

# **38° Torneo Minirugby Gianni Visentin**



## **REGOLAMENTO GIRONI - PROGRAMMA**

**Organizzato con il Patrocinio del Comune di Paese**



## Indice

1.	MODALITA' DI AMMISSIONE.....	3
2.	RECLAMI E RESPONSABILITA' .....	4
3.	REGOLAMENTO DEL GIOCO .....	4
4.	CATEGORIE .....	4
5.	RISULTATI E CLASSIFICHE.....	5
6.	CLASSIFICHE - CASI DI PARITA' - MANCATA PRESENTAZIONE.....	6
7.	EQUIPAGGIAMENTO GIOCATORI.....	6
8.	MAPPA DEI CAMPI .....	7
9.	PROGRAMMA.....	9
10.	GIRONI.....	10

# Regolamento del 38° Torneo Minirugby “Gianni Visentin”

Paese 19 Maggio 2019

## 1. MODALITA' DI AMMISSIONE

Il Trofeo “Gianni Visentin” è riservato agli atleti in regola con il tesseramento della F.I.R. (o Federazioni Straniere) per l'anno sportivo 2018/2019.

Le tessere dovranno essere accompagnate da un idoneo Documento di Riconoscimento in accordo con le ultime direttive F.I.R.

I Dirigenti Accompagnatori Responsabili di ogni singola squadra dovranno presentare tutta la documentazione e gli elenchi dei giocatori presso la Segreteria del Torneo prima dell'inizio del torneo.

L'elenco dei giocatori dovrà essere compilato nel Modello-B e in triplice copia e contenere:

- Cognome, nome e data di nascita completa di giorno mese e anno.
- Tipo e Numero di Documento dei Giocatori
- N° di tessera F.I.R. dei giocatori.
- N° di tessera F.I.R. dell'Allenatore e del Dirigente Accompagnatore Responsabile di ogni squadra.
- N° di tessera F.I.R. dell'Allenatore designato all'arbitraggio

Dopo la presentazione alla Segreteria dell'elenco giocatori, vistato per ricevuta, non saranno ammesse integrazioni, prestiti e cambi di giocatori, pena la squalifica della squadra.

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 dalla Segreteria del Torneo.

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

In tutte le categorie, tutti gli atleti in elenco (Modulo B), dovranno giocare nel corso del Torneo.

ATTENZIONE :

Insieme alla lista gara (Modulo-B) ogni squadra dovrà consegnare il **Modulo calcolo età Media** correttamente compilato, che verrà fornito dal Rugby Paese la settimana antecedente al Torneo. Il **Modulo calcolo età** media dovrà riportare lo stesso elenco di giocatori del Modulo-B.

La non presentazione di tale documento comporterà l'assegnazione dell'età massima possibile per la categoria di appartenenza, cioè come se tutti i giocatori fossero nati il 01 Gennaio dell'anno più vecchio della categoria.

In caso si dovesse ricorrere al calcolo età quale regola per determinare chi accede alla fase successiva tra due squadre che non hanno entrambe presentato il foglio calcolo età, questo verrà compilato al bisogno dalla segreteria.

## 2. RECLAMI E RESPONSABILITA'

Sulle delibere del comitato organizzatore del 38° TORNEO, non sono ammessi reclami.

**NON** sono ammessi reclami dei risultati già pubblicati dal Giudice Sportivo del Torneo, della fase a gironi, dopo l'inizio della fase di quarti di finale (dove prevista) o di semifinale.

**NON** sono ammessi reclami dei risultati già pubblicati dal Giudice Sportivo del Torneo, della fase "quarti di finale" (dove prevista), dopo l'inizio della fase di semifinale.

**NON** sono ammessi reclami dei risultati già pubblicati dal Giudice Sportivo del Torneo, della fase di semifinale , dopo l'inizio della fase di finale.

## 3. REGOLAMENTO DEL GIOCO

Per tutte le regole **NON** specificate nel regolamento del Torneo, si applicano le regole descritte nel regolamento ufficiale della F.I.R. : "**REGOLAMENTO DI GIOCO CATEGORIE PROPAGANDA 2018-2019**". Per ragioni organizzative durante il Torneo non verranno effettuati i calci di trasformazione nelle gare relative alle categorie UNDER 12.

