

Tournoi Flag Rugby 4vs4 #1

Les inscriptions sont limitées à **16 équipes**, réparties en 2 poules de 8, Une équipe se compose de **4 joueurs + 2 remplaçants**.

La compétition est ouverte à toute personne **majeure** ne présentant **pas de contre-indication médicale à la pratique du sport**.

Des matchs de **8min** pour les matchs de poule et jusqu'aux demi-finales , pour la petite finale et la finale les matchs seront de **10min**.

Les points : Victoire = 2 points / Nul = 1 point / Défaite = 0 point / Forfait = -1 point (Forfait = lorsqu'il y aura une incapacité de jouer, retard).

Les 4 premiers de chaque poule seront qualifiés pour les phases finales.

Pour l'arbitrage :

Chaque équipe arbitrera à son tour un ou plusieurs matchs suivant le déroulement des rencontres.

Organisation

Le tournoi se déroulera le **samedi 18 juin 2022 de 10h00 à 17h00**.

Convocation 10h00

Matchs phases de poules - 1ere partie

- De 10h20 à 12h40

Pause repas - 30min

- De 12h40 à 13h10

Matchs phases de poules - 2eme partie

- De 13h10 à 15h30

Matchs phases finales

- De 15h40 à 17h00

Remise des récompenses à 17h00

Tournoi Flag Rugby 4vs4 #1

Inscription

Frais d'inscription : 90 euros **par équipe**

Les inscriptions se font directement à l'accueil de l'AF Park, **en remettant les documents suivants :**

- **La fiche d'inscription**
- **Le code de bonne conduite signé**
- **Le montant global de l'équipe**

Le capitaine de l'équipe recevra par mail toutes les informations nécessaires pour le déroulement du tournoi . **Merçi de bien vérifier dans vos SPAMS.**

Si l'évolution des mesures sanitaires nous contraint à annuler le tournoi :

- Avant le lancement, le chèque vous sera restitué,
- Après le lancement, vous serez remboursé au prorata du nombre de matchs joué.

A bientôt !

Le staff de l'AF Park

Tournoi Flag Rugby 4vs4 #1

Fiche d'inscription

Nom de l'équipe		
Joueurs	Prénom / Nom	Date de naissance
Joueur 1 (capitaine)		
Joueur 2		
Joueur 3		
Joueur 4		
Joueur 5		
Joueur 6		
<i>6 joueurs par équipe 4 + 2 remplaçants</i>		

Adresse e-mail du capitaine	Numéro de téléphone du capitaine

Chaque joueur / joueuse inscrit reconnaît avoir pris connaissance des règles de bonne conduite de la compétition ainsi que des règles de jeux ci-jointes.

Frais d'inscription de 90,00 € par équipe.

- Nous certifions que tous les joueurs sont majeurs.
- Nous certifions qu'aucun joueur ne présente de contre-indication médicale à la pratique du « sport en question ».
- Nous acceptons que les joueurs de l'équipe soient pris en photo et / ou filmés lors du tournoi par la société AF Park ou une société mandatée pour la prise d'images. Nous acceptons que ces images soient utilisées pour illustrer des publications sur Facebook, Instagram ou pour tout autre support de communication utilisé par l'AF Park.

Tournoi Flag Rugby 4vs4 #1

Code de bonne conduite

- 1 Se conformer aux règles de jeu, ne jamais chercher à l'enfreindre.
- 2 Respecter les décisions de l'auto arbitrage.
- 3 Respecter les adversaires et les partenaires.
- 4 Refuser toutes forme de violence et de tricherie.
- 5 Être maître de soi en toutes circonstances.
- 6 Être exemplaire, généreux et tolérant.
- 7 Reconnaître dignement la supériorité de l'adversaire dans la défaite.
- 8 Savoir reconnaître les bonnes performances d'un adversaire.
- 9 Accepter la victoire avec modestie, sans vouloir ridiculiser l'adversaire.
- 10 Vouloir se mesurer à un adversaire en jouant régulièrement.
- 11 Refuser de gagner par des moyens illégaux ou par la tricherie.
- 12 Compter sur son talent et ses capacités pour gagner.
- 13 Garder sa dignité en toutes circonstances et notamment dans la défaite.
- 14 Rester maître de soi, refuser la violence physique et verbale.
- 15 Respecter le matériel mis à disposition.
- 16 Ne jamais oublier que c'est avant tout UN JEU.

Le match est terminé, oublions la victoire pour certains, la défaite pour les autres.

Combattre loyalement l'adversaire c'est être maître de soi en toutes circonstances, c'est respecter l'esprit du jeu.

