Parc du FUTUROSCOPE

Accès libre au parc du Futuroscope (toutes les attractions et spectacle nocturne). Chaque groupe sera en autonomie.

RESTAURATION et HEBERGEMENT :

- Les repas se prendront au CREPS du Poitou-Charentes et au Restaurant Universitaire Rabelais (Campus de Poitiers).
- L'hébergement est à la charge des associations (cf document annexe Hébergements).

TARIFS SPORTIFS

- 75€ : frais d'inscription + 4 repas (mardi soir + mercredi + jeudi midi)
- 60€ : frais d'inscription + 3 repas (mercredi midi & soir + jeudi midi)
- 40€ : frais d'inscription sans restauration
- 7€ supplémentaire pour un repas à emporter (jeudi soir)

TARIFS EDUCATEURS/ENTRAINEURS -5€ SUR CHAQUE FORMULE

(À l'exception du tarif du repas à emporter du jeudi soir)

COL SPORT ADAPTE JEUNES 2013
CREPS Poitou-Charentes – Boivre – 86580 VOUNEUIL SOUS BIARD
05.49.36.06.43 / 06.76.23.34.55 / sajpoitiers2013@gmail.com

PRECISIONS TECHNIQUES :

Pour les épreuves compétitives, la licence compétitive est obligatoire (2012/2013).

Tout sportif ne présentant pas sa licence et son certificat médical se verra refuser l'accès à la compétition.

Les épreuves compétitives du mercredi et jeudi s'organisent autour de 5 disciplines :
Athlétisme (combiné de 4 épreuves) - Basket - Foot à 5 et à 7
Natation - Tennis de Table

Les sportifs s'inscrivent à une seule discipline compétitive.

☞ **Etre correctement Equipé :**

** une tenue de sport obligatoire et adaptée aux disciplines sportives selon les modalités des règlements*

** un équipement adapté aux conditions météo (Kway, casquette, crème solaire), affaires et chaussures de rechange.*

Epreuves :

Le DTN, le DSF et le COL pourront décider du maintien ou de la suppression d'une épreuve en fonction du nombre d'inscrits.

Les horaires définitifs de compétitions seront communiqués aux entraîneurs au cours de l'accueil du mardi après-midi. En conséquence, ceux-ci s'engagent à présenter leurs sportifs à la chambre d'appel, à l'heure indiquée. Tout sportif non présent à l'heure sera déclaré forfait après un rappel.

Le jour de l'arrivée des délégations, les sportifs et les entraîneurs s'engagent à se conformer aux règlements sportifs FFSA.

Réglementation :

Les règlements sportifs de la FFSA seront appliqués.

→ **Le premier de chaque épreuve de division 1 est proclamé officiellement :**

«Champion de France Sport Adapté Jeune» dans sa discipline

→ **Le premier de chaque épreuve de chaque division 2 et 3 est proclamé :**

« Champion Fédéral Sport Adapté Jeune».

En athlétisme en plus du classement individuel, un challenge par équipe sera proposé. Il prendra en compte les 4 meilleures performances de chaque association

En cas de contestation, un *jury souverain* est constitué, composé :

- du Juge arbitre de la discipline.
- du Directeur Technique National FFSA ou de son représentant.
- du Directeur Sportif Fédéral.
- du Responsable sport du COL.

PROCEDURE D'INSCRIPTIONS :

***Les associations remplissent les fichiers Excel
(Fiche association et fiches par discipline)
et les envoient à leur Ligue (ou Comité régional) Sport Adapté***

***Les Ligues ou Comités Régionaux Sport Adapté prennent note des
inscrits et les transmettent au COL sous format Excel à
sajpoitiers2013@gmail.com***

***A votre attention, les catégories d'âge dans les disciplines natation et tennis
de table seront susceptible d'être modifiées cette année 2013 à titre expérimental.***

Les athlètes ne seront officiellement inscrits :

1. Que lorsque le COL aura reçu de la part de la Ligue ou du Comité régional concerné(e) le fichier Excel dûment complété.
2. Que lorsque le COL aura reçu de la part de l'association la totalité du règlement des frais d'inscription.

**Les Ligues adressent les inscriptions au COL au plus tard le 17 Mai 2013
Les associations envoient le règlement au COL au plus tard le 17 Mai 2013**

REGLEMENT (A faire directement au COL):

***Par chèque bancaire / postal à l'ordre : Ligue Sport Adapté Poitou-Charentes
(en prenant soin de noter au dos du chèque - N° asso XX/XX)***

Aucun remplacement d'un athlète par un autre ne pourra être autorisé. Aucun changement d'épreuve ne sera accepté après la date limite d'inscription.

Les dossiers seront enregistrés à partir de leur date de réception et jusqu'au 10 Mai 2013.

- Passé ce délai, nous ne garantirons pas la confirmation des inscriptions.
- En cas de désistement après cette date, aucun remboursement ne sera effectué, sauf justification médicale dûment motivée (dans ce cas, un remboursement forfaitaire de 20 euros sera effectué)
- Tout dossier incomplet sera mis en attente et non traité.

A amener pour la compétition

FICHE AUTORISATION D'HOSPITALISATION

Je soussigné,

Représentant légal de, agissant en son nom, autorise :

Les Responsables de la commission médicale à prendre toutes les décisions utiles en cas de maladie ou d'accident, l'hospitalisation et au besoin l'intervention chirurgicale sous anesthésie générale.

Cette autorisation pourra être révoquée à tout moment par mes soins et par écrit.
La présente autorisation est personnelle et incessible.

<p>Personne à contacter en cas d'urgence</p> <p>Nom :</p> <p>Prénom :</p> <p> :</p>	<p>Fait à</p> <p>Le / /</p> <p>Signature :</p>
---	--

AUTORISATION DE DIFFUSION D'IMAGE

Je soussigné,

Représentant légal de, agissant en son nom, autorise :

Le COL à diffuser et à publier l'image du sportif, son nom, sa voix et ses paroles dans les supports « Communication » ou les médias.

Cette autorisation pourra être révoquée à tout moment par mes soins et par écrit.

La présente autorisation est personnelle et incessible.

Fait à

Le / /

Signature :

FICHE MEDICALE :

A AMENER POUR LA COMPETITION

MERCI DE NE PAS ENVOYER CETTE FICHE, ELLE NE SERA PAS CONSERVE PAR L'ORGANISATION

IMPORTANT : A mettre sous pli cacheté et à remettre au médecin chargé de la couverture médicale des championnats ou au médecin appelé en urgence le jour de la rencontre.

NB : ces renseignements peuvent être nécessaires au médecin en cas d'urgence !

Nom et prénom de l'athlète :

DATE DE NAISSANCE :

SEXE : MASCULIN FEMININ

Association sportive :

Adresse :

.....

INFORMATIONS MEDICALES

1. Poids : kg

2. Type de handicap :

Nom du médecin traitant :

Adresse :

N° tél. :

- | | | | |
|--------------------------|---|---------------------------------------|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> | Déficiência Intellectuelle (QI) : | <input type="checkbox"/> < 35 | <input type="checkbox"/> 35 < QI < 55 |
| <input type="checkbox"/> | Maladie génétique ou chromosomique | <input type="checkbox"/> 55 < QI < 75 | <input type="checkbox"/> > 75 |
| <input type="checkbox"/> | Troubles délirants | type | |
| <input type="checkbox"/> | Schizophrénie ou trouble schizoïde | type | |
| <input type="checkbox"/> | Trouble de l'humeur, trouble affectif bipolaire | type | |
| <input type="checkbox"/> | Troubles du comportement, accès d'agitations | type | |
| <input type="checkbox"/> | Anxiété, émotivité, troubles obsessionnels | type | |
| <input type="checkbox"/> | Syndrome dépressif | type | |
| <input type="checkbox"/> | Trouble de l'alimentation | type | |
| <input type="checkbox"/> | Trouble du sommeil | type | |
| <input type="checkbox"/> | Trouble de la personnalité | type | |
| <input type="checkbox"/> | Autisme ou syndrome autistique | type | |
| <input type="checkbox"/> | Trouble hyperkinétique, trouble de conduite, tics | type | |
| <input type="checkbox"/> | Autre trouble mental | type | |

3. Déficit sensoriel :

- Visuel : type Port de lunettes de lentilles
 Auditif : type Appareillages oui non

4. Antécédents médicaux :

- Epilepsie type de crise
- Maladies cardio-vasculaires type
- Asthme – autres affections respiratoires type
- HTA variation de tension habituelle :
- Trouble de la coagulation type
- Maladie neurologique type
- Maladie rénale type
- Allergies type
- Affections dermatologiques type
- Hernies type
- Prothèse dentaire type
- Problème orthopédique type

5. Antécédents chirurgicaux :

Type :

6. Antécédents traumatiques sportifs :

Type :

7. Médication en cours :

<i>NOM DES MEDICAMENTS</i>	<i>Posologie</i>	<i>Heures</i>	<i>Date de prescription</i>

8. Allergies médicamenteuse connues :

.....
Autre type d'allergie :

9. Vaccination Tétanos :

Date du dernier rappel

10. Régime particulier :

DIABETE : OUI NON

Autre type :

**Joindre la photocopie : de la carte de sécurité sociale
De la mutuelle complémentaire**

FICHE RECAPITULATIVE POUR VALIDATION D'INSCRIPTIONS

Les athlètes ne seront officiellement inscrits :

1. Que lorsque le COL aura reçu de la part de la Ligue ou du Comité régional concerné(e) le fichier Excel dûment complété.
2. Que lorsque le COL aura reçu de la part de l'association la totalité du règlement des frais d'inscription.

Les Ligues adressent les inscriptions au COL au plus tard le 17 Mai 2013
Les associations envoient le règlement au COL au plus tard le 17 Mai 2013

Aucun remplacement d'un sportif par un autre ne pourra être autorisé. Aucun changement d'épreuve ne sera accepté après la date limite d'inscription.

Le responsable de l'association doit communiquer sur les fiches, la totalité des champs demandés.

Pièces à joindre obligatoirement au dossier d'inscription pour qu'il soit enregistré :

Cochez les cases pour ne rien oublier !

Pour le 17 Mai 2013 :

- Le fichier Excel comprenant la fiche association et les fiches d'inscription par discipline
- La participation financière (le règlement complet)

A avoir sur soi impérativement :

- Fiche d'autorisation d'hospitalisation
- Fiche d'autorisation de diffusion d'image
- La fiche médicale, certificat médical, photocopies de la carte de sécurité sociale + mutuelle (une par sportif)

**Tout sportif ne présentant pas sa licence compétitive 2012/2013
se verra refuser l'accès à la compétition.**

PS : La personne qui inscrit les sportifs a la charge de transmettre l'ensemble des modalités de participation, aux personnes qui accompagnent les sportifs le jour du Championnat de France (Certificat médical, Fiche médicale, traitement...)

Hôtels Futuroscope (1)

<p>ETAP HÔTEL POITIERS NORD FUTUROSCOPE</p> <p>Hôtels (nombre de chambres : 80) 50, allée du Haut Poitou 86360 CHASSENEUIL DU POITOU Tél. : +33 (0)5 49 52 09 76 - Fax : +33 (0)5 49 52 52 62 eMail : h2595@accor.com Site web : http://www.etaphotel.com</p>	<p>HOTEL DU FUTUROSCOPE</p> <p>Hôtels (nombre de chambres : 290) Parc du Futuroscope BP 2000 86130 JAUNAY CLAN Tél. : +33 (0)5 49 49 37 37 - Fax : +33 (0)5 49 49 30 29 eMail : hoteldufuturoscope@futuroscope.fr</p>
<p>FASTHÔTEL</p> <p>Hôtels (nombre de chambres : 48) 2, rue de la Haute Payre 86130 JAUNAY CLAN Tél. : +33 (0)5 49 88 77 00 - Fax : +33 (0)5 49 88 01 65 eMail : poitiers@fasthotel.com Site web : http://www.fasthotel.com</p>	<p>IBIS FUTUROSCOPE</p> <p>Hôtels - restaurant (nombre de chambres : 139) 2, avenue Thomas Edison 86360 CHASSENEUIL DU POITOU Tél. : +33 (0)5 49 49 90 00 - Fax : +33 (0)5 49 49 90 09 eMail : h1193-accor.com Site web : http://www.ibishotel.com</p>
<p>LE MOULIN VERT</p> <p>Hôtels - restaurant (nombre de chambres : 8) 2, route de Saumur 86440 MIGNE AUXANCES Tél. : +33 (0)5 49 51 11 49</p>	<p>HÔTEL CAMPANILE POITIERS NORD</p> <p>Hôtels - restaurant 7, allée de la Détente 86360 CHASSENEUIL DU POITOU Tél. : +33 (0)5 49 52 85 40 - Fax : +33 (0)5 49 52 06 07</p>
<p>HÔTEL B&B POITIERS 1</p> <p>Hôtels (nombre de chambres : 70) 13, allée de la Détente 86360 CHASSENEUIL DU POITOU Tél. : +33 (0)8 92 70 75 60 - Fax : +33 (0)5 49 52 06 87 eMail : bb_4206@hotelbb.com Site web : http://www.hotelbb.com</p>	<p>HÔTEL JULES VERNE FUTUROSCOPE</p> <p>Hôtels (nombre de chambres : 108) Avenue Jean Monnet - Téléport 2 86360 CHASSENEUIL DU POITOU Tél. : +33 (0)5 49 49 10 49 - Fax : +33 (0)5 49 49 10 48 eMail : info@hoteljulesverne-futuroscope.biz Site web : http://www.hotels-futuroscope.biz</p>
<p>HÔTEL F 1 POITIERS NORD FUTUROSCOPE</p> <p>Hôtels 18, rue du Commerce 86360 CHASSENEUIL DU POITOU Tél. : +33 (0)8 91 70 53 56 - Fax : +33 (0)5 49 62 85 92</p>	<p>CAMPANILE FUTUROSCOPE</p> <p>Hôtels - restaurant Boulevard René Descartes 86360 CHASSENEUIL DU POITOU Tél. : +33 (0)5 49 49 06 58 - Fax : +33 (0)5 49 49 06 44</p>
<p>HÔTEL PREMIERE CLASSE</p> <p>Hôtels (nombre de chambres : 76) 9, allée de la Détente 86360 CHASSENEUIL DU POITOU Tél. : +33 (0)5 49 52 29 22 - Fax : +33 (0)5 49 52 29 24 eMail : poitiers.chasseneuil@premiereclasse.fr Site web : http://www.premiereclasse.com</p>	<p>INTER HÔTEL ALTEORA SITE DU FUTUROSCOPE</p> <p>Hôtels - restaurant (nombre de chambres : 194) Avenue du Futuroscope 86360 CHASSENEUIL DU POITOU Tél. : +33 (0)5 49 49 09 10 - Fax : +33 (0)5 49 49 09 11 eMail : info@hotel-alteora.com</p>

