

VII° TORNEO DELLE PROVINCE EMILIA ROMAGNA – UNDER 14
VII° MEMORIAL MELCHIORRE DADATI
VII° TROFEO PAOLO ROSSI
VI° PREMIO PROVINCIA DI PIACENZA
Piacenza, 1 maggio 2015

REGOLAMENTO - ORGANIZZATIVO

Art. 1 - Il Comitato Regionale Emilia – Romagna e Rugby Lyons Piacenza organizzano la manifestazione sportiva denominata: VII° Torneo delle Province Emilia – Romagna – Under 14 – VII° Memorial “Melchiorre Dadati” - VII° Trofeo “Paolo Rossi” – VI° Premio Provincia di Piacenza.

Art. 2 - Al Torneo partecipano Selezioni Provinciali o Regionali italiane e straniere.

Art. 3 – La Società Rugby Lyons Piacenza si carica di tutti i costi relativi a vitto, alloggio (solo per le eventuali squadre straniere) logistica ed organizzazione.

Art. 4 - Al Torneo possono partecipare gli atleti nati dal **01.1.2001 al 31.12.2002** regolarmente tesserati per la propria Federazione; i coordinatori tecnici delle Selezioni iscritte si assumono la responsabilità della dichiarazione anagrafica degli atleti.

Art. 5 - In ogni fase del Torneo: qualificazioni, semifinali e finali, il punteggio sarà calcolato tenendo conto delle sole mete segnate (non si procederà a trasformazioni).

Art. 6 - La Società Rugby Lyons Piacenza assicura la costante presenza di medici qualificati e di mezzi di pronto soccorso. Declina peraltro, sin d'ora, qualsiasi responsabilità per incidenti e danni a persone e cose che avessero a verificarsi durante il Torneo o nei trasferimenti.

VII° TORNEO DELLE PROVINCE EMILIA ROMAGNA – UNDER 14

VII° MEMORIAL MELCHIORRE DADATI

VII° TROFEO PAOLO ROSSI

VI° PREMIO PROVINCIA DI PIACENZA

Piacenza, 1 maggio 2015

CLASSIFICHE DEI GIRONI

Si ricorda che per determinare le classifiche dei gironi, per ogni incontro vengono assegnati:

1. quattro punti alla squadra vincitrice;
2. due punti per ogni squadra in caso di pareggio;
3. zero punti alla squadra sconfitta;

