



FONDAZIONE TORNEO RAVANO COPPA PAOLO MANTOVANI

We believe we can make a difference in Sport's Education in Italy and the World

37° TORNEO RAVANO - 28° COPPA PAOLO MANTOVANI

TORNEO DI RUGBY

COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA

1. Il Torneo è riservato agli atleti iscritti alle classi 3°, 4° e 5° elementari delle scuole delle scuole della Regione Liguria, e delle Province di Alessandria, Asti e Cuneo e comunque nati nel 2011, 2012 e 2013. Per ogni squadra è ammesso al massimo numero 1 fuoriquota nato nell'anno 2010 secondo le modalità espresse nel regolamento generale sezione C art. 2 (il "fuoriquota" è utilizzabile durante le gare per uno solo dei due tempi di gioco)
2. Per ogni squadra è ammesso al campo in qualità di coordinatore un solo educatore.
3. Sono previste anche squadre miste (maschi e femmine).
4. Ogni certificato di iscrizione dovrà comprendere un massimo di 10 nomi per squadra ed il numero minimo dei giocatori per formalizzare l'iscrizione è pari a 8. Detto modulo di iscrizione ha validità di certificazione da parte della Direzione scolastica dell'effettiva appartenenza degli alunni agli istituti scolastici indicati. L'insieme dei nomi corredato dalle date di nascita degli alunni e delle alunne va a costituire la "rosa" di ogni squadra. Ogni giocatore potrà essere iscritto in una sola rosa.
5. Sulla distinta di gara dovranno essere inseriti un massimo di 10 nomi (facenti parte della "rosa")

Regola 1 - Terreno di gioco

- Larghezza mt.: 30
- Lunghezza mt.: 50

Regola 2 - Pallone

- 2.1 Il gioco viene praticato con il pallone n. 4

Regola 3 - Numero dei giocatori

- 3.1 Un incontro sarà disputato da non più di 7 giocatori per squadra o quanto meno da un numero pari di giocatori (vedi comma d) e comunque non inferiore a 5, pena la perdita dell'incontro.
- 3.2 Il numero delle riserve sarà di massimo 3 giocatori con l'obbligo che essi siano impiegati per almeno un tempo (o comunque 10 minuti) durante ogni incontro.
- 3.3 Un giocatore sostituito può riprendere a giocare nel medesimo incontro.
- 3.4 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 avversaria squadra ridotta, in modo da equilibrare il numero dei partecipanti per squadra. Per fare ciò presterà sia giocatori di riserva, sia giocatori titolari se mancano le riserve, in modo

tale che una squadra non schieri più giocatori rispetto al numero dei giocatori dell'altra squadra.

Regola 4 - Equipaggiamento dei giocatori

- 4.1 I giocatori dovranno portare scarpe da gioco senza tacchetti (da ginnastica o da "calchetto").

Regola 5 - Tempi di gioco

- 5.1 I tempi di gioco saranno di due tempi da 10' con 2' d'intervallo.
- 5.2 Nell'arco di una giornata una squadra può giocare al massimo 40' di gioco. (equivalente a due partite). Esclusivamente durante la giornata finale una squadra potrebbe giocare fino a 60' di gioco equivalente a tre partite.

Regola 6 - Direzione di gioco

- 6.1 Ogni incontro sarà diretto da un educatore di una terza squadra, o dagli educatori delle squadre in campo. (un educatore per tempo o, di comune accordo, da uno degli educatori presenti). Purché gli educatori abbiano la qualifica "Secondo Momento Regionale". In caso contrario l'arbitro sarà fornito dall'organizzazione.

Regola 7 - Modo di giocare

Ogni giocatore in gioco, può:

- 7.1 prendere, raccogliere il pallone e correre portandolo;
- 7.2 passare, gettare o spingere il pallone indietro verso un altro giocatore;
- 7.3 placcare un giocatore dell'altra squadra in possesso del pallone, purché lo faccia in conformità alle regole del gioco (dalla vita in giù).
- 7.4 effettuare un toccato a terra nell'area di meta;
- 7.5 pallone in giocabile: quando a seguito di uno o più giocatori in piedi a contatto del portatore del pallone in situazione di lotta per il possesso, il pallone stesso diviene "ingiocabile", l'educatore comanderà un arresto del gioco. (tempo di attesa circa 3 secondi).

Regola 8 - Vantaggio per errori

- 8.1 l'educatore non dovrà interrompere il gioco per punire gli errori causati da poca abilità dei giocatori.
- 8.2 l'educatore non dovrà interrompere il gioco per una infrazione, o un errore, che sia seguita da qualsiasi tipo di vantaggio per l'altra squadra.

