

DOSSIER D'INSCRIPTION 2021 (Tournoi de Beach Rugby à toucher)

NE PAS OUBLIER

(Tout dossier incomplet ne sera pas accepté)

- 1) **Faire un Chèque de 250 €** à l'ordre de l'Aviron Gruissanais Rugby et l'envoyer à :
Aviron Gruissanais Rugby - Avenue des Noctambules - Stade de Mateille - 11430 GRUISSAN
- 2) **Renseigner** le logement (page 3), **uniquement pour les majeurs et sous réserve de protocole sanitaire**
- 3) **Mentionner** lu et approuvé et signature de tous les participants (page 3)
- 4) **Compléter et signer** la décharge (pour chaque participant / page 4)
Joindre impérativement la copie d'une pièce d'identité pour chaque participant
- 5) **Pour les mineurs** : Autorisation parentale à compléter et signer, accompagner de la pièce d'identité du responsable légal (page 5)
- 6) **Possibilité de pack partenaires** (CERFA pour commerces-entreprises, etc.) : possibilité de récupérer 60% du prix de l'inscription sur leurs impôts (+ d'infos et prix : **Contacteur Laetitia au 06 75 49 65 54**)

7) CHAMPIONNAT DE FRANCE DE BEACH RUGBY

IMPORTANT > le tournoi est qualificatif pour le Championnat de France de Beach Rugby 2021 de la FFR.





Pour suivre toutes nos actualités / Facebook : Gruissan Beach Rugby / Insta : gruisanbeachrugby

SAMEDI 31 Juillet ET DIMANCHE 1^{er} Août 2021

(Plage des Chalets, poste 1)

A retourner au plus vite, accompagné des pièces demandées ci-dessous, à :

Aviron Gruissanais Rugby - avenue des Noctambules - Stade de Mateille - 11430 GRUISSAN

COMPOSITION DE L'ÉQUIPE

CATEGORIES : FÉMININES (À PARTIR DE 15 ANS) / OPEN (À PARTIR DE 14 ANS)

Nom de l'équipe :

CLUBS REPRESENTES EN MAJORITE :

Nom, prénom, adresse, n° tél., e-mail du joueur responsable en capitale (indispensable)

.....

Nom, prénom, date de naissance (rappel : 10 joueurs maximum)

NOM	PRÉNOM	MAIL (en majuscule)	DATE DE NAISSANCE (Obligatoire)
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

ASSURANCES

Notre tournoi assure le joueur en responsabilité civile, et à la pratique sportive sur ce type de manifestation, au minimum requis par la Loi.

REGLES SPORTIVES

Le tournoi sera régi selon les règles sportives du GBR (ci-joint en page 5). Chaque participant s'engage à respecter ce règlement, et à ne pas contester les décisions des arbitres. Le détail de l'organisation sportive et du règlement vous sera communiqué lors du briefing du vendredi soir.

REGLEMENT

Le paiement de 250 € par équipe **devra être joint au dossier d'inscription**, par chèque à l'ordre de « Aviron Gruissanais Rugby ».

A adresser à Aviron Gruissanais Rugby - avenue des Noctambules - Stade de Mateille - 11430 GRUISSAN

La cotisation de 250 € comprend :

- La participation au tournoi,
- **Le débardeur officiel du tournoi désigné par Rugby Division,**
- Le verre Ecocup du tournoi,
- L'entrée en discothèque le vendredi, samedi et dimanche soir, *(sous réserve de protocole sanitaire)*
- L'assurance sportive spécifique pour ce type de tournoi.
- La place en camping sur le Stade de Mateille + **petit déjeuner offert**
- 10 carnets de réduction valable chez tous nos partenaires INTERSPORT

LOGEMENT

⚠️ UNIQUEMENT POUR LES MAJEURS ⚠️

POSSIBILITE DE LOGER AU STADE DE MATEILLE AMENAGE EN CAMPING

Nous réserverons un emplacement sur le Stade de Mateille

Nous ne logerons pas sur le Stade de Mateille

Si aucune réponse ne nous est fournie, nous considèrerons que votre équipe ne loge pas sur le Stade de Mateille.

