

RÈGLEMENT GÉNÉRAL : TOURNOI INTERCLUBS

Édition Cohésion & Compétition – 2010 et plus grands

1. ESPRIT DE L'ÉVÉNEMENT

Ce tournoi a pour but de rassembler les deux clubs de la ville dans un esprit de cohésion, de partage et de convivialité. Bien que la compétition soit présente, le **fair-play** et la **bonne humeur** sont les maîtres-mots de l'après-midi. Tout comportement antisportif sera immédiatement sanctionné.

2. FORMAT DES ÉQUIPES

- **Âge** : Joueurs nés en 2010 et plus grands (Ados et Adultes).
- **Composition** : 5 personnes minimum par équipe.
 - *Handball à 4* : 4 joueurs sur le terrain (3 joueurs de champ + 1 gardien) + remplaçants.
 - *Rugby à 5* : 5 joueurs sur le terrain + remplaçants.
- **Mixité** : Non obligatoire, mais fortement encouragée.

3. LE BARÈME DES POINTS (Le classement général)

Pour remporter le tournoi final, les équipes cumulent des points sur les matchs ET sur les activités annexes.

Matchs (Hand & Rugby) :

- **Victoire** : 3 points
- **Nul** : 2 points
- **Défaite** : 1 point
- **Forfait / Non-présentation** : 0 point

4. RÈGLES PARTICULIÈRES : HANDBALL À 4

- **Terrain** : Extérieur.
- **Les règles** : pas de dribles, 3 pas maximum pour se déplacer, pas de contact en défense.
- **Le Gardien** : Un joueur est identifié comme gardien, il a le droit de sortir de sa zone pour jouer le ballon, mais devient alors un joueur de champ ordinaire.
- **Règle Bonus "Spectacle & Mixité"** :
 - Un but classique = **1 point**.
 - Un but "Spécial" (**Kung-fu** ou **Tir aérien/360°** validé par l'arbitre) = **2 points**.

5. RÈGLES PARTICULIÈRES : RUGBY À 5 (Toucher)

- **Terrain** : Extérieur (Herbe).

- **Pas de plaquage** : Le jeu se fait au "toucher". Le défenseur doit toucher le porteur de balle à deux mains (sur le torse, le dos ou les jambes, de manière correcte).
 - **Règle des 5 touchers** : L'équipe attaquante a droit à **6 touchers**. Au 5ème toucher, si l'équipe n'a pas marqué d'essai, le ballon est rendu à l'adversaire.
 - **Jeu au pied** : Uniquement rattrapé directement
-

6. ARBITRAGE & DISCIPLINE

- **Arbitres** : Les matchs seront arbitrés soit par des bénévoles dédiés, soit par les équipes au repos (auto-arbitrage encadré). L'arbitre a toujours raison.
- **Retards** : Toute équipe qui n'est pas présente sur le terrain 3 minutes après l'heure de convocation est déclarée perdante par forfait (0 point, score retenu : 10-0 pour l'adversaire).
- **Sanctions discipline (gérées par l'arbitre)** :
 - *Faute mineure / Contestation* : Avertissement verbal.
 - *Faute grossière / Antijeu* : **Exclusion temporaire de 2 minutes**. L'équipe joue en infériorité numérique.
 - *Insulte / Violence* : **Exclusion définitive du tournoi** pour le joueur concerné. L'équipe termine le match en infériorité numérique et l'organisation se réserve le droit de disqualifier l'équipe complète en cas de récidive.