



LES VILLEMURIADES 2015

27 JUIN



10 équipes

7 épreuves



**Repas du soir
12€**



**Soirée
dansante**

Réservations au 06.28.02.27.09 / 06.16.48.08.23

Organisé par l'A.S.V Rugby



CENT ANS D'HISTOIRE
1912 - 2012



VILLEMURIADES 2015



REGLEMENT

Chaque équipe aura présenté ses joueurs, rempli et rendu les fiches fournies 1 semaine avant le 27 Juin.

Une participation de 15 € par joueurs sera collectée par les Capitaines de chaque équipe (5€ pour les Ados), celle-ci sera obligatoire pour l'engagement de l'équipe (à remettre 1 semaine avant les Jeux).

(La participation comprend, l'assurance sur la journée, une collation du midi, un ticket pour une boisson et un Tee-shirt collector)

Des packs d'eau seront mis à disposition pour les joueurs le temps des épreuves.

Chaque équipes totalisera un minimum de 2H00 de jeux (Rallye non compris + 3h mini) sur la journée.

Les équipes seront composés d'un minimum de 12 Joueurs et maximum 16, elles comprendront au moins une fille et un Ados (entre 14 et 16 ans).

Limite d'age de 14 à 70 ans.

Points gagnés hors jeux :

- Un trophée (Original) confectionné par chaque équipe entre 5 et 10 points.
- Une Mascotte ou drapeau entre 5 et 10 point
- Un déguisement de l'équipe 5 points
- Une Hymne ou un Aka entre 5 et 10 points
- Fair-play 3 points

Point de pénalité si :

- Retard sur l'engagement au départ d'une épreuves -2 points
- Non respect des règles -3 points
- Non respect des décisions de l'arbitre -3 points
- Il sera strictement interdit de montrer à son adversaire ou autre participant, toutes partie de son corps pouvant heurter la sensibilité d'autrui -10 points.
- Tricherie ou sabotage pouvant gêner le bon fonctionnement des jeux ou d'une équipe -5 points.

Des GO seront sur le terrain afin de répondre à toutes questions sur le déroulement de la journée.

Joie et bonne humeur seront les mots d'ordre de cette journée.

Trophées :

Pour les vainqueurs : 2 Tickets boissons et un Ticket repas du soir par joueurs (inscrit).

Les Dauphins : Un Ticket repas du soir par joueurs (inscrit).

Les Troisièmes : 2 Tickets boissons par joueurs (inscrit).



VILLEMURIADES 2015



Déroulement de la journée

- 09H00 Rassemblement des Équipes au Stade Vélodrome
- 09H15 Présentation des Trophées devant jury.
- 09H30 Défilé des équipes sur la piste du Vélodrome
- 10H00 Début des Villemuriades
- 12H00 Pique-nique autour du Stade (collation)
- 13H00 Reprise des Jeux
- 18H00 Calcul des Points Verre de l'amitié
- 19H00 Annonce des Gagnants
- 19H30 Apéritif
- 21H00 Repas et Musique

Présentation des Jeux

BABY FOOT GEANT :

les parties se font a 12 personnes. 2 équipes de 6 personnes s'affrontent réparties de la manière suivante: 1 gardien, 3 défenseurs et 2 attaquants. Les défenseurs sont au centre du terrain en face a face et les 2 attaquants sont face au gardien. Toutes ces personnes sont attachées a des barres qui peuvent coulisser et permettre au joueurs de se déplacer latéralement uniquement. Les joueurs sont attachés a la barre avec un élastique et doivent aussi agripper la barre avec leurs mains.

Type de ballon en mousse.

Accueil des joueurs sur les terrains par les arbitres. Les arbitres expliquent les règles. Chaque match dure 2x5 minutes. Le but du jeu est de marquer le plus de but à l'équipe adverse pendant ce temps.

