



TORNEO DI RUGBY

1. COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA

- 1.1 Il Torneo è riservato agli alunni iscritti alle classi 3°, 4° e 5° primarie delle scuole della Regione Liguria e delle Province di Alessandria e Cuneo e comunque nati **dopo il 1 gennaio 2013**. (Regolamento Generale sez. A punto 5)
- 1.2 Viene disputato un torneo **a 7 giocatori**
- 1.3 Tutte le squadre ammesse sono squadre miste. (Regolamento Generale sez. A pt. 4)
- 1.4 Ogni squadra dovrà comprendere **tra gli 8 e i 10 nomi** e potrà essere tutta maschile, tutta femminile o mista
- 1.5 Non sono ammessi **anticipatari** (Regolamento Generale sez. B punto 1) è invece ammesso **n°1 fuoriquota a squadra** secondo le modalità del Regolamento Generale (sez. B pt. 2).
- 1.6 Ogni bambino/bambina può essere iscritto in una sola rosa (Regolamento Generale sez. A pt. 5)
- 1.7 Come da Regolamento Generale (sez. A pt. 11) la partita giocata, sarà considerata sconfitta a tavolino **0-3** la squadra che non osserverà l'obbligo del **numero minimo previsto di 8 giocatori**
- 1.8 Come da Regolamento Generale (sez. D pt. 8) **non sono ammessi ritardi superiori ai 15 minuti**. Alle squadre che non si presenteranno nella sede di gara entro tale termine verrà attribuita sconfitta per **0-3**

2. REGOLE SCHIERAMENTI E SOSTITUZIONI

- 2.1 Tutti i bambini presenti devono giocare almeno un tempo di gioco.
- 2.2 Qualora una squadra si presenti al campo di gioco con un numero ridotto di giocatori, la squadra avversaria è tenuta a schierare propri giocatori con la squadra ridotta, in modo da equilibrare il numero dei partecipanti in campo. Per fare potranno essere prestati sia giocatori di riserva, sia giocatori titolari se mancano le riserve.
- 2.3 Un giocatore sostituito può riprendere a giocare nel medesimo incontro.

3. REGOLE DI GIOCO E NORME DI COMPORTAMENTO

- 3.1 A bordo campo sarà presente **un responsabile della FIR**.
- 3.2 Durante il torneo si svolgeranno partite **7 contro 7**
- 3.3 Ogni incontro sarà diretto da un arbitro FIR o in alternativa da un Educatore superpartes purché abbia la qualifica "allenatore livello 1 bambini" (anche non definitivo).
- 3.4 **E' consentito ai giocatori:**
 - 3.4.1 prendere, raccogliere il pallone e correre portandolo
 - 3.4.2 passare, gettare o spingere il pallone indietro verso un altro giocatore;
 - 3.4.3 placcare un giocatore dell'altra squadra in possesso del pallone, purché in conformità alle regole del gioco (dalla vita in giù)
 - 3.4.4 effettuare un toccato a terra nell'area di meta;
- 3.5 **Non è consentito ai giocatori:**
 - 3.5.1 sgambettare un giocatore dell'altra squadra;
 - 3.5.2 fare il "frontino";
 - 3.5.3 placcare al di sopra della vita un giocatore dell'altra squadra; o in ogni modo in modo scorretto e pericoloso;
 - 3.5.4 trattenere, fermare o placcare un giocatore non in possesso del pallone o impedire, in qualsiasi altro modo, ad un giocatore dell'altra squadra di impossessarsi del pallone a terra;
 - 3.5.5 protestare nei confronti di un giocatore dell'altra squadra e dell'educatore;
- 3.6 L'unico modo di segnare i punti è quello di effettuare un toccato a terra nell'area di meta dell'altra squadra.
- 3.7 **La ripresa del gioco dopo una meta** (così come per l'inizio del gioco) sarà effettuata al centro della metà campo
 - 3.7.1 L'arbitro dovrà presentare il pallone con una mano alla squadra che ha subito la meta.
 - 3.7.2 Il gioco deve intendersi iniziato nel momento in cui un giocatore della squadra che ne ha il diritto prende possesso del pallone.
 - 3.7.3 I giocatori dell'altra squadra dovranno restare fermi, ad una distanza minima di 7 m. dal punto di ripresa del gioco fino al momento in cui il gioco ha inizio.
- 3.8 Sarà **concesso un annullato** quando un giocatore effettua un toccato a terra nella propria area di meta.
 - 3.8.1 Dopo un annullato, o dopo che il pallone ha superato la linea di pallone morto o laterale di meta, la ripresa del gioco sarà effettuata su un punto qualsiasi di una linea passante a 5 metri dalla linea di meta, in campo di gioco.
 - 3.8.2 L'arbitro dovrà presentare il pallone con una mano alla squadra nella cui area di meta è stato effettuato l'annullato nel caso in cui il pallone sia pervenuto in area di meta, o abbia superato la linea di pallone morto, o laterale di meta, per un'azione avversaria. Dovrà invece presentarlo alla squadra attaccante, nel caso in cui tale situazione sia stata determinata dalla squadra in difesa.
 - 3.8.3 Il gioco deve intendersi iniziato nel momento in cui un giocatore della squadra che ne ha il diritto prende possesso del pallone.
 - 3.8.4 I giocatori dell'altra squadra dovranno stare fermi, ad una distanza minima di 7 m. dal punto della ripresa del gioco, fino al momento in cui il gioco ha inizio.