Hôtels Futuroscope (1)

<p>Hôtels (nombre de chambres : 58) 19 bis, avenue des Temps Modernes 86360 CHASSENEUIL DU POITOU Tél. : +33 (0)5 49 52 59 93 - Fax : +33 (0)5 49 62 52 91 eMail : poitiers@quickpalace.com Site web : http://www.quickpalace.com</p>	<p>Hôtels (nombre de chambres : 94) Avenue du Futuroscope 86360 CHASSENEUIL DU POITOU Tél. : +33 (0)5 49 49 09 10 - Fax : +33 (0)5 49 49 09 11 eMail : info@hotel-alteora.com Site web : http://www.hotel-alteora.com</p>
<p>Hôtels (nombre de chambres : 76) 19, avenue des Temps Modernes 86360 CHASSENEUIL DU POITOU Tél. : +33 (0)8 92 78 80 81 - Fax : +33 (0)5 49 62 65 00 eMail : bb_4376@hotelbb.com Site web : http://www.hotelbb.com</p>	<p>Hôtels - restaurant (nombre de chambres : 210) Avenue du Futuroscope 86360 CHASSENEUIL DU POITOU Tél. : +33 (0)5 49 49 07 07 - Fax : +33 (0)5 49 49 55 49 eMail : info@plaza-futuroscope.com Site web : http://www.plaza-futuroscope.com</p>
<p>Hôtels (nombre de chambres : 148) Boulevard René Descartes 86360 CHASSENEUIL DU POITOU Tél. : +33 (0)5 49 49 08 08 - Fax : +33 (0)5 49 49 08 09 eMail : info@hotelduparc-futuroscope.biz Site web : http://www.hotelduparc-sitedufuturoscope.biz</p>	<p>Hôtels - restaurant (nombre de chambres : 84) 2, avenue Jean Monnet 86360 CHASSENEUIL DU POITOU Tél. : +33 (0)5 49 49 55 00 - Fax : +33 (0)5 49 49 55 01 eMail : h2773@accor.com Site web : http://www.mercure.com</p>
<p>Hôtels (nombre de chambres : 72) 21, avenue des Temps Modernes 86360 CHASSENEUIL DU POITOU Tél. : +33 (0)8 92 78 80 80 - Fax : +33 (0)5 49 37 09 99 eMail : bb_0528@hotelbb.com Site web : http://www.hotelbb.com</p>	<p>Hôtels - restaurant (nombre de chambres : 77) 14, rue du Commerce 86360 CHASSENEUIL DU POITOU Tél. : +33 (0)5 49 52 90 41 - Fax : +33 (0)5 49 52 51 72 eMail : h0425@accor.com Site web : http://www.mercure.com</p>

Hôtels ZI République (2)

<p><u>CLASS HÔTEL</u></p> <p>Hôtels (nombre de chambres : 28) 2, rue Eugène Chevreul 86000 POITIERS Tél. : +33 (0)5 49 41 55 00 - Fax : +33 (0)5 49 41 62 84 eMail : contact@classhotel-poitiers.com Site web : http://www.classhotel-poitiers.com</p> <p>★ <u>HÔTEL MAC BED</u></p>	<p><u>HÔTEL COME INN</u></p> <p>Hôtels - restaurant (nombre de chambres : 44) 13, rue Albin Haller 86000 POITIERS Tél. : +33 (0)5 49 88 42 42 - Fax : +33 (0)5 49 88 42 44 eMail : info@hotelcomeinn.com Site web : http://www.hotelcomeinn.com</p> <p>★★★ <u>HÔTEL DE FRANCE</u></p>
<p>Hôtels (nombre de chambres : 29) 34, rue des Entrepreneurs 86000 POITIERS Tél. : +33 (0)5 49 88 37 00 - Fax : +33 (0)5 49 88 76 71 eMail : contact@macbed.fr Site web : http://www.macbed.fr</p>	<p>Hôtels - restaurant (nombre de chambres : 58) 215, avenue de Paris 86000 POITIERS Tél. : +33 (0)5 49 01 74 74 - Fax : +33 (0)5 49 01 74 73 eMail : hoteldefrancepoitiers@wanadoo.fr Site web : http://www.hotel-poitiers.fr</p>

Hôtels Gare (3)

<p><u>HÔTEL LA PETITE VILLETTE</u></p> <p>Hôtels - restaurant (nombre de chambres : 12) 14, boulevard de l'Abbé Frémont 86000 POITIERS Tél. : +33 (0)5 49 41 41 33 eMail : contact@lapetitevillette.fr Site web : http://www.lapetitevillette.fr</p>	<p><u>HÔTEL CONTINENTAL</u></p> <p>Hôtels 2, boulevard Solférino 86000 POITIERS Tél. : +33 (0)5 49 37 93 93 - Fax : +33 (0)5 49 53 01 16</p>
<p><u>HÔTEL BISTROT DE LA GARE</u></p> <p>Hôtels - restaurant (nombre de chambres : 9) 131, boulevard du Grand Cerf 86000 POITIERS Tél. : +33 (0)5 49 58 56 30 - Fax : +33 (0)5 49 61 23 59 eMail : pictav-hotel@live.fr</p>	<p><u>HÔTEL LE MEMPHIS</u></p> <p>Hôtels (nombre de chambres : 9) 101, boulevard du Grand Cerf 86000 POITIERS Tél. : +33 (0)5 49 37 83 83 - Fax : +33 (0)5 49 37 25 04 eMail : lememphis86@orange.fr Site web : http://www.lememphishotel.com</p>
<p><u>MODERN'HOTEL</u></p> <p>Hôtels (nombre de chambres : 23) 153, boulevard du Grand Cerf 86000 POITIERS Tél. : +33 (0)5 49 58 46 72</p>	<p><u>HÔTEL REGINA</u></p> <p>Hôtels - restaurant (nombre de chambres : 24) 149, boulevard du Grand Cerf 86000 POITIERS Tél. : +33 (0)5 49 58 20 38 - Fax : +33 (0)5 49 37 28 83</p>

Hôtels Centre Ville (4)



HÔTEL CENTRAL

Hôtels (nombre de chambres : 20)

35, place du Maréchal Leclerc 86000 POITIERS
Tél. : +33 (0)5 49 01 79 79 - Fax : +33 (0)5 49 60 27 56

eMail : accueil@centralhotel86.com

Site web : <http://www.hotel-central-poitiers.com>



HÔTEL DE L' EUROPE

Hôtels (nombre de chambres : 88)

39, rue Carnot 86000 POITIERS
Tél. : +33 (0)5 49 88 12 00 - Fax : +33 (0)5 49 88 97 30

eMail : reservations@hotel-europe-poitiers.com

Site web : <http://www.hotel-europe-poitiers.com>



IBIS POITIERS CENTRE

Hôtels (nombre de chambres : 75)

15, rue du Petit Bonneveau 86000 POITIERS
Tél. : +33 (0)5 49 88 30 42 - Fax : +33 (0)5 49 55 11 87

eMail : h1420@accor.com

Site web : <http://www.ibishotel.com>

Hôtels Beaulieu (5)



MARTEL 732

Hôtels - restaurant (nombre de chambres : 8)

173, rue de la Pierre Levée 86000 POITIERS
Tél. : +33 (0)5 49 44 06 81 - Fax : +33 (0)5 49 44 05 22



BARTHÔTEL

Hôtels (nombre de chambres : 25)

86, avenue Jacques Coeur 86000 POITIERS
Tél. : +33 (0)5 49 46 25 12 - Fax : +33 (0)5 49 46 58 72

eMail : barthotel@barthotel.fr

Site web : <http://www.barthotel.com>



HÔTEL AU CHAPON FIN

Hôtels (nombre de chambres : 16)

11, rue Lebascles 86000 POITIERS
Tél. : +33 (0)5 49 88 02 97 - Fax : +33 (0)5 49 88 91 63

eMail : contact@hotel-chaponfin.com

Site web : <http://www.hotel-chaponfin.com>



CITOTEL LE PLAT D' ETAIN

Hôtels (nombre de chambres : 20)

7, rue du Plat d' Etain 86000 POITIERS
Tél. : +33 (0)5 49 41 04 80 - Fax : +33 (0)5 49 52 25 84

eMail : contact@poitiers-leplatdetain.com

Site web : <http://www.poitiers-leplatdetain.com>



GRAND HÔTEL

Hôtels (nombre de chambres : 47)

28, rue Carnot 86000 POITIERS
Tél. : +33 (0)5 49 60 90 60 - Fax : +33 (0)5 49 62 81 89

eMail : contact@legrandhotelpoitiers.fr

Site web : <http://www.grandhotelpoitiers.fr>



BRIT HÔTEL - LE BEAULIEU

Hôtels - restaurant

3, rue des Frères Lumière 86000 POITIERS
Tél. : +33 (0)5 49 61 38 75 - Fax : +33 (0)5 49 44 24 42



HÔTEL IBIS POITIERS BEAULIEU

Hôtels (nombre de chambres : 49)

1, rue du Bois Douset 86000 POITIERS
Tél. : +33 (0)5 49 61 11 02 - Fax : +33 (0)5 49 01 72 76

eMail : ibis.beaulieu@wanadoo.fr

Site web : <http://www.ibishotel.com>

Hôtels Poitiers Sud (6)

HÔTEL FORMULE 1 POITIERS SUD	CAMPANILE POITIERS SUD
Hôtels (nombre de chambres : 79) Chemin de la Pailerie 86000 POITIERS Tél. : +33 (0)8 91 70 53 57 - Fax : +33 (0)5 49 37 99 36 eMail : H2353@accor.com Site web : http://www.hotelf1.com	Hôtels - restaurant (nombre de chambres : 48) 228, avenue du 8 Mai 1945 86000 POITIERS Tél. : +33 (0)5 49 37 26 51 - Fax : +33 (0)5 49 53 03 32 eMail : poitiers@campanile.fr Site web : http://www.campanile.fr
ETAP HÔTEL POITIERS SUD	HÔTEL L'OREE DES BOIS
Hôtels Chemin de la Pailerie 86000 POITIERS Tél. : +33 (0)8 92 68 31 16 - Fax : +33 (0)5 49 37 38 12	Hôtels - restaurant (nombre de chambres : 12) 13, rue de Naintré 86280 ST BENOIT Tél. : +33 (0)5 49 57 11 44 - Fax : +33 (0)5 49 43 21 40
IBIS POITIERS SUD	BEST WESTERN - LE BOIS DE LA MARCHÉ
Hôtels (nombre de chambres : 81) 175, avenue du 8 Mai 1945 86000 POITIERS Tél. : +33 (0)5 49 53 13 13 - Fax : +33 (0)5 49 53 03 73 eMail : ho659@accor.com Site web : http://www.ibishotel.com	Hôtels - restaurant (nombre de chambres : 53) RD 611 86240 LIGUGE Tél. : +33 (0)5 49 53 10 10 - Fax : +33 (0)5 49 55 32 25 eMail : boisdelamarche@wanadoo.fr Site web : http://www.hotel-liguge.fr

Autres Hébergements

CREPS POITOU-CHARENTES	MAISON DIOCESAINE
Boivre 86580 VOUNEUIL SOUS BIARD Tél. : +33 (0)5 49 36 06 00 eMail : accueil@creps-poitou-charentes.sports.gouv.fr Site web : http://www.cr086.fr	10, rue de la Trinité 86000 POITIERS Tél. : +33 (0)5 49 60 63 00 - Fax : +33 (0)5 49 60 63 27 eMail : accueil-maison-dio@diocese-poitiers.fr Site web : http://www.maison-dio-poitiers.fr
AUBERGE DE JEUNESSE	ETHIC ETAPES ARCHIPEL SAINT CYR
Auberges de jeunesse 1, allée Roger Tagault 86000 POITIERS Tél. : +33 (0)5 49 30 09 70 - Fax : +33 (0)5 49 30 09 79 eMail : poitiers@fuaj.org Site web : http://www.fuaj.org	Hébergement familial et de groupe St Cyr 86130 ST CYR Tél. : +33 (0)5 49 52 00 40 - Fax : +33 (0)5 49 52 99 09 eMail : stcyr@archipel-fr.com Site web : http://www.ethic-etapes-stcyr.com

Autres Hébergements

AIRE DE SERVICE DE CAMPING-CAR DU PORTEAU

Aire de camping car

Rue du Porteau 86000 POITIERS



CAMPING MUNICIPAL DES ECLUZELLES

Terrain de camping classé (nombre d'emplacements : 28)

Rue Leclanché 86360 CHASSENEUIL DU POITOU

Tél. : +33 (0)5 49 62 58 85 - Fax : +33 (0)5 49 52 52 23

eMail : mairie-chasseneuildupoitou.fr

Site web : <http://www.ville-chasseneuil-du-poitou.fr>



CAMPING DU LAC DE SAINT CYR

Terrain de camping classé

Parc de loisirs de Saint Cyr 86130 ST CYR

Tél. : +33 (0)5 49 62 57 22 - Fax : +33 (0)5 49 52 28 58

eMail : contact@campingdesaintcyr.com

Site web : <http://www.campinglacsaintcyr.com>



CAMPING DE SAINT BENOÎT

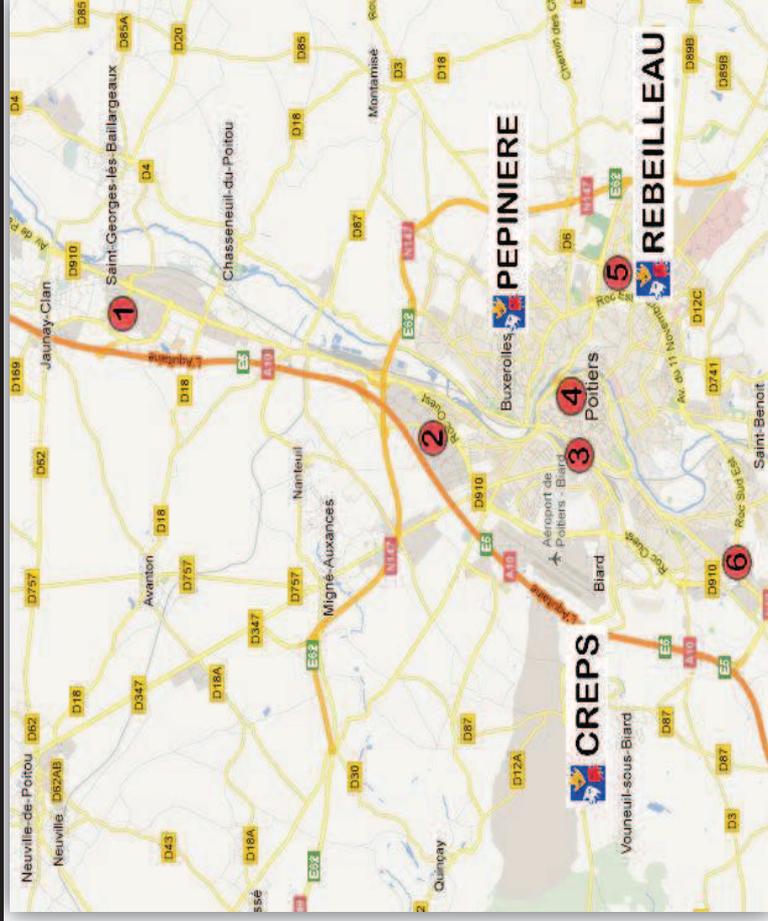
Terrain de camping classé (nombre d'emplacements : 56)

2, rue de Passelourdain 86280 ST BENOIT

Tél. : +33 (0)5 49 88 48 55

eMail : camping-stbenoit@orange.fr

1. Futuroscope
2. ZI République
3. Gare
4. Centre Ville
5. Beaulieu
6. Poitiers Sud





FEDERATION FRANÇAISE DU SPORT DU SPORT ADAPTE

Championnat de France de Sport Adapté Jeunes

Rappel sur les Règlements sportifs

Commission nationale du Sport Adapté Jeunes

Introduction :

Le sport adapté jeunes

Le Sport Adapté Jeunes s'inscrit dans le secteur spécialisé comme la nécessaire continuité entre l'enseignement de l'éducation physique et sportive et les pratiques sportives sous formes associatives. Ce programme a pour ambition de répondre au projet individuel des jeunes en droit à la scolarité et participe à l'éducation par le sport en offrant une véritable culture sportive adaptée à l'âge et aux capacités de chacun.