REGLES

- Le coup d'envoi est donné par un coup de sifflet
- Les matchs se jouent en 2x5 minutes, avec changement de terrain à la mi-temps. Au coup d'envoi, l'arbitre lâche le ballon au milieu du terrain.
- Si un ballon est envoyé en dehors des terrains, des ramasseurs de balle renvoient les ballons dans les terrains.
- Les joueurs sont placés sur des barres. Ils doivent garder les mains sur les « manivelles » (tuyau qui coulisse sur une drisse par exemple). Si un joueur lâche une main, l'arbitre accorde un pénalty à l'équipe adverse.
- À la fin du match, l'équipe gagnante prend 3 points et l'équipe perdante 0 point. En cas de match nul 1 point pour chaque équipe.



Le Ventriglisse :

Aller le plus loin possible en un seul lancer de son propre chef. Chaque équipe peut faire participer autant de candidats qu'elle le souhaite mais est limitée à 10 passages par équipe (au total!).

Précisions :

La tenue réglementaire est la suivante: Un slip. Le caleçon est aussi autorisé, mais le Bareventriglisse (le tout nu) est interdit,

Un haut est autorisé pour les joueuses féminines trop pudiques.

Les lunettes de piscine sont autorisées, voir très recommandées.

Les joueurs sont préparés par leur équipe: Le mode de savonnage du torse et des jambes est laissé libre.

Une zone d'élancement est délimitée à l'intérieure de laquelle chaque athlète peut choisir de quel point partir.

Une marque sur le devant de la bâche délimite la fin de cette zone d'élancement sur laquelle l'athlète ne doit pas mordre au risque de se faire refuser sa performance par le comité des juges.

Toute sortie de piste est définitive et le candidat ne peut se relancer sur la piste.

Les mouvements de type « rampement », « ondulation » ou « petits bondissements ridicules » sont interdits en fin de course pour essayer de gagner quelques centimètres.

Le candidat peut glisser bras en avant façon superman, ou bras le long du corps façon manchot.

C'est la tête qui détermine le record d'où l'intérêt de ne pas partir pieds en avant.

Note 1: Dans de rares cas, maintenant devenus historiques, il arrive que l'athlète dépasse la longueur de bâche. Dans ce cas, le gazon constitue une suite naturelle de la bâche et le record est calculé sur ce dernier.



COMBAT DE SUMO MOUSSE:

1. Le lutteur perdant est celui qui a touché le sol avec une autre partie du corps que la plante des pieds dans le rond central.

Un arbitre comptabilisera les points et le cas échéant pour aider le sumo à se relever.

N'oubliez pas le salut à votre adversaire, au public et récoltez les honneurs de votre victoire, mais sachez que l'issue du combat ne sera peut-être pas la même au prochain tour !



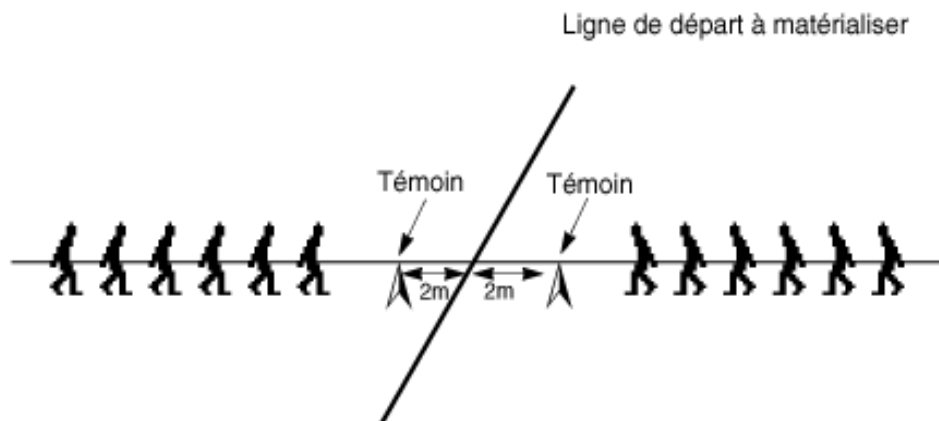
TIR A LA CORDE:

Deux équipes composés du même nombre de personnes, s'alignent à chaque bout d'une corde . Deux lignes, espacées de deux mètres, sont tracées entre les deux équipes qui se font face. Une fois le signal donné par un arbitre qui est assisté d'un second arbitre, chaque équipe essaye de tirer (traquer) l'adversaire en vue de le faire faire un déplacement d'au moins deux mètres.