Regola 9 - Ripresa del gioco dopo una meta

- 9.1 Inizio del gioco primo e secondo tempo.
- 9.2 La ripresa del gioco dopo una meta (così come per l'inizio del gioco) sarà effettuata al centro della metà campo.

9.3 L'educatore dovrà presentare il pallone con una mano alla squadra che ne avrà il diritto.

Il gioco deve intendersi iniziato nel momento in cui un giocatore della squadra che ne ha il diritto prende possesso del pallone.

- I giocatori dell'altra squadra dovranno restare fermi, a non meno di 5 mt. dal punto di ripresa del gioco fino al momento in cui il gioco ha inizio.

Regola 10 - Modo di segnare i punti o di segnare un annullato

- L'unico modo di segnare i punti è quello di effettuare un toccato a terra nell'area di meta dell'altra squadra.

- Sarà concesso un annullato quando un giocatore effettua un toccato a terra nella propria area di meta.

Regola 11 - Ripresa del gioco dopo un annullato o dopo che il pallone ha superato la linea di pallone morto o laterale di meta

a) 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.

b) L'educatore 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.

c) Il gioco deve intendersi iniziato nel momento in cui un giocatore della squadra che ne ha il diritto prende possesso del pallone.

d) I giocatori dell'altra squadra dovranno stare fermi a non meno di 5 mt. dal punto della ripresa del gioco, fino al momento in cui il gioco ha inizio.

Regola 12 - Giocatore in fuorigioco

- Un giocatore che si trova davanti ad un proprio compagno in possesso del pallone sarà un giocatore considerato in fuorigioco.

- Un giocatore in fuorigioco non potrà partecipare al gioco.

Regola 13 - Passaggio avanti e in avanti

- Il pallone non può essere passato ad un compagno in posizione di fuorigioco.

- 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.

- In tali casi il gioco sarà interrotto a meno che l'educatore non giudichi che l'infrazione sia dovuta alla poca abilità del giocatore.

- La ripresa del gioco sarà effettuata sul punto dell'errore (o dell'infrazione) ma mai a meno di 5

mt. dalla linea di uscita laterale e a meno di 5 mt. dalla linea di meta.

- La ripresa del gioco sarà effettuata con le stesse modalità dei punti Art. 11 b) c) e d) del capitolo "Ripresa del gioco dopo una meta".

Regola 14 - Giocatore placcato fermato e tenuto

a) Un giocatore placcato deve immediatamente passare o lasciare il pallone.

b) Un giocatore a terra col pallone in suo possesso (anche se non trattenuto) deve immediatamente passare o lasciare il pallone.

c) Ad eccezione dei casi precedenti a) e b), un giocatore deve essere in piedi prima di poter ripartecipare al gioco.

d) E' vietato intervenire, in ogni altro modo, su un giocatore a terra.

Regola 15 - Uscita laterale e ripresa del gioco

- quando il pallone tocca o supera la linea di uscita laterale, l'educatore dovrà interrompere il gioco.

- Quando un giocatore in possesso del pallone tocca o supera la linea di uscita laterale, l'educatore dovrà interrompere il gioco.

- La ripresa del gioco sarà effettuata a non meno di 5 mt. dalla linea di uscita laterale, di fronte al punto in cui il pallone, o il giocatore in possesso del pallone ha superato tale linea e con le stesse modalità dei punti Art. 11 b) c) e d) del capitolo ripresa del gioco dopo una meta.

Regola 16 - Gioco scorretto

E' vietato a qualsiasi giocatore:

- sgambettare un giocatore dell'altra squadra;
- fare il "frontino";
- placcare al di sopra della vita un giocatore dell'altra squadra; o in ogni modo in modo scorretto, pericoloso e/o poco sportivo;
- 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;
- protestare nei confronti di un giocatore dell'altra squadra e dell'educatore.
- l'educatore dovrà ammonire e potrà allontanare dal gioco il giocatore che si è reso colpevole di:
 - gioco pericoloso, scorrettezza.
 - Ostruzionismo, nervosismo.
- Mancanza di lealtà, falli ripetuti.

Regola 17 - Gioco al piede

- Il pallone calciato dovrà 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.

Regola 18 – Mischie e Touche

- 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, secondo le modalità Art. 11 b) c) e d)

Regola 19 – Punteggi

- 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:
 - Maggior numero di mete segnate da ciascuna squadra negli incontri tra loro disputati.
 - 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.
 - Minore età media di tutti i giocatori inseriti nell'elenco vidimato.