## 4. CATEGORIE

- **Under 6**

Sono ammessi esclusivamente i giocatori nati nel 2013-2014.

La squadra è formata da 05 giocatori + max 5 riserve (ma l'iscrizione per U6 prevede comunque un numero illimitato di giocatori).

- **Under 8**

Sono ammessi esclusivamente i giocatori nati nel 2011 e 2012.

La squadra è formata da 06 giocatori + max 5 riserve.

- **Under 10**

Sono ammessi esclusivamente i giocatori nati nel 2009 e 2010.

La squadra è formata da 8 giocatori + max 6 riserve

- **Under 12**

Sono ammessi esclusivamente i giocatori nati nel 2007 e 2008.

La squadra è formata da 12 giocatori + max 7 riserve

**Per tutte le categorie, ogni società dovrà avere al seguito almeno un allenatore per SQUADRA abilitato all'arbitraggio.**

## 5. RISULTATI E CLASSIFICHE

Il TORNEO prevede fasi distinte di gioco:

- PARTITE DI QUALIFICAZIONE (Girone all'italiana).
- PARTITE DI QUARTI DI FINALE (Scontro diretto)
- PARTITE DI SEMIFINALE (Scontro diretto).
- PARTITE DI FINALE (Scontro diretto).

Le partite di Qualificazione saranno giocate in 4 gironi all'italiana per le tutte le categorie.

Il punteggio per le partite di Qualificazione sarà così determinato:

- 2 PUNTI PER LA VITTORIA
- 1 PUNTO PER IL PAREGGIO
- 0 PUNTI PER LA SCONFITTA

La formazione della classifica finale del girone di qualificazione, per la determinazione delle partite di semifinale o quarti di finale, in caso di pareggio nella classifica finale, si applicherà la norma descritta nel **paragrafo 7**.

Le partite di Quarti di Finale e Semifinale saranno disputate per le tutte le categorie in un incontro a scontro diretto tra le pari classificate risultanti dalla classifica dei gironi (1° Girone-A contro 1° Girone-B/2° Girone-A contro 2° Girone-B/..... ecc).

In caso di pareggio si applicherà la norma descritta nel **paragrafo 7**.

Le partite di Finale saranno disputate per le tutte le categorie in un incontro a scontro diretto tra le pari vincenti e perdenti delle partite di semifinale.

In caso di pareggio ci sarà ex aequo.

**E' obbligatorio da parte del Dirigente Accompagnatore Responsabile o dell' Allenatore FIRMARE per ACCETTAZIONE IL CARTELLINO GARA AL TERMINE DELL'INCONTRO; non sono accettate contestazioni dopo la vidimazione del cartellino gara.**

## 6. CALCOLO ETA' MEDIA

Il calcolo dell'età media, è il parametro che verrà usato per la compilazione delle classifiche nei casi eventuali parità dopo i parametri descritti nel capitolo 7, paragrafi a), b), c), d).

- Under 6 = Somma **dell'età di tutti** i giocatori presenti nel modello-B (calcolata in giorni) diviso 10 → [5 giocatori + 5 riserve, come da articolo 4]
- Under 8 = Somma **dell'età di tutti** i giocatori presenti nel modello-B (calcolata in giorni) diviso 11 [6 giocatori + 5 riserve, come da articolo 4]
- Under 10 = Somma **dell'età di tutti** i giocatori presenti nel modello-B (calcolata in giorni) diviso 14 [8 giocatori + 6 riserve, come da articolo 4]
- Under 12 = Somma **dell'età di tutti** i giocatori presenti nel modello-B (calcolata in giorni) diviso 19 [12 giocatori + 7 riserve, come da articolo 4]

NOTA-1: Nel caso in cui una squadra presenti in lista meno giocatori di quelli previsti dal regolamento, l'età dei giocatori mancanti verrà determinata usando la data di nascita del giocatore più vecchio in lista fino ad arrivare al numero massimo di atleti indicati nell'articolo 4 riferito alla specifica categoria.

