

REGLEMENT GENERAL INO'CHALLENGE 2024

Dispositions communes

« L'événement » ino'challenge est organisé par « l'organisateur » inovallée, association interentreprises.

Date : du lundi 3 juin au 20 juin 2024.

L'événement est ouvert à tous les salariés adhérents d'innovallée dans la limite des places disponibles.

L'événement est payant.

ARTICLE 1 - Objet

Le présent Règlement intérieur a pour objet de définir les conditions de réalisation de l'événement par l'organisation au profit des participants.

ARTICLE 2 - Assurance

L'organisateur est couvert en responsabilité civile par une police d'assurance souscrite chez Allianz. Les organisateurs déclinent toute responsabilité en cas de défaillance due à un mauvais état de santé, en cas de vols et accidents durant un défi.

Police d'assurance : Allianz sous le n° 60150028

ARTICLE 3 - Inscription et participation financière

Des pré-inscriptions se feront à compter du lundi 15 avril en remplissant le bon de pré-inscriptions.

Clôture des pré-inscriptions : Vendredi 10 mai 2024.

Un email de confirmation vous sera envoyé au plus tard **le mercredi 15 mai**.

Attention : Aucune inscription ne sera prise par téléphone afin d'éviter les erreurs.

Une inscription ne sera valide que si le collaborateur aura transmis son Questionnaire de Santé l'autorisant à pratiquer le défi proposé concernant le sport.

Afin de garantir au plus grand nombre d'entreprises de participer à l'ino'challenge, des règles d'inscription ont été définies pour limiter le nombre de défis par entreprise :

Une entreprise avec moins de 20 salariés : 4 défis max

Une entreprise de 21 à 70 salariés : 5 défis max

Au-delà de 71 salariés : 7 défis max

Cette règle sera appliquée en cas de forte demande.

Pour votre pré-inscription, vous choisirez les défis auxquels vous souhaitez participer et des défis de second choix en fonction de la disponibilité des places.

Les entreprises engagées qui soutiennent l'ino'challenge bénéficieront de deux défis supplémentaires.

Participation financière :

- Si votre entreprise se présente à 1 à 4 défis : l'inscription sera de 10 euros HT par collaborateur.
- Si votre entreprise se présente de 5 à 7 défis : l'inscription sera de 15 euros HT par collaborateur.

Inscription obligatoire pour participer à la grande remise des prix qui se déroulera le jeudi 20 juin 2024 de 12h à 16h au parc de l'île d'amour (événement privé organisé par inovallée).

ARTICLE 4 - Résultat et remise des prix

Les résultats et la remise des prix auront lieu le jeudi 20 juin lors de la garden party.

ARTICLE 5 - Challenge inter-entreprises

Chaque défi aura un classement, qui attribuera des points à chaque équipe en fonction de son rang. Les équipes seront départagées selon le nombre de victoires ou le classement selon les défis.

Un trophée sera attribué à la société (Adhérent à inovallée) qui aura totalisé le plus de points sur la totalité des défis.

Les entreprises ne pourront présenter qu'une seule équipe par défi.

ARTICLE 6 - Annulation

En cas de désistement aux défis, votre inscription restera due.

ARTICLE 7 - Droit à l'image

En participant à l'ino'challenge, en tant que joueur ou supporter, vous nous autorisez à prendre des photos qui seront ensuite utilisées dans notre communication et partagées auprès des entreprises.

REGLEMENT PAR DEFI

TABLE DES MATIERES

1)	BABYFOOT.....	2
2)	BADMINTON.....	3
3)	BASKETBALL A 3	4
4)	BELOTE	5
5)	BIATHLON.....	6
6)	COURSE A ENIGMES	6
7)	COVOITURAGE.....	6
8)	CREONS NOS UTOPIES REALISTES A INOVALLEE	6
9)	CROSS TRAINING	7
10)	FLECHETTES	8
11)	FOOTBALL A 7.....	9
12)	INCROYABLE TALENT	10
13)	INO'CHEF	10
14)	INO'QUIZZ	10
15)	INO'WARRIOR	11
16)	MARIO KART-JEUX VIDEO	11
17)	MOLKKY	11
18)	PETANQUE.....	12
19)	SPIKEBALL.....	13
20)	TENNIS.....	14
21)	VOLLEY.....	16

1) BABYFOOT

Composition des équipes

La partie sera jouée par deux équipes de **2 joueurs**.

Déroulement du défi

Les rencontres se déroulent en une seule période et prend fin dès que vous avez joué tous vos matchs.

Règles du jeu

Objectif

Deux équipes adverses de onze joueurs (généralement les bleus et les rouges) accrochés à des barres se déplacent latéralement dans le but mettre plus de buts à l'adversaire que l'on en prend afin de gagner la partie.

L'engagement

Après avoir déterminé l'équipe qui engage, le premier engagement se fait au niveau des demis avec la balle arrêtée sous les pieds du joueur central. Une passe entre les demis doit être effectuée avant d'avancer sur le terrain.

Après un but, le joueur ayant encaissé le but est celui qui bénéficie de l'engagement et qui peut donc poser la balle sous ses demis.

La remise en jeu

Dans le cas d'une sortie de balle du terrain de jeu, la balle est donnée aux arrières de l'équipe qui n'était pas en possession de la balle qui est sortie.

Dans le cas où la balle est bloquée entre 2 barres à un point mort où personne ne peut l'atteindre, la balle est remise aux arrières du camp où se situe la balle. Et dans le cas d'une balle qui serait bloquée entre les milieux, la balle est redonnée au dernier ayant eu l'engagement.

Le « prêt ? »

Dans un esprit de fair-play, un joueur doit toujours s'assurer que l'équipe adverse est prête avant d'engager le jeu. Cela peut se traduire par un « prêt ? » oral.

Les pissettes

Les tirs des ailiers avant (les attaquants des extrémités) en diagonal lorsque les défenseurs et goal sont poussés (ou tirés) à fonds sont autorisés qu'ils soient tirés à gauche comme à droite.

Les reprises

En double, les reprises sont autorisées, c'est-à-dire que sont valides les buts lorsque vous déviez une balle qui arrive des demis ou des arrières, lorsque vous la bloquez et que vous frappez immédiatement après. Il en est de même si la balle rebondie après avoir touché les murs du terrain, vous pouvez frapper la balle immédiatement, le tir ne sera pas assimilé à une reprise.

Les roulettes

La roulette est autorisée dans une certaine mesure : vous ne pouvez pas effectuer plus d'un tour avant la frappe de la balle ni après la frappe de la balle. Mais cela veut donc dire que si vous faites une rotation de 350° avant de toucher la balle et vous continuer avec encore 350° après la frappe, le tir est autorisé.

La gamelle

La gamelle (terme désignant un but dont la balle est entrée dans les cages, a tapé le fond et est ressortie) a la même valeur qu'un but normal. A la suite d'un tel but, le réengagement se fait aux

demis comme dans le cas d'un but classique. Il n'y a pas de points enlevés ou de double point.

Changement de position

Lorsque vous jouez en double, vous pouvez changer de position au moment d'un engagement ou d'un temps mort. Cela vous permettra d'intervir vos rôles en passant d'attaquant à défenseur.

Les demis

Les buts qui sont marqués des demis sont valables et comptent pour un point. Lorsque les arrières d'une équipe dégagent la balle, l'autre équipe a le droit de bouger les demis comme les autres joueurs. Toutes les techniques de jeu intitulées « rateaux », « sacs » ou encore « brailles » sont autorisées et ne constituent pas une faute de jeu. Dévier la balle de l'adversaire est autorisé même avec les demis.

Les interdictions

- Utiliser des accessoires non-conformes aux règles
- Utiliser vos mains dans le baby-foot au cours quand la balle est en jeu au cours d'une partie
- Faire bouger la table de jeu (volontairement ou involontairement)
- Tordre les barres
- Toutes les gênes et distractions comme crier, faire des grimaces, donner des grands coups pour créer des chocs avec ses demis ou ses défenseurs, faire vibrer la table, etc...
- Avoir une attitude négative, agressive et insultante
- Garder la balle plus de 10 secondes sous une même barre.