Le projet Sport Adapté Jeunes, intégré au projet de l'établissement, contribue à répondre aux besoins des jeunes, développe les compétences physiques et sportives et permet un accès pour tous à la vie associative. Les propositions multi-activités doivent permettre d'ouvrir un espace de socialisation, de favoriser une démarche participative, de développer un sentiment d'appartenance à un projet commun.

1. Les règlements sportifs SAJ

1.1. Règlement basket-ball

Article 1 : Catégories et divisions

Deux catégories sont ouvertes, les 12-15 ans et les 16-20 ans et deux divisions, D1 et D2.

Article 2: Les équipes:

- Une équipe se compose de 12 joueurs ou joueuses au maximum, dont 10 figurent sur chaque feuille de match
- Les équipes peuvent-être mixtes.

Article 3 : Les classements

Suivant le nombre d'équipes engagées, le tournoi se déroulera en matches de poules et phase finale ou sous la forme d'un championnat avec un classement final

Article 4 : Le Terrain

Terrain de Basket-Ball

Article 5 : Les Règles

	Division I	Division II
Changement de joueurs	Idem FFBB - C'est le joueur qui demande	Idem FFBB - C'est le joueur qui demande
Tirs à 3 points	Idem FFBB	Idem FFBB
Retours en zone arrière	Idem FFBB	Idem FFBB
Marcher	Idem FFBB	Tolérés jusqu'à 3 appuis à condition que le joueur n'en tire pas un avantage (passer un adversaire) - Les arrêts sont tolérés en 4 temps
Reprises en dribble	Idem FFBB	Idem FFBB
Dribbles à 2 mains	Idem FFBB	Idem FFBB
Pied de pivot	Idem FFBB	Changement de pied de pivot toléré sauf s'il procure un avantage
Lancers francs	Idem FFBB	Idem FFBB

3 secondes dans la zone restrictive (raquette)	Idem FFBB	Tolérance jusqu'à 5 secondes
Règle des 5 secondes	Idem FFBB	Tolérée - A l'appréciation de l'arbitre
Règle des 8 secondes	Idem FFBB	Tolérée - A l'appréciation de l'arbitre
Règle des 24 secondes	Idem FFBB	Ne pas appliquer sauf s'il est manifeste qu'une équipe garde la balle pour protéger son avance - Appréciation de l'arbitre
Faute du dernier défenseur	Idem FFBB	A l'appréciation de l'arbitre
Taille du ballon : <ul style="list-style-type: none"> • 12 / 15 ans • 16 / 20 ans 	n° 6 n°7	n° 6 n°7

Article 6: Durée des rencontres

	1 seul match par jour		2 matchs par jour		3 matchs par jour	
	DI	DII	DI	DII	DI	DII
Echauffement autorisé	30 mn	30 mn	10 mn	10 mn	10 mn	10 mn
Durée du match (arrêts de jeu décomptés)	4x10 mn	4x10mn	4x8mn	4x5mn	4x5mn	4X4 mn
Pause entre les périodes 1/2 et 3/4	2 mn	2 mn	2 mn	1 mn	1 mn	1 mn
Pause entre les périodes 2 et 3	10 mn	10 mn	5 mn	5 mn	3 mn	3 mn
Prolongation	5 mn	5 mn	2 mn	2 mn	2 mn	2 mn
Pause avant chaque prolongation	2 mn	2 mn	1 mn	1 mn	1 mn	1 mn
Nombre de fautes par joueur	5	5	4	4	3	3
Nb de fautes d'équipes par période	4	4	4	3	3	3
Nb de temps morts par équipe, pour les périodes 1, 2	2	2	2	2	2	2
Nombre de temps mort par équipe, pour les périodes 3 et 4.	3	3	3	3	3	3
Nombre de temps mort dans les prolongations de 5mn	1	1	1	1	1	1

Pas plus de 3 rencontres par jour

Article 7 : Equipement

Short et Maillot de basket avec numérotation devant et derrière.

Il est recommandé que chaque équipe possède deux jeux de tenues de couleurs différentes (une claire et une foncée). Chaque équipe devra avoir 2 jeux de maillots de couleurs différentes. Le club cité en premier devra changer de maillots.

Article 8 : Arbitrage du tournoi

1. Arbitrage

2 arbitres (possible 1 seul arbitre). Nous recommandons aux organisateurs de faire appel à des arbitres officiels de la FFBB, auprès des Comités Départementaux et/ou Régionaux FFBB ou encore de l'UNSS.

2. Table de marque

- 1 marqueur,
- 1 chronométreur

3. Table de marque (score)

Si la marque visuelle (score) n'est pas effectuée à partir de la table de marque, il faut prévoir une personne qui se charge de cette fonction.

Article 9 :

La participation des clubs inscrits à ce tournoi entend leur approbation du présent règlement. Le Comité d'organisation du tournoi se réserve le droit de modifier les clauses du présent règlement en cas de nécessité.

Une Commission Technique composée du DSF Basket-Ball, du responsable des arbitre et du cadre technique du Sport Scolaire Adapté trancheront en cas de litige ou de contestation lors de la compétition.

1.2. Règlement football

1.2.1. Football à 5 : 12-15 ans

Article 1 :

Catégorie 12-15 ans, sous condition qu'ils soient licenciés à la Fédération Française du Sport Adapté. Le tournoi est ouvert aux divisions 1 et 2. Suivant le nombre d'inscrit, les poules regrouperont les deux divisions. Le classement en division sera réalisé à l'issue des poules.

Article 2: Les équipes :

- Une équipe se compose de 5 joueurs (garçons ou filles) dont un gardien de but.
- Chaque équipe peut comporter jusqu'à 3 remplaçants maximum
- Ceux-ci peuvent entrer en jeu à n'importe quel moment de la partie. Les joueurs remplacés pourront entrer à nouveau au cours du match.

Article 3: Les points

A. Rencontres de classement

- 4 Points seront attribués par match gagné
 - 2 Points seront attribués en cas de match nul.
 - 1 point sera attribué en cas de match perdu
- En cas d'égalité, les équipes seront départagées de la manière suivante :
- Le goal average général (différence de buts)
 - Le goal average particulier (résultat de la rencontre entre les 2 équipes)
 - La meilleure attaque
 - La meilleure défense
 - 3 tirs au but

B. Rencontres finales

En cas d'égalité à l'issue de ces rencontres, il sera procédé à une épreuve de tirs au but. 3 tirs au but par équipe. En cas d'égalité, c'est le principe de la mort subite, la première équipe qui rate a perdu, à nombre égal de tirs.

Article 4 : Le Terrain

- Le tournoi se déroulera sur un terrain synthétique.
- Terrain de 35 à 45 mètres x 20 à 25 mètres.
- 4 plots ou piquets placés chacun à 6m de chaque coin, sur la longueur du terrain, permettent, sans tracé particulier, de déterminer les 2 surfaces de réparation.
- La taille des buts : 3,80 m – 1,80 m

Remarque: Dans cette zone seulement, le gardien de buts aura le droit de jouer à la main.

Article 5: Les Règles

- Tous les coups-francs sont directs.
- Pas de hors-jeu.
- Pénalty à 6m si l'arbitre considère la faute grave.
- Coup d'envoi, coup franc, corner : joueurs à une distance de 6m.
- Sur une passe au gardien d'un de ses partenaires, celui-ci ne peut s'en saisir à la main.
- La rentrée de touche s'effectuera à la main à l'endroit où le ballon est sorti.
- Les dégagements du gardien se feront uniquement à la main dans sa surface sauf pour les 6m.

Article 6 : Durée des rencontres

Toutes les rencontres de classement auront une durée de 2x 10'.

Toutes les rencontres de finales auront une durée de 2x 15'.

Article 7 : Equipement

Les joueurs devront être munis obligatoirement de maillot, short, chaussettes, protège-tibias, chaussures stabilisés ou à crampons moulées uniquement pour participer aux rencontres. Chaque équipe devra avoir 2 jeux de maillots de couleurs différentes. Le club cité en premier devra changer de maillots.

Article 8 : Arbitrage du tournoi

Les rencontres seront arbitrées par des membres du comité d'organisation de la compétition.

Les équipes devront être présentes au moins 5 minutes avant le début de la rencontre. Toute équipe n'étant pas présente à l'heure prévu sera déclarée immédiatement forfait.

Article 9 :

La participation des clubs inscrits à ce tournoi entend leur approbation du présent règlement.
Le Comité d'organisation du tournoi se réserve le droit de modifier les clauses du présent règlement en cas de nécessité.

Une Commission Technique composée du DSF football, du responsable des arbitre et du cadre technique du Sport Scolaire Adapté trancheront en cas de litige ou de contestation lors de la compétition.

1.2.2. Football à 7, 16-20 ans

Article 1: Catégories et divisions

Catégorie 16-20 ans, sous condition qu'ils soient licenciés à la Fédération Française du Sport Adapté. Le tournoi est ouvert aux divisions 1 et 2. Suivant le nombre d'inscrit, les poules regrouperont les deux divisions. Le classement en division sera réalisé à l'issue des poules.

Article 2 : Les *Lois du Jeu*

Loi 1 : Le terrain de jeu

Le terrain doit avoir les dimensions suivantes :

- longueur : 50 à 75 mètres
- largeur : 45 à 55 mètres

Ces dimensions correspondent à un demi-terrain à onze. Les surfaces de réparation sont déterminées par des lignes tracées à 13 mètres des lignes de but et parallèles à celles-ci.

- Dimensions des buts : 6m x 2,10m (tolérance : 2m)

Les buts doivent être fixés au sol afin d'éviter tout risque de bascule.

- Les rayons du cercle central : 6m - penalty : 9m - ligne de but : 5m.

Il est recommandé d'utiliser si possible la moitié d'un terrain réglementaire, voire simultanément les deux moitiés, en prévoyant une zone neutre entre les deux terrains ainsi constitués (3m).

Loi 2 : Le ballon

Le ballon est sphérique et en cuir ou en autre matière officialisée.

Son poids : de 390 à 350 g au moins (taille 4). Sa circonférence : 66 cm au plus et 63,5 cm au moins est recommandé.

Loi 3 : Nombre de joueurs

Une équipe se compose de 7 joueurs (dont un gardien de but) sur le terrain plus 3 remplaçants. Ceux-ci peuvent entrer dans le jeu à n'importe quel moment de la partie, à condition d'attendre un arrêt de jeu et se présenter à l'arbitre.

Les joueurs remplacés peuvent continuer à participer à la rencontre en qualité de remplaçants.

Remarque

Un match ne peut se dérouler si une équipe présente moins de 6 joueurs.

Loi 4 : Arbitre

Il prendra une décision dans tous les cas litigieux. Toutes ses décisions à propos de question de fait, sont sans appel. Par exemple, s'il accorde un but qu'il juge régulièrement marqué, le but reste valable envers et contre tout.

- Il peut toujours revenir sur sa décision, pour autant que le jeu n'ait pas repris
- Il est le seul chronométreur de la partie
- Il peut arrêter la partie si ses pouvoirs ne restent pas entiers.
- Il arrête temporairement le match, si, à son avis, un joueur est sérieusement blessé et le fait transporter hors du terrain.
- Il laisse le jeu se poursuivre quand l'équipe contre laquelle une faute a été commise peut en tirer un avantage et sanctionne la faute commise initialement si l'avantage escompté n'intervient pas.
- Il prendra les mesures disciplinaires à l'encontre de tout joueur ayant commis une faute passible d'avertissement ou d'exclusion. Il notera les faits sur sa carte d'arbitrage, le tout étant reporté sur la feuille de match à la fin de la rencontre.

Loi 5 : Arbitres assistants

2 arbitres assistants, sans lesquels le match ne peut se jouer, aideront l'arbitre. Les **arbitres assistants** doivent suivre les consignes de l'arbitre et l'aider à contrôler le match en accord avec les Lois du Jeu. Ils ne doivent pas marquer leur dissentiment à son égard. Ils veilleront à signaler sans hésitation et sans ambiguïté. L'arbitre doit pouvoir se reposer entièrement sur eux pour ce qui est de leurs attributions.

Loi 6 : Durée de la partie

2 x 25 minutes

Lors des matches de poules ou de classements, en cas d'égalité, les équipes seront départagées de la manière suivante :

- Le goal average général (différence de buts)
- Le goal average particulier (résultat de la rencontre entre les 2 équipes)
- La meilleure attaque
- La meilleure défense
- 3 tirs au but

Lors des finales, en cas d'égalité à l'issue de ces rencontres, il sera procédé à une épreuve de tirs au but. 5 tirs au but par équipe. En cas d'égalité, c'est le principe de la mort subite, la première équipe qui rate a perdu, à nombre égal de tirs.