## 7. CLASSIFICHE - CASI DI PARITA'

La compilazione delle classifiche ed eventuali casi di parità saranno disciplinati, secondo le seguenti norme:

- 1) Verranno assegnati 2 punti per ogni gara vinta; 1 punto per ogni gara pareggiata e 0 punti per ogni gara persa.
- 2) Se alla fine di un girone, due o più squadre risultassero a pari punteggio, verranno applicati i seguenti criteri in sequenza, per determinare la classifica finale,:
  - a) Se la parità risulta **tra più di due squadre**; determinazione della posizione finale avvalendosi dell'uso della classifica avulsa tra le squadre che hanno terminato il girone a pari punteggio.
  - b) Se la parità risulta **tra due squadre**, determinazione della posizione finale in classifica verificando il risultato dello "Scontro diretto" (la vincitrice sopravvanzerà in classifica la perdente)
  - c) Nel caso di ulteriore parità dopo l'applicazione del punto **a)** o **b)**, si determinerà la classifica, considerando il maggior numero di mete segnate da ciascuna squadra in tutti gli incontri del girone.
  - d) Nel caso di ulteriore parità dopo l'applicazione del punto **c)**, si determinerà la classifica, considerando la differenza attiva tra la somma delle mete segnate e la somma delle mete subite da ciascuna squadra in tutti gli incontri del girone (Differenza mete "segnate-subite").
  - e) Nel caso di ulteriore parità, dopo l'applicazione del punto **d)**, si determinerà la classifica, considerando la "Minore età Media" della squadra. La squadra con età media minore sopravvanzerà in classifica l'altra squadra. [Vedi articolo 6]
- 3) In caso di parità nelle partite di **semifinale e quarti di Finale**, si determinerà la classifica, considerando la "Minore età Media" delle squadre. La squadra con età media minore sopravvanzerà in classifica l'altra squadra. [Vedi articolo 6].
- 4) In caso di parità nella Finale, le due squadre saranno considerate vincitrici a pari merito. Il premio in palio, sarà aggiudicato alla squadra con età media minore.

## 8. MANCATA PRESENTAZIONE

La mancata presentazione ad una gara, entro 5 min. dall' orario d' inizio della stessa, comporta la perdita della partita stessa.

Alla squadra avversaria verranno assegnati 2 punti e 3 mete.

## 9. EQUIPAGGIAMENTO GIOCATORI

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

I giocatori NON dovranno calzare scarpe con tacchetti in alluminio. Potranno calzare scarpe da gioco munite di tacchetti digomma o di plastica, purché entrambi i tipi di tacchetti non abbiano l'anima metallica. Potranno calzare scarpe da ginnastica e/o da "calcetto".

