



20° TORNEO RUGBYNSIEME

8 DICEMBRE 2016

REGOLAMENTO

COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

Cat. UNDER 6 = Giocatori (2012-2011) n° 5 + 5 Riserve

Cat. UNDER 8 = Giocatori (2010-2009) n° 6 + 8 Riserve

Cat. UNDER 10 = Giocatori (2008-2007) n° 8 + 8 Riserve

Cat. UNDER 12 = Giocatori (2006-2005) n° 12 + 7 Riserve

Per ogni squadra sono inoltre ammessi

n° 1 ALLENATORE

n° 1 DIRIGENTE ACCOMPAGNATORE RESPONSABILE

Durante tutta la durata del torneo, solo l'allenatore ed il dirigente di ciascuna squadra potrà accedere al campo di gioco; pertanto **si richiede la vostra collaborazione per comunicare a genitori e sostenitori di rispettare tali disposizioni.**

Il Torneo, come tutti i tornei di Minirugby dev'essere una festa per i ragazzi e dev'essere occasione di esempio per tutti dei valori e delle tradizioni di sportività del rugby.

1. MODALITA' DI AMMISSIONE

Il Trofeo è riservato agli atleti in regola con il tesseramento della F.I.R. (o Federazioni Straniere) per l'anno sportivo in corso.

Le tessere dovranno essere accompagnate da un idoneo Documento di Riconoscimento secondo le norme federali.

I Dirigenti Accompagnatori Responsabili di ogni singola squadra dovranno presentare tutta la documentazione e gli elenchi dei giocatori presso le Segreterie del Torneo, ubicate **presso il proprio campo da gioco**, dalle ore 8.30 fino alle ore 9.00.

L'elenco dei giocatori dovrà contenere:

- Cognome, nome e data di nascita;
- N° di tessera F.I.R dei giocatori;
- N° di tessera F.I.R dell'Allenatore e del Dirigente Accompagnatore Responsabile di ogni squadra.

Dopo la presentazione alle Segreterie dell'elenco giocatori, **non saranno ammesse** integrazioni, prestiti e cambi di giocatori, pena la squalifica della squadra.

Se una squadra si presenta o rimane in campo con un numero di giocatori inferiore al minimo regolamentare, l'altra squadra può adeguatamente ridurre il numero dei suoi fino alla parità (massimo 2 giocatori in meno sul minimo), oppure prestare propri giocatori oppure consentire il prestito da altre squadre; in ogni caso la partita dovrà iniziare in parità di numero.

Il riconoscimento dei giocatori potrà essere effettuato dall'arbitro anche prima di ogni gara, usufruendo delle Tessere Federali, del Documento di Riconoscimento e dell'elenco dei giocatori controllato dalle Segreterie del Torneo.

I Direttori di Gara dovranno vigilare sulla composizione delle squadre ed in particolare sull'età dei giocatori.

Tutti gli atleti in elenco dovranno giocare nel corso del Torneo.

Per motivi logistici, l'eventuale presenza di giocatori in eccedenza rispetto al numero previsto per la composizione delle comitive come da programma dovrà essere comunicata all'organizzazione; in caso di ammissione di giocatori in eccedenza resta fermo che per ciascuna gara la squadra potrà impiegare un numero massimo di giocatori pari a quello previsto: gli altri in esubero non potranno entrare in campo per quella partita.

2. REGOLAMENTO DEL GIOCO

2.1 Il Torneo applica il regolamento della F.I.R. relativo alle Categorie UNDER 6-8-10-12 salvo le eccezioni previste nel presente regolamento.

