



# CIRCUITO REGIONALE OLD

## CR LAZIO 2022/2023

Il Circuito Regionale OLD è una serie di 5 eventi di rugby amatoriale dedicati ai Club ed ai loro tesserati appartenenti alla categoria OLD nel periodo fra GENNAIO 2023 e MAGGIO 2023.

Lo spirito non competitivo della pratica di tale attività è enfatizzato e riassunto nel motto internazionalmente riconosciuto:

**“Divertimento, Amicizia, Fraternità”**

(Fun, Friendship, Fraternity)

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 della manifestazione:

1. SABATO 28 GENNAIO 2023;
2. SABATO 18 FEBBRAIO 2023;
3. SABATO 04 MARZO 2023;
4. SABATO 08 APRILE 2023;
5. SABATO 13 MAGGIO 2023.

Sarà quindi possibile associare ad un torneo temi di impegno sociale, festeggiamenti legati al periodo dell'anno 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
- 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

Per proporre la propria disponibilità al fine di ospitare una tappa del Circuito è necessario utilizzare il modulo Google al seguente indirizzo entro e non oltre il 13 gennaio 2023.

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScnBTf5wEwhMvdtAqPL1oNkoJLNQ7JLfk1AYrMPC5mHwe33yg/viewform>

Raccolte le disponibilità verrà stilato il calendario definitivo.

## PARTECIPAZIONE

- A. L'accesso alle gare è ovviamente riservato ai tesserati FIR appartenenti alla categoria OLD.
- B. Ogni squadra dovrà essere formata da almeno 15 giocatori in lista gara. Nel caso in cui una Società voglia partecipare con meno di 15 giocatori in lista gara dovrà:
  - I. avvisare il Direttore di Evento il prima possibile
  - II. compilare comunque il proprio modello B online per il riconoscimento
  - III. valutare insieme al Direttore di Evento come dividere i propri giocatori o farsene prestare per poter partecipare
- 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 Evento.
- D. Ogni squadra dovrà avere un tesserato accompagnatore per la presentazione della lista gara modello B (redatta online tramite TOL).
- E. Ogni Società ospitante organizzerà un momento conviviale di terzo tempo.
- F. Ogni Società partecipante verserà una quota di 5€ a giocatore, per contribuire all'organizzazione della tappa.
- G. Le iscrizioni agli eventi DEVONO avvenire entro sette giorni dalla data dell'evento e SOLO ed ESCLUSIVAMENTE attraverso il sistema TOL della FIR.
- H. Il tempo di gioco potrà essere variato in funzione del numero di partite da disputare.



## REGOLAMENTO

Le Regole del gioco sono quelle del “Golden Oldies Rugby” internazionalmente praticato e riassunte nell’estratto pubblicato sul sito [www.federugby.it](http://www.federugby.it) sezione CNAR/Regolamenti e Manuali - **REGOLAMENTO DELLA ATTIVITÀ “OLD”**. Riportiamo di seguito l’articolo:

Le Regole del gioco sono quelle del “Golden Oldies Rugby” internazionalmente praticato. Sono applicate le Regole del Gioco WR per la categoria Under 19 con le seguenti modifiche:

1. La partita ha la durata di 2 tempi di 20 minuti ciascuno con un intervallo di almeno 5 minuti.
2. Tutti i giocatori devono essere muniti di un adeguato equipaggiamento ed essere in possesso di scarpe da gioco con tacchetti corti ATTIVITA’ AMATORIALE OLD.
3. Tutti gli 8 giocatori di mischia dovranno rimanere legati finché la palla non sia libera.
4. Non è concesso al mediano di mischia di rincorrere la palla intorno alla mischia.
5. Durante la mischia non è permesso spingere.
6. L’ingaggio tra le prime linee deve essere effettuato lentamente.
7. La squadra in difesa può calciare fuori la palla solo entro la linea dei propri 22 m.
8. Durante la rimessa laterale tutti gli 8 giocatori della mischia debbono essere in linea e partecipare alla rimessa. Non sono ammesse rimesse laterali veloci.
9. La squadra che segna la meta ha diritto al calcio d’avvio che consegnerà la palla alla squadra avversaria.
10. I cambi e le sostituzioni dei giocatori sono illimitati.
11. Le regole del fuori gioco (10 metri) devono essere rigorosamente applicate durante la mischia e la rimessa in gioco laterale.
12. Il giocatore portatore di palla deve passarla al massimo dopo 20 metri.
13. Tutti i giocatori devono attenersi alle regole del placcaggio secondo i colori dei pantaloncini che vestono i giocatori avversari.
14. I capitani delle squadre sono responsabili per il comportamento corretto dei propri giocatori.
15. Le regole di gioco possono essere modificate in comune accordo tra i capitani delle squadre. L’arbitro dovrà sempre richiedere ai capitani se intendono introdurre norme o cautele particolari nel gioco.
16. Ai fini della applicazione delle regole sul placcaggio, il colore dei pantaloncini è:
  - bianco o quello della Società: sino a 60 anni
  - rosso: oltre i 60 anni. Il giocatore non può essere placcato e può essere fermato solo abbracciandolo.
  - oro: da 65 a 70 anni. Il giocatore non può essere placcato e non può essere abbracciato. Il Giocatore può essere fermato ponendosi di fronte allo stesso con le braccia aperte.
  - viola: oltre 70 anni. Il giocatore non può essere placcato e non può essere abbracciato né ostacolato in alcun modo.



## 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.
- 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 dà 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 classificato
  - c. 14 punti al terzo classificato
  - d. ogni classificato oltre al terzo riceverà 2 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 2 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 2 punti-circuito alla Società interessata senza possibilità di appello.
- F. Dopo lo svolgimento dell'ultima tappa ad ogni Società partecipante andrà un punto di bonus per ogni tappa disputata.
- G. 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).

#### DIREZIONE DELL'EVENTO E ARBITRAGGI

- A. Per ogni evento del circuito la Società ospitante DEVE mettere a disposizione il Direttore di Evento in regola con il tesseramento della Funzione dedicata;
- B. Le gare saranno dirette da arbitri designati dal Comitato Regionale Lazio;
- C. Il Direttore di Evento avrà cura di stabilire il turno di arbitraggio dividendo le partite fra tutti gli arbitri designati;