Score

Le vainqueur sera l'équipe qui a le plus de points au terme de la partie. Dans le cas où les deux équipes sont à égalité (score identique), cela entraînera un match nul.

Arbitrage

Auto-arbitrage

Matériel

Tout le matériel est fourni par inovallée.

Format et durée

En cours de finalisation.

Points ino'challenge

Chaque équipe se verra attribuer un classement final en fonction de ses résultats, et gagnera des points pour son entreprise en conséquence.

2) BADMINTON

Composition des équipes

La partie sera jouée par deux équipes de **2 joueurs**.

Déroulement du défi

Les rencontres se déroulent en une seule période et prend fin dès que le coup de sifflet final est donné par le superviseur.

Règles du jeu

Objectif

Le but est de marquer plus de points que l'adversaire, un point étant marqué dès lors que le volant touche le sol du terrain adversaire (ligne incluse) ou qu'un adversaire fait une faute.

Position des joueurs

Quand le score de son équipe est nul ou pair, le serveur sert depuis la zone de droite. Quand le score est impair, il sert depuis la zone de gauche.

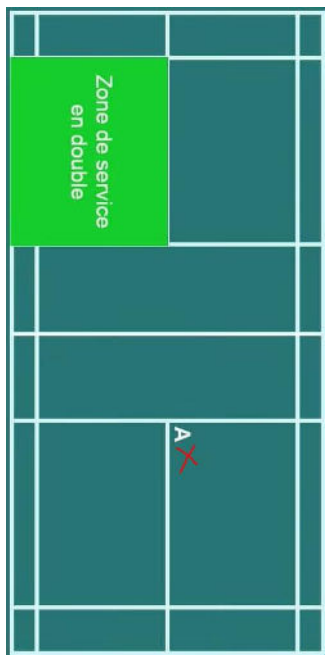
Lorsque le camp du serveur gagne l'échange, celui-ci marque un point et le même serveur sert depuis l'autre zone de service. Si c'est le camp du receveur qui gagne l'échange, c'est lui qui marque un point. Le camp du receveur devient serveur. Les positions des deux équipes restent inchangées.

Le service

Au moment de la frappe, la raquette doit être inclinée vers le bas et le volant doit être frappé sous la taille. La taille est une ligne imaginaire située au niveau de la partie la plus basse de la dernière côte du serveur.

Pendant l'exécution du service, serveur et receveur doivent avoir leurs pieds en position stationnaire.

En double, la zone de service inclue le carré du receveur, le couloir mais pas le fond du court (cf schéma ci-dessous).



Zone de jeu en double

Outre le service, l'ensemble du terrain est pris en compte lors d'un échange en double, couloirs latéraux et zone du fond inclus.

Les principales fautes

Il y a faute si :

- le volant tombe en dehors des limites du terrain.
- le volant passe à travers ou sous le filet.
- le volant ne franchit pas le filet.
- le volant touche le corps ou les vêtements d'un joueur.
- le volant est frappé dans le camp opposé.
- le volant est frappé 2 fois de suite par le même joueur ou un joueur et son (sa) partenaire.
- le joueur touche le filet ou le poteau avec sa raquette, ses vêtements ou son corps.
- le joueur envahit le terrain de l'adversaire par-dessus le filet (sauf s'il "suit" son geste).
- le joueur fait obstruction vis à vis de l'adversaire (l'empêche d'exécuter son coup).
- le joueur distrait volontairement son adversaire.

Score

Le vainqueur sera l'équipe qui a le plus de point au terme de la partie. Dans le cas où les deux équipes sont à égalité (score identique), cela entraînera un match nul.

Arbitrage

Auto-arbitrage

Matériel

Non fourni par inovallée, chaque participant doit s'équiper.

Format et durée

4 matchs de 8 mn, pause de 3 mn entre chaque match.

Points ino'challenge

Chaque équipe se verra attribuer un classement final en fonction de ses résultats, et gagnera des points pour son entreprise en conséquence.

3) BASKETBALL A 3

Composition des équipes

La partie sera jouée par deux équipes de **3 joueurs**.

Un joueur remplaçant maximum est autorisé par équipe, soit un total de 4 joueurs inscrits par équipe. Les changements de joueurs sont illimités et toujours sur un arrêt de jeu.

Déroulement du défi

Les rencontres se déroulent en une seule période et prend fin dès que le coup de sifflet final est donné par le superviseur.

Règles du jeu

Objectif

Le but est de marquer plus de points que l'adversaire, un point étant marqué dès lors que le ballon entre dans le panier.

Terrain

Le basket 3v3 se joue uniquement sur un panier de basket. La hauteur du panier de basket est de 3,05 mètres.

Le terrain officiel doit mesurer 15 mètres (Lo) x 11 mètres (La), la ligne de lancer franc est positionnée à 5,80 mètres depuis la ligne de fond et la ligne à 2 points est un arc de cercle se situant à 6,75 mètres.

Démarrage du match

Le jeu commence par un « check-ball » (le défenseur reçoit la balle et la redonne à l'attaquant pour démarrer).

Possession alternée

En cas de changement de possession (rebond, ...), l'équipe adverse pour doit ressortir la balle des 6,75 mètres (avoir 2 pieds à l'extérieur de la ligne des 3 points) pour pouvoir attaquer.

Balle à l'attaque

Pour favoriser l'aspect offensif du jeu, sur panier marqué, l'équipe garde la possession de la balle. Le jeu reprend après un « check-ball ».

Temps de possession

Le temps de possession de balle en attaque est de 12 secondes. Au-delà de ce temps, si un tir n'a pas été tenté, l'équipe adverse reprend possession de la balle.

Comptage des points

1 point pour les paniers à l'intérieur de l'arc de cercle des 6,75 mètres ou sur lancer franc. 2 points pour les paniers à l'extérieur des 6,75 mètres.

Fautes

Personnelle Défensive : Un défenseur ne peut essayer de repousser un attaquant que dans une certaine mesure. Retenir, bloquer, pousser, charger, faire un croche-pied ou bien utiliser le contact avec ses bras, ses épaules, ses hanches, ses genoux pour gêner l'adversaire, tout cela est interdit.

Personnelle Offensive : Un attaquant en possession du ballon commet une faute s'il rentre en contact avec un défenseur se trouvant dans une position de défense légale ou qui recule. Repousser le défenseur à l'aide des avant-bras ou un entrer en contact avec les coudes sont des fautes offensives typiques.

Technique : Non-respect de certaines règles et manque de discipline (provocation, manque de fair play...).

Antisportive : engagement physique exagéré, faute intentionnelle et non-nécessaire.

Une faute sur une action de tir est sanctionnée d'un lancer franc ou de deux si elle commise au-delà de l'arc.

Après six fautes d'équipes, la suivante est sanctionnée de deux lancers francs dans tous les cas.

Après neuf fautes d'équipes, la suivante est sanctionnée de deux lancers francs et de la possession de la balle à l'autre équipe.

Une faute technique est sanctionnée d'un lancer franc.

Une faute antisportive est sanctionnée de deux lancers francs et de la possession de la balle à l'autre équipe.

Score

Le vainqueur sera l'équipe qui a le plus de point au terme de la partie. Dans le cas où les deux équipes sont à égalité (score identique), cela entraînera un match nul.

Arbitrage

Auto-arbitrage

Matériel

Tout le matériel est fourni par inovallée.

Format et durée

3 matchs de 12 mn, pause de 3 mn entre chaque match.

Points ino'challenge

Chaque équipe se verra attribuer un classement final en fonction de ses résultats, et gagnera des points pour son entreprise en conséquence.

4) BELOTE

Composition des équipes

La partie sera jouée par deux équipes de **2 joueurs**.

Déroulement du défi

Phase de poules : les binômes enchainent les matches successifs de 10 minutes, tirage aléatoire des adversaires, le 1er tour dure 30 minutes au total.

Quarts de finale en 20 minutes pour les 8 équipes gagnantes du 1er tour.

Demi-finale en 20 minutes pour les 4 équipes gagnantes des quarts.

Finale en 20 minutes pour les 2 équipes gagnantes des demis et petite finale en 20 minutes pour les 2 équipes perdantes des demis.