Si, au bout de deux minutes, aucune équipe ne parvient à déplacer son adversaire d'au moins deux mètres, la partie sera reprise mais l'équipe qui aura l'avantage sur la distance à l'instant «t» égal à deux minutes, gagne un point. Si, après la deuxième reprise et au bout de deux minutes, aucune équipe ne parvient à déplacer son adversaire d'au moins deux mètres, la partie sera une fois de plus reprise mais l'équipe qui aura l'avantage sur la distance à l'instant «t» égal à deux minutes gagne un point.

Si, après la troisième reprise et au bout de deux minutes, aucune équipe ne parvient à déplacer son adversaire d'au moins deux mètres, l'arbitre siffle la fin de la partie tout en accordant un point à l'équipe qui aura l'avantage sur la distance à l'instant «t» égal à deux minutes.

Mais lorsqu'une équipe A parvient à tirer l'adversaire B d'au moins deux mètres, l'arbitre siffle la fin de la partie et accorde trois points à cette équipe A et l'équipe B n'a aucun point.



BOURRICOT TETU:

Les règles sont simplement, 4 joueurs dans chaque équipe. Les joueurs de l'équipe A tirent les cordes situées aux quatre coins afin de faire tomber l'adversaire du Bourricot avant les 30 secondes. Passé ce temps le joueur sur le Bourricot fait marquer 1 point à son équipe, si il s'est fait éjecter avant ce laps de temps le point ira à l'équipe adverse.

Dés que les 30 secondes sont passés ou qu'un joueur tombe, un autre de la même équipe le remplace.





BUBBLE FOOTBALL :

Mise en situation :

Une séance d'information vous sera offerte au début de chaque partie afin de vous expliquer les règlements du jeu, et comment éviter les blessures. Cette séance est obligatoire pour tous les participants.

La mise au jeu :

Au début de chaque période de jeu, et suite à un but marqué par l'une des deux équipes, les joueurs se retranchent derrière leur ligne de charge (qui aura été établie auparavant par les deux arbitres en chef). Au coup de sifflet de l'arbitre, les deux équipes s'élancent en direction du ballon qui est au centre du terrain, et le jeu peut continuer.

Coup de sifflet :

Au coup de sifflet de l'arbitre, tous les joueurs doivent cesser immédiatement de jouer et ne pas bousculer l'adversaire, sous peine d'expulsion de la partie. L'arbitre doit s'assurer de ne pas négliger toutes les situations dangereuses pouvant compromettre leur sécurité, ainsi que celle des joueurs et des spectateurs.

Coup de pied :

Il est strictement interdit de donner un coup de pied à un autre joueur et sur le matériel, sous peine d'expulsion de la partie.

Rotation des joueurs :

Les joueurs peuvent changer de position avec leur gardien en tout temps. Il est possible de garder un joueur sur le banc pour chacune des deux équipes et de jouer avec 8 joueurs (incluant les 2 gardiens) qui peuvent ainsi se relayer. Les joueurs pourront donc se reposer et être plus intenses lors de leur présence au jeu.

Chronométrage

Deux périodes de 5 minutes vous seront allouées pour un groupe de 10 joueurs. Le temps ne s'arrêtera pas lors des arrêts de jeu.



VILLEMURIADES 2015



Mi-temps :

Une pause de 2 minutes chronométrée vous sera allouée entre chacune des périodes.

