

Réglementation du Tournoi de Flag-Football

Amabeach édition 2022

- **Déroulement :**
- **Durée totale : (2H00) de 9H00 à 11H00**
- Contextualisons : Il s'agira d'une activité mixte et intergénérationnelle ouverte aux enfants comme à leurs parents qui se divisera en deux temps, d'abord, une courte initiation à tous les participant(e)s et ensuite, d'un tournoi de flag qui opposera les différentes équipes.
- Pour commencer, on pourrait proposer une initiation aux participants qui comprend les gestes fondamentaux du football américain et prendre le temps avec des jeux collaboratifs et ludiques entre équipes (valeurs du sport collaboration, entraide) effleurer la base du sport. Mais aussi d'y poser un cadre pour le tournoi qui suivra (réglementation des passes, pas de contact, appréhension du ballon ovale,). (30- 45 minutes)
- Petits matchs sous forme d'un tournoi en fonction des participants, nous jouerons à la montre 15 minutes par match, (20 min si peu d'équipe). Le cadre sera instauré dès la première partie dite d'initiations (règles, etc, ...). (Total : 1H)
- Encadrée par les coachs des Atomics (3) et avec l'aide des coachs de L'A.R.C (2).

- **Règlementation durant le tournoi :**

- **Durée :**

1H00 : les matchs dureront 20 minutes

- **Nombres d'équipes :**

Maximum 8 équipes, (minimum 4 équipes)

- **Nombres par équipes :**

Maximum 6 et minimum 5 participant (e)s

- **Règles durant le tournoi :**

Nous jouerons au flag ce qui veut dire que nous jouerons sans contact car pas de plaquages, nous simulerons cela par le fait d'attraper le Flag de l'adversaire ce dernier devra arrêter son action. Tout manquement à cette règle fondamentale ou comportements trop violents sera sanctionné par une exclusion temporaire voir définitive du joueur du match.

Nous jouerons sans contact d'où aucunes protections ne seront nécessaires (épaulières, casques, protège dents)

Aucunes objections ne seront tolérées à l'encontre d'une décision de l'arbitre et seront sanctionnées par la perte d'un point ou l'exclusion temporaire du joueur.

Chaque équipe aura 4 tentatives d'attaque pour marquer une fois ; ces dernières écoulées ou que le point a été marqué, l'offense changera de côté.

Toutes sorties de la surface de jeu de la part de la balle ou du porteur de balle seront considérées comme une tentative d'attaques ratées.

Si la défense intercepte la balle, ils leurs seront possible de jouer la contre- attaque.

Les stratégies de jeu seront proposées et expliquées par les coachs pour les équipes le souhaitent durant la partie initiation.

Le reste des règles sera précisée lors de la partie initiation .

Match exhibition de flag Football/Rugby

Atomics VS ARC :

Déroulement:

Durant ce match exhibition, les deux clubs auront l'occasion de s'affronter dans leurs disciplines respectives. Ce match dura 1H00, et sera divisé en trois mi-temps.

Pour commencer, lors de la première mi-temps nous jouerons au Flag-Football. L'ARC ayant participé à quelques entraînements au flag chez les Atomics sera préparé à leur faire face.

Ensuite, pour la deuxième mi-temps nous jouerons au Flag Rugby . Une initiation au flag rugby aura été proposé aux Atomics pour les préparer à cette partie par les coachs de L'ARC.

Ces deux mi-temps dureront 30 minutes chacune.

Enfin, la troisième mi-temps, ARC et Atomics se retrouveront pour partager un verre ensemble et inviterons les spectateurs à les rejoindre.

Annexe :

Règlementation officielle du Flag Foot- Ball :

(C'est pour vous donner une idée des règles de la discipline, ces dernières seront adaptées comme vu au point précédent.)



Version 1.0 (19/03/22)

Coach I. Pleic,
Coach Y. Martin

Généralité Règle de base

Le temps de jeu est de 2x20 minutes

L'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de point à la fin du temps de jeu

On marque des points en :

- Amenant la balle dans la end-zone adverse à la course ou à la passe (si éligible) = touchdown : 6 points
- Déflagant le porteur du ballon dans sa propre end-zone = safety : 2 points

Chaque équipe aligne un maximum de 5 joueurs sur le terrain.

L'équipe en possession du ballon est appelée l'offense

L'équipe qui n'a pas le ballon est appelée la défense

Le jeu se décompose en une série d'action ou l'offense à 4 tentative pour faire avancer le ballon de 25 yard ou marquer des points

Après 4 tentative non concluante, l'attaque rend la balle à la défense la ou elle se trouve

Version 1.0 (19/03/22)
Coach I. Pleic,
Coach Y. Martin



Règle de base

Au snap le QB a sept seconde pour transmettre la balle

Le blitzeur se place à 7 yards de la balle et lève la mains jusqu'au snap

Les joueurs fixent ne peuvent être déplacé par un joueur en mouvement

Le blitzeur à priorité sur tout les joueurs en mouvement

Les receveurs ont priorité sur tout les joueurs en mouvement sauf le blitzeur

Le QB peut faire autant de passe arrière qu'il veut tant qu'il ne passe pas la Line of Scrimmage

Le QB ne peut pas partir à la course tant qu'il n'a pas transmis la balle à quelqu'un avant

Le QB peut transmettre la balle à un joueur qui peut faire une passe avant tant qu'il n'a pas passer la line of scrimmage. Ce joueur peut courir ou faire une passe sans limite de temps

Terrain





Version 1.0 (19/03/22)

Coach :

Offense team : position

CENTER: Bloqueur au centre de la ligne offensive qui donne le ballon au QB au début de chaque phase de jeu (le snap). Membre de l'offensive line (Toujours un sur le terrain) (toujours un camé)

WR **WIDE RECEIVER :** Receveurs écartés légers, rapides et adroits, ils reçoivent les passes longues lancées en puissance ou en précision et sont utilisés comme leures pour détourner la défense du porteur de balle. On les représente par un X (split end) et un Z (back).

HB **HALF BACK :** Coureur, il porte la balle à la course. Il est également utilisé comme receveur sur les jeux de passes.

QB **QUARTERBACK :** Il reçoit la balle du center lors du Snap, il peut choisir de transmettre son ballon à un coureur, lancer la balle vers un receveur en fonction de l'action. Il transmet la tactique reçue du coach et l'adapte. C'est le capitaine de l'offense.