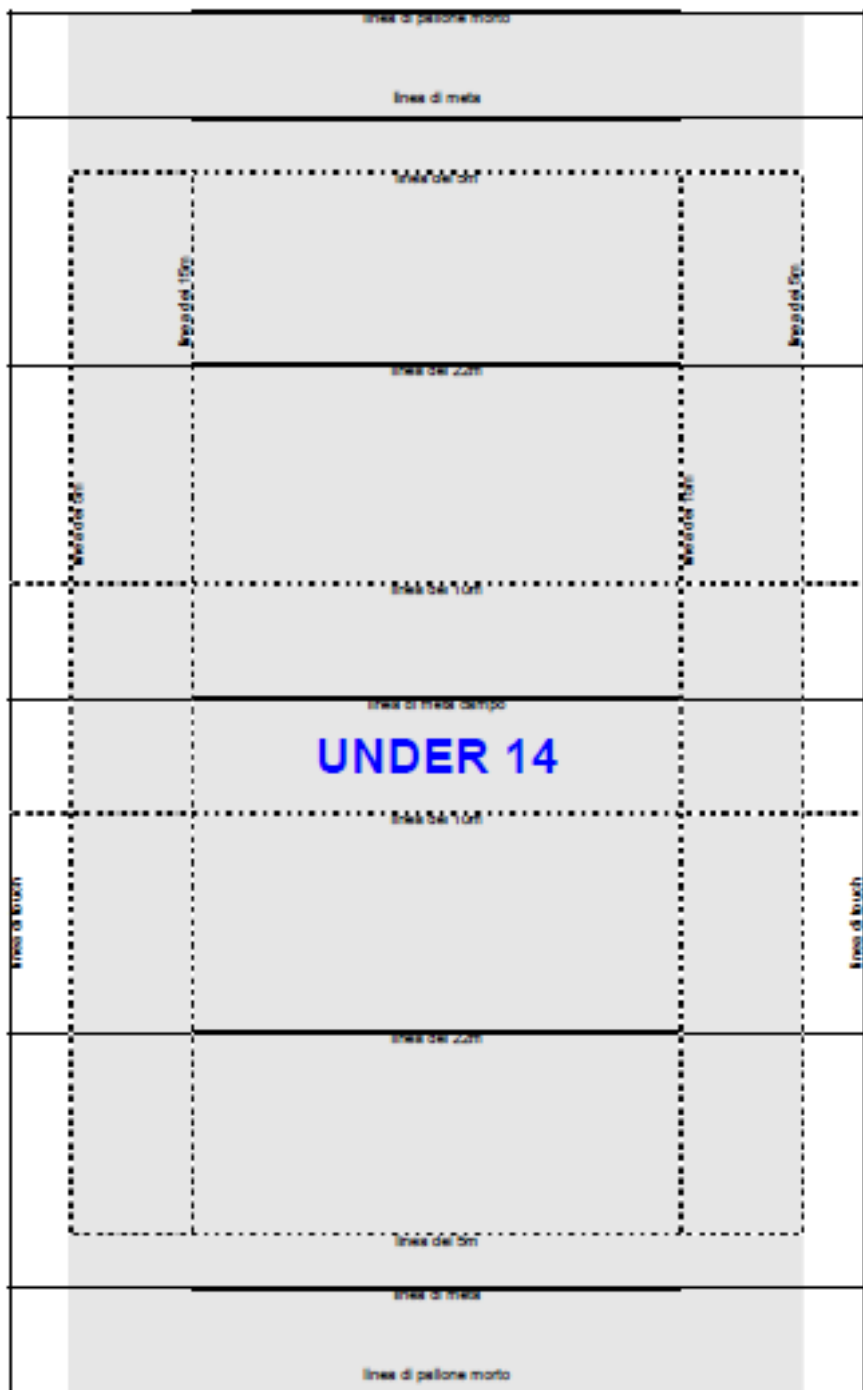
ed inoltre:

- a) un punto di bonus alla squadra che segna quattro o più mete;
- b) un punto di bonus alla squadra perdente con differenza di punteggio inferiore a 2 mete;

Se al termine degli incontri del girone due o più squadre avessero stesso punteggio, la classifica verrà determinata applicando i seguenti criteri in ordine successivo:

1. migliore differenza tra mete segnate e mete subite negli scontri diretti;
2. migliore differenza tra mete segnate e mete subite negli incontri disputati;
3. minore età media dei giocatori impiegati.

TERRENO DI GIOCO



REGOLAMENTO TECNICO

Valgono le Regole di Gioco dell'IRB "RUGBY UNION" valide per la categoria U19 salvo quanto di seguito specificato.

Regola 1 - IL TERRENO

1.2 DIMENSIONI RICHIESTE PER IL RECINTO DI GIOCO

Tutta l'Area di Gioco, meno le due fasce laterali dei 5 metri.

Regola 2 - IL PALLONE

2.7 PALLONI DI DIMENSIONI E PESO RIDOTTI

Il gioco dovrà essere praticato con palloni numero 4.

Regola 3 - NUMERO DEI GIOCATORI - LA SQUADRA

3.1 NUMERO MASSIMO DEI GIOCATORI NELL'AREA DI GIOCO

La gara sarà disputata da squadre composte da **13** giocatori.

La gara **DEVE** iniziare con **13** giocatori per squadra.

La gara non potrà continuare se una squadra rimane con meno di **10** giocatori in campo.

3.4 GIOCATORI NOMINATI COME RISERVE

Le riserve, che possono sedere in panchina, saranno al massimo **7**.

È OBBLIGATORIO CHE TUTTI I GIOCATORI SIANO IMPIEGATI PER LO STESSO MINUTAGGIO DURANTE LO SVOLGIMENTO DEL TORNEO.

