

IMPACT 2017 - SPORTS

DEROULEMENT ET REGLES des Sports



DEROULEMENT :

Les équipes mixtes sont formées de 6 personnes avec au minimum 1 fille sur le terrain. C'est un tournoi de 4 sports différents. Les inscriptions des équipes se feront à Dijon dans le hall du lieu de congrès. Toutes les équipes passent 2 fois sur toutes les épreuves en suivant la rotation indiquée.

Le classement final se fera sur la base des points marqués comme suit :

- Victoire du double de points de l'adversaire = 4 points
- Victoire = 3 points
- Match nul = 1 point
- Défaite = 0 point
- Mauvais état d'esprit = -1 point

Les matchs durent 8 minutes non-stop. Au terme du match les équipes ont 2 minutes pour faire la rotation.

Un tableau de « timing » est donné à chaque équipe avec le lieu où se déroule son épreuve et contre qui elle joue.

Pour non présentation d'une équipe, le match est donné gagnant à l'équipe complète présente.

Les règles valables sont celles mentionnées ci-dessous. L'arbitre reste le dernier décisionnaire et ne peut être contesté.

En cas de triche, mauvais état d'esprit ou contestation incessante l'arbitre peut retirer 1 point à l'équipe. Chaque équipe possède une feuille de route indiquant ses horaires et ses résultats.

Nous jouons sur des terrains synthétiques en extérieur et en intérieur type « Urban Soccer ».

REGLES:

Ultimate (règles adaptées pour notre pratique):

Un but est marqué lorsqu'un joueur réussit à attraper le frisbee dans le but attaqué par son équipe. Le frisbee doit être uniquement déplacé par passes. Il est donc interdit de courir avec le frisbee en main. Si un joueur est trop proche il suffit de le toucher et il doit reculer. Le contact entre joueur est strictement interdit. La mise en jeu se fait dans le but de son équipe. Si le frisbee est tombé par terre (mauvaise passe) ou intercepté il est donné à l'autre équipe. Une équipe de défenseur ne peut pénétrer dans la zone de but matérialisée par des plots.

Kinball (règles adaptées pour notre pratique):

Le but est de servir le ballon à l'une des équipes adverses de façon que cette dernière ne puisse pas le réceptionner avant qu'il ne touche le sol. Chaque équipe doit se diviser en deux ceux qui donnera au final 4 groupes. L'équipe qui a le ballon choisit une des 2 équipes adverses en l'appelant par sa couleur, précédé de « **Omnikin** ». Deux joueurs maintiennent le ballon afin que le troisième puisse le frapper de façon ascendante ou horizontale vers un endroit stratégique le plus handicapant possible pour l'équipe choisie. Au moment de la frappe, tous les joueurs de l'équipe attaquante doivent être en contact avec le ballon. Les joueurs de l'équipe désignée doivent rattraper la balle, avec n'importe quelle partie du corps, avant qu'elle ne touche le sol. Si l'équipe désignée rattrape la balle, elle la relance à l'équipe de son choix. Si l'équipe désignée n'arrive pas à rattraper le ballon. L'équipe attaquante marque 1 point.

Football :

Les règles officielles s'appliquent. Seuls les « hors-jeux » ne seront pas comptabilisés.

Tchoukball (règles adaptées pour notre pratique):

Pour marquer un point en tant qu'attaquant, il faut faire rebondir la balle sur le but de tchoukball de sorte à ce que l'équipe adverse ne puisse la rattraper avant qu'elle touche le sol. Le contact entre joueur est interdit. Si la balle est récupérée, le jeu continue jusqu'à ce que la balle touche le sol.

Le point est donné à l'équipe adverse lorsque :

- le lanceur rate le but de tchoukball
- la balle atterrit dans le demi-cercle avant ou après le lancer
- la balle atterrit hors du terrain après le rebond
- la balle touche le lanceur après le rebond.

Il y a faute pour le joueur qui :

- dribble
- laisse tomber le ballon lors de la réception d'une passe
- gêne l'action de l'adversaire
- entre dans la zone interdite (sauf après le tir en extension)
- joue avec le pied ou les jambes
- garde la balle plus de 3 secondes.

L'équipe qui a commis la faute permet alors à l'équipe adverse de récupérer la balle à l'endroit où la faute a eu lieu.