Règles

La Belote se joue avec un jeu de 32 cartes (soit 8 cartes par joueur) dans le sens des aiguilles d'une montre.

But du jeu : L'équipe qui "prend" doit atteindre 82 points minimum pour gagner une manche (hors belote-rebelote : un même joueur possède la dame et le roi à l'atout). C'est ce qu'on appelle le contrat.

- La distribution des cartes à la Belote

Le donneur est choisi au hasard pour la première manche. Pour la manche suivante, le joueur placé à sa gauche devient le donneur et ainsi de suite pour les manches suivantes. Les cartes sont distribuées dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le joueur situé à la gauche du donneur. Chaque joueur reçoit 5 cartes (en plis de 3 ou 2 cartes) puis 1 carte est retournée et placée en milieu de table, c'est "la retourne".

- Remplir son contrat à la Belote

Le joueur placé à la gauche du donneur est le premier à parler. Il doit décider de "prendre" ou de "passer".

"Prendre" signifie que le joueur pense que grâce à ses cartes, la carte du milieu (qui définit la couleur d'atout au premier tour de choix du contrat) et les deux cartes en plus qu'il va recevoir (8 cartes en tout), son équipe peut marquer 82 points ou plus.

Si un joueur passe, le joueur à sa gauche doit décider s'il prend ou non. Si au premier tour d'enchère aucun joueur ne prend, un nouveau tour commence durant lequel chaque joueur peut décider de la couleur d'Atout, sauf la couleur qui était en premier lieu proposée.

- Le déroulement d'une partie de Belote

Une manche consiste en 8 tours, lors desquels chaque joueur joue une carte à chaque fois.

Le joueur placé à la gauche du donneur joue en premier. Le joueur qui gagne le tour joue la première carte du tour suivant et ainsi de suite.

Le premier à jouer peut jouer n'importe quelle carte, mais les joueurs suivants doivent suivre certaines règles :

- suivre à la couleur demandée si possible (celle définie par la première carte jouée),
- si suivre à la couleur demandée n'est pas possible, le joueur doit couper à l'aide d'un atout (s'il le peut),
- si le partenaire d'un joueur est maître (sa carte posée est la plus haute), et si le joueur n'a pas la couleur pour suivre, alors il peut jouer n'importe quelle carte (il est autorisé à ne pas jouer atout),
- sinon, jouer n'importe quelle carte,
- les joueurs jouant atout doivent obligatoirement monter sur un autre atout déjà joué s'ils le

peuvent.

Le joueur qui a posé la carte la plus forte remporte le tour (la pli). Les cartes atout sont toujours plus fortes que les autres.

- Le comptage des points à la Belote

Valeur et ordre des cartes :

Non atout	Atout
As : 11 points	Valet : 20 points
10 : 10 points	9 : 14 points
Roi : 4 points	As : 11 points
Dame : 3 points	10 : 10 points
Valet : 2 points	Roi : 4 points
9/8/7 : 0 points	Dame : 3 points
	8/7 : 0 points

Les scores sont calculés pour chaque équipe : les points de chaque carte remportée par l'équipe sont additionnés. Le dernier pli vaut 10 points supplémentaires (« le 10 de der »). La valeur totale des 32 cartes du jeu additionnées vaut toujours 152 points. Si on ajoute le "10 de der", cela fait 162 points.

Le contrat d'une manche est réussi si l'équipe preneuse a réalisé un minimum de 82 points (hors belote-rebelote). Dans ce cas, les deux équipes marquent respectivement leur total de points.

L'équipe ayant annoncé la Belote/Rebelote remporte dans tous les cas 20 points de Bonus.

Si une équipe gagne tous les plis ("capot"), cela fait 252 points (le 10 de der valant alors 100 points au lieu de 10).

Si le contrat n'a pas été réalisé (c'est ce qu'on appelle "être dedans"), alors l'équipe qui a pris marque 0 point plus éventuellement les points de la Belote. L'équipe adverse marque 162 points.

Arbitrage

Auto-arbitrage.

Matériel

Tout le matériel est fourni par inoallée.

Format et durée

Parties en 10 ou 20 minutes selon la phase du tournoi.

Points ino'challenge

Chaque équipe se verra attribuer un classement final en fonction de ses résultats, et gagnera des points pour son entreprise en conséquence.

5) BIATHLON

Composition des équipes

Les sessions seront effectuées par des équipes de **5 participants**.

Déroulement du défi

Chaque joueur devra effectuer un parcours de 3km en course à pied, puis réaliser 5 tirs en position couché. Un départ comprenant un participant de chaque équipe sera effectué à intervalle régulier, il ne s'agit pas d'un relai. Le temps s'arrête dès que le 5^{ème} et dernier coureur effectue son ultime tir.

Règles du jeu

Objectif

Cette discipline permet d'associer course à pied et tir à la carabine. Le but est que tous les membres de l'équipe réalisent le parcours de 3km et de touchent les 5 cibles à l'aide de la carabine laser en moins de temps possible.

Positions de tirs

Position couchée.

Pénalités

Chaque fois qu'un joueur manquera une cible, une pénalité de temps lui sera attribuée, pénalisant ainsi le temps global de son équipe.

Sanctions

Toute tentative pour un participant de ne pas respecter le parcours de 3km entrainera la disqualification immédiate de son équipe ainsi qu'une lourde pénalité de points.

Score

Le vainqueur sera l'équipe qui aura le temps cumulé le plus faible après passage de chacun de ses joueurs, pénalités prises en compte.

Arbitrage

L'arbitrage sera réalisé par l'équipe inoallée.

Matériel

Tout le matériel est fourni par inoallée.

Format et durée

Une session avec 6 équipes de 12h à 13h, et une session avec 6 autres équipes de 13h à 14h.

Points ino'challenge

Chaque équipe se verra attribuer un classement final en fonction de ses résultats, et gagnera des points pour son entreprise en conséquence.

6) COURSE A ENIGMES

Composition des équipes

La course à énigmes se fera par équipes de **4 joueurs**.

Déroulement du défi

Jeu de piste à travers le parc de l'île d'amour où il faudra trouver des balises, résoudre des énigmes permettant d'obtenir des

indices pour retrouver un nom de code, tout cela le plus rapidement possible.

Score

Le vainqueur sera l'équipe qui aura résolu les énigmes et trouvé le code final le plus vite.

Matériel

Tenue de sport et de baskets.

Format et durée

16 équipes de 5 joueurs, avec un départ toutes les 5mn (12h -> 13h15).

Points ino'challenge

Chaque équipe se verra attribuer un classement final en fonction de ses résultats, et gagnera des points pour son entreprise en conséquence.

7) COVOITURAGE

Déroulement du défi

Les collaborateurs d'une entreprise sont invités à covoiter du 3 au 14 juin en utilisant l'application MCOVOIT RDV accessible via l'application KAROS.

Pour participer, l'entreprise doit remplir et retourner lors de l'inscription, un formulaire afin d'être identifiée sur l'application et de bénéficier de la gratuité de 6 mois du service pour les passagers.

Score

Karos nous communiquera la liste des entreprises participantes et leurs km parcourus durant cette période.

Points ino'challenge

Ce défi est un défi BONUS et s'ajoute aux autres défis. Des points supplémentaires seront attribués au score final.

8) CREONS NOS UTOPIES REALISTES A INOVALLEE

Composition des équipes

La partie sera jouée par équipes de **4 joueurs**.

Règles du jeu

Objectif

«On ne peut pas créer un monde différent sans d'abord l'imaginer» Cyril Dion

Au cours de ce challenge, nous vous invitons à vous projeter en 2030 dans une nouvelle norme sociale et économique au sein de notre territoire inoallée.

Et de créer le récit sur le basculement vers cette norme entre 2024 et 2030

Arbitrage

L'équipe inoallée

Format et durée

Le défi se déroule de 12h à 13h45.

Points ino'challenge

Chaque équipe se verra attribuer un classement final en fonction de ses résultats, et gagnera des points pour son entreprise en conséquence.

9) CROSS TRAINING

Composition des équipes

Les sessions seront effectuées par des équipes de **5 joueurs**.

Déroulement du défi

Une session se compose de plusieurs disciplines de crosstraining dans un temps défini : épreuves de cardio, force, adresse, ...

