



REGOLAMENTO 1° TORNEO UN TOCCO PER TUTTI



Legg Italiana Touch Rugby

UN TOCCO PER TUTTI

1 – PRESENTAZIONE

UN TOCCO PER TUTTI rientra a pieno titolo tra tornei della solidarietà, una serie di tornei estivi con fini di beneficenza. Il torneo organizzato in collaborazione con il Colleferro Rugby, con il patrocinio della Lega Italiana Touch Rugby e della Federazione italiana Rugby, ha lo scopo di unire una giornata di sport all'insegna del rugby e della famiglia con la nobile causa di raccogliere fondi per la Fondazione Bambin Gesù.

Il torneo sarà organizzato da un minimo di 4 squadre ad un massimo di 12 che rispondono a determinate caratteristiche tecniche richieste da Lega Italiana Touch Rugby.

2 – PARTECIPAZIONE

- A. Sono ammessi al torneo:
- Società costituite in ASD o altra forma associativa sportiva.
 - Società sportive affiliate alla Federazione Italiana Rugby.
 - Squadre formate da tesserati a un ente di promozione sportiva o ad una società affiliata alla Federazione Italiana Rugby.
 - Squadre formate da giocatori in possesso di regolare certificato medico in corso di validità per la pratica sportiva non agonistica che compilino correttamente il modulo di partecipazione alla tappa sotto la propria responsabilità.
 - Giocatori singoli in possesso di regolare certificato medico in corso di validità per la pratica sportiva non agonistica.
- B. Per ogni squadra andrà nominato un referente che supervisioni le attività di iscrizione e partecipazione dei propri giocatori
- C. Possono partecipare ad ogni torneo uomini e donne dai 12 anni in su. Non ci sono limitazioni o proporzioni da rispettare nella composizione delle squadre.
- D. Per poter figurare in lista i giocatori dovranno avere con se:
- Un documento di identità con foto
 - Un certificato medico sportivo non agonistico (o agonistico) in corso di regolare validità *

* in alternativa è possibile fornire un cartellino della Federazione Italiana Rugby con il tesseramento come giocatore o arbitro in corso di validità o ancora una tessera sportiva di altra federazione che preveda la presenza di un certificato medico equivalente come condizione per il rilascio.

CERTIFICATO MEDICO E DOCUMENTO D' IDENTITA' SONO INDISPENSABILI PER LA PARTECIPAZIONE ALLE TAPPE. SENZA NON POTRETE PRENDERE PARTE AL GIOCO!

- E. Ai responsabili delle squadre è richiesto di presentarsi il giorno della tappa con la lista dei giocatori partecipanti già compilata per evitare perdite di tempo e facilitare l'iscrizione della propria società al torneo. In ogni caso la lista potrà essere consegnata al massimo 30 minuti prima dell'inizio delle gare.
- F. Un responsabile di squadra può iscrivere un proprio giocatore anche se non presente al momento della consegna della lista gara a patto che:
- Il giocatore abbia già firmato il modulo di iscrizione in un momento precedente
 - La quota di partecipazione sia già stata pagata
 - Se il giocatore arriva entro l'ultima partita del torneo

Nel caso in cui la prima e/o la seconda condizione non vengano rispettate il giocatore non potrà partecipare.

In ogni caso prima di poter entrare in campo dovrà essere controllato dal responsabile del torneo.



3 – ISCRIZIONE

- A. L'iscrizione al torneo avviene attraverso il sito ufficiale Lega Italiana Touch Rugby: www.rugbytouch.it ma può essere prenotato un posto attraverso una e-mail a daniele.mazziotta@rugbytouch.it
- B. Le quote di iscrizioni alle tappe verranno divise in due voci: Partecipazione e Terzo Tempo.
- C. Tutte le quote di partecipazione al netto delle spese organizzative saranno devolute alla Fondazione Bambin Gesù.
- D. Nella quota Terzo Tempo verrà messo il solo costo del terzo tempo post torneo che verrà gestito in autonomia dalla struttura che ospiterà il torneo e sarà facoltativo per i giocatori. La quota del terzo tempo verrà versata direttamente sul posto.
- E. Al momento dell'iscrizione le squadre dovranno comunicare anche un numero quanto più preciso possibile di giocatori ed accompagnatori che intendano partecipare al terzo tempo.
- F. Nel caso in cui il numero di giocatori per il terzo tempo indicato al momento dell'iscrizione non dovesse corrispondere alla realtà l'organizzatore dell'evento potrà rivalersi sulla squadra chiedendo che vengano comunque versate le quote per il terzo tempo prenotato.
- G. La quota di Partecipazione potrà essere pagata direttamente a LITR tramite bonifico bancario almeno 3 giorni prima dell'evento. Gli estremi per il bonifico sono i seguenti: Destinatario: Lega Italiana Touch Rugby; codice IBAN: IT06 J033 5901 6001 0000 0068 509 specificando nella causale "NOME DELLA SQUADRA, NOME DEL TORNEO".