Pour toute information sur les possibilités d'hébergement, vous pouvez prendre contact avec :

OFFICE DE TOURISME DE GRUISSAN :

04 68 49 09 00 ou

WWW.GRUISSAN-MEDITERRANEE.COM / onglet OU DORMIR

ou

<http://fr.calameo.com/read/0023581123727c4f0642e>

Date :

LU ET APPROUVE, SIGNATURES DE CHAQUE JOUEUR



DÉCHARGE DE RESPONSABILITÉ EN CAS D'ACCIDENT OU TOUT AUTRE ÉVÈNEMENT

À joindre impérativement au dossier d'inscription.

IMPORTANT : Chaque participant doit remplir une décharge de responsabilité à titre individuel et joindre la copie de sa pièce d'identité

Je soussigné(e) Monsieur / Madame

Né(e) à le / /

Domicilié(e) à

Certifie participer au GRUISSAN BEACH RUGBY, organisé du 31 Juillet au 1^{er} Août 2021.

Je déclare dégager de toutes responsabilités les organisateurs ainsi que toutes les personnes bénévoles contribuant à cet évènement concernant les blessures, dommages matériels et/ou corporels occasionnés ou subis, en cas de vol ou de perte de bien ainsi que pour toute autre dégradation lors de cet évènement.

Je m'engage à respecter les règles de sécurité et toutes les règles s'appliquant au Beach Rugby ainsi qu'à respecter les consignes des organisateurs.

Je certifie que je suis assuré(e) au titre de ma responsabilité civile vis-à-vis des tiers et des dommages corporels et incorporels que je pourrais leur causer au cours de cet évènement.

Je certifie ne faire l'objet d'aucune contre-indication médicale de nature à m'empêcher de pratiquer le Beach Rugby au foulard.

Il est de ma seule responsabilité de veiller à mes biens et aux biens d'autrui pendant le Gruissan Beach Rugby. Je ne pourrai en aucun cas tenir les organisateurs pour responsables en cas de perte, vol ou bris de mes biens.

Le refus de signer cette décharge de responsabilité ou la non-présentation de celle-ci donne le droit à l'organisation de ne pas valider ma participation à l'évènement.

A , le / /

Signature* (précédée de la mention "lu et approuvé") :

***Signature parentale pour les mineurs + autorisation parentale**



AUTORISATION PARENTALE POUR LES MINEURS

IMPORTANT : Chaque participant doit remplir une autorisation parentale à titre individuel

A retourner au plus vite, accompagné des pièces demandées ci-dessous, à

Aviron Gruissanais Rugby - avenue des Noctambules - Stade de Mateille - 11430 GRUISSAN

Je soussigné,

Nom : _____ Prénom : _____
Qualité de : _____
responsable : _____
légal : _____

Détenteur de l'autorité parentale,

(Joindre une photocopie de la carte nationale d'identité du responsable légal.)

1) Déclare expressément autoriser le (ou la) mineur(e) :

Nom : _____ Prénom : _____
Né(e) le : _____ à : _____
Demeurant à : _____ Age : _____

A participer aux compétitions du GRUISSAN BEACH RUGBY « à toucher » le 31 Juillet et 1er Aout 2021 sur la plage des chalets de Gruissan. Certifie que l'enfant est apte à la pratique du Rugby.

ASSURANCES

Notre tournoi assure le joueur en responsabilité civile, et à la pratique sportive sur ce type de manifestation, au minimum requis par la Loi.

Fait pour valoir ce que droit.

« Lu et approuvé, bon pour autorisation et décharge de responsabilité »

A : **Le** :

Signature du ou des parents



RÈGLEMENT SPORTIF

MODALITÉS SPORTIVES ET CLASSEMENT

Pour chaque catégorie le classement est établi en fonction du nombre de points gagnés dans le cadre d'une poule, et/ou selon la progression dans le cas d'un tableau (1/2 finale, finale, ...). Dans le cadre d'une poule, les points sont déterminés de la façon suivante :

- **Match gagné** : 3 points
- **Match nul** : 1 points
- **Match perdu** : 0 point
- **Match forfait** : 0 point pour l'équipe forfait et 3 points (match gagné sur le score de 5/0) pour l'autre équipe.
- Temps de Jeu maxi, 2 X 5 minutes / 5 joueurs sur le terrain / 5 remplaçants maxi
- **Tous les joueurs présents sur le terrain doivent jouer avec la tenue officielle (le débardeur) du GBR.**
- **Toute équipe non présente aux heures de rendez- vous prévue par l'organisation du tournoi le samedi et le dimanche sera disqualifiée.**
- **Il faut au moins 5 membres d'une équipe pour débiter un match, si le nombre de joueurs est insuffisant le match sera perdu par forfait (5 essais à 0) pour l'équipe manquante.**

RÈGLE 1 : LE TERRAIN

- Le champ de jeu est la zone située entre les lignes de touche et les lignes de but.
- L'aire de jeu comprend le champ de jeu et les en-but (2 mètres).
- Le sol de l'aire de jeu doit être uniquement couvert de sable.