Règles du jeu

Objectif

Le but est de réaliser la meilleure performance possible au cours des différents ateliers proposés.

Score

Le vainqueur sera l'équipe qui aura été la meilleure au cours de la session globale.

Arbitrage

L'arbitrage sera réalisé par l'équipe d'Appart Fitness et un membre de l'équipe ino'allée.

Matériel

Baskets d'intérieur OBLIGATOIRES pour accéder à la salle de fitness.

Format et durée

Deux sessions d'une heure avec 4 équipes :

- Une première session à 12h,
- Une deuxième session à 12h45

Points ino'challenge

Chaque équipe se verra attribuer un classement final en fonction de ses résultats, et gagnera des points pour son entreprise en conséquence.

10) FLECHETTES

Composition des équipes

La partie sera jouée par deux équipes de 2 joueurs.

Déroulement du défi

Les rencontres se déroulent en une seule période et prend fin dès que le coup de sifflet final est donné par le superviseur.

Règles du jeu

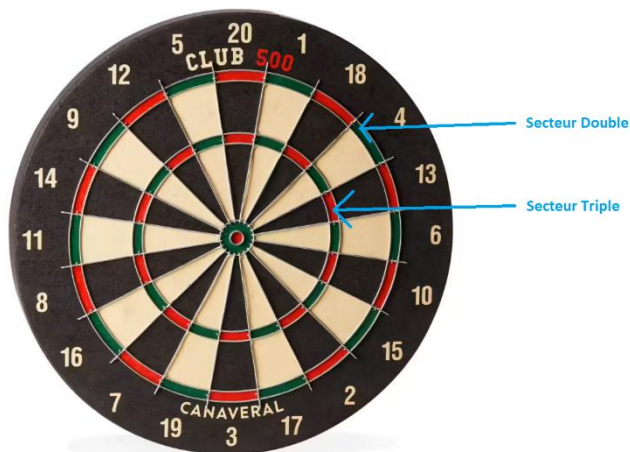
Objectif

Le but est d'être la première équipe à atteindre exactement 301 points.

Désignation du premier joueur

Pour décider de l'équipe qui commence, un joueur de chaque équipe est désigné pour lancer une première fléchette. L'équipe la plus proche du centre de la cible démarre la partie.

Cible utilisée



Les nombres sur le jeu de fléchettes vont de 1 à 20.
Le cercle central « vert » rapporte 25 points.
Le rond central « rouge » rapporte 2x25points, soit 50.

Déroulement de la partie

Il s'agit de la règle du 301. A chaque tour, chaque joueur tire ses 3 fléchettes. Le total des points est additionné jusqu'à atteindre les 301 points.

Calcul du score

Chaque joueur lance une volée de trois fléchettes et additionne le score qui s'ajoute à celui de son équipe.

On dit qu'un joueur est au « finish » lorsqu'il a la possibilité d'atteindre 301 et donc, de gagner, avec une seule volée de 3 fléchettes.

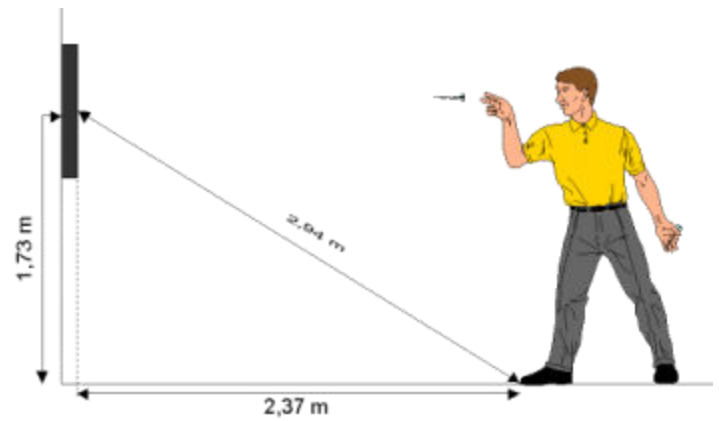
(Par exemple : Si le joueur à un score de 241, il peut finir avec une flèche le 20 puis le double 20. Il tente alors un finish.)

Si le joueur dépasse le 301, toute la volée de flèche est annulée. Cela s'appelle « bust » ou « couler ».

(Toujours dans notre exemple d'un score à faire de 301 : Si le joueur marque 62 points, la volée est annulée et il reprendra à 241 au prochain tour.)

Pour arriver à 301, on doit impérativement lancer sa dernière fléchette de la manche dans un secteur « double » ou dans le rond central rouge. De cette manière, un joueur ne peut atteindre 300 points, si le cas se présente, sa volée est annulée et on passe au tour de l'adversaire.

Distance



La distance entre la ligne de tir et la cible doit être de 2.37 mètres, et le cœur de la cible doit être positionné à 1.73m précisément du sol.

Score

Le vainqueur sera l'équipe qui a le plus de point au terme de la partie. Dans le cas où les deux équipes sont à égalité (score identique), cela entrainera un match nul.

En cas de forfait d'une entreprise, les points attribués seront de 10-0

Arbitrage

Auto-arbitrage

Matériel

Tout le matériel est fourni par ino'challenge, mais vous pouvez jouer avec vos propres fléchettes si vous le souhaitez (cible en fibre naturelle et fléchettes avec pointe en acier).

Format et durée

4 parties de 12 mn, pause de 3 mn entre chaque partie.

Points ino'challenge

Chaque équipe se verra attribuer un classement final en fonction de ses résultats, et gagnera des points pour son entreprise en conséquence.

11) FOOTBALL A 7

Composition des équipes

La partie sera jouée par deux équipes de 7 joueurs dont un sera le gardien de but. Trois joueurs remplaçants maximum sont autorisés par équipe, soit un total de 10 joueurs inscrits par équipe. Les changements de joueurs sont illimités et à tout moment de la partie, sans arrêt de jeu. Le joueur sortant doit croiser le joueur entrant sur la ligne du terrain.

Déroulement du défi

Les rencontres se déroulent en une seule période, sans arrêt de jeu, le match prend fin dès que le coup de sifflet final est donné par le superviseur. En cas d'égalité dans un match à élimination directe, une séance de penalty départagera les deux équipes. Trois penalty par équipe, puis principe de la mort subite si nécessaire.

Règles du jeu

Objectif

Le but du jeu est de marquer plus de buts que l'équipe adverse.

But marqué

Un but est valablement marqué quand le ballon a entièrement franchi le plan constitué par la ligne de but, les montants et la barre transversale.

Hors-jeu

Il n'y a pas de hors-jeu.

Ballon en jeu et hors du jeu

Le ballon n'est plus en jeu dès qu'il a entièrement franchi les limites du terrain. Un ballon se trouvant sur la ligne du but ou la ligne de touche est toujours en jeu.

Touche

Les touches sont effectuées le ballon au-dessus de la tête, à deux mains. Le joueur est placé à proximité ou au contact de la ligne de touche à l'endroit de la sortie du ballon.

Sortie de but

Lorsque le ballon est sorti du terrain par la ligne de but, après avoir été touché en dernier par un joueur de l'équipe attaquante, c'est une sortie de but. Dans ce cas, un joueur de l'équipe qui défend effectue une remise en jeu au pied depuis sa surface de réparation, ballon à terre et arrêté. Les joueurs adverses n'ont pas le droit d'être dans la surface de réparation tant que le relanceur n'a pas touché le ballon.

Coup de pied de coin

Lorsque le ballon est sorti du terrain par la ligne de but, après avoir été touché en dernier par un joueur de l'équipe qui défend, c'est un coup de pied de coin. Dans ce cas, un joueur de l'équipe attaquante effectue une remise en jeu au pied depuis l'angle du terrain le plus proche de l'endroit de la sortie du ballon.

Fautes passibles d'un coup franc direct

Une faute est un acte déloyal, volontaire ou non, commis par un joueur qui mérite d'être sanctionné. Cela implique beaucoup de situations, telles que : jouer de manière dangereuse (pied en l'air), charger dangereusement un adversaire, charger un gardien, charger un adversaire par derrière, frapper ou tenir ou pousser un adversaire, sauter ou prendre appui sur un adversaire, jouer au sol, toucher le ballon du bras ou de la main volontairement ou involontairement si le bras est décollé du corps (exception pour le

gardien dans sa surface de réparation) ... Si une faute est effectuée sur le terrain (à l'exception de sa surface de réparation pour une équipe qui défend), cela entraîne un coup franc direct.