Loi 7 : Coup d'envoi

Le capitaine favorisé par le sort choisit obligatoirement le camp. Les joueurs de l'équipe opposée à celle qui donne le coup d'envoi ne pourront s'approcher à moins de 6 mètres du ballon jusqu'à ce que le coup d'envoi ait été donné.

Loi 8 : Ballon en jeu et hors du jeu

Le ballon est hors du jeu quand il a dépassé entièrement les limites du champ de jeu soit à terre soit en l'air ou quand la partie est arrêtée (Donc, le ballon peut être hors du jeu alors qu'il se trouve sur le champ de jeu). Cet apparent paradoxe provient de la confusion entre le ballon hors du jeu et hors du champ de jeu. Le ballon est en jeu tant que l'arbitre n'a pas pris de décision. Le ballon reste en jeu s'il touche la barre, le montant, le drapeau ainsi que les arbitres, sans sortir du champ de jeu. D'autre part, on ne peut jamais accorder un coup franc si le ballon n'est plus en jeu, mais seulement notifier un avertissement ou une expulsion.

Loi 9 : But marqué

Le but est valable lorsque le ballon a franchi entièrement la ligne de but, entre les montants et sous la barre transversale. Si un attaquant jette ou **joue volontairement de la main** ou du bras le ballon qui pénètre dans les filets le but n'est pas valable. Si un défenseur jette dans ses buts (sauf sur une rentrée de touche), joue ou frappe le ballon de la main ou du bras, le but est valable.

Loi 10: Hors-jeu

— Division 1

Le joueur n'est hors-jeu que s'il se trouve dans la partie du terrain comprise entre la ligne de but et celle des 13 mètres adverses. Un joueur n'est jamais hors-jeu s'il n'est pas plus avancé que le ballon au moment où celui-ci lui est adressé par un partenaire. Il n'est pas hors-jeu non plus :

1. s'il a au moins deux adversaires plus rapprochés que lui de leur propre ligne de but,
2. s'il ne se trouve simplement qu'en position de hors-jeu,
3. s'il reçoit directement le ballon sur un coup de pied de but,
4. s'il reçoit directement le ballon sur un coup de pied de coin,
5. s'il reçoit directement le ballon sur une rentrée de touche,
6. s'il reçoit directement le ballon sur une balle à terre.

Un joueur qui se trouve simplement en position de hors-jeu ne sera pas pénalisé, si dans cette position, il n'influence pas le jeu, ne gêne pas un adversaire, ne tente pas d'obtenir un avantage de sa position. L'arbitre laissera le jeu se dérouler.

— Division 2

Même règle à appliquer avec plus de souplesse

Loi 11 : Fautes et comportement antisportif

- a) Donner ou essayer de donner un coup de pied à un adversaire
- b) Faire ou essayer de faire un croche-pied à un adversaire
- c) Sauter sur un adversaire
- d) Charger un adversaire
- e) Frapper ou essayer de frapper un adversaire
- f) Bousculer un adversaire
- g) Tacler un adversaire pour s'emparer du ballon en touchant l'adversaire avant de jouer le ballon
- h) Tenir un adversaire
- i) Cracher sur un adversaire

j) Toucher délibérément le ballon de la main (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation)

L'arbitre, appréciant la gravité de la faute, pourra accorder à l'équipe adverse, soit un coup franc direct, soit un coup de pied de pénalité qui sera donné, face au but, à une distance de 13 mètres, lorsqu'un joueur, en dehors de sa surface de réparation mais dans son propre camp commet l'une des 10 fautes précédentes Il en sera de même pour les fautes suivantes après que le joueur fautif aura reçu un avertissement :

- Enfreindre avec persistance les lois du jeu
- Désapprouver en paroles ou en actes les décisions de l'arbitre
- Se rendre coupable d'un comportement antisportif
- Tenir des propos ou faire des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers,
- Agir volontairement contre l'esprit du jeu, par exemple en jouant le ballon avec la main pour arrêter une attaque adverse ou en passant un croc-en-jambe à un adversaire alors qu'il se trouve débordé.

Loi 12 : Coups francs

On dit communément qu'un joueur a commis un coup franc. C'est une expression fâcheuse. Il faut dire "un joueur a commis une faute". Le coup franc est la sanction de la faute : le ballon est donné à l'équipe adverse qui le joue, ballon arrêté, avec l'accord de l'arbitre. Les adversaires se placent à 6 mètres du ballon.

Loi 13 : Coup de pied de réparation et coup de pied de pénalité

Le coup de pied de réparation est tiré à 9 mètres. Si un joueur de l'équipe défendante commet intentionnellement hors de sa surface de réparation une des 10 fautes importantes (cf. ci-dessus de a à j), "un coup de pied de pénalité" pourra être ordonné par l'arbitre. Il sera donné dans les mêmes conditions que le coup de pied de réparation, mais à une distance de 13 mètres de la ligne de but adverse, face au but et sans mur. Tous les joueurs se tiennent dans le champ de jeu, en dehors de la surface des 13 mètres.

Le gardien doit rester sur la ligne de but, entre les montants. Le gardien peut se déplacer sur sa ligne de but, voire sautiller, mais il ne peut pas avancer tant que le ballon n'a pas été botté. Si le but est marqué malgré cette infraction, il doit être accordé. Sinon, le coup de pied de réparation est à recommencer.

Loi 14: Rentrée de touche

- Division I

Lorsque le ballon a entièrement franchi la ligne de touche, soit à terre, soit en l'air, la remise en jeu est accordée à l'équipe du joueur qui a touché en dernier le ballon. Le joueur doit avoir au moins partiellement les deux pieds soit sur la ligne de touche, soit sur la bande de terrain extérieure à cette ligne. Le ballon, doit être tenu des deux mains, lancé depuis la nuque et par-dessus la tête. Si le ballon pénètre directement dans le but adverse sur rentrée de touche, le but n'est pas valable. Le jeu reprend par un coup de pied de but.

Pas de hors-jeu sur rentrée de touche

- Divisions II

Si mal faite le même joueur peut la refaire.

Loi 15 : Coup de pied de but

Le ballon sera remis en jeu par coup de pied de but lorsqu'il est entièrement sorti du terrain par la ligne de but (en dehors des buts) soit à terre, soit en l'air après avoir été touché en dernier par un joueur de l'équipe attaquante.

Pour l'exécution, le ballon sera placé à une distance de 9 mètres de la ligne de but, à droite ou à gauche du point de réparation. Le ballon sera envoyé dans le jeu par un joueur de l'équipe défendante. Il ne sera en jeu qu'une fois dépassée la ligne des 13 mètres (surface de réparation football à 11). Pour l'exécution, les joueurs de l'équipe adverse devront se trouver en dehors de la surface des 13 mètres.

Loi 16 : Coup de pied de coin (corner)

Le coup de pied de coin est accordé quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but soit à terre, soit en l'air, touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe défendante. Le ballon est placé à l'intérieur du quart de cercle de 1 mètre. Les adversaires se tiennent au moins à 6 mètres du ballon. Le but est valable si le ballon pénètre directement dans les filets adverses.

Pas de hors jeu, sur coup de pied de coin, mais cette loi devient applicable dès que le ballon a été touché par un joueur autre que le tireur du corner.

Loi 17 : Nouvelles règles FIFA

Le gardien ne peut se saisir du ballon à la main dans sa surface de réparation que dans deux cas bien précis :

1. si son partenaire lui transmet le ballon autrement que du pied et
2. si le ballon vient directement de l'adversaire.

Loi 18 : Equipement des Joueurs

L'équipement des joueurs est celui prévu par la loi 4 du Football à onze

- une culotte courte ou short
- une paire de bas
- une paire de chaussures (elles ne doivent pas être munies de métal même recouvert)
- un maillot numéroté
- le port des protège tibias est obligatoire (ils doivent être entièrement recouverts par les bas).

La couleur du maillot du gardien de but devra être différente de celle des deux équipes en présence et de l'arbitre.

Le gardien de but peut porter une casquette à visière non rigide, ainsi que des gants ou un pantalon spécifique à sa fonction. Les collants sont autorisés à condition qu'ils soient portés en dessous de l'équipement officiel.

Comme dans le foot à 11, le port d'objets dangereux (montres-bracelets, ...) est interdit.

Les joueurs portent de préférence des chaussures à crampons multiples ; les chaussures de basket et de tennis sont tolérées.

Article 3 : Les points

Rencontres de poules

- 4 Points seront attribués par match gagné
- 2 Points seront attribués en cas de match nul.
- 1 point sera attribué en cas de match perdu

Les matches de classements se dérouleront en fonction des matches de classements.

Article 4 :

La participation des clubs inscrits à ce tournoi entend leur approbation du présent règlement.

Le Comité d'organisation du tournoi se réserve le droit de modifier les clauses du présent règlement en cas de nécessité.

Une Commission Technique composée du DTN adjoint football, du responsable des arbitre et du cadre technique du Sport Scolaire Adapté trancheront en cas de litige ou de contestation lors de la compétition.

1.3. Règlement athlétisme

(Cf réglementation athlétisme pour les divisions et catégories d'âge)

Organisation sous la forme d'un combiné de 4 épreuves (quadrathlon) pour l'ensemble des participants :

- Course ½ fond
- Vitesse :
- Lancer au choix :
 - Vortex
 - Poids
- Saut au choix :
 - Longueur
 - Hauteur

COURSES

Généralités

- Le départ se fera selon les ordres habituels du starter : « A vos marques, prêts, pan ! »
- Si un concurrent gêne volontairement un autre coureur, il pourra être disqualifié.
- Disqualification pour : Changement de couloir, 2^{ème} faux départ.
- Départ accroupi (avec starting blocks possible) ou debout.

LES LANCERS

Généralités

- Les lancers s'effectuent d'une seule main, avec ou sans élan.
- Chaque concurrent à droit à 3 essais.
- Après le jet, il doit quitter l'aire de lancer par l'arrière dès que l'engin a touché le sol.
- Si l'engin tombe hors du secteur de lancer, l'essai est nul.

LE POIDS

Le lanceur doit commencer immobile à l'intérieur du cercle. Le poids est tenu en contact avec le menton, jusqu'à la poussée du bras.

Le lancer est déclaré nul si :

- il n'est pas exécuté conformément à la description précédente.
- le lanceur pose le pied sur le butoir ou le franchit.

LE VORTEX

Lancer avec ou sans élan. Le Lancer est nul si :

- Le vortex sort de la zone de tir.
- Le lanceur sort de la zone de tir.

SAUT EN LONGUEUR

Généralités

- Chaque concurrent à droit à 3 essais.
- Appel 1 pied obligatoire.
- Toute prise d'appel en dehors de la zone est nulle.
- Une zone d'appel est matérialisée 40 cm après la planche.
 - Si le concurrent prend son appel dans cette zone la mesure s'effectuera de la ligne la plus proche du bac à sable.
 - Si le concurrent prend son appel avant la planche la mesure s'effectuera de la ligne la plus éloignée du bac à sable.

LE SAUT EN HAUTEUR

Généralités

8 essais au total. Les participants doivent faire le choix de leur barre.

- Un essai est nul lorsque le sportif :
 - prend appui des 2 pieds.
 - fait tomber la barre ou touche l'élastique.
 - franchit le plan vertical de la barre sous celle-ci.
 - prend appui sur le tapis en réception avant le franchissement complet de la barre ou de l'élastique.
- Montée de l'élastique de 3 en 3, départ du concours 70 cm.

1.4.règlement tennis de table

Article 1 - Conditions de participation

Les épreuves sont organisées par équipe de 2 à 4 joueurs dans les catégories suivantes :

- Minimes, cadets et Juniors, en garçons et en filles.

Article 2 - Qualification des joueurs

a) Les joueurs sélectionnés doivent être licenciés FFSA, à la date limite des engagements dans une association affiliée par la ligue qu'elle représente.

b) Les joueurs peuvent participer dans une catégorie d'âge supérieure à la leur.

c) nouvelle catégorie : ESPOIR, pour les années 1992-1993 et 1994.

Article 3 - Déroulement des épreuves

Les épreuves sont disputées sur 1 jour, par catégorie d'âge, le Mercredi 9 juin 2010 et lieux fixés.

a) Phase préliminaire

Le juge-arbitre effectue la composition des poules la veille de la compétition.

La formule est adaptée comme suit :

- La ou les poules de trois ou quatre équipes.

b) Phase de classement

- Les équipes classées premières et deuxièmes des poules préliminaires sont incorporées dans un tableau par élimination directe, avec système du classement intégral.

Si le temps le permet :

- Les équipes classées troisièmes et quatrièmes des poules préliminaires sont incorporées dans un tableau par élimination directe avec système du classement intégral ; les équipes classées troisièmes sont placées par tirage au sort aux premières places du tableau ; les équipes classées quatrièmes sont placées par tirage au sort aux places restantes de ce tableau, mais dans l'autre demi-tableau de leur troisième respectif.

Article 4 - Composition des équipes

Chaque équipe est composée de deux à quatre joueurs et d'un capitaine/coach.

Article 5 – Formule

Le règlement est celui de la F.F.S. A. et les épreuves seront placées sous son contrôle.

A. La rencontre par équipe D1

Compétition par équipe type Coupe Davis

Règlement coupe Davis:

- Les équipes seront composées de 2 joueurs minimum et de 4 joueurs maximum, accompagnés d'un capitaine/coach.
- Le choix des lettres (A ou X) de chaque équipe se fait par tirage au sort par l'arbitre, en présence des deux capitaines, juste avant la rencontre.
- L'ordre des joueurs de chaque équipe est fixé par le capitaine. Les deux joueurs d'une équipe sont désignés par A et B, les deux joueurs de l'équipe adverse par X et Y.
- Le déroulement des parties se fera dans l'ordre indiqué sur la feuille de match. L'ordre des parties est : AY - BX – double (déterminé par le capitaine après les 2 premiers simples) - AX - BY.
- Les parties se déroulent au meilleur des 5 manches (3 manches gagnantes).
- La rencontre est arrêtée dès que l'une des 2 équipes a gagné trois parties dans l'ordre de la feuille de rencontre.

