



## **CIRCUITO REGIONALE LAZIALE DI RUGBY AL TOCCO 2019/2020**

Il Circuito Regionale Laziale di Rugby al Tocco è una serie di 7 eventi di rugby touch dedicati ai club ed ai loro tesserati nel periodo di tempo fra novembre 2019 e giugno 2020.

Le società interessate potranno partecipare ad uno o più eventi senza obbligo di partecipazione alle tappe successive. Ad ogni partecipazione è associata la raccolta di un certo numero di punti-circuito dati in base al piazzamento della società.

### **CALENDARIO**

Ecco il calendario approssimativo della manifestazione:

1. 23 NOVEMBRE 2019;
2. 14 DICEMBRE 2019;
3. 18 GENNAIO 2020;
4. 15 FEBBRAIO 2020;
5. 21 MARZO 2020;
6. 18 APRILE 2020;
7. 6 GIUGNO 2020.

In ogni evento DEVE prevalere la componente ludica rispetto a quella agonistica. Sarà quindi possibile associare ad un torneo temi di impegno sociale, festeggiamenti legati al periodo dell'anno (tornei di natale, carnevale, ecc) e travestimenti, maschere, iniziative volte a coinvolgere il pubblico.

### **REQUISITI NECESSARI PER L'ORGANIZZAZIONE DI UNA TAPPA**

- A. La presenza del medico abilitato è obbligatoria per ogni evento sportivo, questo non fa eccezione.
- B. Presenza del defibrillatore e del personale formato al suo utilizzo, come previsto dalle normative vigenti
- C. Segnatura del terreno di gioco secondo le modalità già note e utilizzate per il rugby di base u6/12
- D. Disponibilità di adeguati spazi (spogliatoi) per le squadre
- E. Accesso a erogatori d'acqua gratuiti per il riempimento di borracce nell'ottica di un minor inquinamento ambientale
- F. Fornire i contatti e la piena disponibilità di un referente per la società con cui il Comitato Organizzatore possa interfacciarsi
- G. Mettere a disposizione il materiale tecnico necessario
- H. Garantire un premio simbolico al vincitore della tappa

Per proporre la propria disponibilità al fine di ospitare una tappa del Circuito è necessario compilare il modulo dedicato all'indirizzo <https://forms.gle/URuUz3Dgba8TyLFM9>



## PARTECIPAZIONE

- A. L'accesso alle gare è ovviamente riservato ai tesserati FIR in qualità di giocatori (dalla categoria under 14 agli OLD/Amatoriale)
- B. Ogni squadra dovrà essere formata da almeno 6 giocatori in lista gara fino ad un massimo di 12. Nel caso in cui una società voglia partecipare con meno di 6 giocatori in lista gara dovrà:
  - I. avvisare il Direttore di Raggruppamento il primo possibile
  - II. compilare comunque il proprio modello B per il riconoscimento
  - III. valutare insieme al Direttore di Raggruppamento come dividere i propri giocatori o farsene prestare per poter partecipare al gioco
- C. Nel caso in cui un evento abbia un limite stabilito di squadre partecipanti non saranno ammesse seconde squadre se non a decisione del Direttore di Raggruppamento.
- D. Ogni squadra dovrà avere un tesserato accompagnatore per la presentazione della lista gara modello B e per la partecipazione al briefing organizzativo.
- E. Ogni squadra si impegna a versare massimo 50€ per la partecipazione ad ogni singola tappa direttamente all'organizzatore il giorno del torneo. La quota sarà confermata dall'organizzatore.
- F. Se l'evento dovesse essere annullato l'organizzatore potrà restituire una parte della quota.
- G. Ogni società ospitante organizzerà un momento conviviale di terzo tempo. La quota necessaria al terzo tempo verrà richiesta a parte.
- H. Le iscrizioni agli eventi DEVONO avvenire entro 7 giorni dalla data dell'evento e SOLO ed ESCLUSIVAMENTE attraverso il modulo di iscrizione online a questo indirizzo: <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdrqTLrzxvWJdaLkv4SBf0HQoJwjf69p-d2hFh3USCfxZkMTA/viewform>

## PUNTEGGIO HANDICAP

- 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 handicap ad ogni squadra al momento dell'iscrizione all'evento.
- B. Il punteggio handicap o livello della squadra viene calcolato con la media matematica del valore di ogni singolo giocatore, calcolato in base alla tabella seguente. La media ricavata è arrotondata all'intero più vicino.

