



ALPES SEVENS CUP
RUGBY DE HAUTE ALITUDE



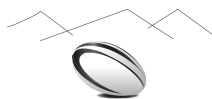
TIGNES

SEVENS

Contact:

Adrien Vigne
4 rue Camille Dunand
74000 Annecy (France)
info@alpes7cup.com
Tel: 0033.6.34.05.40.70
www.alpes7cup.com
Facebook: Alpes SevensCup
www.alpes7cup.com





ALPES SEVENS CUP
RUGBY DE HAUTE ALTITUDE

Tignes Sevens, l'organizzazione di questo torneo si iscrive da una parte, in un passo di sviluppo del rugby a 7 in Europa in seno all'Alpi Sevens Cup, in Francia ed in regione Rodano Alpi; altra parte, nella scoperta per i praticanti e gli spettatori di un'altra forma di pratica del rugby che il XV.

Di più, lo scopo è di fare venire delle squadre di 7 (associazioni, club francesi o squadre internazionali, di buono livello, per avere una competizione rialzata ed un spettacolo di qualità.

In questo senso, questo 1 torneo si crede competitivo con un funzionamento tipo torneo IR.

TIGNES SEVENS

www.alpes7cup.com





ALPES SEVENS CUP
RUGBY DE HAUTE ALTITUDE

Programma generale

L'impegno per una squadra comprende 12 giocatori e 3 incorniciati (manager, allenatore, cinesiterapia) Il costo è di 400,00 € per squadra che comprende :

- Pasto del giovedì mezzogiorno,
 - Pasto del venerdì mezzogiorno.
 - Un bussolotto ricordo offerto parte www.atelierdugobelet.it
 - Serata di chiusura " Sevens Party" in partnership con Radio Meuh il venerdì sera.
 - Le entrate a " l'After Sevens Party" il venerdì sera.
 - Il tutto vicino al campo.
 - La squadra vincente si vedrà invitata alla torneo Élite di Ginevra l'anno dopo.
 - Ogni squadra partecipata avrà una dotazione in funzione della sua classifica finale.
 - Accesso gratuito ed illimitato alle seguenti attività durante tutta la durata del soggiorno delle squadre :
- Prenotazione obbligatoria
- Acroland: water-jump, toboga, blob jump.
 - Base nautica: pédal'eau, caïac, canoa, catamarano, stand-up paddle - Beach soccer, beach pallavolo, - Crazy airbag - Tennis - Tiro con l'arco - Tiro alle armi ad aria compressa - Trampolino
 - 150 km di piste VTT a consumare senza moderazione!
 - Segui ogni livello: esordisce, confermati, periti
 - 5 risalite meccaniche
 - 16 piste di discese
 - 6 percorsi enduros
 - 2 percorsi X country
 - 1 airbag - degli spazi ludiques e di apprendistato...
- 2 risalite meccaniche per i pedoni (Seggiovia Palafour ed aëroski di Tovièr)
- Dando accesso a più di 25 sentieri di gite pedestri 2 accessi per carta
 - Piscina della Laguna 1 accesso per carta
 - Mini-golf, 1 percorso,)

Gli schienali di iscrizione (vedere ultime pagine) sono a tornare o per maglio al seguente indirizzo:

info@alpes7cup.com

Sia per posta a:

Leventus

4 via Camille Dunant

74000 Annecy (FRANCIA)

(Assegno all'ordine di Alpes Sevens Cup)

Prima del 15/05/2013

Il numero di iscrizioni è limitato a 16 squadre.

www.alpes7cup.com





ALPES SEVENS CUP

RUGBY DE HAUTE ALTITUDE

Svolgimento

Luogo: Stadio Fabiano Galthié al Valle Claret di Tignes
Possibilità di arrivo delle seguente squadre i loro auguri.
Mercoledì dopo mezzogiorno un campo sarà disponibile per gli eventuali allenamenti.
Mercoledì sera con vaso di accoglienza by " Red Alpes."
Giovedì mattina, ore 9 inizio del torneo.
Fasi di gallinge il Giovedì tutto un giorno
Fasi finali: il Venerdì
Venerdì sera " Sevens Party" e "L'After Sevens Party"
Formula IRB: 16 squadre 4 gallinge poi 4 tagli

Alloggio

L'alloggio è al carico delle squadre.
L'organizzazione del torneo ha trattato Sotto i migliori tariffe le coordinate per ogni informazione.
Per le vostre prenotazioni codice ALPES SEVENS CUP.
Contatto: Julie Branchard (0033) (0)4.79.40.26.79 jbranchard@tignes.netto

TIGNES
SEVENS

www.alpes7cup.com



Articolo 1 - Regole Del Gioco e Condizioni Di Partecipazione

Il torneo sarà dato secondo le regole di gioco del rugby a VII come sono stipulate dall'Internazionale Rugby Board.