B. La rencontre par équipe D2

Compétition par équipe sans double

Règlement coupe Davis:

- Les équipes seront composées de 3 joueurs minimum et de 4 joueurs maximum, accompagnés d'un coach
- Après tirage au sort pour déterminer les lettres pour les équipes A ou X, le capitaine d'équipe placera 3 joueurs en A,B,C ou X,Y,Z.
- Le déroulement des parties se fera dans l'ordre indiqué sur la feuille de match. L'ordre des parties est : AX - BY – CZ – AY – BX
- Toutes les rencontres se joueront au meilleur des 5 manches (3 manches gagnantes).
- La rencontre est arrêtée dès que l'une des 2 équipes a gagné trois parties dans l'ordre de la feuille de rencontre.

Article 6 - Tirage au sort du choix des lettres avant une rencontre

Les capitaines des équipes de la rencontre sont tenus d'être présents au lieu prévu pour le tirage au sort un quart d'heure avant l'heure fixée pour le début de la rencontre. En cas d'absence d'un capitaine, le choix est donné au capitaine présent.

Article 7 - Forfait

Une équipe non présente un quart d'heure après l'heure fixée pour une rencontre peut être déclarée forfait. Toutefois, si l'intérêt sportif de l'épreuve l'exige, le juge-arbitre peut prendre des dispositions et modifier l'horaire.

Article 8 - Réclamation

La réclamation ne peut porter que sur des faits précis, qui n'ont pu être tranchés ou sont estimés mal tranchés par le juge-arbitre. Ce dernier devra faire parvenir son rapport dans les 15 minutes à la commission sportive compétente en précisant les faits et la décision qu'il a prise.

a) Toute réclamation, pour être valable, devra être inscrite par le juge-arbitre sous la dictée du capitaine réclamant et en présence du capitaine de l'équipe adverse qui devra apposer sa signature : celle-ci attestant qu'il a été informé de la réclamation, sans aucun engagement de sa part ; il ne peut s'y refuser.

b) La réclamation doit être confirmée dans les 15 minutes à la commission de réclamation FFSA.

c) La réclamation en cours de jeu doit être signalée au juge-arbitre au moment de l'incident. Elle n'est inscrite qu'après la fin de la partie où s'est produit l'incident.

Article 9 - Tenue

La tenue sportive est obligatoire : **En part équipe les joueurs doivent avoir impérativement les mêmes maillots.** Elle doit être conforme aux textes des règles du jeu de la FFSA. Si nécessaire, il incombe à l'équipe recevant de changer de tenue de telle façon que la couleur soit compatible avec la couleur de la balle qui a été choisie pour la rencontre. Chaque équipe doit prévoir 2 jeux de maillots de couleurs différentes.

En cas de rencontres sur tables neutres cette obligation s'applique à l'équipe première nommée. Le juge-arbitre et les arbitres sont chargés de faire respecter cette disposition et le juge-arbitre peut refuser l'accès à la table à un joueur ne s'y conformant pas.

En l'absence du juge-arbitre désigné, des réserves concernant la tenue peuvent être déposées.

Article 10 - Discipline

Le juge-arbitre a qualité pour demander l'expulsion de toute personne licenciée ou non dont l'attitude ou les propos sont incompatibles avec l'esprit sportif et qui entravent le déroulement normal de la rencontre au représentant de l'association ou, à défaut, au capitaine de l'équipe de cette association. En tout état de cause, la rencontre ne se poursuit qu'après exécution de la décision.

Article 11 : Déroulement des parties

Les parties se déroulent au meilleur des cinq manches (trois manches gagnées).

**A noter une nouvelle catégorie d'âge :
ESPOIR, pour les années 1992-1993 et 1994.**

1.5 La Natation :

Classifications :

- » Abandon du classement dans les trois divisions à partir de valeurs chronométriques
- » Choix de classer les nageurs à partir de leur capacité à répondre à des contraintes aquatiques
- » Mise en place de tests adaptés à partir de ceux élaborés par le CIAA (power point) ces tests sont visibles sur le site de la FFSA

Catégories d'âge :

- » 15 ans et moins
 - > 1998 et plus
- » 16 et 21 ans
 - > 1992 à 1997

Epreuves seront composées de la façon suivante :

A -Possibilité de réaliser les nouveaux tests de classification dans les 3 divisions. (Expliqués ci-dessous)

D 3 : Test « L'explorance »

Pour être classé en D3 il faut réussir le test suivant:

- » Explora nage avec saut depuis le bord



TEST D3: « Explora'Nage » - FFSA (25m)

TACHES	OBJECTIFS VISES	COMPETENCES Être capable de...	CRITERES DE REUSSITE
1	Enchaînement entrée dans l'eau et immersion Réaliser une entrée dans l'eau simple avec impulsion, une immersion totale et une remontée en surface.	Sauter du bord, se laisser remonter.	Existence d'une impulsion, d'une immersion totale et d'une remontée verticale.
2	Enchaînement déplacement ventral et immersion Enchaîner un déplacement en surface et en immersion.	nager (12,5 m). Passer sous 1 obstacle (ex : lignes d'eau).	Déplacement sur le ventre, pas de passage à la verticale
3	Coulée dorsale Réaliser un changement d'orientation en immersion	R ressortir de l'immersion en position dorsale	Changement d'orientation horizontal
4	Déplacement dorsal Réaliser une propulsion dorsale.	Nager sur le dos (12,5m) pour terminer le parcours.	Déplacement sans temps d'arrêt en conservant la position dorsale.

Validation du test : l'ensemble des tâches doit être réussi et réalisé dans l'ordre, dans la continuité, sans prise d'appui solide.

D2 : « Le sauvnage »

Pour être classé en D2 il faut réussir le test suivant:

» Sauv'Nage CIAA



TEST D2 : « Sauv'Nage » - CIAA (50m)

TACHES	OBJECTIFS VISES	COMPETENCES Être capable de...	CRITERES DE REUSSITE
1	Enchaînement entrée dans l'eau et immersion Réaliser une entrée dans l'eau simple avec impulsion, une immersion totale et une remontée passive.	Sauter du bord, se laisser remonter passivement.	Existence d'une impulsion, d'une immersion totale et d'une remontée sans propulsion.
2	Flottaison ventrale Réaliser une flottaison ventrale.	Réaliser un équilibre en position ventrale.	Equilibre ventral, maintenu en surface pendant 5 secondes. (Epaules et bassin en surface)
3	Immersion orientée Enchaîner un déplacement ventral, un passage en immersion et une sortie de l'eau maîtrisée.	Nager jusqu'au cerceau et y entrer.	Réalisé sans prise d'appui sur le cerceau.
4	Equilibre vertical Se maintenir en position verticale.	Rester en position verticale tête hors de l'eau durant 5 secondes.	Tête émergée pendant 5 secondes. (Oreilles et bouche hors de l'eau)
5	Enchaînement déplacement ventral et immersion Enchaîner une succession de déplacements en surface et en immersion.	R ressortir du cerceau, nager (entre 15 et 20 m). Passer sous chaque obstacle (ex : lignes d'eau). (3 à 4 espaces d'au moins 1,50 m)	Déplacement sur le ventre, sortie du visage entre chaque obstacle.
6	Flottaison dorsale Réaliser une flottaison dorsale.	Réaliser un équilibre en position dorsale.	Equilibre dorsal maintenu pendant 5 secondes. (Epaules et bassin à la surface)
7	Déplacement dorsal Réaliser une propulsion dorsale.	Nager sur le dos (entre 15m et 20m).	Déplacement sans temps d'arrêt en conservant la position dorsale.
8	Exploration de la profondeur Enchaîner une immersion, un déplacement vers le fond du bassin, une localisation et la saisie d'un objet et une remontée maîtrisée.	A la fin du parcours, aller chercher un objet au fond du bassin, le montrer au dessus de l'eau, le lâcher, terminer le parcours en position dorsale.	Remonter l'objet et le montrer au dessus de la surface. L'objet est immergé à 1,60 m de profondeur (plus ou moins 30 cm en fonction de l'âge)

Validation du test : l'ensemble des tâches doit être réussi et réalisé dans l'ordre, dans la continuité, sans prise d'appui solide, sans lunettes.

D1 : le « technage » (Sauvnage + Epreuve passport + Epreuve FFSA 150m de 3 nages distinctes)

Pour être classé en D1 il faut réussir les tests suivant:

- » Sauv' nage CIAA
- » test du Pass'sport en Natation Course CIAA
- » 150m 3 nages distinctes



TEST D1: « Tech'Nage » -

Epreuve 1: « Pass'sport natation course » CIAA (50m)

TACHES	OBJECTIFS VISES	COMPETENCES Être capable de.	CRITERES DE REUSSITE
1	Départ plongé d'un plot de départ Entrer loin avec une grande vitesse.	Coordonner dans un déséquilibre une impulsion vers l'avant pour entrer dans l'eau avec la plus grande vitesse possible. (a)	Les talons au moins à 5 mètres du mur sans mouvement.
2	Coulée après le départ Conserver le plus de vitesse sous la surface de l'eau, par un maintien postural.	Limiter les résistances à l'avancement en position ventrale par une organisation posturale. (b).	
3	Déplacement en crawl avec respiration latérale Enchaîner en crawl des solutions de propulsion avec un échange ventilatoire adapté.	Coordonner des échanges ventilatoires avec des actions propulsives en crawl. (c)	Nager en crawl sans arrêt jusqu'au virage.
4	Virage culbute Changer de sens en un temps réduit en organisant une impulsion pour acquérir une plus grande vitesse	Réaliser une demi rotation avant rapide pour passer à une position dorsale, suivie d'une poussée complète sur le mur. (d)	Une culbute suivie d'une poussée sur le mur
5	Coulée dorsale la plus longue possible Obtenir, au terme de la poussée, une grande vitesse en immersion.	Limiter les résistances à l'avancement en position dorsale par une organisation posturale. (e)	Une immersion jusqu'au passage des mains à 3 mètres du mur.
6	Retour en dos crawlé Se déplacer en dos crawlé.	Se déplacer sur le dos par des mouvements continus et alternés des bras et des jambes. (f)	Nager en dos crawlé, sans arrêt, jusqu'à l'arrivée.



Epreuve 2: « 150m 3 nages » FFSA (150m)

TACHES	OBJECTIFS VISES	COMPETENCES Être capable de.	CRITERES DE REUSSITE
1	Départ dans l'eau les mains à l'étrier Quitter le mur avec une grande vitesse.	Coordonner dans un déséquilibre une impulsion vers l'arrière pour quitter le mur avec la plus grande vitesse possible	Maintien d'une position flèche
2	Coulée après le départ Conservé le plus de vitesse sous la surface de l'eau, par un maintien postural.	Limiter les résistances à l'avancement en position dorsale par une organisation posturale	
3	50 m déplacement en position dorsale Se déplacer sur le dos	Se déplacer sur le dos par des mouvements continus et des bras et des jambes	Nager sur le dos, sans arrêt, jusqu'au virage et au changement de nage
4	Virages Changer de sens en un temps réduit en organisant une impulsion pour acquérir une plus grande vitesse	Réaliser un changement de direction rapide pour passer à une position dorsale ventrale (dépend de la nage qui suit, suivie d'une poussée complète sur le mur	Touchée au mur suivi d'une poussée sur le mur
5	50 m déplacement avec propulsion simultanée Se déplacer sur le dos ou le ventre	Se déplacer par des mouvements simultanés des bras	Nager avec des mouvements simultanés des bras, sans arrêt, jusqu'au virage et au changement de nage
6	50 m déplacement en ventral avec propulsion et respiration latérale Enchaîner en ventral des solutions de propulsion avec un échange ventilatoire adapté.	Coordonner des échanges ventilatoires avec des actions propulsives alternées	Nager avec des mouvements alternés des bras sur le ventre sans arrêt jusqu'au virage et à l'arrivée

Epreuve par division et catégorie d'âge :

DIVISION 3

Les nageurs doivent effectuer la totalité des épreuves suivantes :

50 mètres Dos

100 mètres Nage-Libre

3 premiers nageurs de chaque course (en catégorie plus de 16 ans) seront sélectionnés au France sénior

DIVISION 2

Les nageurs doivent effectuer la totalité des épreuves suivantes :

100 mètres Crawl/Dos

200 mètres Nage-Libre

3 premiers nageurs de chaque course (en catégorie plus de 16 ans) seront sélectionnés au France sénior

DIVISION 1

Les nageurs âgés de moins de 16 ans doivent effectuer deux épreuves :

Epreuve Obligatoire :

50 mètres Nage-Libre

Une épreuve au choix :

100 mètres Quatre Nages

6 minutes Nages Hybrides (en changeant de mode de déplacement tous les 50m. Obligation d'au moins 1 déplacement dorsal, 1 déplacement en nage alternée des bras et un déplacement en nage simultanée des bras.

Les nageurs âgés de 16 ans et plus doivent effectuer deux épreuves.