## 10. MAPPA DEI CAMPI

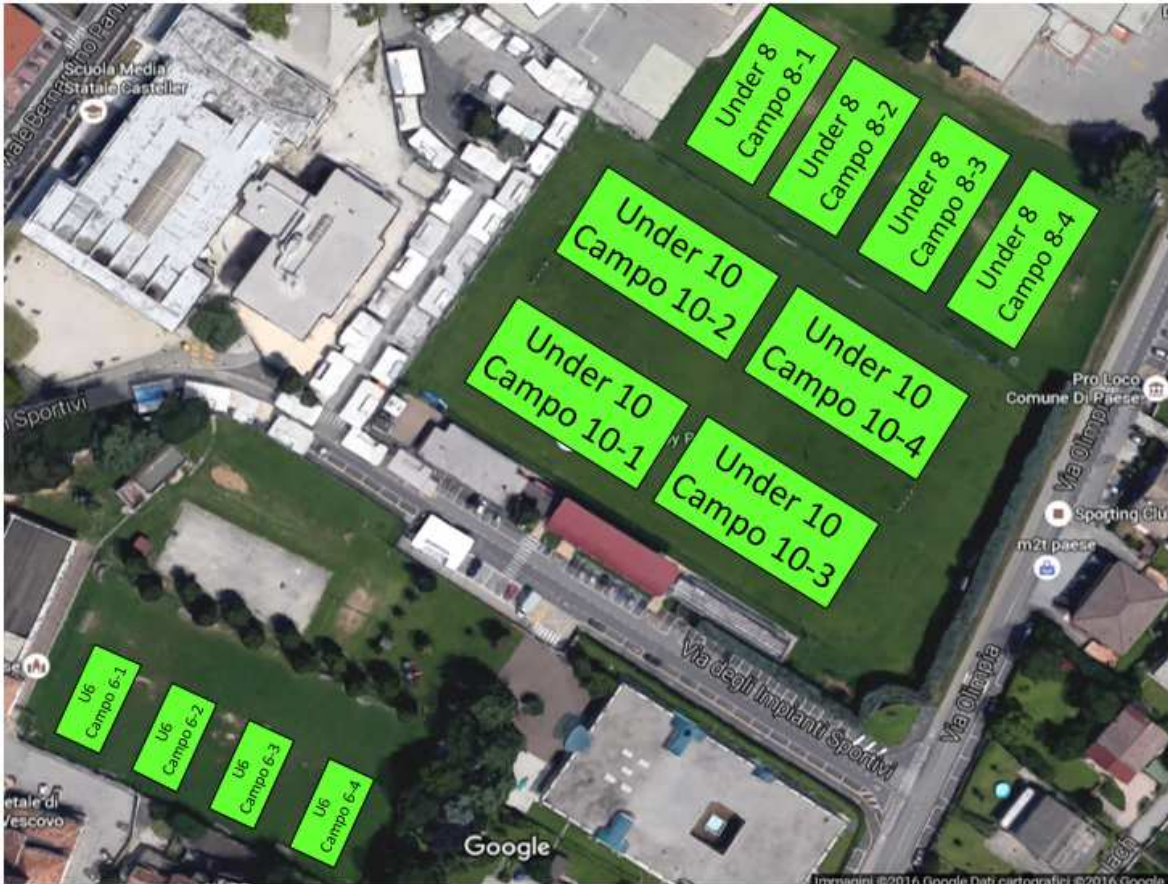
### Vista generale



- 1** Campi U10
- 2** Campi U8
- 3** Campi U6
- 4** Campi-U12
- 5** Campi-U12
- A** Segreteria-Consegna documentazione
- B** Deposito Borse Campo U6-U8-U10
- C** Deposito Borse Campi U12
- D** Mensa



## Vista Dettagliata U6-U8-U10



## Vista Dettagliata U12





## 11. PROGRAMMA

*Di seguito gli orari di massima :*

- 07.30-08.00 Arrivo squadre
- 08.00-08.30 Consegna elenchi definitivi Modello B (prestati compresi)
- 09.00 Inizio partite dei gironi di qualificazione.
- A seguire Semifinali di tutte le categorie.
- Dalle ore 11.30 Pranzo Atleti ed Educatori fino esaurimento squadre
- A seguire Pranzo Staff
- 14.00 Inizio finali per Tutte le categorie.
- 14.45 Finale 1°-2° posto Under 6
- 15.00 Finale 1°-2° posto Under 8
- 15.20 Finale 1°-2° posto Under 10
- 15.40 Finale 1°-2° posto Under 12
- 16.00 -16.30 Premiazione

Invitiamo Dirigenti e atleti a collaborare cortesemente alla riuscita del Torneo e :

• Di presentarsi al campo previsto nel programma con **almeno cinque minuti di anticipo** sull'orario ufficiale di inizio di ciascuna partita, ricordiamo che: La mancata presentazione ad una gara, entro 5 min. dall' orario d' inizio della stessa, comporta la perdita della partita.

• di osservare la **massima puntualità** durante tutte le fasi del Torneo, pranzo incluso, per non pregiudicare il preciso svolgimento della manifestazione.

• Per le tutte le categorie di recarsi alla mensa per il pranzo appena finito di giocare la **partita di semifinale.**

Per un regolare afflusso agli stand per la distribuzione del pranzo, si raccomanda di rispettare gli orari indicati, pertanto non entrare prima dell'orario assegnato e lasciare i posti liberi appena consumato il pranzo per dare spazio agli altri turni.

Allenatori e accompagnatori potranno consumare il pranzo in contemporanea con i propri ragazzi, collaborando con l'organizzazione nel corretto svolgimento della distribuzione del pranzo.

L'accesso ai locali della Segreteria del Torneo è riservato alle Autorità F.I.R., ai Commissari F.I.R., allo Staff del Torneo, ai Dirigenti delle Società, ai Medici di servizio.

**Il Rugby Paese e il Rugby Paese Junior, declinano qualsiasi responsabilità per eventuali danni a cose e/o persone che si verificassero durante lo svolgimento del Torneo.**

**Ricordate di non lasciare valori incustoditi in spogliatoio o nell'area della manifestazione!**

## 12. GIRONI