Fautes passibles d'un coup franc indirect

Si un gardien touche de la main un ballon donné volontairement du pied par un coéquipier, un coup franc indirect devra être effectué à l'endroit où le gardien a commis cette faute.

Fautes passibles d'un penalty

Toute faute définie précédemment (« fautes passibles d'un coup franc direct ») qui serait commise dans la surface de réparation de l'équipe qui défend ainsi que tout tacle effectué par un joueur quel que soit le lieu sur le terrain entraîneront un penalty pour l'équipe adverse.

Coup Franc

Lors d'un coup franc, aucun joueur adverse ne doit être à moins de 6 mètres du ballon, dans la limite des lignes de but. Si celui-ci est direct, un but peut être marqué directement. Si celui-ci est indirect, pour que le but soit valide, le ballon doit impérativement être touché par un coéquipier ou le gardien adverse avant de franchir la ligne de but, sinon, on repart sur une sortie de but pour l'équipe qui défend.

Penalty

Le ballon est placé sur le point de penalty, arrêté. Le joueur qui tire le penalty doit jouer le ballon vers l'avant, et n'a pas le droit de retoucher le ballon si celui-ci n'a pas été touché par un autre joueur. Celui-ci n'a pas le droit de marquer d'arrêt dans sa course. Le gardien doit rester sur sa ligne de but, et tous les autres joueurs se placent hors de la surface de réparation.

Sanctions

Tout comportement jugé inapproprié (faute grossière, conduite antisportive, propos grossiers ou injurieux, menaces ou intimidations physiques ou verbales, propos ou comportements racistes ou discriminatoires, coups ou crachats volontaires...) pourra entraîner l'exclusion définitive du joueur voir de son équipe.

Score

Le vainqueur du match sera l'équipe qui aura marqué plus de buts que son adversaire au coup de sifflet final. Dans le cas où les deux équipes sont à égalité (score identique), cela entraînera un match nul en phase de poule, tandis qu'un départage sera nécessaire en match à élimination directe.

Arbitrage

Le fair-play et l'auto-arbitrage sont des points essentiels. Un arbitre bénévole (joueur d'une autre équipe) sera désigné afin de superviser la rencontre et le cas échéant, juger une situation conflictuelle. L'organisateur aura toute autorité pour intervenir et veiller à l'application des règles.

Matériel

Tout le matériel est fourni par inoallée.

Format et durée

Match de 12 mn.

Phase de qualifications puis phases : ¼, ½ finale et finale

Points ino'challenge

Chaque équipe se verra attribuer un classement final en fonction de ses résultats, et gagnera des points pour son entreprise en conséquence.

12) INCROYABLE TALENT

Composition des équipes

Les entreprises pourront être représentées par **au moins une personne**.

Déroulement du défi

Chaque équipe fera une prestation artistique sur un temps défini : chant, danse, magie, humour, chorale,

Règles du jeu

Objectif

Le but est de remporter un maximum de points de la part du jury.

Score

Chaque équipe sera noté par le jury présent. Chaque membre notera de 0 à 10 l'équipe.

Matériel

Vous amènerez le matériel dont vous aurez besoin.

Format et durée

Vous aurez 3 minutes de spectacle qui vous seront attribuées entre midi et 14h. Votre heure de passage vous sera communiquée à l'avance.

Points ino'challenge

Chaque équipe se verra attribuer un classement final en fonction de ses résultats, et gagnera des points pour son entreprise en conséquence.

13) INO'CHEF

Composition des équipes

Les équipes seront constituées de 5 joueurs.

Déroulement du défi

Chaque épreuve se déroulera sur un temps défini.

Règles du jeu

Objectif

Avec les ingrédients disposés sur chaque espace de travail et sur le « garde-manger », ce sera à vous de jouer.

Improvisez vos meilleures recettes pour régaler tout le monde en laissant le moins de déchet possible. Notre Chef passera dans chaque brigade tout au long de l'activité afin de vous donner conseils et astuces pour utiliser l'intégralité des produits.

Suite à l'atelier, vous dresserez vos mets et les dégusterez tous ensemble !

Cette année chaque équipe aura les mêmes ingrédients.

Score

Le vainqueur sera l'équipe qui aura réussi à faire des créations savoureuses, dans une bonne ambiance, tout en laissant le moins de déchets possibles.

Arbitrage

L'arbitrage sera réalisé par un jury composé de deux Chefs et de membres d'Inovallée.

Matériel

Tout le matériel est fourni par inovallée.

Vous pouvez vous équiper de votre plus beau tablier !

Format et durée

L'épreuve dure de 12h à 13h45.

Points ino'challenge

Chaque équipe se verra attribuer un classement final en fonction de ses résultats, et gagnera des points pour son entreprise en conséquence.

14) INO'QUIZZ

Composition des équipes

Les sessions seront effectuées par des 6 équipes de 4 joueurs.

Déroulement du défi

Chaque session sera décomposée en plusieurs manches, chacune se déroulant sur un temps défini.

Règles du jeu

Objectif

Le but est de remporter un maximum de points dans chaque manche, chacune ayant ses propres caractéristiques et son propre règlement.

Score

Le vainqueur sera l'équipe qui aura atteint le score total le plus élevé (cumul de ses scores de manche). En cas d'égalité, l'équipe ayant remporté le plus de points à la dernière manche sera déclarée vainqueur. En cas de nouvelle égalité, c'est le score de l'avant dernière manche qui sera analysée, et ainsi de suite.

Arbitrage

L'arbitrage et l'animation seront effectués par inovallée.

Matériel

Tout le matériel est fourni par Inovallée.

Format et durée

Une première session à 12h, une deuxième session à 13h

Points ino'challenge

Chaque équipe se verra attribuer un classement final en fonction de ses résultats, et gagnera des points pour son entreprise en conséquence.

15) INO'WARRIOR

Composition des équipes

Les équipes seront constituées de 5 joueurs. Chaque équipe sera opposée à une autre lors de divers affrontements qui mettront à l'épreuve de nombreuses caractéristiques : vitesse, force, sang-froid, adresse, communication, ingéniosité, courage et surtout, l'esprit d'équipe.

Déroulement des rencontres

Chaque épreuve se déroulera sur un temps défini.

Règles du jeu

Objectif

Le but est de remporter un maximum d'épreuve, chacune ayant ses propres caractéristiques et son propre règlement.

Arbitrage

L'arbitrage et l'animation seront effectués par inoallée

Matériel

Tout le matériel est fourni par inoallée.

Format et durée

6 épreuves de 12h à 14h.

Points ino'challenge

Chaque équipe se verra attribuer un classement final en fonction de ses résultats, et gagnera des points pour son entreprise en conséquence.

16) MARIO KART-JEUX VIDEO

Composition des équipes

Les équipes seront composées de 2 joueurs.

Déroulement du défi

Vous affronterez les autres participants au jeu vidéo MARIO KART DELUXE.

Chaque session sera décomposée en plusieurs manches.

Règles du jeu

Objectif

Le but est de remporter un maximum de points sur les courses réalisés.

Score

Le vainqueur sera celui qui aura gagné le plus de points sur ces courses.

Arbitrage

L'arbitrage et l'animation seront effectués par inoallée.

Matériel

Afin de pouvoir participer au défi, vous devrez amener votre console SWITCH BIEN CHARGÉE ET AVEC LA DERNIÈRE MISE À JOUR ainsi que le jeu MARIO KART DELUXE, et un écran pour chaque équipe.

Format et durée

Première phase de poule sur 20 minutes avec 4 courses, puis 8^{ème}, quart, demi et finales.

Points ino'challenge

Chaque équipe se verra attribuer un classement final en fonction de ses résultats, et gagnera des points pour son entreprise en conséquence.

17) MOLKKY

Composition des équipes

La partie sera jouée par deux équipes de 2 joueurs.