È aperto a tutti i giocatori che hanno 18 anni alla sua data di svolgimento.

Le spese di iscrizione al torneo si alzeranno a 400 € per squadra.

Ogni squadra deve presentare al massimo 12 giocatori e 3 incorniciati. Ogni persona supplementare nell'inquadramento della squadra dovrà prendere al suo carico le spese di ristorazioni disponibili intorno al campo.

Articolo 2 COMPETIZIONE

La competizione comincerà il sabato dagli incontri tra le squadre di una stessa gallina. La composizione delle galline sarà tirata alla sorte per cappelli distinti: Una partita contro ogni squadra della gallina.

Una partita guadagnata attribuisce 3 punti, un pareggio 2 punti ed una partita persa 1 punto.

I risultati di tutti i matchs disputati da una squadra ritirata sono annullati, le eventuali sanzioni disciplinari stimate seguito a questi matchs restano valide.

Al termine dei matchs di gallina, i due primo di ogni gallina si qualificano e giocano un sbarramento per determinare se giocano in CUP o in Piatta, ex: 1 gallina Ha contro 2 gallina B. Gli altri giocano un sbarramento per qualificarsi in BOWL o in SHIELD.

Non c'è prolungamento nei matchs di gallina.

Articolo 3 - Criteri Di Classifica

Al termine dei matchs di gallina, se due o parecchi squadre di una gallina dato hanno lo stesso numero di punti, il vincitore sarà designato così :

Risultato della partita particolare, cartone rosso, differenza prove contrassegnate / prove incassate della partita particolare, portiere-average totale, differenza prove contrassegnate / prove incassate su tutti i matchs di gallina, totale prove contrassegnate, totale dei punti contrassegnati.

Articolo 4 - Fasi Finali

Al termine dei matchs di gallina, dei matchs eliminatori saranno organizzati con differenti livelli di competizione. Esistono quattro livelli di competizione, dunque quattro trofei, sponsorizzati, ad ottenere :

Il Venerdì ha luogo le fasi finali dunque.

- I vincitori dei quarti di finale del Cup continuano in semifinale di Cup - I perdenti dei quarti di finale del Cup parteciperanno alle semifinali della Piatte - I vincitori dei quarti di finale del Bowl continuano in semifinale del Bowl - I vincitori dei quarti di finale del Bowl parteciperanno alle semifinali dello Shield.

Articolo 5 - Durata Dei MATCHS

Gironi :

I matches di gironi dureranno 7 minuti 2 volte con 1 minuto di pausa. Il tempo deve essere fischiato dopo un segnale sonoro dato per un tavolo di marca (colpo di fischiello). Fin dal rimbombo di questo segnale l'arbitro deve fischiare il tempo o la fine della partita al primo arresto di gioco: pallone è morto, mischia - tasto. La penalità deve essere giocata prima che l'arbitro non fischia la fine.

FASI FINALI:

I matches di fase finale, fuori finale, dureranno 2x7 min. In caso di pareggio alla fine del tempo regolamentare all'epoca di una partita di fase finale, un prolungamento è giocato. Si costituisce di due tempo di cinque minuti ciascuna.

Prima dell'inizio del prolungamento, i capitani tireranno alla sorte il diritto sia di impegnare o di scegliere il campo.

Alla fine del primo tempo, le due squadre cambieranno per metà campo senza osservare di periodo di riposo. All'epoca del prolungamento, la squadra che segna la prima è dichiarata immediatamente vincitore e la parte fermata (morte improvvisa).

Se l'uguaglianza persiste, sarà preso in conto il dettaglio dei punti segnati durante la partita, e cioè: Unicamente il vantaggio alle prove, poi l'o i cartoni rossi, unicamente, il portiere-average generale all'epoca dei matches di gallina, Golden Drop! : Concorso di drop 22m di fronte ai pali finché una squadra fallisce.

FINALE :

I finali per l'attribuzione dei trofei saranno dati in 2 tempo di 10 minuti con 2 minuti di pausa al tempo.

In caso di uguaglianza all'epoca di una finale, il regolamento è lo stesso che qui sopra.

Articolo 6 CAMPI

Campo identico a quello del XV. L'interezza del torneo si svolgerà su un campo in erba o sintetico omologato rugby, ciò che c'assicurerà una buona qualità di campo. Un campo in erba sarà a vostra disposizione per i riscaldamenti

Articolo 7 - RICHIAMO DELLE REGOLE

Regole identiche a queste del XV.