Touches :

Lorsque le ballon quitte la zone de jeu, l'équipe qui n'a pas touché le ballon en dernier doit le reprendre avec un botté sur la ligne de jeu extérieure, après le coup de sifflet de l'arbitre. L'adversaire doit être à plus de trois mètres du ballon. Il est strictement interdit de jouer à l'extérieur du terrain afin de ne pas blesser ceux qui n'ont pas de protection. Ne négligez surtout pas la sécurité de votre entourage!

Le gardien de but

Le gardien de but ne peut jouer qu'à l'intérieur de sa zone défensive. Cependant, il peut bousculer ou se faire heurter par l'adversaire.

Équipement de sécurité

Le port de la bulle géante qui vous sera prêtée est obligatoire lors de la partie en cours, sinon l'arbitre devra absolument arrêter le jeu d'un coup de sifflet. Si une bulle se dégonfle ou se déchire, le joueur doit en aviser l'arbitre. Le jeu s'arrêtera, et une autre bulle lui sera alors prêtée. Il sera de votre devoir de prévenir tout contact avec les personnes qui n'ont pas de protection, soit l'arbitre et les spectateurs. Nous vous suggérons fortement d'apporter des protège-genoux.

Contact avec une autre bulle

Par mesure de sécurité, il est interdit de viser volontairement les jambes d'un adversaire ou d'un coéquipier avec sa bulle, afin d'éviter toutes lésions corporelles au niveau du bas des hanches. De plus, il est interdit de s'acharner sur un participant qui n'a pas le ballon, ou un joueur qui est déjà au sol et tente de se relever. Il est obligatoire de jouer le ballon et de suivre l'action. Ne chargez pas un joueur s'il ne s'attend pas à un contact entre votre bulle et la sienne. Ne le surprenez surtout pas lorsqu'il vous tourne le dos. Vous êtes responsable de vos actes, et de toutes les conséquences d'un mauvais comportement de votre part. Jouez prudemment, de manière responsable, et ayez l'obligeance de vous entraider sous peine d'expulsion de la partie! Merci de votre entière collaboration.

Déplacement du filet

Lorsque le filet d'une des deux équipes est déplacé, le jeu doit s'arrêter immédiatement au coup de sifflet de l'arbitre, et le gardien de but reprend le ballon après que le filet soit remis à sa place. L'adversaire doit être à plus de trois mètres du ballon. La décision en revient toujours à l'arbitre.

Une question de respect et d'hygiène

À la fin de la partie, vous devrez laver la bulle que vous avez utilisée, par respect pour le prochain participant. Un produit nettoyant et une lingette vous seront fournis. Il ne suffira que de 30 secondes, et le tour sera joué! Merci de votre collaboration.

Respectez l'heure de début de votre partie

Arrivez au moins 5 minutes avant l'heure prévue pour votre partie, afin d'avoir suffisamment de temps pour endosser des vêtements de sport, remettre votre décharge au responsable, payer les frais prévus dans le forfait, et poser des questions. Dans la mesure où vous arrivez en retard, vous risquez de manquer la séance de pratique. De plus, s'il manque un ou deux joueurs, les équipes devront s'affronter à quatre contre quatre, au lieu de cinq.

Le port des lunettes pour la vue

Il est strictement interdit de porter vos lunettes pour la vue; seules des lunettes de sécurité avec ganses seront acceptées. Portez des verres de contact si vous ne pouvez pas bien voir le jeu sans vos lunettes pour la vue. Il n'y aura aucune tolérance au sujet de cette réglementation. Merci de bien vouloir vous y conformer.

Les espadrilles avec crampons

Il est strictement interdit de porter des espadrilles avec crampons afin de ne pas percer la paroi fait de plastique de nos bulles géantes. Il n'y aura aucune tolérance au sujet de cette réglementation. Merci de bien vouloir vous y conformer.