Signature responsable/capitaine

Signature responsable/capitaine

FLAG RUGBY

RÈGLES DU JEU

DEUX ÉQUIPES DE 4 JOUEURS (AVEC 3 REMPLAÇANTS MAXIMUM) S'AFFRONTENT PENDANT DEUX MI-TEMPS DE 20 MINUTES.

CHACUN PORTE UNE CEINTURE AVEC DEUX « FLAGS », ARRACHER UN FLAG EST CONSIDÉRÉ COMME UN PLAQUAGE. LE BUT EST D'ALLER POSER LE BALLON DANS L'EN-BUT ADVERSE.

1. ENGAGEMENT – REMISE EN JEU

- 1.1 EN DÉBUT DE MATCH, LE JOUEUR QUI ENGAGE DONNE UN COUP DE PIED DANS LE BALLON, À RAS DE TERRE.
- 1.2 APRÈS UN ESSAI, LA REMISE EN JEU EST FAITE AU PIED DEPUIS LE CENTRE DU TERRAIN, PAR L'ÉQUIPE QUI VIENT DE MARQUER.
- 1.3 APRÈS UN ENGAGEMENT, OU UNE REMISE EN JEU, LE BALLON DOIT FAIRE AU MOINS 8M.

2. LE JEU

- 2.1 LE PORTEUR DE BALLE PEUT SE DÉPLACER LIBREMENT SUR LE TERRAIN.
- 2.2 LE BALLON NE PEUT ÊTRE PASSÉ QU'À UN COÉQUIPIER PLACÉ EN ARRIÈRE DU PORTEUR DE BALLE.
- 2.3 LE PORTEUR DE BALLE NE PEUT PAS SE FAIRE UNE PASSE À LUI-MÊME.
- 2.4 POUR ARRÊTER UN JOUEUR ADVERSE PORTEUR DU BALLON, LE SEUL MOYEN EST D'ARRACHER UN FLAG DE LA CEINTURE, CELA SIMULE UN PLAQUAGE.
- 2.5 PREMIER PLAQUAGE ET DEUXIÈME PLAQUAGE :
 - LE DÉFENSEUR POSE LE FLAG AU SOL À L'ENDROIT DE L'ARRACHAGE
 - LE PORTEUR DE BALLE SE POSITIONNE LÀ OÙ LE FLAG EST DÉPOSÉ.
 - L'ÉQUIPE EN DÉFENSE RECULE DE 5M.
 - LE JOUEUR PLAQUÉ RÉACTIVE LE JEU EN PASSANT LE BALLON À UN DE SES PARTENAIRES (PLACÉ EN ARRIÈRE) PUIS IL REMET SON FLAG.
- 2.6 TROISIÈME PLAQUAGE : L'ÉQUIPE QUI DÉFEND REPREND LA POSSESSION DU BALLON. DÉPOSÉ PAR LE PLAQUÉ À L'ENDROIT DU DERNIER PLAQUAGE. C'EST LE PLAQUEUR QUI RELANCE LE JEU EN FAISANT UNE PASSE EN ARRIÈRE À UN COÉQUIPIER.

3. SORTIES DE BALLE

- 3.1 SUR LES CÔTÉS DU TERRAIN : L'ÉQUIPE NON RESPONSABLE DE LA SORTIE DU BALLON JOUE LA TOUCHE À LA MAIN, AVEC UNE PASSE VERS L'ARRIÈRE. L'ÉQUIPE ADVERSE EST À 5 MÈTRES.
- 3.2 DERRIÈRE L'EN-BUT : L'ÉQUIPE NON RESPONSABLE DE LA SORTIE DU BALLON JOUE LÀ OÙ LA DERNIÈRE ACTION A EU LIEU. L'ÉQUIPE ADVERSE EST À 5 MÈTRES.

4. FAUTES

- 4.1 LE JEU AU PIED EST INTERDIT.
- 4.2 LES PASSES « EN-AVANT » SONT INTERDITES.
- 4.3 LES PLAQUAGES, ACCROCHAGES, RAFFUTS (MÊME À LA MAIN), PERCUSSIONS, PASSAGES EN FORCE VOLONTAIRES SONT INTERDITS.
- 4.4 TOUT COÉQUIPIER PLACÉ EN AVANT DU PORTEUR DE BALLE NE PEUT PARTICIPER À L'ACTION, IL EST « HORS-JEU ».
- 4.5 EN CAS DE FAUTE, L'ÉQUIPE « NON FAUTIVE » RELANCE - À L'ENDROIT DE LA FAUTE - PAR UNE PASSE À LA MAIN. L'ÉQUIPE FAUTIVE DOIT ÊTRE PLACÉE À 5 MÈTRES.