- All'epoca di una mischia, non è permesso di battere la palla col piede in direzione del campo avverso: Penalità,
- Il tallonatore mischiato può legarsi di ciò " per disopra" o " per disotto", i pilastri devono legarsi al tallonatore e non tra essi,
- i calci d'inizio in inizio di ogni periodo di partita sarà dato in pedata caduta (drop),
- i calci d'inizio o di rinvio male effettuato sarà sancito da una pedata sincera al centro del campo, o dei 22m, per la squadra avversa,
- tutte le trasformazioni di prove, così come le penalità tentate, devono farsi obbligatoriamente in drop,
- la rimessa in gioco al centro del campo si fa obbligatoriamente in drop. È effettuata dalla squadra che ha appena segnato.

Articolo 8 SOSTITUZIONI

Ogni sostituzione di un giocatore è Definitiva.

Durante tutto il torneo, 5 sostituzioni sono autorizzate.

Le sostituzioni si fanno sotto il controllo dell'arbitro e del direttore di partita, all'epoca di un arresto del gioco.

La sostituzione di un giocatore su una penalità fischiata dall'arbitro non è autorizzata.

Un giocatore ferito deve smettere di giocare ed essere sostituito come segue:

1. Se si tratta di una ferita aperta o che sanguino, il giocatore deve lasciare l'area di gioco finché non salassa più o che la sua ferita sia stata coperta o bendata; la sostituzione di questo giocatore ferito è temporanea ma se non può riprendere la partita, la sua sostituzione diventa definitiva.

2. Per tutto altro tipo di ferita, se l'arbitro è avvertito da un dottore o per tutta altra persona da un punto di vista medico qualificata o se considera per tutta altra ragione, che la ferita di un giocatore è come gli sarebbe pregiudizievole di continuare a giocare, l'arbitro chiederà al giocatore di lasciare l'area di gioco per essere esaminato da un punto di vista medico.

Un giocatore ferito che è stato sostituito definitivamente non può ritornare partecipare alla partita.

La sostituzione di un giocatore ferito si farà solamente quando il pallone è morto e con l'accordo dell'arbitro.

L'arbitro non permetterà ad un giocatore di ritornare sull'area da gioco finché il pallone non è morto.

Articolo 10 NUMERO INSUFFICIENTE DI GIOCATORI

Una squadra potendo allineare solamente 7 giocatori o meno a causa di ferita può chiedere in prestito se accordo, dei giocatori o dei sostituti di un'altra squadra tenuta in riserva.

Le sanzioni

Articolo 11 CARTONI

Un giocatore escluso definitivamente l'est per tutta la durata del torneo. Un cartone giallo significa un'espulsione di 2 minuti. Il tempo dell'espulsione comincia appena il giocatore si è seduto sulla sedia degli espulsi a bordo del campo.

Articolo 12 PROTESTA

1. Le proteste relative allo stato o alla marchiatura del campo, al pallone, all'ora dell'inizio della partita o alla composizione della squadra avversa, devono essere annunciate al tavolo del campo riguardato prima del calcio d'inizio.
2. L'arbitro deve avvertire subito il capitano avverso del deposito della protesta.

Articolo 13 - Ritardo Di una Squadra

Le squadre devono essere presenti e pronte al momento del calcio d'inizio dei loro matchs. - Ogni ritardo inferiore a 2 minuti sarà sancito da 12 punti al portiere-average dell'incontro. - Ogni ritardo di più di 2 minuti trascinerà una sanzione di un misfatto sulla partita, zero punti e 24 punti al portiere-average totale.

Articolo 14 - Altri Casi

Le cause trascinano sotto la perdita dell'incontro per penalizzazione alla squadra colpevole :

- rifiuto di giocare per assenza dell'arbitro nominato,
- abbandono indebito del campo, in questo caso, la squadra colpevole perderà anche sempre dritto al reclamo di qualche tipo che questo sia, che sia depositata prima di o dopo la parte,
- squadra che fa giocare un giocatore sotto falsa identità, la sospensione del giocatore colpevole e del capitano potuto stato pronunciata,
- squadra che fa giocare un giocatore radiato,
- squadra che fa giocare un giocatore non qualificato o sospeso per qualche motivo che questo sia.

Articolo 15 - Altre Sanzioni

Atteggiamento scorretto nei confronti gli arbitri o giudici di tasto. Nel caso di atteggiamento scorretto, propositi insolenti o ingiuriosi al riguardo dell'arbitro o di un giudice di tasto, i giocatori colpevoli potuti stato sospesi per una durata determinata, anche se non sono stati esclusi del campo (caso di incidente dopo la fine della partita).