Deux épreuves au choix :

100 mètres Brasse

100 mètres Dos

200 mètres Quatre Nages

200 mètres Nage-Libre

3 premiers nageurs de chaque course (en catégorie plus de 16 ans) seront sélectionnés au France sénior

Hôtels Futuroscope (1)

<p>ETAP HÔTEL POITIERS NORD FUTUROSCOPE</p> <p>Hôtels (nombre de chambres : 80) 50, allée du Haut Poitou 86360 CHASSENEUIL DU POITOU Tél. : +33 (0)5 49 52 09 76 - Fax : +33 (0)5 49 52 52 62 eMail : h2595@accor.com Site web : http://www.etaphotel.com</p>	<p>HOTEL DU FUTUROSCOPE</p> <p>Hôtels (nombre de chambres : 290) Parc du Futuroscope BP 2000 86130 JAUNAY CLAN Tél. : +33 (0)5 49 49 37 37 - Fax : +33 (0)5 49 49 30 29 eMail : hoteldufuturoscope@futuroscope.fr</p>
<p>FASTHÔTEL</p> <p>Hôtels (nombre de chambres : 48) 2, rue de la Haute Payre 86130 JAUNAY CLAN Tél. : +33 (0)5 49 88 77 00 - Fax : +33 (0)5 49 88 01 65 eMail : poitiers@fasthotel.com Site web : http://www.fasthotel.com</p>	<p>IBIS FUTUROSCOPE</p> <p>Hôtels - restaurant (nombre de chambres : 139) 2, avenue Thomas Edison 86360 CHASSENEUIL DU POITOU Tél. : +33 (0)5 49 49 90 00 - Fax : +33 (0)5 49 49 90 09 eMail : h1193-accor.com Site web : http://www.ibishotel.com</p>
<p>LE MOULIN VERT</p> <p>Hôtels - restaurant (nombre de chambres : 8) 2, route de Saumur 86440 MIGNE AUXANCES Tél. : +33 (0)5 49 51 11 49</p>	<p>HÔTEL CAMPANILE POITIERS NORD</p> <p>Hôtels - restaurant 7, allée de la Détente 86360 CHASSENEUIL DU POITOU Tél. : +33 (0)5 49 52 85 40 - Fax : +33 (0)5 49 52 06 07</p>
<p>HÔTEL B&B POITIERS 1</p> <p>Hôtels (nombre de chambres : 70) 13, allée de la Détente 86360 CHASSENEUIL DU POITOU Tél. : +33 (0)8 92 70 75 60 - Fax : +33 (0)5 49 52 06 87 eMail : bb_4206@hotelbb.com Site web : http://www.hotelbb.com</p>	<p>HÔTEL JULES VERNE FUTUROSCOPE</p> <p>Hôtels (nombre de chambres : 108) Avenue Jean Monnet - Téléport 2 86360 CHASSENEUIL DU POITOU Tél. : +33 (0)5 49 49 10 49 - Fax : +33 (0)5 49 49 10 48 eMail : info@hoteljulesverne-futuroscope.biz Site web : http://www.hotels-futuroscope.biz</p>
<p>HÔTEL F 1 POITIERS NORD FUTUROSCOPE</p> <p>Hôtels 18, rue du Commerce 86360 CHASSENEUIL DU POITOU Tél. : +33 (0)8 91 70 53 56 - Fax : +33 (0)5 49 62 85 92</p>	<p>CAMPANILE FUTUROSCOPE</p> <p>Hôtels - restaurant Boulevard René Descartes 86360 CHASSENEUIL DU POITOU Tél. : +33 (0)5 49 49 06 58 - Fax : +33 (0)5 49 49 06 44</p>
<p>HÔTEL PREMIERE CLASSE</p> <p>Hôtels (nombre de chambres : 76) 9, allée de la Détente 86360 CHASSENEUIL DU POITOU Tél. : +33 (0)5 49 52 29 22 - Fax : +33 (0)5 49 52 29 24 eMail : poitiers.chasseneuil@premiereclasse.fr Site web : http://www.premiereclasse.com</p>	<p>INTER HÔTEL ALTEORA SITE DU FUTUROSCOPE</p> <p>Hôtels - restaurant (nombre de chambres : 194) Avenue du Futuroscope 86360 CHASSENEUIL DU POITOU Tél. : +33 (0)5 49 49 09 10 - Fax : +33 (0)5 49 49 09 11 eMail : info@hotel-alteora.com</p>

Hôtels Futuroscope (1)

<p>HÔTEL QUICK PALACE</p> <p>Hôtels (nombre de chambres : 58) 19 bis, avenue des Temps Modernes 86360 CHASSENEUIL DU POITOU Tél. : +33 (0)5 49 52 59 93 - Fax : +33 (0)5 49 62 52 91 eMail : poitiers@quickpalace.com Site web : http://www.quickpalace.com</p>	<p>INTER HÔTEL RESORT ALTEORA SITE DU FUTUROSCOPE</p> <p>Hôtels - restaurant (nombre de chambres : 94) Avenue du Futuroscope 86360 CHASSENEUIL DU POITOU Tél. : +33 (0)5 49 49 09 10 - Fax : +33 (0)5 49 49 09 11 eMail : info@hotel-alteora.com Site web : http://www.hotel-alteora.com</p>
<p>HÔTEL B&B POITIERS 3</p> <p>Hôtels (nombre de chambres : 76) 19, avenue des Temps Modernes 86360 CHASSENEUIL DU POITOU Tél. : +33 (0)8 92 78 80 81 - Fax : +33 (0)5 49 62 65 00 eMail : bb_4376@hotelbb.com Site web : http://www.hotelbb.com</p>	<p>HOTEL PLAZA FUTUROSCOPE</p> <p>Hôtels - restaurant (nombre de chambres : 210) Avenue du Futuroscope 86360 CHASSENEUIL DU POITOU Tél. : +33 (0)5 49 49 07 07 - Fax : +33 (0)5 49 49 55 49 eMail : info@plaza-futuroscope.com Site web : http://www.plaza-futuroscope.com</p>
<p>HÔTEL DU PARC</p> <p>Hôtels (nombre de chambres : 148) Boulevard René Descartes 86360 CHASSENEUIL DU POITOU Tél. : +33 (0)5 49 49 08 08 - Fax : +33 (0)5 49 49 08 09 eMail : info@hotelduparc-futuroscope.biz Site web : http://www.hotelduparc-sitedufuturoscope.biz</p>	<p>MERCURE HÔTEL FUTUROSCOPE AQUATIS</p> <p>Hôtels - restaurant (nombre de chambres : 84) 2, avenue Jean Monnet 86360 CHASSENEUIL DU POITOU Tél. : +33 (0)5 49 49 55 00 - Fax : +33 (0)5 49 49 55 01 eMail : h2773@accor.com Site web : http://www.mercure.com</p>
<p>HÔTEL B&B POITIERS 2</p> <p>Hôtels (nombre de chambres : 72) 21, avenue des Temps Modernes 86360 CHASSENEUIL DU POITOU Tél. : +33 (0)8 92 78 80 80 - Fax : +33 (0)5 49 37 09 99 eMail : bb_0528@hotelbb.com Site web : http://www.hotelbb.com</p>	<p>HÔTEL MERCURE ALISEE FUTUROSCOPE</p> <p>Hôtels - restaurant (nombre de chambres : 77) 14, rue du Commerce 86360 CHASSENEUIL DU POITOU Tél. : +33 (0)5 49 52 90 41 - Fax : +33 (0)5 49 52 51 72 eMail : h0425@accor.com Site web : http://www.mercure.com</p>

Hôtels ZI République (2)

<p><u>CLASS HÔTEL</u></p> <p>Hôtels (nombre de chambres : 28) 2, rue Eugène Chevreul 86000 POITIERS Tél. : +33 (0)5 49 41 55 00 - Fax : +33 (0)5 49 41 62 84 eMail : contact@classhotel-poitiers.com Site web : http://www.classhotel-poitiers.com</p> <p>★ <u>HÔTEL MAC BED</u></p>	<p><u>HÔTEL COME INN</u></p> <p>Hôtels - restaurant (nombre de chambres : 44) 13, rue Albin Haller 86000 POITIERS Tél. : +33 (0)5 49 88 42 42 - Fax : +33 (0)5 49 88 42 44 eMail : info@hotelcomeinn.com Site web : http://www.hotelcomeinn.com</p> <p>★★★ <u>HÔTEL DE FRANCE</u></p>
<p>Hôtels (nombre de chambres : 29) 34, rue des Entrepreneurs 86000 POITIERS Tél. : +33 (0)5 49 88 37 00 - Fax : +33 (0)5 49 88 76 71 eMail : contact@macbed.fr Site web : http://www.macbed.fr</p>	<p>Hôtels - restaurant (nombre de chambres : 58) 215, avenue de Paris 86000 POITIERS Tél. : +33 (0)5 49 01 74 74 - Fax : +33 (0)5 49 01 74 73 eMail : hoteldefrancepoitiers@wanadoo.fr Site web : http://www.hotel-poitiers.fr</p>

Hôtels Gare (3)

<p><u>HÔTEL LA PETITE VILLETTE</u></p> <p>Hôtels - restaurant (nombre de chambres : 12) 14, boulevard de l'Abbé Frémont 86000 POITIERS Tél. : +33 (0)5 49 41 41 33 eMail : contact@lapetitevillette.fr Site web : http://www.lapetitevillette.fr</p>	<p><u>HÔTEL CONTINENTAL</u></p> <p>Hôtels 2, boulevard Solférino 86000 POITIERS Tél. : +33 (0)5 49 37 93 93 - Fax : +33 (0)5 49 53 01 16</p>
<p><u>HÔTEL BISTROT DE LA GARE</u></p> <p>Hôtels - restaurant (nombre de chambres : 9) 131, boulevard du Grand Cerf 86000 POITIERS Tél. : +33 (0)5 49 58 56 30 - Fax : +33 (0)5 49 61 23 59 eMail : pictav-hotel@live.fr</p>	<p><u>HÔTEL LE MEMPHIS</u></p> <p>Hôtels (nombre de chambres : 9) 101, boulevard du Grand Cerf 86000 POITIERS Tél. : +33 (0)5 49 37 83 83 - Fax : +33 (0)5 49 37 25 04 eMail : lememphis86@orange.fr Site web : http://www.lememphishotel.com</p>
<p><u>MODERN'HOTEL</u></p> <p>Hôtels (nombre de chambres : 23) 153, boulevard du Grand Cerf 86000 POITIERS Tél. : +33 (0)5 49 58 46 72</p>	<p><u>HÔTEL REGINA</u></p> <p>Hôtels - restaurant (nombre de chambres : 24) 149, boulevard du Grand Cerf 86000 POITIERS Tél. : +33 (0)5 49 58 20 38 - Fax : +33 (0)5 49 37 28 83</p>

Hôtels Centre Ville (4)



HÔTEL CENTRAL

Hôtels (nombre de chambres : 20)

35, place du Maréchal Leclerc 86000 POITIERS
Tél. : +33 (0)5 49 01 79 79 - Fax : +33 (0)5 49 60 27 56
eMail : accueil@centralhotel86.com
Site web : <http://www.hotel-central-poitiers.com>



HÔTEL DE L' EUROPE

Hôtels (nombre de chambres : 88)

39, rue Carnot 86000 POITIERS
Tél. : +33 (0)5 49 88 12 00 - Fax : +33 (0)5 49 88 97 30
eMail : reservations@hotel-europe-poitiers.com
Site web : <http://www.hotel-europe-poitiers.com>



IBIS POITIERS CENTRE

Hôtels (nombre de chambres : 75)

15, rue du Petit Bonneveau 86000 POITIERS
Tél. : +33 (0)5 49 88 30 42 - Fax : +33 (0)5 49 55 11 87
eMail : h1420@accor.com
Site web : <http://www.ibishotel.com>

Hôtels Beaulieu (5)



MARTEL 732

Hôtels - restaurant (nombre de chambres : 8)

173, rue de la Pierre Levée 86000 POITIERS
Tél. : +33 (0)5 49 44 06 81 - Fax : +33 (0)5 49 44 05 22



BARTHÔTEL

Hôtels (nombre de chambres : 25)

86, avenue Jacques Coeur 86000 POITIERS
Tél. : +33 (0)5 49 46 25 12 - Fax : +33 (0)5 49 46 58 72
eMail : barthotel@barthotel.fr
Site web : <http://www.barthotel.com>



HÔTEL AU CHAPON FIN

Hôtels (nombre de chambres : 16)

11, rue Lebascles 86000 POITIERS
Tél. : +33 (0)5 49 88 02 97 - Fax : +33 (0)5 49 88 91 63
eMail : contact@hotel-chaponfin.com
Site web : <http://www.hotel-chaponfin.com>



CITOTEL LE PLAT D' ETAIN

Hôtels (nombre de chambres : 20)

7, rue du Plat d' Etain 86000 POITIERS
Tél. : +33 (0)5 49 41 04 80 - Fax : +33 (0)5 49 52 25 84
eMail : contact@poitiers-leplatdetain.com
Site web : <http://www.poitiers-leplatdetain.com>



GRAND HÔTEL

Hôtels (nombre de chambres : 47)

28, rue Carnot 86000 POITIERS
Tél. : +33 (0)5 49 60 90 60 - Fax : +33 (0)5 49 62 81 89
eMail : contact@legrandhotelpoitiers.fr
Site web : <http://www.grandhotelpoitiers.fr>



BRIT HÔTEL - LE BEAULIEU

Hôtels - restaurant

3, rue des Frères Lumière 86000 POITIERS
Tél. : +33 (0)5 49 61 38 75 - Fax : +33 (0)5 49 44 24 42



HÔTEL IBIS POITIERS BEAULIEU

Hôtels (nombre de chambres : 49)

1, rue du Bois Douset 86000 POITIERS
Tél. : +33 (0)5 49 61 11 02 - Fax : +33 (0)5 49 01 72 76
eMail : ibis.beaulieu@wanadoo.fr
Site web : <http://www.ibishotel.com>

Hôtels Poitiers Sud (6)

HÔTEL FORMULE 1 POITIERS SUD	CAMPANILE POITIERS SUD
Hôtels (nombre de chambres : 79) Chemin de la Paillerie 86000 POITIERS Tél. : +33 (0)8 91 70 53 57 - Fax : +33 (0)5 49 37 99 36 eMail : H2353@accor.com Site web : http://www.hotelf1.com	Hôtels - restaurant (nombre de chambres : 48) 228, avenue du 8 Mai 1945 86000 POITIERS Tél. : +33 (0)5 49 37 26 51 - Fax : +33 (0)5 49 53 03 32 eMail : poitiers@campanile.fr Site web : http://www.campanile.fr
ETAP HÔTEL POITIERS SUD	HÔTEL L'OREE DES BOIS
Hôtels Chemin de la Paillerie 86000 POITIERS Tél. : +33 (0)8 92 68 31 16 - Fax : +33 (0)5 49 37 38 12	Hôtels - restaurant (nombre de chambres : 12) 13, rue de Naintré 86280 ST BENOIT Tél. : +33 (0)5 49 57 11 44 - Fax : +33 (0)5 49 43 21 40
IBIS POITIERS SUD	BEST WESTERN - LE BOIS DE LA MARCHÉ
Hôtels (nombre de chambres : 81) 175, avenue du 8 Mai 1945 86000 POITIERS Tél. : +33 (0)5 49 53 13 13 - Fax : +33 (0)5 49 53 03 73 eMail : ho659@accor.com Site web : http://www.ibishotel.com	Hôtels - restaurant (nombre de chambres : 53) RD 611 86240 LIGUGE Tél. : +33 (0)5 49 53 10 10 - Fax : +33 (0)5 49 55 32 25 eMail : boisdelamarche@wanadoo.fr Site web : http://www.hotel-liguge.fr

Autres Hébergements

CREPS POITOU-CHARENTES	MAISON DIOCESAINE
Boivre 86580 VOUNEUIL SOUS BIARD Tél. : +33 (0)5 49 36 06 00 eMail : accueil@creps-poitou-charentes.sports.gouv.fr Site web : http://www.cr086.fr	10, rue de la Trinité 86000 POITIERS Tél. : +33 (0)5 49 60 63 00 - Fax : +33 (0)5 49 60 63 27 eMail : accueil-maison-dio@diocese-poitiers.fr Site web : http://www.maison-dio-poitiers.fr
AUBERGE DE JEUNESSE	ETHIC ETAPES ARCHIPEL SAINT CYR
Auberges de jeunesse 1, allée Roger Tagault 86000 POITIERS Tél. : +33 (0)5 49 30 09 70 - Fax : +33 (0)5 49 30 09 79 eMail : poitiers@fuaj.org Site web : http://www.fuaj.org	Hébergement familial et de groupe St Cyr 86130 ST CYR Tél. : +33 (0)5 49 52 00 40 - Fax : +33 (0)5 49 52 99 09 eMail : stcyr@archipel-fr.com Site web : http://www.ethic-etapes-stcyr.com