RALLYE PEDESTRE :

Le but est de faire découvrir à travers les chemins parcourus, l'histoire de la région traversée, ainsi que des aspects de son économie et écologie, sans oublier de faire appel au sens de l'orientation et d'observation des participants. Et tout ceci dans la bonne humeur.

Matériel souhaitable à apporter par équipe : une boussole, règle, papier, crayon, couteau, sac papier ou plastique et un téléphone portable.

Le parcours sera constitué de deux boucles d'environ 4 kilomètres, il ne présente pas de difficultés majeures, le rythme est libre par équipe. Le Rallye se déroulera dans Villemur.

Le départ se fera du Stade Vélodrome.

Après constitution des équipes, départs échelonnés du Rallye à partir de 9 h 30, le matériel spécifique leur sera fourni.

Il est fondamental de respecter le tracé imposé par l'organisation. En cas d'erreur, ne pas hésiter à téléphoner. Il y a de temps en temps des bouts de route ou des carrefours à traverser. Nous insistons sur la prudence dont il faut faire preuve lors de ces passages, que nous avons voulu les plus restreints possibles.

Il est fondamental de respecter et de ne pas entrer dans les propriétés privées.

En plus des tracés à découvrir, des jeux lors des points de passage principaux, vous aurez à résoudre des énigmes, répondre à des questions, rechercher des objets, etc....

Toutes ces activités seront notées, et feront l'objet d'un classement par équipe. Il est à noter que la vitesse ou le temps réalisé n'entre pas en compte.





VILLEMURIADES 2015



Pour valider votre INSCRIPTION :

15 € par Joueurs Adultes et 5€ par Joueurs Ados (libellé à l'ordre de A.S.V Rugby)

Fiche d'inscription ci-jointe

Fiche de composition d'équipe

RESPONSABLES

Joëlle Zonszajn ☎ : 06 16 48 08 23

Mail : joelle.fabienne@laposte.net

Stéphan Brunel ☎ : 06 28 02 27 09

Mail : asvillemur@gmail.com

Vous trouverez ci-joint une **FICHE D'INSCRIPTION**. Merci de bien vouloir nous adresser celle-ci en retour, dûment complétée, au plus tard pour le **13 Juin 2015**.

Nous restons à votre disposition pour vous apporter tout complément d'information que vous jugeriez utile.

Le planning et les horaires des épreuves vous seront communiqués ultérieurement.
Le nombre d'équipe est limité à 10.

Des équipes de minimum 12 et maximum 16 joueurs.

Obligatoire :

2 filles et un ados minimum par équipe.

6 Adultes minimum par équipe. Chaque participants devra être en possession d'une pièce d'identités.

Le planning sera ajusté en fonction du nombre d'équipe



VILLEMURIADES 2015



FICHE D'INSCRIPTION

A RETOURNER AVANT LE SAMEDI 13 JUIN 2015

COORDONNÉES DE L'ÉQUIPE

Nom de l'équipe :

Couleur des maillots :

COORDONNÉES DU RESPONSABLE D'ÉQUIPE

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

téléphone portable : _____

E- mail : _____

Je joins

⇒ un chèque d'inscription de **15€ X=€**
5€ X.....=.....€

Fait à _____ le _____

Signature du responsable d'équipe.



VILLEMURIADES 2015



COMPOSITION EQUIPE

A RETOURNER AVANT LE SAMEDI 13 JUIN 2015

Équipe N° :

Cadre réservé

Nom d'équipe : _____

Nom du responsable de l'équipe: _____

Ville: _____

Code Postal: _____

Tel : _____ E mail : _____

Joueurs	NOM	Prénoms	Age	OUI	NON	POINTS
Capitaine						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
Trophée	CADRE RESERVE AUX JUGES					
Mascotte ou drapeau	CADRE RESERVE AUX JUGES					
Déguisement	CADRE RESERVE AUX JUGES					
Hymne	CADRE RESERVE AUX JUGES					