Dimensions de l'aire de jeu :

- Longueur : 40 mètres
- Largeur : 35 mètres

RÈGLE 2 : LE BALLON

Catégorie ELITE : ballon taille 4.

RÈGLE 3 : NOMBRE DE JOUEURS

Nombre maximum de joueurs : une équipe ne peut avoir plus de 5 joueurs présents sur l'aire de jeu.

Remplacements :

- Les remplacements s'effectuent lorsque l'équipe concernée est en possession du ballon et se font par l'arrière du terrain.
- Les remplacements sont illimités dans le temps règlementaire.
- Les remplacements ne doivent pas gêner le jeu.
- Une équipe peut désigner jusqu'à 5 remplaçants.

RÈGLE 4 : ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

- Un joueur doit porter un **short** et le **tee-shirt officiel du tournoi**.
- Le port de chaussettes est autorisé mais n'est pas considéré comme une partie textile.
- Tout autre port d'équipement (casque, rembourrage, etc....) est interdit.

RÈGLE 5 : DURÉE DE LA PARTIE

- Une partie dure au maximum 10 minutes. Elle peut être divisée en deux mi-temps.
- Le temps perdu et les arrêts de jeu s'ajoutent à ces durées.
- La durée d'un match peut être modifiée en fonction du nombre de rencontres prévues sur l'ensemble du Tournoi.

RÈGLE 6 : OFFICIELS DE MATCH

Deux arbitres officient sur la rencontre, dont le rôle est conforme aux dispositions fixées par le Règlement sportif du tournoi. A la fin de la rencontre, l'arbitre fera valider et signer le résultat par les 2 capitaines

RÈGLE 7 : MANIÈRE DE JOUER

- Un match commence par le coup d'envoi.
- Le jeu au pied est interdit (seul le jeu à la main est autorisé).
- Le plaquage est interdit. Seul, le « toucher », FRANC à deux mains simultanément, par le même joueur et sur la partie habillée (short, tee-shirt), est valable. Sont exclus, la tête, les bras et les jambes. Le plongeon au-dessus d'un défenseur est interdit (essai non valable).
- Chaque « toucher » tel que décrit précédemment, donne lieu à un arrêt de jeu, l'équipe qui avait la possession du ballon la conserve.
- Après chaque « toucher », l'équipe qui défend devra se situer à 3 m
- Au troisième « toucher » consécutif, la possession du ballon change d'équipe.
- Suite à un « toucher », la remise en jeu doit se faire à la marque précise du toucher. Le joueur effectuant la remise en jeu doit être, soit le joueur touché, soit un joueur adverse en cas de changement de possession. La remise en jeu se fera toujours à au moins 5 m de la ligne d'en-but ou à au moins 2 m de la ligne de touche.
- Après un "toucher", ou après un changement de possession le ballon doit être mis en contact avec le sol.
- **Le joueur doit obligatoirement faire une passe, et ne peut jouer seul.**

- Lorsqu'il y a simultanéité entre la passe et le « toucher », l'arbitre laissera le jeu se dérouler.
- Après une interception, ou lorsque le ballon touche le sol, le jeu doit continuer.

RÈGLE 8 : JEU DÉLOYAL

Un joueur peut être averti par l'arbitre :

- Dans un même match, deux avertissements donnés à un joueur entraînent une exclusion temporaire de 1 minute 30 sec ;
- Les avertissements ne se cumulent pas d'un match à l'autre ;

Jeux dangereux. Sont considérés comme actes de jeu dangereux :

- Tout plaquage, de quelque manière que ce soit.
- Le toucher « appuyé »
- Le fait de tenir, d'agripper ou de tirer son adversaire par le maillot.
- Commettre une quelconque action d'antijeu.