2.2 Per ragioni organizzative durante il Torneo non verranno effettuati i calci in porta di nessun tipo.

2.3 Le partite saranno arbitrate da educatori di squadre diverse da quelle in campo, salvo diversa disposizione del direttore di campo;

3. CLASSIFICHE – CASI DI PARITA' – MANCATA PRESENTAZIONE

3.1 La compilazione delle classifiche ed eventuali casi di parità saranno disciplinati, così come previsto dal R.O. della F.I.R. art. 104-a, fatte salve le seguenti norme:

a. Verranno assegnati 2 punti per ogni gara vinta; 1 punto per ogni gara pareggiata; e 0 punti per ogni gara persa.

b. Se alla fine di un girone (o sottogirone), due o più squadre risultassero a pari punteggio, verranno applicati nell'ordine i seguenti criteri:

- 1) Maggior numero di mete segnate da ciascuna squadra negli incontri tra loro disputati
- 2) Migliore differenza attiva, o passiva, tra la somma delle mete segnate e la somma delle mete subite da ciascuna squadra in tutti gli incontri del girone
- 3) Maggior numero di mete segnate in tutti gli incontri del girone
- 4) Sorteggio

3.2 In caso di parità nelle partite tra squadre provenienti da gironi o sottogironi diversi, si procederà nel seguente modo:

se l'incontro serve per il passaggio ad un turno successivo verso la finale per il primo posto, verrà disputato un tempo supplementare con la regola della golden meta, la cui durata sarà fissata dal direttore di campo; in caso di parità si terrà conto della migliore differenza tra mete segnate e subite nelle partite fino a quel momento disputate da ciascuna squadra; in caso di ulteriore parità si terrà conto del migliore quoziente tra le mete segnate e il numero di partite disputate; in caso di ulteriore parità si procederà a sorteggio;

se l'incontro serve per la designazione dei posti successivi si procede direttamente come sopra ma senza tempi supplementari; se si tratta di stabilire il piazzamento finale (es. 9°-10° posto) le due squadre sono classificate subito ex aequo al termine del tempo regolamentare;

In caso di parità nella Finale per il 1° posto, verrà disputato un tempo supplementare con la regola della golden meta, la cui durata sarà fissata dal direttore di campo; in caso di ulteriore parità sarà assegnato ex aequo.

Solo nella finale Under 6, in caso di pareggio, le squadre sono classificate ex aequo senza tempi supplementari.

3.3 La mancata presentazione ad una gara comporta la perdita della partita.

3.4 E' Obbligatorio da parte del Dirigente Accompagnatore Responsabile o dell' Allenatore firmare per ACCETTAZIONE IL CARTELLINO GARA AL TERMINE DELL'INCONTRO, salvo per le partite dirette da arbitri federali; non sono accettate contestazioni dopo la vidimazione del cartellino gara.

4. EQUIPAGGIAMENTO GIOCATORI

Ogni Società dovrà avere a disposizione per ogni squadra due mute di maglie di diverso colore.

I giocatori dovranno calzare scarpe da ginnastica o con tacchetti in gomma e paradenti.

5. GIOCO SCORRETTO E SANZIONI

5.1 Il giocatore espulso dal Direttore di Gara non potrà essere nuovamente utilizzato nel corso della partita e nemmeno partecipare al successivo incontro, fatte salve le ulteriori sanzioni disciplinari irrogate dal Giudice Sportivo.

5.2 L'espulsione di un Dirigente Accompagnatore Responsabile o di un Allenatore comporta automaticamente la esclusione di detta persona da tutto il Torneo. In quanto tesserato, verrà giudicato dalla Giustizia Federale.

5.3 E' permesso l'ingresso alle aree di gioco solo ai tesserati in elenco.

6. GIUDICE SPORTIVO DEL TORNEO

Il Giudice Sportivo del Torneo, nominato dalla società organizzatrice, decide sulla base di quanto stabilito dal presente Regolamento e dal R.O. della F.I.R.

Non è ammesso reclamo contro le decisioni del Giudice Sportivo del Torneo.

PROGRAMMA

20° TORNEO RUGBYNSIEME

8 DICEMBRE 2016

- Ore 9.00 accoglienza squadre e consegna liste gara (duplice copia)
- Ore 10.00 inizio fase a gironi
- Ore 12.00 fase qualificazioni finali
- Ore 12.30 inizio pranzo
- Ore 14.30 fasi finali
- Ore 16.30 premiazioni

Segreteria del Torneo

Tel.: **328 1558185**

Referente: **Giulia Grasso**

e-mail: **rugbyinsieme.cusroma@gmail.com**