



AJBM | YBAM

Tournoi de Flag football de l'AJBM 4^{ième} édition

Convertissez-vous !

Le samedi **9 octobre prochain** aura lieu la 4^{ième} édition du tournoi de flag football (6 vs 6) organisé par l'AJBM. Formez une équipe avec votre cabinet ou entre amis juristes et ne tardez pas à vous inscrire. Il y aura sur place ainsi que d'autres collations et breuvages pour toute la journée de l'événement!

De plus, **le barbecue (*burgers et hot dogs*) est offert gratuitement pour tous les joueurs**, gracieuseté de notre partenaire [La Personnelle, assurance auto, habitation et entreprise.](#)



laPersonnelle^{MC}

Date

Samedi 9 octobre 2010

De 9 h 30 à 16 h 30

Lieu

[Collège de Maisonneuve](#)

3800, rue Sherbrooke Est (un peu à l'Ouest de Pie IX)

Montréal H1X 2A2

Au Terrain de soccer du cégep et le stationnement est 8\$ au P-2 et P-3

Coût :

- Inscription par équipe : **280\$** (chèque payable à l'ordre de l'AJBM). *veuillez prendre note que l'inscription d'une équipe engage des frais pour les organisateurs et qu'une annulation à l'événement de votre part ne vous dégage pas du paiement complet du 280\$.
- Inscription individuelle : **35\$** (chèque payable à l'ordre de l'AJBM). Les responsables du tournoi s'engagent à joindre ces joueurs-joueuses à une équipe déjà existante ou à en former une.

Type de tournoi :

- 6 contre 6
- 3 parties assurées
- Un minimum de 2 filles doivent être inscrites par équipe dont une sur le terrain en tout temps.
- La majorité des membres de l'équipe doivent être avocats

Pour toutes autres informations

Luc-Olivier Herbert (514) 288-4241 poste 320

**Faire parvenir le formulaire d'inscription par courriel ou par fax à
Mme Catherine-Iman Taleb via l'adresse suivante : ctaleb@ajbm.qc.ca**

**Faire parvenir le paiement de 280\$ ou de 30\$
avant le 24 septembre 2010**

à l'adresse suivante:

Association du Jeune Barreau de Montréal (AJBM)
445, boul. St Laurent, bureau RC-03
Montréal (Québec) H2Y 3T8
Téléphone: (514) 954-3450
Fax: (514) 954-3496

RÈGLEMENTS

- Chaque équipe est composée d'un minimum de 7 joueurs, incluant une majorité de membre du Barreau du Québec et d'un minimum de 2 filles.
- Chaque partie est d'une durée de 30 minutes en temps continue.
 - 1 seul temps d'arrêt de 30 secondes par partie est permis - en demandant la permission à l'arbitre en chef.
 - Les parties éliminatoires seront de 45 minutes
- Les équipes disposent de 20 secondes pour mettre le ballon en jeu. La pénalité imposée sera de 5 verges et une perte d'essai.
- Un tirage au sort détermine l'équipe qui commence avec le ballon.
 - Pour les rondes éliminatoires, l'équipe qui détient la meilleure fiche a le choix de commencer avec le ballon.
- L'offensive partira de sa ligne de 10 verges et aura 3 essais pour traverser le milieu du terrain pour obtenir 3 autres essais. Si un premier essai n'est pas obtenu ou qu'un touché n'est pas marqué, il y a changement de possession et l'offensive partira de **SA** ligne de 10 verges.
- En cas d'interception, l'équipe prendra possession du ballon au point de ballon mort (les retours d'interception sont permis).
- Il suffit d'enlever un seul « flag » sur deux pour arrêter le jeu offensif ou défensif -en cas d'interception.
- Le « rusher » est placé à 5 verges de la poule (snapper) et s'il « déflague » le quart-arrière avant que celui-ci ait lancé, l'essai reprend où il a été déflagué.

Pointage :

- **Trois** points de classement par victoire et **Un** point pour une partie nulle.
 - Il n'y aura pas de prolongation lors des deux premières rondes.

- La partie se terminera immédiatement quand une des deux équipes atteindra 30 points d'avance en ronde éliminatoire.
- Pointage :
 - **Touché** = 6 points
 - **Touché de sûreté** (lorsque le quart-arrière se fait « déflager » dans la zone des buts) = 2 points + possession du ballon à sa ligne de 10 verges
 - **Converti (consistant en une passe ou un jeu au sol et non un botté) = ; 1 point à partir de la ligne de 5 verges de la zone des buts et 2 points de la ligne de 10, et 3 points de la ligne de 15.**
 - Converti intercepté et retourné dans la zone des buts adverses= 2 points.

Pénalité :

- Une pénalité sera imposée par un arbitre pour un arrêt illégal ou pour rudesse excessive.
 - Ceci avancera le ballon de 10 verges à partir de l'infraction ou du point mort.
- Une pénalité pour rudesse est considérée comme un avertissement et une deuxième rudesse entraînera automatiquement l'expulsion du joueur pour la partie en cours. Deux joueurs expulsés de la même équipe entraîne le forfait du tournoi de leur équipe.
- Tout litige sera réglé sur le champ par les deux arbitres en chef.

Prolongation (pour les finales uniquement):

L'équipe avec la meilleure fiche au début du match aura le choix de débiter avec le ballon. Si les deux équipes avaient des fiches identiques, un tirage au sort aura lieu.

Les deux équipes procéderont à une « fusillade » de convertis. Chaque équipe disposera de 3 essais de convertis au choix de 1 (5 verges), 2 (10 verges) ou 3 points (15 verges). L'équipe qui aura accumulé le plus de points lors de la fusillade gagnera la partie.

Bris d'égalité au classement

- **Si deux équipes ont le même pointage à la fin du tournoi :**
 1. Match entre ces équipes
 2. Équipe avec le plus de victoires
 3. Équipe ayant allouée le moins de points contre (PC)
 4. Équipe avec le meilleur différentiel Points pour (PP)-PC
 5. Tirage au sort

- **Si trois équipes ou plus sont égales à la fin du tournoi à la ronde :**
 1. Équipe ayant allouée le moins de PC
 2. Équipe avec le meilleur différentiel PP-PC
 3. Tirage au sort

Modifications aux règlements

Certains règlements pourront être changés sans préavis entre la publication de ce document et l'événement comme tel. Il pourra y avoir un ajustement pour fin de sécurité, agrément et toute autre bonne raison évaluée par le comité organisateur.