Regolamento Torneo Rugby in Discesa 2008

Art. 1

La strutturazione del Torneo sarà definita dopo la improrogabile chiusura delle iscrizioni

Art.2

Al Torneo possono partecipare squadre di ogni nazione previo iscrizione e in regola con le quote di partecipazione e con il certificato di idoneità all'attività' sportiva fino al raggiungimento del numero di otto squadre

Art. 3

E' necessario presentare al momento dell' iscrizione modulo predisposto
– Elenco dei partecipanti del torneo , certificato di idoneità all'attività' sportiva

Art. 4

QUOTA partecipazione :

5 euro iscrizione torneo gagets e bevuta in insieme

Assicurazione

L'assicurazione Pur essendo una manifestazione sportiva non agonistica, ai partecipanti è vivamente consigliata l'acquisizione di una polizza personale infortuni. A tal proposito, l'organizzazione propone l'iscrizione all'A.I.C.S. per l'anno sportivo 2007/2008 che consentirà una minima copertura assicurativa sia in caso di infortunio con tessera HRS Associazione sportiva Hard Roch Sport (per gli atleti non coperti da assicurazione , con la compilazione degli elenchi e dei certificati) Ogni giocatore dovra' presentare il certificato di idoneita' all'-attivita' sportiva.

Eventuali incidenti fisici occorsi durante le gare dovranno essere comunicati alla Segreteria entro la fine del torneo.

REGOLAMENTO TECNICO DEL TORNEO

Due Gironi per i quarti—Semifinali : 1 del girone A contro 2 girone B -1 del girone B contro 2 girone A -
Finale con le vincitrici

Il punteggio verrà assegnato nel modo seguente: 5 punti per la meta, 2 punti per la trasformazione della meta,).
Le trasformazioni verranno effettuate per entrambe le squadre nell' unica porta in salita (come da regolamento del campo di gioco). Qualora si verificassero condizioni per cui 2 o più squadre si trovino a punteggio pari in classifica al termine del girone eliminatorio, per gli eventuali abbinamenti (non previsti d'ufficio), in caso di recupero di squadre o per il passaggio nei vari gironi eliminatori fino alla fase finale, verranno presi in considerazione i seguenti raffronti: a - Coppa disciplina (per tutta la durata del Torneo) b - Differenza mete (per ogni fase eliminatoria) c - Maggior numero di mete segnate (per ogni fase eliminatoria) d - Minor numero di mete subite (per ogni fase eliminatoria)

REGOLAMENTO DI GIOCO

Le regole adottate per lo svolgimento della manifestazione saranno quelle di base del Rugby al tocco . Di seguito riportiamo una sintesi delle principali regole di gioco in vigore

RETTANGOLO DI GIOCO

Il campo di gioco è quello regolamentare previsto dal regolamento federale.
Con Pendenza oltre 15%. -Porta unica a monte per le trasformazioni.

NUMERO E RUOLI DEI GIOCATORI

Ogni squadra dovrà avere in campo, all'inizio dell'incontro, 7 giocatori e, in panchina, non più di 5 riserve. 3 giocatori partecipano alla mischia ordinata ed alla touche (rimessa laterale), 1 giocatore è il mediano di mischia e gli altri 3 sono schierati lateralmente come i 3/4.

Alternativa le squadre verranno sorteggiate secondo 4 fasce : Femminile -Giovani - old - In attività

DURATA DELLA GARA

Le gare sono suddivise in 2 periodi uguali di 8 minuti ciascuno (tempo reale più eventuale recupero); . Ogni squadra farà un tempo in salita e uno in discesa e decisa con sorteggio.
Le gare dovranno avere il calcio d'inizio con un ritardo massimo di 10 minuti rispetto all'orario ufficiale stabilito.
Trascorso tale termine e con il conforto del rapporto arbitrale, la squadra sarà dichiarata rinunciataria a tutti gli effetti.
Nelle gare ad eliminazione diretta per definire la squadra vincente, in caso di parità, al termine dei tempi regolamentari, si ricorrerà direttamente ai calci di trasformazione in tre angolazioni .
Solo nella finale per il primo e secondo posto, in caso di parità, al termine dei tempi regolamentari, ci saranno 2 tempi supplementari di 5 minuti ciascuno e, persistendo la parità, si ricorrerà ai calci di trasformazione.
Non esiste possibilità di accordo fra le squadre per ritardare l'inizio di un incontro.
L'arbitro, dovrà segnalare con le dita i minuti di recupero concessi poco prima della fine di entrambi i tempi regolamentari e negli eventuali supplementari. 4

SOSTITUZIONI

Le sostituzioni sono libere: si può entrare ed uscire più volte nell'arco della stessa

REGOLE PRINCIPALI

Si può passare la palla con le mani solo all'indietro.
Non si può calciare la palla in avanti con i piedi.
Non sara' possibile placcare l'avversario in quanto vigeranno le regole del rugby touch (rugby al tocco)
Quando un giocatore è stato placcato ed è andato a terra, deve lasciare immediatamente il pallone (fallo di tenuto).
La squadra che segna è la stessa che effettua la rimessa in gioco.

AL TOCCO

Il tocco deve essere a due mani e prima del passaggio della palla , il gioco rimane alla squadra per tre tocchi dopo di che passa alla squadra avversaria.
Passaggio in avanti il gioco passa alla squadra avversaria , riprendendo con le tre possibilità di tre tocchi
Fallo Laterale il gioco passa alla squadra avversaria, riprendendo con le tre possibilità di tre tocchi
Falli di gioco Passaggio il gioco passa alla squadra avversaria, riprendendo con le tre possibilità di tre tocchi
La rimessa in gioco viene effettuata con tocco al piede
N.B.: Per quanto non indicato espressamente, fa fede il regolamento federale.
L'Organizzazione