In caso di mancata presentazione della squadra al torneo sarà applicata una penale da versare alla LITR pari a metà del costo di iscrizione che sarà in ogni caso devoluta in beneficenza.



4 – CALCOLO PUNTEGGIO TORNEO

- A. L'attribuzione dei punti sarà di 4 per la vittoria, 2 per il pareggio, 0 per la sconfitta. Le partite vinte a tavolino avranno un punteggio standard di 2 mete a 0 per la squadra rimasta.
- B. In caso di parità di classifica si conteranno per prime le mete fatte, chi avrà fatto più mete vince. Se anche queste fossero pari si passerà al conteggio delle mete subite, chi ne ha subite di meno vince, ed infine al risultato dello scontro diretto. Se questo non fosse avvenuto durante la giornata si assegnerà la stessa posizione di classifica ad entrambe le squadre
- C. Una squadra si definisce maschile quando ha meno del 20% di donne in lista
- D. Una squadra si definisce femminile quando ha meno del 10% di uomini in lista
- E. Una squadra si definisce mista quando ha più del 20% di donne e più del 10% di uomini.
- F. Calcolo Punteggio Singola Tappa – tabella maschile/mista/femminile.

GIOCATRICI	GIOCATORI															
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
0	*	*	*	*	*	Ma	Ma	Ma	Ma	Ma	Ma	Ma	Ma	Ma	Ma	Ma
1	*	*	*	*	Mi	Ma	Ma	Ma	Ma	Ma	Ma	Ma	Ma	Ma	Ma	*
2	*	*	*	Mi	Mi	Mi	Mi	Mi	Mi	Ma	Ma	Ma	Ma	Ma	*	*
3	*	*	Mi	Mi	Mi	Mi	Mi	Mi	Mi	Mi	Mi	Mi	Mi	*	*	*
4	*	Mi	Mi	Mi	Mi	Mi	Mi	Mi	Mi	Mi	Mi	Mi	*	*	*	*
5	F	Mi	Mi	Mi	Mi	Mi	Mi	Mi	Mi	Mi	Mi	*	*	*	*	*
6	F	Mi	Mi	Mi	Mi	Mi	Mi	Mi	Mi	Mi	*	*	*	*	*	*
7	F	Mi	Mi	Mi	Mi	Mi	Mi	Mi	Mi	*	*	*	*	*	*	*
8	F	Mi	Mi	Mi	Mi	Mi	Mi	Mi	*	*	*	*	*	*	*	*
9	F	Mi	Mi	Mi	Mi	Mi	Mi	*	*	*	*	*	*	*	*	*
10	F	Mi	Mi	Mi	Mi	Mi	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
11	F	F	Mi	Mi	Mi	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
12	F	F	Mi	Mi	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
13	F	F	Mi	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
14	F	F	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
15	F	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*

G. Riepilogo situazioni di gioco:

Su 5 giocatori: 20% è 1, il 10% 0,5 (1) Se la squadra ha almeno 1 donna o un 1 uomo è mista

Su 6 giocatori: il 20% è 1,2 (2), il 10% è 0,6 (1) Se la squadra ha almeno 2 donne o almeno 1 uomo è mista

Su 7: il 20% è 1,4 (2), il 10% è 0,7 (1) Se la squadra ha almeno 2 donne e almeno 1 uomo è mista

Su 8: il 20% è 1,6 (2), il 10% è 0,8 (1) Se la squadra ha almeno 2 donne e almeno 1 uomo è mista

Su 9: il 20% è 1,8 (2), il 10% è 0,9 (1) Se la squadra ha almeno 2 donne e almeno 1 uomo è mista

Su 10: il 20% è 2, il 10% è 1 Se la squadra ha almeno 2 donne e almeno 1 uomo è mista

Su 11: il 20% è 2,2, il 10% è 1,1 (2) Se la squadra ha almeno 3 donne e almeno 2 uomini è mista

Su 12: il 20% è 2,4 (3) il 10% è 1,2 (2). Se la squadra ha almeno 3 donne e almeno 2 uomini è mista

Su 13: il 20% è 2,6 (3) il 10% è 1,3 (2). Se la squadra ha almeno 3 donne e almeno 2 uomini è mista

Su 14: il 20% è 2,8 (3) il 10% è 1,4 (2). Se la squadra ha almeno 3 donne e almeno 2 uomini è mista

Su 15: il 20% è 3, il 10% è 1,5 (2). Se la squadra ha almeno 3 donne e almeno 2 uomini è mista

Semplificando:

Con 5 giocatori per avere una squadra mista occorre avere in lista almeno 1 donna o un 1 uomo

Da 6 a 10 giocatori per avere una squadra mista occorre avere in lista almeno 2 donne o almeno 1 uomo

Da 11 a 15 giocatori per avere una squadra mista occorre avere in lista almeno 3 donne o 2 uomini



6 – PUNTEGGIO BONUS

- A. Al fine di promuovere un gioco totale in cui tutti possano affrontare tutti senza distinzioni di età, sesso o costituzione fisica verrà applicato un punteggio bonus ad ogni squadra al momento dell'iscrizione alla tappa.
- B. Il livello delle squadre (o punteggio bonus) viene confrontato per ogni singola partita. Se il bonus di una squadra è superiore a quello dell'avversaria, la squadra con il punteggio più alto vedrà aumentare i propri punti di classifica del singolo torneo pari alla differenza dei due punteggi. Non riceverà niente invece, se il livello risulterà uguale o inferiore.
- C. Tabella riepilogativa punti bonus per sesso ed età.