Déroulement des rencontres

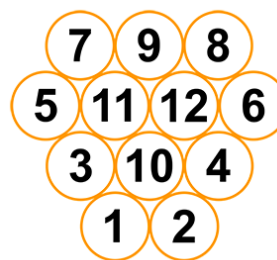
Les rencontres se déroulent en une seule période et prend fin dès que le coup de sifflet final est donné par le superviseur.

Règles du jeu

Objectif

Le but du jeu est de faire tomber des quilles, numérotées de 1 à 12, à l'aide d'un « lanceur » jusqu'à obtenir un total de 50. La première équipe à y parvenir remporte la partie. A tout instant, si une équipe dépasse 50, elle redescend à 25.

Disposition initiale des quilles



Les quilles sont placées à une distance de 3m de la zone de lancement, définie par un trait tracé au sol.

Ordre de jeu

Une fois le premier joueur désigné, il lance le « lanceur » en direction des quilles. C'est ensuite à un joueur de l'équipe adverse, puis au second joueur de la première équipe, et enfin, au second joueur de l'équipe adverse. On revient ensuite au premier joueur désigné, et ainsi de suite, jusqu'à la fin de la partie.

Marquer des points

→ Lorsqu'un joueur renverse plusieurs quilles, il marque autant de point que le nombre de quilles renversées.

Exemple : Le joueur renverse 3 quilles (n°4 5 et 8), il marque 3 points.

→ Lorsqu'un joueur renverse une seule quille, il marque autant de point que le nombre indiqué sur la quille renversée.

Exemple : Le joueur renverse 1 quille (n°8), il marque 8 points.

Attention, une quille est jugée comme renversée si elle est entièrement tombée, et qu'elle ne repose ni sur une autre quille, ni sur le lanceur.

Relever une quille

Les quilles sont remises en place sur le terrain sur leur base sans les soulever du sol (et non sur la pointe).

Retour à zéro

Si une équipe effectue trois lancers consécutifs sans toucher de quilles, le score de l'équipe redescend alors à 0. Il n'y a pas d'élimination.

Score

Le vainqueur sera l'équipe qui a le plus de points au terme de la partie. Dans le cas où les deux équipes sont à égalité (score identique), cela entraînera un match nul.

Arbitrage

Auto-arbitrage

Matériel

Plusieurs sets de jeu sont fournis par inoallée, nous demandons aux participants d'amener leur jeu personnel si possible.

Format et durée

5 parties de 12 mn et pause de 5 mn entre chaque partie.

Points ino'challenge

Chaque équipe se verra attribuer un classement final en fonction de ses résultats, et gagnera des points pour son entreprise en conséquence.

18) PETANQUE

Composition des équipes

La partie sera jouée par deux équipes de 3 joueurs.

Déroulement des rencontres

Les rencontres se déroulent en une seule période et prend fin dès que le coup de sifflet final est donné par le superviseur.

Règles du jeu

Objectif

L'objectif est de marquer des points en plaçant ses boules plus près du but que son adversaire.

Distance

Le jeu doit se dérouler entre 6 et 10 mètres, lors du lancer du but. Par la suite, en cours de mène le but ne doit jamais être à moins de 3 mètres ou à plus de 20 mètres.

Le terrain

Les parties se dérouleront sur une surface type stabilisée. Des cadres (un cadre est un terrain sur lequel doit se dérouler une partie) seront tracés et constitueront la surface de jeu.

Début de la partie

Une fois le premier joueur désigné, il trace le cercle et lance le but et la première boule. Pour que le but lancé par un joueur soit valable, il faut qu'il respecte les conditions ci-dessus, qu'il soit visible depuis le cercle, et qu'il n'y ait pas d'obstacle entre sa position et le cercle. Le lancer du but par un joueur d'une équipe n'implique pas qu'il soit dans l'obligation de jouer le premier. À la mène suivante, le but appartient à l'équipe ayant remporté la mène précédente, ou à celle l'ayant lancé si la mène a été nulle. Cette équipe lance le but à partir d'un cercle tracé autour depuis le point où il se trouvait à la fin de la mène précédente (lorsque le but est devenu nul, le lancer se fait à compter de sa dernière position arrêtée), sauf dans les cas suivants :
Le cercle se situerait ainsi à moins d'un mètre d'un obstacle. Dans ce cas le joueur trace le cercle au plus proche de cette limite réglementaire de l'obstacle.

Le lancer du but ne pourrait se faire à toutes distances réglementaires (but en plein milieu d'un terrain de 12 mètres par exemple qui ne permettrait pas d'atteindre les 6 mètres minimum). Dans ce deuxième cas, le joueur peut reculer (dans l'alignement du déroulement du jeu à la mène précédente) jusqu'à ce qu'il puisse lancer le but dans le respect des règles. Si le lancer du but n'est pas correct, il appartient à l'équipe adverse de le déposer à la main mais le lancer de la première boule demeure le privilège de l'équipe qui a gagné le tirage au sort ou de celle qui a gagné la mène précédente.

Déroulement

Une équipe lance ses boules tant qu'elle en a, et jusqu'à ce qu'elle place une de ses boules plus près du but que celles de l'équipe adverse. Si la première boule jouée sort de la surface de jeu, c'est à l'adversaire de jouer puis alternativement jusqu'à ce qu'une boule soit en terrain autorisé. Elle (re)prend alors le point et c'est à l'équipe adverse de jouer, si elle a encore des boules.

Boule nulle

Toute boule est nulle dès qu'elle sort de la surface de jeu. Si la boule revient ensuite en terrain de jeu, elle est immédiatement enlevée du jeu et tout ce qu'elle a pu déplacer est remis en place. Il en va de même pour toute boule jouée d'un cercle autre que celui d'où a été lancé le but.

Toutefois l'adversaire a le droit de faire appliquer la règle de l'avantage et de déclarer que le coup est valable. En ce cas la boule pointée ou tirée est bonne et tout ce qu'elle a déplacé reste en place.

Interférence

Le but ou une boule, arrêtée par un spectateur ou par l'arbitre, conserve sa position à son point d'immobilisation.

Toute boule jouée, arrêtée par un joueur de l'équipe à laquelle elle appartient est nulle et perdue.

Toute boule jouée ou déplacée, arrêtée par un adversaire peut, au gré du joueur, être rejouée (uniquement si c'est celle qui vient d'être lancée), laissée à son point d'immobilisation, ou placée dans le prolongement d'une ligne qui irait du cercle (ou de sa place dans le cas d'une boule arrêtée) à l'endroit où elle se trouve. Si le but, frappé, est arrêté par un joueur, l'adversaire peut laisser le but à sa nouvelle place, remettre le but à sa place primitive, placer le but dans le prolongement d'une ligne allant de sa place primitive à l'endroit où il se trouve, ou encore demander la nullité du but.

Si un but ou boule arrêtée vient à se déplacer (vent ou déplacée accidentellement par un joueur, un arbitre, un spectateur...), l'objet est remis à sa place. À noter que si un joueur bouscule une boule ou un but en effectuant une mesure, l'objet sera bien remis en place, mais la mesure est automatiquement perdue pour lui.

Cas particuliers

Si les boules adverses sont à égale distance du but et que la mène est finie, la mène est nulle. Si les deux équipes disposent de boules, il appartient à celle qui a joué la dernière boule de rejouer, puis à l'équipe adverse, et ainsi de suite alternativement jusqu'à ce que le point soit gagné par l'une d'elles. Si, en cours de mène, aucune boule ne se trouve dans la surface de jeu (possible si tir sur la première boule par exemple), il appartient à celle qui a joué la dernière boule de rejouer, puis à l'équipe adverse, et ainsi de suite alternativement jusqu'à ce que le point soit pris. Si, à la fin de la mène, aucune boule ne se trouve en terrain autorisé, la mène est nulle.

But nul

Le but est nul :

- s'il est sorti en dehors des limites autorisées (généralement à la suite d'un tir), et même si par rebond il revenait en terrain autorisé
- s'il dépasse les limites de 3 mètres et 20 mètres de distance depuis le cercle
- s'il n'est pas visible depuis le cercle (caché par un arbre, de l'herbe, etc.), sauf si c'est une boule qui le cache.