Autres Hébergements

AIRE DE SERVICE DE CAMPING-CAR DU PORTEAU

Aire de camping car

Rue du Porteau 86000 POITIERS



CAMPING MUNICIPAL DES ECLUZELLES

Terrain de camping classé (nombre d'emplacements : 28)

Rue Leclanché 86360 CHASSENEUIL DU POITOU

Tél. : +33 (0)5 49 62 58 85 - Fax : +33 (0)5 49 52 52 23

eMail : mairie-chasseneuildupoitou.fr

Site web : <http://www.ville-chasseneuil-du-poitou.fr>



CAMPING DU LAC DE SAINT CYR

Terrain de camping classé

Parc de loisirs de Saint Cyr 86130 ST CYR

Tél. : +33 (0)5 49 62 57 22 - Fax : +33 (0)5 49 52 28 58

eMail : contact@campingdesaintcyr.com

Site web : <http://www.campinglacsaintcyr.com>



CAMPING DE SAINT BENOÎT

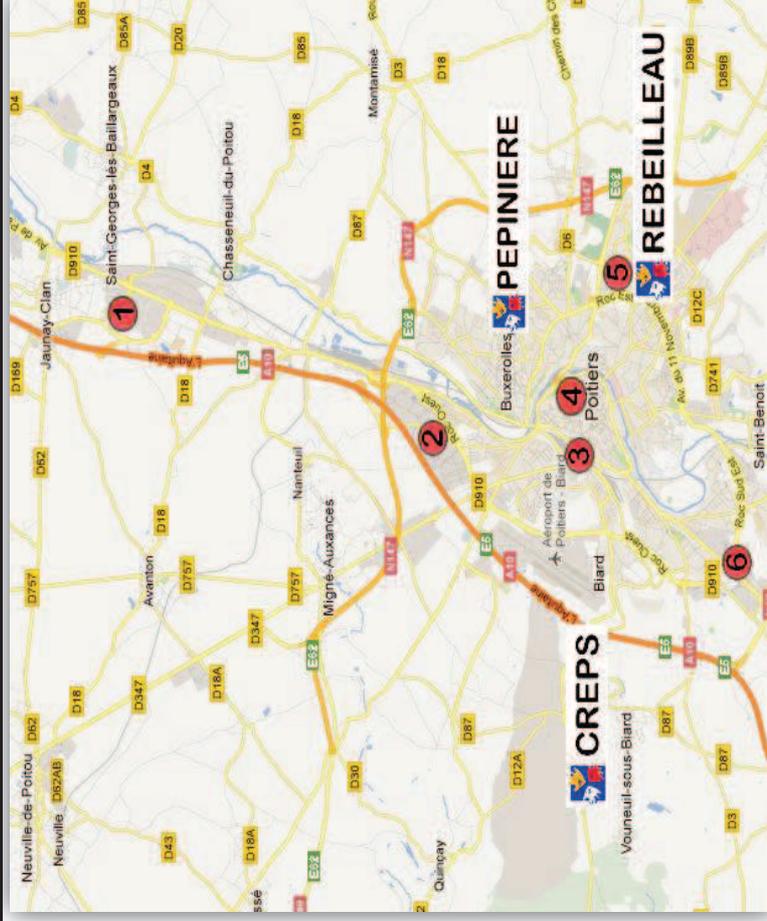
Terrain de camping classé (nombre d'emplacements : 56)

2, rue de Passelourdain 86280 ST BENOIT

Tél. : +33 (0)5 49 88 48 55

eMail : camping-stbenoit@orange.fr

1. Futuroscope
2. ZI République
3. Gare
4. Centre Ville
5. Beaulieu
6. Poitiers Sud





Championnat de France Sport Adapté Jeunes

Rappel sur les Règlements sportifs

Quelques précisions techniques :

Programme :

La compétition s'articule autour de 5 disciplines compétitives.

- Athlétisme
- Basket-ball
- Football
- Natation
- Tennis de Table

Des activités de loisirs et de découvertes vous seront proposées.

Les sportifs ne peuvent participer qu'à une des 5 disciplines compétitives.

Important être correctement équipé selon l'activité, son règlement et la météo.
Prévoir une tenue de rechange et des chaussures.

Epreuves :

Le DTN, le DSF et le COL pourront décider du maintien ou de l'annulation d'une épreuve en fonction du nombre d'inscrits.

Les entraîneurs s'engagent à respecter les horaires indiqués sur les programmes.
Tout sportif non présent à l'heure sera déclaré forfait après un rappel.

Réglementation :

Vous vous engagez à respecter le règlement sportif de la FFSA dans chacune des 5 disciplines.

Les titres :

Le 1^{er} en D1 est proclamé = Champion de France Sport Adapté Jeune dans la discipline.

Le 1^{er} en D2 et D3 est proclamé = Champion Fédéral Sport Adapté Jeune dans la discipline.

En cas de contestation un jury souverain est constitué, composé :

- Le DTN ou son représentant
- Un juge arbitre de la discipline
- Le DSF
- Un membre du COL

Règlement combiné athlétisme

OUVERT A TOUTES CATEGORIES JEUNES EN D1, D2 ET D3

➤ DEFINITION

Plusieurs épreuves seront combinées, sous forme d'un quadrathlon (4 épreuves) validant la performance sur l'ensemble des épreuves disputées.

Un challenge par équipe est mis en place regroupant les 4 meilleures performances de chaque association.

➤ LES DIVISIONS

- ✓ Les sportifs choisiront leur division avant le début des épreuves.
- ✓ Le classement se fera en fonction du nombre total de points (CF table de cotation des épreuves combinées).
- ✓ La réglementation appliquée sera celle des épreuves individuelles DII. Cela permettra le reclassement des athlètes initialement inscrits en D2 vers la D1.
- ✓ La réglementation de la D3 étant différente, aucun reclassement ne sera réalisé vers la D2 en cas de sous-évaluation des athlètes.
- ✓ Pour les poussins et benjamins de D3 l'épreuve de lancer se fait en vortex uniquement.

LES CATEGORIES D'AGE ET CHOIX DES EPREUVES

Catégorie d'âge						
SAISON 2012-2013	POUSSINS	BENJAMINS	MINIMES	CADET	JUNIOR	SENIOR
ANNEE DE NAISSANCE	2002-2003	2000-2001	1998-1999	1996-1997	1995-1994	1992-1993
Choix des épreuves (4 épreuves)						
VITESSE en fonction de la catégorie	50 mètres	50 mètres	50 mètres	100 mètres	100 mètres	100 mètres
DEMI-FOND en fonction de la catégorie	1000 mètres	1000 mètres	1000 mètres	1500 mètres	1500 mètres	1500 mètres
SAUT au choix Longueur ou hauteur	Longueur ou hauteur	Longueur ou hauteur	Longueur ou hauteur	Longueur ou hauteur	Longueur ou hauteur	Longueur ou hauteur
LANCER au choix	Vortex	Vortex	Vortex ou Poids	Vortex ou Poids	Vortex ou Poids	Vortex ou Poids

TABLE DE COTATION

La commission Athlétisme de la FFSA, met à votre disposition une nouvelle table adaptée à nos pratiquants.

Celle-ci est disponible sur le site de la commission ou sur le site de la FFSA.

<http://comathleffsa.club.sportsregions.fr/>

La tenue nécessaire pour la compétition :

- ✓ Pointes et baskets
- ✓ Tee-shirt
- ✓ Cuissard ou short
- ✓ Un survêtement pour se couvrir entre chaque épreuve

LES COURSES

➤ La course de vitesse (50 ou 100 mètres)

- ✓ Le départ se fera selon les ordres habituels du starter : « A vos marques, prêts, pan ! » ; sans aide (sauf pour les D3).
- ✓ Si un concurrent gêne volontairement un autre coureur, il pourra être disqualifié.
- ✓ Départ accroupi ou debout (les starting-blocks sont facultatifs).
- ✓ Disqualification pour : non-respect du couloir et 3ème faux départ
- ✓ En D3 départ debout

➤ La course de demi-fond (1000 ou 1500 mètres)

DIVISION I ET DIVISION II

- ✓ Départ : ordres du starter « A vos marques, pan ! ».
- ✓ Coureurs debout derrière la ligne de départ.
- ✓ Les coureurs peuvent se rabattre à la corde dès le départ.
- ✓ Elimination au 2ème faux-départ de la course.

DIVISION III

Pas de disqualification au faux-départ.

➤ Course relais open :

Un relais 4X100m open sera proposé aux associations qui le souhaitent pour clôturer ce championnat de France. Les inscriptions seront enregistrées à l'accueil des équipes.

LES SAUTS

➤ Le saut en hauteur

Trois essais par hauteur de barre ou d'élastique.

Un essai est nul lorsque le sportif :

- prend appui des 2 pieds.
- fait tomber la barre ou toucher l'élastique.
- franchit le plan vertical de la barre sous celle-ci.
- prend appui sur le tapis en réception avant le franchissement complet de la barre ou de l'élastique.
- 3 essais consécutifs nuls éliminent le sauteur du concours.

Montée de l'élastique de 3 en 3, départ du concours 70 cm.

La hauteur de la première barre est fixée par le sportif.

➤ Le saut en longueur

Chaque concurrent a le droit à 3 essais.

Appel 1 pied obligatoire

Toute prise d'appel en dehors de la zone est nulle.

Une zone d'appel est matérialisée 40 cm après la planche. (D2)

- ✓ Si le concurrent prend son appel dans cette zone la mesure se fera de la ligne la plus proche du bac à sable.
- ✓ Si le concurrent prend son appel avant la planche la mesure s'effectuera comme en D1. Une zone d'appel de 60 cm est matérialisée à partir du bac à sable (divisée en 3 zones de 20 cm). La mesure s'effectue à partir de la ligne la plus proche de l'impulsion réalisée.

LES LANCERS

Généralités

- ✓ Les lancers s'effectuent d'une seule main, avec ou sans élan.
- ✓ Chaque concurrent a le droit à 3 essais qui ne se font pas consécutivement.
- ✓ Après le jet, il doit quitter l'aire de lancer par l'arrière dès que l'engin a touché le sol.
- ✓ Si l'engin tombe hors du secteur de lancer, l'essai est nul.

➤ Le Vortex

Lancer avec ou sans élan.

La pose du pied sur le butoir est tolérée / Le déséquilibre involontaire vers l'avant est toléré.

Le Lancer est nul si :

- Le vortex sort de la zone tir
- Le lanceur sort de la zone de tir

➤ Le poids

Le lanceur doit commencer immobile à l'intérieur du cercle. Le poids est tenu en contact avec le menton, jusqu'à la poussée du bras.

Le lancer est déclaré nul si :

- il n'est pas exécuté conformément à la description précédente.
- le lanceur pose le pied sur le butoir ou le franchit.
- le lanceur sort du cercle par l'avant.

Masculin				Féminin			
	D1	D2	D3		D1	D2	D3
POUSSINS 2003-2002	2kg	2kg		POUSSINES 2003-2002	1kg	1kg	
BENJAMINS 2001-2000	3kg	3kg		BENJAMINES 2001-2000	2kg	2kg	
MINIMES 1999-1998	4kg	4kg	2kg	MINIMES 1999-1998	2kg	2kg	1kg
CADETS 1997-1996	5 kg	5kg	3kg	CADETS 1997-1996	3kg	3kg	2kg
JUNIORS 1994-1993	6kg	6kg	4kg	JUNIORS 1994-1993	4kg	4kg	2kg
SENIORS 1992-1991	7kg	7kg	5kg	SENIORS 1992-1991	4kg	4kg	2kg

Règlement de basket-ball (5/5)

OUVERT AUX 12-15 ANS ET 16-20 ANS, D1, D2 et D3

Catégorie d'âge		
SAISON 2012-2013	16/20 ans	12/15 ans
ANNEE DE NAISSANCE	1997/1993	1998/2001

SURCLASSEMENT : Demande de surclassement possible pour la catégorie 16/20 ans uniquement pour les jeunes de 15 ans.

Le sportif qui demande le sur classement doit présenter un certificat médical visé par un médecin spécialiste du sport. Le médecin devra faire figurer la mention « sur classement autorisé pour la compétition en basketball ».

➤ LA CATEGORIE

En division 1 et 2 les équipes évoluent dans les catégories féminines ou masculines, en cas de mixité elles joueront en catégorie masculine.
Les D3 évoluent en équipes mixtes.

➤ LE TERRAIN

Terrain réglementaire (de 14m sur 26m).
Hauteur des paniers à 3m05.

➤ LES EQUIPES

10 joueurs au maximum figurent sur chaque feuille de match (La composition d'équipe peut changer à chaque match).

➤ LES REGLES (CF règlement FFSA P7 et P8)

Les règles du basket Ball de la FFSA sont appliquées.

Règle de l'alternance.

Règle des 3''.

Règle des 8''.

Règle des 24''

Retour en zone

Ballon n° 5 ou n°6 ou n°7

➤ LA TENUE DE SPORT

Chaussures adéquates.

Short et chaussettes

Maillots numérotés, manches courtes, devant et derrière

2 jeux de maillots souhaités (de couleurs différentes)

Durée des rencontres

	1 seul match par jour		2 matchs par jour		3 matchs par jour	
	DI	DII	DI	DII	DI	DII
Echauffement autorisé	30 mn	30 mn	10 mn	10 mn	10 mn	10 mn
Durée du match (arrêts de jeu décomptés)	4x10 mn	4x10mn	4x8mn	4x5mn	4x5mn	4X4 mn
Pause entre les périodes 1/2 et 3/4	2 mn	2 mn	2 mn	1 mn	1 mn	1 mn
Pause entre les périodes 2 et 3	10 mn	10 mn	5 mn	5 mn	3 mn	3 mn
Prolongation	5 mn	5 mn	2 mn	2 mn	2 mn	2 mn
Pause avant chaque prolongation	2 mn	2 mn	1 mn	1 mn	1 mn	1 mn
Nombre de fautes par joueur	5 mn	5 mn	4 mn	4 mn	3 mn	3 mn
Nb de fautes d'équipes par période	4 mn	4 mn	4 mn	3 mn	3 mn	3 mn
Nb de temps morts par équipe, pour les périodes 1, 2	2 mn	2 mn	2 mn	2 mn	2 mn	2 mn
Nombre de temps mort par équipe, pour les périodes 3 et 4.	3 mn	3 mn	3 mn	3 mn	3 mn	3 mn
Nombre de temps mort dans les prolongations de 5mn	1 mn	1 mn	1 mn	1 mn	1 mn	1 mn

Pas plus de 3 rencontres par jour

Règlement de football à 5

OUVERT AUX 12-15 ANS ET MOINS DE 12 ANS, D1 ET D2

Catégorie d'âge		
SAISON 2012-2013	12/15 ans	Moins de 12 ans
ANNEE DE NAISSANCE	2001/1998	2002 et après

SURCLASSEMENT : Le sportif qui demande le surclassement doit présenter un certificat médical visé par un médecin spécialiste du sport. Le médecin devra faire figurer la mention « sur classement autorisé pour la compétition en football ».