- 3.9 Un giocatore placcato deve immediatamente passare o lasciare il pallone. Ad eccezione di questo caso un giocatore deve essere in piedi prima di poter ri-partecipare al gioco. E' vietato intervenire, in ogni altro modo, su un giocatore a terra.
- 4 Il pallone non può essere passato ad un compagno in posizione di fuorigioco.
- 4.1 Il pallone calciato deve rimanere in campo, pena la rimessa in gioco da parte dell'altra squadra, all'altezza di dove è stato eseguito il calcio. E comunque non più vicino dei 5 metri dalla linea di meta.
- 4.2 Il pallone diventa ingiocabile in situazione di lotta per il possesso con uno o più giocatori in piedi a contatto del portatore del pallone. L'arbitro comanderà un arresto del gioco. (tempo di attesa circa 3 secondi).
- 4.3 Il gioco viene interrotto dall'arbitro se si ha **un in avanti**; quando il pallone si dirige verso la linea di pallone morto dell'altra squadra, dopo che un giocatore ne ha perduto il possesso, oppure dopo che un giocatore lo ha spinto o proiettato in avanti col suo braccio o la sua mano, oppure dopo che il pallone ha colpito il braccio o la mano di un giocatore. La ripresa del gioco sarà effettuata con le stesse modalità descritta nell'Art. 3.8.2
- 4.4 Il gioco viene interrotto dall'arbitro quando il pallone tocca o supera la linea di uscita laterale o quando un giocatore in possesso del pallone tocca o supera la linea di uscita laterale. La ripresa del gioco sarà effettuata con le stesse modalità descritta nell'Art. 3.8.2
- 4.5 Non verranno effettuate mischie e touche. Il gioco verrà ripreso con una rimessa in gioco da parte dell'educatore che consegnerà la palla a chi di competenza, con le stesse modalità descritta nell'Art. 3.8.2
- 4.6 L'arbitro potrà ammonire e allontanare il giocatore che si è reso colpevole di:
- 4.6.1 ostruzionismo, nervosismo
 - 4.6.2 gioco pericoloso, scorrettezza
 - 4.6.3 mancanza di lealtà, falli ripetuti
- 4.7 L'arbitro non dovrà interrompere il gioco:
- 4.7.1 per punire gli errori causati da poca abilità dei giocatori.
 - 4.7.2 per una infrazione, o un errore, che sia seguita da qualsiasi tipo di vantaggio per l'altra squadra.

5. CRITERI PRIMA FASE A GIRONI (formati da 3- 4 squadre)

- 5.1 Si svolgeranno partite **7 contro 7 sprint** di **2 tempi da 10 minuti** con intervallo di 2 minuti tra ogni tempo di gioco.
- 5.2 Nell'arco della prima giornata e della giornata finale una squadra può giocare fino a 3 partite (60' minuti complessivi)
- 5.3 Verranno assegnati **3 punti per ogni gara vinta; 1 punto per ogni gara pareggiata; e 0 punti per ogni gara persa**. Se alla fine di un girone, due o più squadre risultassero a pari punteggio, verranno applicati i seguenti criteri:
- 5.3.1 Maggior numero di mete segnate da ciascuna squadra negli incontri tra loro disputati.
 - 5.3.2 Differenza attiva o differenza passiva tra la somma dei punti segnati e la somma dei punti subiti da ciascuna squadra in tutti gli incontri del girone.
 - 5.3.3 Minore età media di tutti i giocatori inseriti nell'elenco vidimato.

6 ATTREZZATURE E MATERIAL

- 6.1 Dimensioni Campo da Gioco:
- Larghezza m.: 27
 - Lunghezza m: 48
- 6.2 Il gioco viene praticato con il pallone n. 4
- 6.3 I giocatori dovranno portare scarpe da gioco senza tacchetti (da ginnastica o da "calchetto").
- 6.4 Sarà obbligatorio indossare caschetti (che possono essere forniti dall'organizzazione)