	Under 14 2006 -	Adolescent i	Senior 1985 -	Old - Veterans 1984 - 1965	Gold da 1964 <
--	--------------------	-----------------	------------------	-------------------------------	-------------------



	2007	2002 - 2005	2001		
Uomo	2	1	0	1	2
Donna	3	2	1	2	3

C. il livello della squadra viene confrontato per ogni singola partita. L'eventuale differenza fra i livelli viene sommata ai punti di classifica della squadra con il punteggio handicap maggiore.

### CALCOLO PUNTEGGIO TAPPA

- 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:
- I. Mete fatte. Chi ne ha fatte di più fino a quel momento vince.
  - II. Mete subite. Chi ne ha subite meno fino a quel momento vince.
  - III. Scontro diretto. Viene messo per ultimo perché non è sempre previsto dal format di gioco.
- C. Se nessuno dei criteri precedenti da esito positivo le squadre avranno lo stesso punteggio pari merito.
- D. Un giocatore allontanato dal terreno di gioco per motivi disciplinari durante una partita comporta l'immediata decurtazione di un punto di classifica di tappa.

### CALCOLO PUNTEGGIO CIRCUITO

- A. Una volta stabilita la classifica della singola tappa prenderanno punti-circuito tutte le società partecipanti dove non previsto diversamente da altre norme di questo regolamento.
- B. Ogni squadra guadagna punti-circuito per conto della propria società di appartenenza. Se partecipano due squadre per la stessa società sarà solo quella più alta in classifica a prendere punti mentre l'altra verrà tolta dalla classifica prima di iniziare a conteggiare i punti-circuito.
- C. I punti-circuito in base al piazzamento sono così assegnati:
- a. 20 punti al primo classificato
  - b. 16 punti al secondo
  - c. 14 punti al terzo classificato



- d. ogni classificato oltre al terzo riceverà due punti in meno rispetto a chi lo precede in classifica fino al minimo attribuito di 2 punti per la partecipazione.
- D. Come riportato in regola PARTECIPAZIONE al punto B le società hanno diritto di partecipare anche con un numero inferiore al minimo di giocatori semplicemente aggregandosi alle squadre già presenti ad inizio evento. Le società così rappresentate riceveranno comunque due punti-circuito per la partecipazione all'evento.
- E. Se la o le squadre collegate ad una società subiscono provvedimenti disciplinari di allontanamento dal terreno di gioco di uno o più giocatori durante l'evento verranno tolti due punti-circuito alla società interessata senza possibilità di appello.
- F. Se una società non mette a disposizione un arbitro come prescritto dal presente regolamento a questa società verranno tolti 2 punti di classifica di tappa e 1 punto-circuito.
- G. Dopo lo svolgimento dell'ultima tappa ad ogni società partecipante andrà un punto di bonus per ogni tappa disputata.
- H. Nel caso in cui due o più società partecipino con un numero di giocatori non sufficiente a creare una squadra, sarà possibile per queste unirsi in una franchigia. A prescindere dalla classifica del raggruppamento a cui si è posizionata la squadra così formatasi, riceverà un numero di punti pari a quelli assegnati all'ultima classificata; i punti guadagnati da ogni società che avrà partecipato alla formazione della franchigia saranno la metà di quelli guadagnati dalla squadra (minimo 2 punti).

## ARBITRO

- A. Per ogni evento del circuito ogni società DEVE mettere a disposizione del Direttore di Raggruppamento DUE tesserati giocatore che svolgano le funzioni di arbitro per il rugby touch.
- B. Il Direttore di Raggruppamento avrà cura di stabilire il turno di arbitraggio dividendo le partite fra tutti gli arbitri disponibili facendo in modo che non debbano gestire le partite delle squadre legate alla propria società.
- C. È utile ma non obbligatorio che il Direttore di Raggruppamento nomini un assistente di campo per ogni terreno di gioco utilizzato. Questo incaricato, tesserato accompagnatore o giocatore, avrà l'incarico di supportare l'arbitro durante lo svolgimento delle partite dando indicazioni che l'arbitro stesso deciderà se e come utilizzare per condurre al meglio la partita.
- D. Nel caso in cui non venga raggiunto il numero minimo di arbitri per poter svolgere l'incontro la società ospitante ha l'onere di provvedere con i propri giocatori tesserati a far fronte alla richiesta. Essa riceverà un punto-circuito per ogni arbitro in più cui dovrà provvedere oltre al proprio.
- E. Se la società ospitante non partecipa con una propria squadra sarà l'ultima squadra iscritta a dover provvedere con i propri tesserati.



- F. Nel caso in cui non si riesca a raggiungere il numero minimo di arbitri per l'evento si dovrà usare il format del rugby di base u6/8/10/12 SENZA CLASSIFICA ed a tutte le società partecipanti verrà dato un punteggio fisso di due punti-circuito.