➤ LE TERRAIN

Terrain de 35 à 45 m x 20 à 25 m.

Buts de 3,50 mètres de longueur et 1,80 mètre de hauteur.

Penalty : 6 mètres.

La surface de réparation sera tracée. Dans cette zone seulement, le gardien de but aura le droit de jouer à la main.

➤ LES EQUIPES

Une équipe se compose de 5 joueurs (garçons ou filles) dont un gardien de but.

Elle peut comporter 3 remplaçants :

Ceux-ci peuvent entrer dans le jeu à n'importe quel moment de la partie.

Les joueurs remplacés continuent à participer à la rencontre.

➤ LES REGLES

Tous les coups francs sont directs.

Pas de hors-jeu.

Penalty à 6m si l'arbitre considère la faute grave.

Coup d'envoi, coup franc, corner : Joueurs à une distance de 6 m.

Ballon n° 4.

➤ LA TENUE DE SPORT

Chaussures à crampons moulés souhaitées.

Protège -tibia obligatoires.

Short, chaussettes hautes et maillot

➤ LE TEMPS DE JEU

12/15 ans : 70 minutes de jeu maximum par jour.

Moins de 12 ans : 60 minutes de jeu maximum par jour

La durée des matches sera fonction du nombre d'équipes engagées et du nombre de matches programmés, pour que le cumul des temps ne dépasse pas les 70 minutes de jeu pour les 12/15 ans et 60 minutes de jeu par jour pour les moins de 12 ans

➤ Remarque

En fonction du nombre d'équipes inscrites, le comité d'organisation peut regrouper les divisions.

Règlement Football à 7

OUVERT AUX 16-20 ANS, D1 ET D2

Catégorie d'âge	
SAISON 2012-2013	16/20 ans
ANNEE DE NAISSANCE	1997/1993

SURCLASSEMENT : Demande de surclassement possible pour la catégorie 16/20 ans uniquement pour les jeunes qui ont 15 ans à la date du tournoi.
Le sportif qui demande le sur classement doit présenter un certificat médical visé par un médecin spécialiste du sport. Le médecin devra faire figurer la mention « sur classement autorisé pour la compétition en football ».

➤ LE TERRAIN

Terrain : demi-terrain de football à 11.

4 piquets de coin placés à chaque angle, sur la longueur du terrain :

Ligne du « hors-jeu » tracée à treize mètres.

Dans cette zone seulement, le gardien de but aura le droit de jouer à la main

Penalty : 9 mètres.

Buts de 6 mètres et 2,10 mètres de hauteur.

➤ LES EQUIPES

Une équipe se compose de 7 joueurs (garçons ou filles) dont un gardien de but.

Elle peut comporter 3 remplaçants :

Ceux-ci peuvent entrer dans le jeu à n'importe quel moment de la partie.

Les joueurs remplacés continuent à participer à la rencontre.

➤ LES REGLES

Les règles football à 7 de la FFSA sont appliquées.

Règle du Hors-jeu.

Penalty à 9 m si l'arbitre considère la faute grave.

Coup d'envoi, coup franc, corner : Joueurs à une distance de 9 m.

Ballon n° 5

➤ LA TENUE DE SPORT

Chaussures à crampons souhaitées.

Protège –tibias obligatoires.

Short, chaussettes hautes

Maillot d'équipe numéroté

2 jeux de maillots souhaités (de couleurs différentes)

➤ LE TEMPS DE JEU

16/20 ans : 90 minutes de jeu par jour

La durée des matches sera fonction du nombre d'équipes engagées et du nombre de matches programmés, pour que le cumul des temps ne dépasse pas les 90 minutes de jeu.

Règlement Tennis de Table :

OUVERT A TOUTES CATEGORIES JEUNES EN D1, D2 ET D3

Catégorie d'âge						
SAISON 2012-2013	POUSSINS	BENJAMINS	MINIMES	CADET	JUNIOR	ESPOIR
ANNEE DE NAISSANCE	2004 et après	2002/2003	2000/2001	1998/1999	1995/1997	1992-1993-1994

LES TABLES

Les tables utilisées pour ce championnat seront des tables agréées par la Fédération Française de Tennis de Table.

LES REGLES

Les règles appliquées lors de ce championnat seront celles en vigueur par la FFSA relatives à chaque division (applicables jusqu'en 2013)

Les adaptations en fonction des divisions se feront notamment au niveau :

➤ **Du service :**

D1 La balle doit être lancée verticalement à 16cm avant d'être frappée.

D2 La balle doit décoller mais peut être frappée même si elle n'a pas atteint les 16cm.

D3 Pour les pongistes qui ne savent pas servir, un rebond au préalable sur sa demi-table est autorisé avant la frappe sur la demi-table adverse. Le rebond ne pourra s'effectuer que sur une zone de service d'une largeur de 20cm. Le service doit être une simple remise en jeu et non une balle trop difficile à ramener.

➤ **Des conseils dans le jeu :**

D1 : Un joueur peut recevoir des conseils des entraîneurs avant l'échauffement, entre les manches et durant les temps morts .

D2 et D3 : A tout moment l'arbitre peut faire appel à l'entraîneur s'il a du mal à se faire comprendre du joueur. Avec l'accord de l'arbitre l'entraîneur pourra venir donner des conseils au joueur.

➤ **Des temps morts : Ils ne sont applicables qu'en D1**

LA TENUE DE SPORT

La tenue de jeu se compose d'une chemisette à manches courtes et d'un short, de chaussettes et de chaussures de sport. La chemisette ne doit pas être de la même couleur que les balles.

L'ORGANISATION SPORTIVE

Les rencontres proposées seront des rencontres individuelles.

La composition des poules se fera en fonction du nombre de sportifs inscrits dans la discipline, celle-ci sera transmise à chaque responsable de groupe.

Règlement Natation :

➤ **Classifications :**

- » Abandon du classement dans les trois divisions à partir de valeurs chronométriques
- » Choix de classer les nageurs à partir de leur capacité à répondre à des contraintes aquatiques
- » Mise en place de tests adaptés à partir de ceux élaborés par le CIAA (power point) ces tests sont visibles sur le site de la FFSA

Catégorie d'âge		
SAISON 2012-2013	15 ans et moins	16/21 ans
ANNEE DE NAISSANCE	1998 et plus	1992 à 1997

Epreuves seront composées de la façon suivante : 2 types d'épreuves.

- **A -Possibilité de réaliser les nouveaux tests de classification dans les 3 divisions. (Expliqués ci-dessous)**

D 3 : Test « L'explorance »

Pour être classé en D3 il faut réussir le test suivant:

- » Explora nage avec saut depuis le bord



TEST D3: « Explora'Nage » - FFSA (25m)

TACHES	OBJECTIFS VISES	COMPETENCES Être capable de...	CRITERES DE REUSSITE
1	Enchaînement entrée dans l'eau et immersion Réaliser une entrée dans l'eau simple avec impulsion, une immersion totale et une remontée en surface.	Sauter du bord, se laisser remonter.	Existence d'une impulsion, d'une immersion totale et d'une remontée verticale.
2	Enchaînement déplacement ventral et immersion Enchaîner un déplacement en surface et en immersion.	nager (12,5 m). Passer sous 1 obstacle (ex : lignes d'eau).	Déplacement sur le ventre, pas de passage à la verticale
3	Coulée dorsale Réaliser un changement d'orientation en immersion	Ressortir de l'immersion en position dorsale	Changement d'orientation horizontal
4	Déplacement dorsal Réaliser une propulsion dorsale.	Nager sur le dos (12,5m) pour terminer le parcours.	Déplacement sans temps d'arrêt en conservant la position dorsale.

Validation du test : l'ensemble des tâches doit être réussi et réalisé dans l'ordre, dans la continuité, sans prise d'appui solide.

D2 : « Le sauvnage »

Pour être classé en D2 il faut réussir le test suivant:

» Sauv'Nage CIAA



TEST D2 : « Sauv'Nage » - CIAA (50m)

TACHES	OBJECTIFS VISES	COMPETENCES Être capable de...	CRITERES DE REUSSITE
1	Enchaînement entrée dans l'eau et Immersion Réaliser une entrée dans l'eau simple avec impulsion, une immersion totale et une remontée passive.	Sauter du bord, se laisser remonter passivement.	Existence d'une impulsion, d'une immersion totale et d'une remontée sans propulsion.
2	Flottaison ventrale Réaliser une flottaison ventrale.	Réaliser un équilibre en position ventrale.	Equilibre ventral, maintenu en surface pendant 5 secondes. (Epaules et bassin en surface)
3	Immersion orientée Enchaîner un déplacement ventral, un passage en immersion et une sortie de l'eau maîtrisée.	Nager jusqu'au cerceau et y entrer	Réalisé sans prise d'appui sur le cerceau.
4	Equilibre vertical Se maintenir en position verticale.	Rester en position verticale tête hors de l'eau durant 5 secondes.	Tête émergée pendant 5 secondes. (Oreilles et bouche hors de l'eau)
5	Enchaînement déplacement ventral et Immersion Enchaîner une succession de déplacements en surface et en immersion.	Ressortir du cerceau, nager (entre 15 et 20 m). Passer sous chaque obstacle (ex : lignes d'eau). (3 à 4 espaces d'au moins 1,50 m)	Déplacement sur le ventre, sortie du visage entre chaque obstacle.
6	Flottaison dorsale Réaliser une flottaison dorsale.	Réaliser un équilibre en position dorsale.	Equilibre dorsal maintenu pendant 5 secondes. (Epaules et bassin à la surface)
7	Déplacement dorsal Réaliser une propulsion dorsale.	Nager sur le dos (entre 15m et 20m).	Déplacement sans temps d'arrêt en conservant la position dorsale.
8	Exploration de la profondeur Enchaîner une immersion, un déplacement vers le fond du bassin, une localisation et la saisie d'un objet et une remontée maîtrisée.	A la fin du parcours, aller chercher un objet au fond du bassin, le montrer au dessus de l'eau, le lâcher, terminer le parcours en position dorsale.	Remonter l'objet et le montrer au dessus de la surface. L'objet est immergé à 1,80 m de profondeur (plus ou moins 30 cm en fonction de l'âge).

Validation du test : l'ensemble des tâches doit être réussi et réalisé dans l'ordre, dans la continuité, sans prise d'appui solide, sans lunettes.

D1 : le « technage » (Sauv'nage + Epreuve passport + Epreuve FFSA 150m de 3 nages distinctes)

Pour être classé en D1 il faut réussir les tests suivant:

- » Sauv'nage CIAA
- » test du Pass'sport en Natation Course CIAA
- » 150m 3 nages distinctes



TEST D1: « Tech'Nage » -

Epreuve 1: « Pass'sport natation course » CIAA (50m)

TACHES	OBJECTIFS VISES	COMPETENCES Être capable de.	CRITERES DE REUSSITE
1	Départ plongé d'un plot de départ Entrer loin avec une grande vitesse.	Coordonner dans un déséquilibre une impulsion vers l'avant pour entrer dans l'eau avec la plus grande vitesse possible. (a)	Les talons au moins à 5 mètres du mur sans mouvement.
2	Coulée après le départ Conservé le plus de vitesse sous la surface de l'eau, par un maintien postural.	Limiter les résistances à l'avancement en position ventrale par une organisation posturale. (b).	
3	Déplacement en crawl avec respiration latérale Enchaîner en crawl des solutions de propulsion avec un échange ventilatoire adapté.	Coordonner des échanges ventilatoires avec des actions propulsives en crawl. (c)	Nager en crawl sans arrêt jusqu'au virage.
4	Virage culbute Changer de sens en un temps réduit en organisant une impulsion pour acquérir une plus grande vitesse	Réaliser une demi rotation avant rapide pour passer à une position dorsale, suivie d'une poussée complète sur le mur. (d)	Une culbute suivie d'une poussée sur le mur
5	Coulée dorsale la plus longue possible Obtenir, au terme de la poussée, une grande vitesse en immersion.	Limiter les résistances à l'avancement en position dorsale par une organisation posturale. (e)	Une immersion jusqu'au passage des mains à 3 mètres du mur.
6	Retour en dos crawlé Se déplacer en dos crawlé.	Se déplacer sur le dos par des mouvements continus et alternés des bras et des jambes. (f)	Nager en dos crawlé, sans arrêt, jusqu'à l'arrivée.

➤ **B -Epreuve par division et catégorie d'âge :**

DIVISION 3

Les nageurs doivent effectuer la totalité des épreuves suivantes :

50 mètres Dos

100 mètres Nage-Libre

3 premiers nageurs de chaque course (en catégorie plus de 16 ans) seront sélectionnés au France sénior

DIVISION 2

Les nageurs doivent effectuer la totalité des épreuves suivantes :

100 mètres Crawl/Dos

200 mètres Nage-Libre

3 premiers nageurs de chaque course (en catégorie plus de 16 ans) seront sélectionnés au France sénior

DIVISION 1

Les nageurs âgés de moins de 16 ans doivent effectuer deux épreuves :

Epreuve Obligatoire :

50 mètres Nage-Libre

Une épreuve au choix :

100 mètres Quatre Nages

6 minutes Nages Hybrides (en changeant de mode de déplacement tous les 50m. Obligation d'au moins 1 déplacement dorsal, 1 déplacement en nage alternée des bras et un déplacement en nage simultanée des bras.

Les nageurs âgés de 16 ans et plus doivent effectuer deux épreuves.

Deux épreuves au choix :

100 mètres Brasse

100 mètres Dos

200 mètres Quatre Nages

200 mètres Nage-Libre

3 premiers nageurs de chaque course (en catégorie plus de 16 ans) seront sélectionnés au France sénior