

RÈGLEMENT TOURNOI

NANTUA RUGBY SPLASH

Règles individuelles

Décharge de responsabilité (à signer par chaque joueur en arrivant avant le début du tournoi)
Tournoi interdit aux mineurs
Obligation de porter des baskets pour jouer
Bijoux et accessoires interdits
Maillot d'équipe obligatoire (fourni par l'organisation)

Terrain

Plateforme synthétique flottante sur le lac de Nantua.

Équipes & changements

Équipes de 7 à 10 joueurs
Seuls 5 joueurs sur le terrain. Les autres joueurs sont sur la plateforme d'accès et attendent leur tour.
Les changements sont auto-gérés par chacune des équipes et autorisés dès un arrêt de jeu (essai, faute, en-avant, changement main...). Toute personne tombant dans l'eau est obligatoirement et immédiatement remplacée afin de perdre un minimum de temps (le joueur qui marque un essai est remplacé aussi). Si plusieurs joueurs de la même équipe tombent dans l'eau simultanément, les remplaçants en attente sur le ponton d'accès entrent directement dans le jeu afin de limiter les pertes de temps.

Matches et coup d'envoi

Durée des matchs *reste à définir*
2 minutes d'intervalles entre 2 matchs le temps de changer les équipes
Coup d'envoi : toucher le sol avec le ballon au milieu de terrain et faire une passe obligatoire.
Le coup d'envoi se fait avant d'entrer sur le terrain par chi fou mi ou toss dans le sas d'attente.
Fin du temps imparti : l'arbitre annonce dernière action/touché, à la suite de ça, le match se finit.
En cas de match nul en phase finale : essai en or. A chaque minute de jeu on retire un joueur de chaque équipe jusqu'à finir en 1 contre 1 si toujours pas d'essai. La première équipe qui marque un essai gagne. A la fin du temps imparti pas d'arrêt, l'arbitre annonce cette règle "essai en or".

Format du tournoi

Matches de poules le matin
Matches de phases finales l'après-midi
Chaque équipe joue le même nombre de matchs.

Packages équipes

Chaque équipe se verra remettre un jeu de maillot à l'enregistrement sur place & chaque joueur aura un ticket repas & boisson

Attaque

Le ballon revient à l'adversaire si :

L'équipe porteuse du ballon commet un en avant
L'équipe porteuse du ballon a été touchée 6 fois.
L'équipe porteuse du ballon perd la maîtrise du ballon qui tombe et sort du terrain

Seuls les essais permettent de marquer des points.

Sauter dans l'eau sans perdre le contrôle du ballon.

Jeu au pied non autorisé.

Pour chaque remise en jeu, (après un touché, en-avant adverse, faute...) le joueur qui remet en jeu doit toucher le sol avec le ballon à l'endroit de l'action s'est terminée et faire une passe à un coéquipier (gratte poule non obligatoire). Le joueur touché n'est pas autorisé à repartir avec le ballon après avoir effectué la remise en jeu. Passe obligatoire !

Défense

Le Water Rugby Nantua est un tournoi de Touch.

Il faut 6 touchés avant que le ballon ne change de main

Le toucher doit se faire à 2 mains (épaules à cuisses, bras inclus). Le touché 1 main n'est pas comptabilisé. Il faut toucher, pas claquer le joueur.

Le touché n'est pas comptabilisé si le joueur touché plonge pour marquer et est touché dans les airs.

Percussions et plaquages interdits.

Interception autorisée (jeu continue).

Le défenseur qui effectue un touché doit poser le genou au sol à l'endroit du touché jusqu'à ce que l'attaquant touché ait remis en jeu le ballon. Les autres défenseurs reculent à 3m.

L'équipe qui a pris un essai réengage.

Fairplay & valeurs

Le respect entre joueurs, arbitres et organisateurs est la priorité. La bonne humeur prime sur la victoire ! En cas de comportement inapproprié (insultes, violence...) l'équipe ou le joueur peut être exclu du match/tournoi (si 1 joueur est exclu d'un match, l'équipe jouera à 4 pour le temps restant). On vient pour s'amuser et partager un bon moment, alors esprit sportif avant tout ! Toute contestation envers l'arbitre est interdite. L'arbitre est le seul maître du jeu.

Pénalités (points retirés) : des points de classement peuvent être retirés à l'équipe en cas du non respect des règles ci-dessus ET/OU en cas de retard de l'équipe avant un match.