3.12 GIOCATORI SOSTITUITI CHE RIENTRANO A GIOCARE

Non esistono limitazioni riguardo al numero delle sostituzioni che possono essere effettuate durante il singolo incontro o il Torneo.

Regola 5 - DURATA DELL'INCONTRO

5.1 DURATA DI UNA PARTITA

Le gare dureranno **15** minuti (tempo unico).

5.2 INTERVALLO

Tra due partite consecutive che vedono impegnata una stessa squadra dovrà essere osservato un tempo di "recupero" di **5** minuti.

Regola 10 - ANTIGIOCO

Per questa manifestazione sportiva **non** è prevista l'applicazione della norma riguardante **l'espulsione temporanea**. Oltre all'ammonizione è prevista l'espulsione dal terreno di gioco ed immediata sostituzione con altro giocatore proveniente dalla panchina, il giocatore allontanato non potrà prendere parte all'incontro successivo.

Regola 12.1 CONSEQUENZA DI UN IN-AVANTI O DI UN PASSAGGIO IN-AVANTI

(a) In-avanti o passaggio in-avanti involontario. Una calcio libero sarà assegnata sul punto dell'infrazione.

(b) In-avanti o passaggio in avanti che va in touche. Quando il pallone finisce in touche da un in-avanti o da un passaggio in avanti, la squadra che

non ha commesso l'infrazione potrà scegliere tra un calcio libero sul punto in cui il pallone ha attraversato la linea di touche, oppure una rimessa rapida.

Regola 17 - Maul

17.6 NON CORRETTA CONCLUSIONE DI UN MAUL

(a) Nel momento in cui il maul arresta il suo avanzamento originario, la squadra portatrice del pallone ha **3** secondi per far uscire il pallone dal maul.

Punizione: Calcio Libero.

Regola 19 – Touch e rimessa laterale

NESSUN GUADAGNO TERRITORIALE

Quando il pallone è calciato direttamente in touch da una qualsiasi zona dell'area di gioco, comprese quindi l'area di meta e dei 22 metri, il gioco riprenderà con un calcio libero sul punto dal quale è stato effettuato il calcio, la squadra che non ha calciato avrà il **diritto di giocare il pallone.**

La norma di cui sopra si applica anche se il pallone viene calciato direttamente in touch a seguito di un Calcio di Punizione.

NON SI GIOCHERANNO RIMESSE LATERALI. Nel caso di uscita del pallone in touch il gioco riprenderà con un **Calcio Libero**, a favore della squadra che non ha determinato l'uscita del pallone, all'altezza del punto dove sarebbe stata giocata la rimessa laterale. Il Calcio libero verrà assegnato a **5** metri dalla linea di touch e la squadra in difesa dovrà posizionarsi a **10** metri da tale punto.

19.2 RIMESSA IN GIOCO RAPIDA DEL PALLONE

(a) Un giocatore può rimettere in gioco rapidamente il pallone senza riprendere lo stesso con un calcio libero.

(b) Per effettuare una rimessa in gioco rapida, il giocatore può posizionarsi in qualsiasi punto, fuori del campo di gioco, tra il punto in cui il pallone è uscito dal campo e la linea di meta del giocatore.

(c) Per effettuare una rimessa in gioco rapida, il giocatore deve usare lo stesso pallone che è andato in touch. Una rimessa in gioco rapida non è concessa se un'altra persona ha toccato il pallone oltre al giocatore che sta effettuando il lancio ed il giocatore, portatore del pallone, che è andato in touch. La stessa squadra riprenderà il gioco con un calcio libero.

(d) In caso di rimessa in gioco rapida del pallone, la squadra che ha causato l'uscita del pallone dovrà posizionarsi dietro la linea passante per il punto di uscita del pallone, fino al momento del lancio del pallone.

Regola 20 - MISCHIA

NON SI GIOCHERANNO MISCHIE. Per tutte le infrazioni per le quali è prevista una mischia, in sostituzione e sullo stesso punto, verrà assegnato un **Calcio Libero** a favore della squadra che non ha commesso l'infrazione. La squadra in difesa dovrà posizionarsi a **10** metri da tale punto.