Sanction : Pénalité (ou essai de pénalité) pour l'équipe adverse et avertissement au joueur fautif.

À la suite d'exclusions définitives ou match arrêté, la direction du Tournoi décide de la poursuite du tournoi pour le joueur ou l'équipe en cause.

RÈGLE 9 : ENJEU

Sur toutes les remises en jeu, l'équipe qui n'est pas en possession du ballon doit se reculer et se tenir en arrière d'une ligne parallèle aux lignes de but et située à 2 mètres du point de remise en jeu. Si le défenseur n'est pas à 2 mètres, il ne peut toucher l'adversaire. S'il le touche en situation de hors-jeu, ce touché ne compte pas et le jeu se poursuit.

Sanction : Pénalité (ou essai de pénalité) pour l'équipe adverse.

RÈGLE 10 : EN-AVANT ET PASSE EN AVANT

Suite à un en-avant ou à une passe en avant, la remise en jeu se fera à l'endroit de la faute, par l'équipe non fautive et selon les modalités de remise en jeu après un « toucher ».

RÈGLE 11 : COUP D'ENVOI ET COUP DE RENVOI

Coup d'envoi au début du match et à la reprise de la mi-temps

Il est donné au centre de la ligne médiane par un coup de pied direct faisant office de passe à l'équipe adverse. Le ballon doit parcourir au moins 5 mètres en profondeur et rester dans le champ de jeu (délimité par lignes de touche et les lignes de but). S'il n'en est pas ainsi, le jeu reprendra par une pénalité pour l'équipe non fautive au centre du terrain, cela selon les remises en jeu après modalité

Coup de pied de reprise de jeu après l'obtention de points

La remise en jeu est réalisée par l'équipe qui a marqué les points, selon les modalités du coup d'envoi.

L'équipe qui tape l'engagement doit attendre que l'équipe qui réceptionne se soit saisi ou ait touché le ballon avant d'avancer et franchir le milieu de terrain.

RÈGLE 12 : TOUCHE

Les dispositions de sortie de touche sont celles fixées par le Règlement sportif du tournoi :

- Lorsque le ballon ou le joueur qui le porte va en touche, la remise en jeu sera effectuée par l'équipe adverse, selon les modalités de remise en jeu après « toucher ».
- Le point de marque est fixé face au point où a eu lieu la sortie de touche, à 2 mètres de la ligne de touche.

RÈGLE 13 : PÉNALTÉS

Toute pénalité doit être jouée à l'endroit de la faute, selon les modalités de la remise en jeu après « toucher ».

Cependant, la pénalité remet à zéro le compteur des « touchers ».

RÈGLE 14 : EN-BUT

Touché en but par l'équipe défendante

Lorsque l'équipe défendante fait un « toucher » en-but, ou envoie le ballon en touche de but ou en ballon mort, la remise en jeu sera effectuée par l'équipe adverse, à 2 mètres de la ligne de but, face à l'endroit où le ballon est devenu mort, et selon les modalités de la remise en jeu après « toucher ».

Ballon rendu mort par l'équipe attaquante

Lorsque l'équipe attaquante met le ballon en touche de but ou en ballon mort, la remise en jeu sera effectuée par l'équipe défendante à 2 mètres de la ligne de but, face à l'endroit où le ballon est devenu mort, et selon les modalités de la remise en jeu après « toucher ».

Essai

Lorsque l'équipe attaquante fait un « toucher en but » dans l'en-but adverse, un essai sera accordé.

L'arbitre accordera l'essai, même si le joueur marqueur subi un « toucher en l'air » de la part d'un défenseur (essai sur plongeon).

FIN DU TEMPS RÉGLEMENTAIRE

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire d'un match, le vainqueur est déterminé à l'issue de la procédure suivante (Lors de cette procédure, il ne pourra être procédé à aucun changement) :

- On enlève 1 joueur dès la reprise puis un autre après 1min 30s.
- Le nombre de joueur minimum sur le terrain ne pourra être inférieur à 3.
- Victoire à l'essai en or

En cas de bagarre ou tout acte de violence physique ou verbale, les arbitres en concertation avec l'organisation, pourront exclure le ou les joueurs concernés ainsi que son équipe, pour le match ou la durée du tournoi.