

Chartres 1254 - Olympiades Médiévales

Le Jeu des deux tours organisé par l'APFHV
Du samedi 1 juin au dimanche 2 juin à la Place des Epars de Chartres



Fiche d'inscription pour les équipes des Olympiades Médiévales

Nom de la commune ou du quartier de Chartres :

Équipe constituée de 5 personnes de plus de 9 ans (sur autorisation parentale pour les mineurs) :

Nom	Prénom	Âge	Sexe F/M	Téléphone	Mail
Capitaine*					

* Capitaine de l'équipe : personne contactée par la suite pour la bonne organisation des jeux

Remplaçants (non obligatoire) :

Nom	Prénom	Âge	Sexe F/M	Téléphone	Mail

Cette fiche est à retourner complétée à :

MEDERIC FOUGEROUX - Responsable du Jeu des deux tours
06 59 91 55 68 - m.fougeroux@apfhv.fr

accompagnée d'un chèque à l'ordre de l'APFHV d'un montant de 10€** (Dix euros) à envoyer par courrier à :

Mr FOUGEROUX Médéric
APFHV
52, rue du Maréchal Leclerc
28110 LUCE

** : Toutes inscriptions envoyées sans règlement ne sera pas prise en compte. Cette participation de 2€/personne est destinée aux associations organisatrices des jeux des Olympiades Médiévales.

Présentation de l'épreuve

Il s'agit d'un jeu d'inspiration médiévale, au croisement entre le basket-ball et le handball. Le Jeu des Deux Tours est un jeu de balle qui se joue en équipes de 5. Équipés d'un casque et d'une épée en mousse (fournis par l'APFHV), les membres de chaque équipe doivent emmener la balle dans la tour adverse et ainsi marquer des points. Mais dès qu'un joueur est touché par l'épée d'un adversaire, il perd la balle !

Chaque équipe démarre dans son camp. L'objectif est de lancer la balle dans la tour adverse, sans pénétrer dans la zone qui l'entoure (la zone de défense). Seuls les défenseurs peuvent se trouver dans la zone de défense. La remise en jeu se fait à partir de la zone de défense.

La balle peut être portée, lancée, passée... Tout est permis, y compris de l'intercepter avec l'épée. Les coups doivent être portés uniquement avec l'épée, sur la cote d'un joueur adverse. Les coups à la tête sont bien évidemment interdits. Les coups sur les pieds, ou les mains ne sont pas comptabilisés. Si un joueur est touché par une épée, il perd la balle. Il est permis de parer les coups pour éviter de perdre la balle.

Tous les autres contacts sont interdits : faire un croche-pied ou un plaquage, attraper par la manche ou la cote...

En cas de jeu dangereux, le joueur recevra un avertissement. Au deuxième avertissement, il sera envoyé en prison pendant 2 minutes.

L'arbitre est présent sur le terrain et siffle un coup pour les fautes, trois coups pour un point marqué. Les manches durent 10 minutes. Le terrain mesure 20 mètres par 10 mètres.

Des temps de formation et d'entraînement seront proposés aux participants avant le début du tournoi. Les lieux, dates et horaires seront transmis aux inscrits.

Pour participer ?

Contacts APFHV
Médéric Fougeroux
m.fougeroux@apfhv.fr

Formation d'une équipe Équipe mixte possible
5 personnes minimum (plus pour les remplaçants)

Tarif d'inscription 2€

Informations pratiques sur le tournoi Le tournoi se tiendra au sein du village de l'agglomération sur la place des Épars.

Vendredi 31 mai 2019, après-midi : démonstrations et essais possibles

Samedi 1 juin 2019, après-midi : phases de poule

Dimanche 2 juin 2019, après-midi : phases finales