À noter que lors du lancer initial, le but doit être à un mètre de tout obstacle et de la limite la plus proche de la surface de jeu. Mais cette limite n'existe plus en cours de mène où il reste jouable tant qu'il n'est pas déplacé hors de la surface.

Quand le but est nul on distingue deux cas : si les deux équipes ont encore des boules, la mène est nulle. Si une seule des équipes possède des boules en mains, elle comptabilise autant de points qu'elle a de boules en mains.

Fin d'une partie

Si partie nulle, égalité en fin de partie : un départage entre les deux équipes se fera à la manière du tir au but : le premier qui manque la boule a perdu.

Score

Le vainqueur sera la première équipe à atteindre les 13 points ou celle qui aura le plus de points au terme de la partie. Dans le cas où les deux équipes sont à égalité (score identique), cela entrainera un match nul.

Arbitrage

Auto-arbitrage

Matériel

Non fourni par inovallée, nous demandons aux participants d'amener leur jeu personnel.

Format et durée

6 parties de 12 mn et pause de 5 mn entre chaque partie le jour 1 puis 8^{ème}, quart, demi et finales le jour 2.

Points ino'challenge

Chaque équipe se verra attribuer un classement final en fonction de ses résultats, et gagnera des points pour son entreprise en conséquence.

19) SPIKEBALL

Composition des équipes

La partie sera jouée par deux équipes de 2 joueurs.

Déroulement des rencontres

Les rencontres se déroulent en une seule période et prend fin dès que le coup de sifflet final est donné par le superviseur.

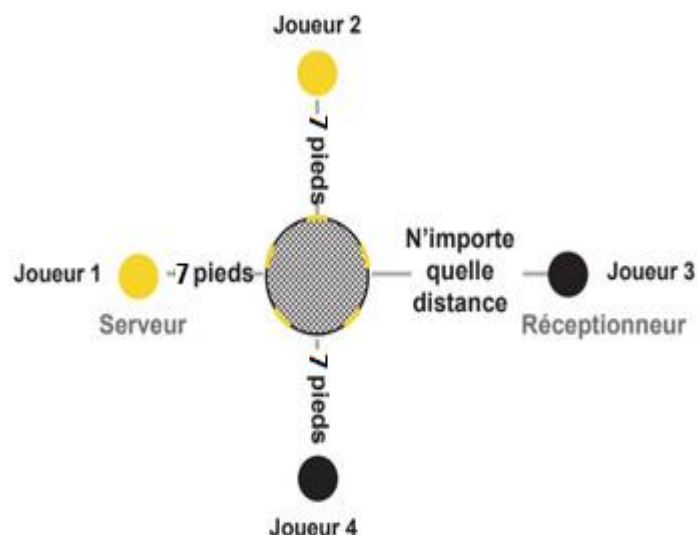
Règles du jeu

Objectif

Le but du jeu est de marquer plus de points que l'équipe adverse, en faisant rebondir la balle sur le filet de façon à ce que l'équipe adverse ne soit pas capable de la retourner.

Mise en jeu

Un trampoline Spikeball est au centre du terrain et les équipes se font face de part et d'autre (voir figure ci-dessous).



La balle est mise en jeu par l'exécution d'un service : le serveur frappe la balle sur le trampoline en direction du joueur adverse qui lui fait face.

Déroulement d'un échange

Une équipe peut faire jusqu'à trois contacts pour retourner la balle sur le filet, à la manière du Volley. Une fois que la balle est envoyée sur le filet, c'est au tour de l'autre équipe de jouer la balle. Le point se continue jusqu'à ce qu'une des équipes ne soit pas capable de retourner la balle légalement. Les joueurs peuvent bouger où ils veulent durant le jeu, mais ils ne doivent pas nuire ou empêcher un adversaire de jouer la balle.

Service

- Un ordre de service est déterminé par les joueurs. Celui-ci doit alterner entre les joueurs des deux équipes (un joueur de l'équipe A, puis un joueur de l'équipe B, l'autre joueur de l'équipe A, et l'autre joueur de l'équipe B).
- Le serveur se positionne en premier à 7 pieds. Les joueurs ne réceptionnant pas le service se positionnent à 90 degrés du serveur, également à 7 pieds (voir schéma). Le réceptionneur, seul joueur autorisé à réceptionner le service, se place où il veut.
- Dès que le serveur a fait son service, les joueurs peuvent se déplacer n'importe où autour du trampoline.
- L'équipe qui marque le point engagera le point suivant. Si c'est l'équipe qui venait de servir, on conserve le même serveur, mais change de place avec son coéquipier. Sinon, on passe à l'équipe adverse, dans l'ordre déterminé initialement.
- Afin de limiter les effets du soleil et du vent, les joueurs peuvent effectuer, s'ils le désirent, une rotation de 90 degrés dans le sens inverse des aiguilles d'une montre à chaque 5 points.
- Si la balle frappe le filet près du cadre du côté du serveur (« near-net »), la trajectoire du rebond est habituellement basse et rapide sans changement de direction, ceci est légal.
- Si le service ne touche pas le filet, touche le cadre directement ou si la balle fait plus d'un bond, l'équipe qui était en réception de service gagne le point.
- Si un serveur fait 2 fautes, l'équipe adverse gagne le point.

Fautes au service

- Le serveur doit dire le score de son équipe avant de dire celui de l'équipe en réception de service.
- Le serveur a ensuite 5 secondes pour servir.
- Si le serveur lance la balle, il doit la frapper.
- La balle doit avoir parcouru 10 cm depuis le point de relâche de la main du serveur.
- Le serveur doit être à un minimum de 7 pieds du trampoline au moment du contact avec la balle, pieds inclus.
- Le serveur ne doit pas entrer dans la zone de service (avant, pendant ou après avoir servi).
- Le serveur peut faire un pas de pivot ou des pas d'approche, mais il ne peut pas faire plus d'un pivot latéral et il ne peut pas changer de direction dans les pas d'approche.
- Le serveur peut frapper la balle avec un pied dans les airs, mais ce pied doit atterrir au sol à au moins 7 pieds du trampoline.
- Le service ne doit pas monter au-dessus des épaules du receveur en position athlétique (genoux légèrement fléchis, des pieds légèrement plus éloignés que la distance entre les épaules, et une poitrine située au-dessus des pieds de la main) après avoir touché le filet. L'équipe qui reçoit le service peut dire « faute » avant que la balle touche le sol ou décider de poursuivre le jeu.
- Le service fait un bond imprévisible (appelé « pocket » ou « roll-up »).
- Le service ne touche pas le filet, touche le cadre directement, ou si la balle fait plus d'un bond.

Les joueurs de l'équipe opposée ont jusqu'au moment où la balle sera frappée une seconde fois pour appeler une faute, mais n'y sont pas obligés.

Echanges

- Lorsque la balle rebondit sur le filet, cela représente un changement de possession, c'est-à-dire que c'est à l'autre équipe de jouer la balle.
- Chaque équipe a droit à un maximum de 3 contacts par possession.
- Un joueur ne peut pas toucher à la balle deux fois de suite. Si cela se produit, son équipe perd le point.
- Le contact avec la balle doit être franc : elle ne doit pas être attrapée, transportée ou lancée.
- Les joueurs ne peuvent pas frapper la balle avec deux mains, même pas en « manchette » ou en « touche » de volleyball.
- Les joueurs peuvent utiliser n'importe quelle partie du corps pour jouer la balle.
- Lorsque la balle fait plus d'un bond sur le filet ou lorsqu'elle touche le cadre, l'équipe adverse gagne le point.
- Après le service, les bonds imprévisibles (« pocket ») qui ne touchent pas au cadre sont légaux et doivent être joués.
- Un contact qui frappe le filet pour ensuite rouler sur le cadre et en-dehors du filet (« roll-up ») est joué comme un « pocket » plutôt que comme un coup qui touche le cadre directement.
- Dans le cas où les équipes ne peuvent s'entendre sur la légalité d'un contact lors de l'échange, le point est rejoué.

Fautes

- Les joueurs qui ne sont pas en possession de la balle doivent faire un effort pour éviter de nuire au jeu de l'équipe adverse.

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

Score

Le vainqueur sera l'équipe qui a le plus de point au terme de la partie. Dans le cas où les deux équipes sont à égalité (score identique), cela entrainera un match nul.