Medico

Articolo 16 Farmacia

I giocatori partecipati devono in caso di bisogno, avere una farmacia, sull'area di gioco. L'organizzazione metterà in opera un dispositivo di soccorso adattato alla competizione.

Articolo 17 Licenze

Solo i giocatori di cui i nomi sono iscritti sul foglio di partita prima dell'incontro possono prendere parte al gioco. Questi giocatori devono essere licenziati già in un club affiliato alla Federazione francese di Rugby o ad un federazione membro dell'IRB.

Articolo 18 Assicurazioni

I giocatori sono responsabili e devono essere coperti per i rischi di incidenti dovuti al rugby. L'organizzazione declina ogni responsabilità in caso di incidente, di volo, di perdita, di ferita benigna o grave o di decesso.

Articolo 19 - Arresto Della Partita Per Incidente.

1. L'arbitro fa il solo giudice per decidere se la partita deve essere interrotta a causa di incidenti gravi, ma questa decisione deve essere presa solamente quando c'è impossibilità assoluta di continuare a giocare.

2. Le vie di fatti sull'arbitro o i giudici di tasto trascinano automaticamente l'arresto della parte. Articolo 20 - Arresto In Caso con la forza Maggiore.

L'arbitro fa il solo giudice per decidere se la partita deve essere interrotta a causa di avvenimenti esterni che costituiscono con la forza un caso maggiore, intemperie eccezionali per esempio.

TIGNIES
SEVENS

DIVERSI

Articolo 21 - Tenuta Dei Giocatori

I giocatori devono disputare una partita tenuta ne completo, costume di rugby, pantaloncini, bassi e scarpe di sport. Una squadra non può negare di giocare sotto pretesto di difetto nell'attrezzatura dell'avversario.

L'attrezzatura (graffe, proteggi spalla, ecc.) deve essere conforme alle norme in vigore decretate dall'IRB, Internazionale Rugby Board, ed alle decisioni della commissione degli arbitri.

Articolo 22 - Ruolo Dei Capitani

Il capitano è il vero rappresentante della sua squadra sul campo; ha le prerogative ed i doveri che gli conferiscono questa missione. È, per queste ragioni, indispensabile che i club facciano scelta, come capitano, di un giocatore altamente qualificato, :

- sul piano tecnico: per la sua eccellente conoscenza del gioco e delle sue regole,
- sul piano umano: per il suo valore morale, il suo carattere, il suo senso dei contatti umani. Sul campo, esagera il suo ruolo nei confronti i suoi membri di una squadra, il capitano deve essere un'ausiliare del direttore di gioco con che è solo, della sua squadra, autorizzato ad avere dei contatti. È, in particolare, autorizzato a chiedere all'arbitro il motivo di una sanzione, ma non ha in nessun caso qualità per discuterla.

In compenso, gli arbitri devono favorire, col migliore volere, dei rapporti leali coi capitani.

Devono in particolare, mettersi in contatto con essi prima della parte e, sul campo, rispondere cortesemente ad ogni domanda lucidata da parte loro. Devono informare i capitani degli avvertimenti ed espulsioni contro i loro giocatori.

TIGNES

SEVENS



ALPES SEVENS CUP
RUGBY DE HAUTE ALTITUDE

Scheda Di iscrizione Torneo
TIGNES SEVENS
11 E 12 Luglio 2013

Se augurate partecipare al torneo Tignes Sevens 2013, grazie per rinviarci la scheda completata sotto al più presto,

Data limite di iscrizione 15/05/13, limitata a 16 squadre,):

Nome della squadra :	
Nome del responsabile :	
Telefono :	Mail :

	Nome del giocatore	Mail
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
Allenatore		
Massaggiatore		
Manager		





ALPES SEVENS CUP
RUGBY DE HAUTE ALTITUDE

Questa scheda di iscrizione deve essere rinviata :
1 - Per maglio: info@alpes7cup.com

0

2 - Per posta :

**Alpes Sevens Cup
Leventus
4 rue Camille Dunant (FRANCIA)
74000 Annecy**

Un assegno di 400,00 € deve essere unito anche a questa scheda all'ordine di Alpi Sevens Cup. Questo non sarà incassato finché l'iscrizione non è definitiva e dunque validata per il comitato di organizzazione.

Riceverete la vostra conferma di iscrizione così come lo svolgimento del torneo in seguito.

TIGNES
SEVENS

www.alpes7cup.com