	Fino a 14 anni propaganda	da 15 a 22 junior	da 23 a 35 senior	da 36 in poi old
Maschile	1,5	0	1	2
Mista	2,5	1	2	2.5
Femminile	3	1,5	2.5	3

7– CODICE DI COMPORTAMENTO

- A. Ogni giocatore partecipante è tenuto a comportarsi con rispetto e buona educazione nei confronti di tutti i partecipanti alle manifestazioni, siano essi arbitri, addetti al campo, giocatori avversari o propri compagni di squadra. Non saranno tollerati atteggiamenti ritenuti dannosi sia per la squadra di cui il giocatore fa parte sia per l'intero movimento.
- B. I responsabili di tappa hanno il diritto/dovere di verificare il comportamento dei giocatori ed agire di conseguenza anche espellendo dalle competizioni chi si macchierà di comportamento scorretto.
- C. Nel caso un giocatore venga espulso definitivamente dal gioco, la sua squadra dovrà completare il torneo giocando tutte le partite rimanenti in inferiorità numerica.

8– PRESTITO DI GIOCATORI

- A. Il prestito dei giocatori è consentito fra tutte le squadre fino alla consegna della lista gara ed in ogni caso fino al termine massimo di 30 minuti prima dell'inizio delle gare.
- B. Non sono ammessi scambi di giocatori di nessun tipo una volta iniziata la manifestazione. Se una squadra dovesse contravvenire a questa regola verrà immediatamente esclusa dalla classifica ma potrà comunque prendere parte al torneo.
- C. Le squadre sono tenute a consegnare la lista degli atleti almeno 30 minuti prima dell'inizio delle gare. Sarà possibile inviare la lista gara via e-mail nei giorni precedenti la manifestazione per migliorare l'organizzazione del torneo stesso.
- D. Il numero minimo di giocatori per partecipare è di 5 unità, mentre il numero massimo è di 15.
- E. Il numero di giocatori ammessi sul terreno di gioco per partita è di 5 giocatori in campo e di un massimo di 10 riserve per un totale di 15 giocatori massimo. Non sono ammessi altri giocatori.

9– REGOLAMENTO DI GIUSTIZIA

- A. Il responsabile dell'evento ha il compito di mantenere l'ordine e la disciplina durante lo svolgimento della tappa.
- B. In caso di contestazione delle decisioni arbitrali o organizzative le squadre hanno facoltà di fare richiesta immediata e verbale, con rispetto e dovizia di particolari del caso, al responsabile dell'evento per LITR. Sarà suo compito risolvere il contenzioso.
- C. Nel caso in cui la contestazione di una squadra non dovesse trovare accoglimento e la squadra ritenesse di aver subito un danno il capitano della squadra avrà ancora la possibilità di inviare entro 3 giorni un memoriale del caso via e-mail a LITR chiedendo una decisione "esterna" all'evento.
- D. Nel caso una squadra voglia fare una segnalazione su un comportamento scorretto di un'altra partecipante all'evento (irregolarità nella lista gara, illeciti non riscontrati sul posto ecc) potrà chiedere l'intervento del responsabile LITR.

GIOCO VICINO ALL'AREA DI META

Se la squadra in difesa guadagna il possesso di palla fra la linea dei cinque metri ed il fondo della



propria area di meta il gioco riprendera' sulla linea dei 5 metri, la squadra avversaria si schierera' a 10 metri dalla meta.

Se la squadra in attacco subisce un tocco fra la linea dei 5 metri ed il fondo dell'area di meta della difesa il gioco DEVE riprendere a 5 metri dalla linea di meta con la difesa schierata sulla propria linea di meta.

PUNIZIONI

All'attacco andranno altri cinque tentativi se:

1. la difesa non rispetta il punto del tocco (fuorigioco)
2. la difesa effettua un intercetto con il risultato di far cadere il pallone a terra
3. la difesa effettua un tocco troppo forte
4. la difesa protesta (altri cinque tentativi e altri cinque metri di vantaggio)

In caso di falli ripetuti o gravi il giocatore colpevole verra' espulso per due minuti dall'attivita' sul campo

lasciando la propria squadra a giocare con un effettivo in meno.

Se il comportamento del giocatore dovesse ripetersi alla seconda espulsione questi non potrebbe

partecipare ad altre gare durante la giornata e la sua squadra dovra' completare IL TORNEO con un

giocatore in campo in meno.