Arbitrage

Auto-arbitrage

Matériel

Tout le matériel est fourni par inoallée.

Format et durée

6 matchs de 10 mn, pause de 3 mn entre chaque match.

Cumul des points faits MOINS cumul des points laissés. En cas d'égalité le partage sera fait en fonction du nombre de parties gagnées.

Points ino'challenge

Chaque équipe se verra attribuer un classement final en fonction de ses résultats, et gagnera des points pour son entreprise en conséquence.

20) TENNIS

Composition des équipes

Les sessions seront effectuées par des équipes de **2 participants**.

Déroulement du défi

Chaque équipe devra effectuer 3 matchs en phase de poule et les remporter pour se qualifier pour les demi-finales. S'ensuivra la finale entre les 2 équipes vainqueuses et la « petite finale » entre les 2 équipes perdantes pour déterminer la 3^{ème} place.

Règles du jeu

Objectif

Les équipes doivent remporter le plus de matches en marquant le plus de points possibles afin de remporter le défi.

Format de jeu

- Arbitrage

Le match se déroule en auto-arbitrage, les joueurs doivent être capables de compter les points et identifier les fautes. En cas de litige, le point doit être rejoué et le serveur dispose à nouveau de ses 2 services. Sinon un superviseur doit être appelé.

- Echauffement

Les équipes auront un temps limité de 5 minutes pour s'échauffer avant le début du 1^{er} match pour travailler les échanges, les services et les volées. Aucun délai supplémentaire ne sera accordé. Il n'y aura pas de période d'échauffement entre chaque match.

- Tirage de l'équipe débutant le match

Un joueur fait tourner le manche de sa raquette dans une main tandis que l'autre main dissimule la marque de la raquette. Son adversaire annonce « marque à l'endroit » ou « marque à l'envers », puis après un certain nombre de rotations du manche dit « stop » afin de stopper la rotation. Le joueur qui procède au tirage découvre alors le logo situé sur le bouchon de la raquette. La position du logo désigne alors le vainqueur du tirage. Celui-ci peut choisir de commencer à servir ou à relancer, ou choisir son côté de terrain. L'autre joueur pourra décider le choix restant.

- Service et jeu

Lors du service, le serveur doit faire attention de se positionner derrière la ligne de fond de court, en dehors du terrain, entre le prolongement imaginaire de la marque centrale et de la ligne de côté.

Chaque joueur dispose de 2 tentatives de service :

- Si le 1^{er} service est faute, le joueur a la possibilité de réessayer une 2nde fois.
- Si la 2^{ème} tentative est également faute, alors le point est attribué à l'équipe adverse.

La balle de service doit passer en diagonale au-dessus du filet et toucher le sol dans le carré de service opposé avant que le relanceur ne la renvoie.

Le service est à remettre lorsque :

- la balle servie touche le filet (« let ») et tombe bonne ;
- la balle servie touche le filet, puis touche le relanceur ou le partenaire du relanceur ou toute partie de leurs vêtements ou tout objet qu'ils portent avant de toucher le sol ;
- la balle est servie lorsque le relanceur n'est pas prêt.

Dans le cas où le service serait à remettre, le service est annulé et le serveur doit servir à nouveau, mais un service «let» n'annule pas une faute antérieure.

Le service est effectué alternativement de la moitié droite et de la moitié gauche du court, en commençant par la moitié droite du court.

L'équipe qui a le service au premier point désigne le joueur qui servira en 1^{er} chaque fois que l'équipe aura le service. L'équipe qui doit relancer dans le premier point décide lequel des partenaires recevra le premier service à chaque relance de service.

L'équipe qui assure le service au premier point doit servir à droite et n'effectue qu'une rotation de service (1 seul joueur sert). Le service passe ensuite à l'équipe adverse, qui effectuera 2 rotations

de service (les 2 joueurs servent à tour de rôle dans un ordre défini et fixe), puis repasse à la 1^{ère} équipe avec également 2 rotations de services, et ainsi de suite. L'ordre de service est fixé avec un serveur n°1 et un serveur n°2 : le même joueur assurera toujours les 1^{ères} rotations de service, et son coéquipier assurera toujours les 2^{ndes} rotations de service. Après le 1^{er} point, le joueur de gauche débute chaque rotation de service, puis le joueur de droite assure la suivante.

Une fois que la balle a été relancée par le receveur, n'importe quel joueur d'une équipe peut frapper la balle.

- Limites du terrain

Les couloirs du terrain sont autorisés, sauf lors des services.

Dès lors que la balle touche une ligne, qu'elle se situe en majorité en dedans ou en dehors du terrain, la balle est considérée comme bonne.

- Contact avec le filet

Si la balle est « let » au cours du jeu (en dehors du service), le point continue d'être joué.

Tout contact du joueur ou de sa raquette interdit avec le filet, le point est perdu le cas échéant.

Pénalités

La courtoisie est de mise sur le terrain. Les insultes et autres comportements inappropriés ne seront pas tolérés et entraîneront :

- un avertissement au 1^{er} écart,
- un retrait d'un point au 2^{ème} écart,
- la perte du match au 3^{ème} écart.

Sanctions

Toute tentative pour un participant de ne pas respecter les règles entraînera la disqualification immédiate de son équipe ainsi qu'une lourde pénalité de points.

Score et classement

Les points sont comptés de 1 en 1. L'équipe qui a marqué le plus de points à l'issue du temps réglementaire de 10 minutes par match en phase de poule ou 15 minutes par match en demies et finales, remporte le match. Si un point est en cours pendant le coup de sifflet final, les joueurs finissent le point en cours.

En cas d'égalité entre les 2 équipes à un score par exemple de 6-6, ou à l'issue du temps réglementaire, le point décisif est pratiqué : l'équipe qui remporte ce dernier point remportera le match.

Dans le cas où plusieurs équipes auraient gagné le même nombre de matches en phase de poules, on comptabilise le nombre de points remportés sur l'ensemble des 3 matches de poule. Le vainqueur sera l'équipe qui a remporté le plus de points.

Arbitrage

L'arbitrage sera réalisé par l'équipe inoallée, en complément de l'auto-arbitrage assuré par les joueurs de chaque rencontre.

Matériel

Les participants doivent amener leur raquette de tennis. Les balles seront fournies par inoallée et le club qui accueille le défi.

Format et durée

Phase d'échauffement de 12h00 à 12h15. Une 1^{ère} phase (1h) avec 2 poules de 4 équipes de 12h15 à 13h15, puis une 2^{ème} phase (30min) pour les demi-finales, et la petite finale/finale (en simultanée) de 13h15 à 13h45.

Points ino'challenge

Chaque équipe se verra attribuer un classement final en fonction de ses résultats, et gagnera des points pour son entreprise en conséquence.

21) VOLLEY

Composition des équipes

La partie sera jouée par deux équipes de **6 joueurs**.

Déroulement du défi

Les rencontres se déroulent en une seule période et prend fin dès que le coup de sifflet final est donné par le superviseur.

Règles du jeu

Faire tomber la balle dans le camp adverse en 3 touches maximum (réception-passe-attaque), sans pour autant qu'elle ne revienne.

- La balle peut toucher n'importe quelle partie du corps.
- La balle ne doit être ni tenue ni lancée.
- Un joueur ne peut toucher la balle deux fois consécutivement, le contre ne compte pas comme touche de balle.
- Une équipe ne peut toucher la balle plus de 3 fois, le contre ne compte pas comme touche de balle.

Pour marquer un point, vous devez faire tomber la balle dans le camp adverse ou provoquer une faute de l'adversaire

Score

Le vainqueur sera l'équipe qui a le plus de point au terme de la partie. Dans le cas où les deux équipes sont à égalité (score identique), cela entraînera un match nul.

Arbitrage

L'arbitrage sera réalisé par les équipes en auto-arbitrage.

Matériel

Tout le matériel est fourni par ino'challenge.

Format et durée

3 matchs de 12 mn, pause de 3 mn entre chaque match.

Points ino'challenge

Chaque équipe se verra attribuer un classement final en fonction de ses résultats, et gagnera des points pour son entreprise en conséquence.