

**35° Torneo MINIRUGBY
"GIANNI VISENTIN"
Domenica 22 MAGGIO 2016**

REGOLAMENTO GIRONI PROGRAMMA



Organizzato con il Patrocinio del Comune di Paese



Indice

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

Regolamento del 35° Torneo Minirugby “Gianni Visentin”

Paese 22 Maggio 2016

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 2015/2016.

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.

2. RECLAMI E RESPONSABILITA'

Sulle delibere del comitato organizzatore del 35° 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 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 2015-2016”**. 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 2010-2011.

La squadra è formata da 05 giocatori + max 5 riserve, ma l'iscrizione per U6 prevede comunque un numero illimitato di giocatori (**nelle liste con più di 10 giocatori iscritti, verranno considerati i 10 giocatori più vecchi per determinare le classifiche in caso di parità**)

• Under 8

Sono ammessi esclusivamente i giocatori nati nel 2008 e 2009.

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

• Under 10

Sono ammessi esclusivamente i giocatori nati nel 2006 e 2007.

La squadra è formata da 8 giocatori + max 6 riserve

• Under 12

Sono ammessi esclusivamente i giocatori nati nel 2004 e 2005.

La squadra è formata da 12 giocatori + max 7 riserve

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

5. RISULTATI E CLASSIFICHE

Il TORNEO prevede 3 fasi distinte di gioco:

- PARTITE DI QUALIFICAZIONE (Girone all'italiana).
- 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, in caso di pareggio nella classifica finale, si applicherà la norma descritta nel **paragrafo 6**.

Le partite di 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 6**.

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. CLASSIFICHE - CASI DI PARITA' - MANCATA PRESENTAZIONE

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 totale" di tutti i giocatori inseriti nell'elenco vidimato (la squadra più giovane sopravvanzerà in classifica la squadra più vecchia).
 - i) Nel caso in cui una squadra presenti in lista meno giocatori della squadra avversaria, l'età dei giocatori mancanti verrà determinata usando la data di nascita del giocatore più vecchio in lista.
 - ii) Nel caso in cui una squadra presenti in lista più giocatori previsti dal regolamento, risulterà perdente nella determinazione del calcolo di età.
- 3) In caso di parità nelle partite di semifinale, la vittoria sarà aggiudicata alla squadra più giovane, il calcolo verrà effettuato con le stesse modalità del punto : " ii-e) "
- 4) In caso di parità nella Finale, le due squadre saranno considerate vincitrici a pari merito. Nel caso di un solo premio in palio, lo stesso sarà aggiudicato alla squadra più giovane, il calcolo verrà effettuato con le stesse modalità del punto : " ii-e) "
- 5) La mancata presentazione ad una gara, entro 5 min. dall' orario d' inizio della stessa, comporta la perdita della partita stessa.

7. 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 "calceetto".

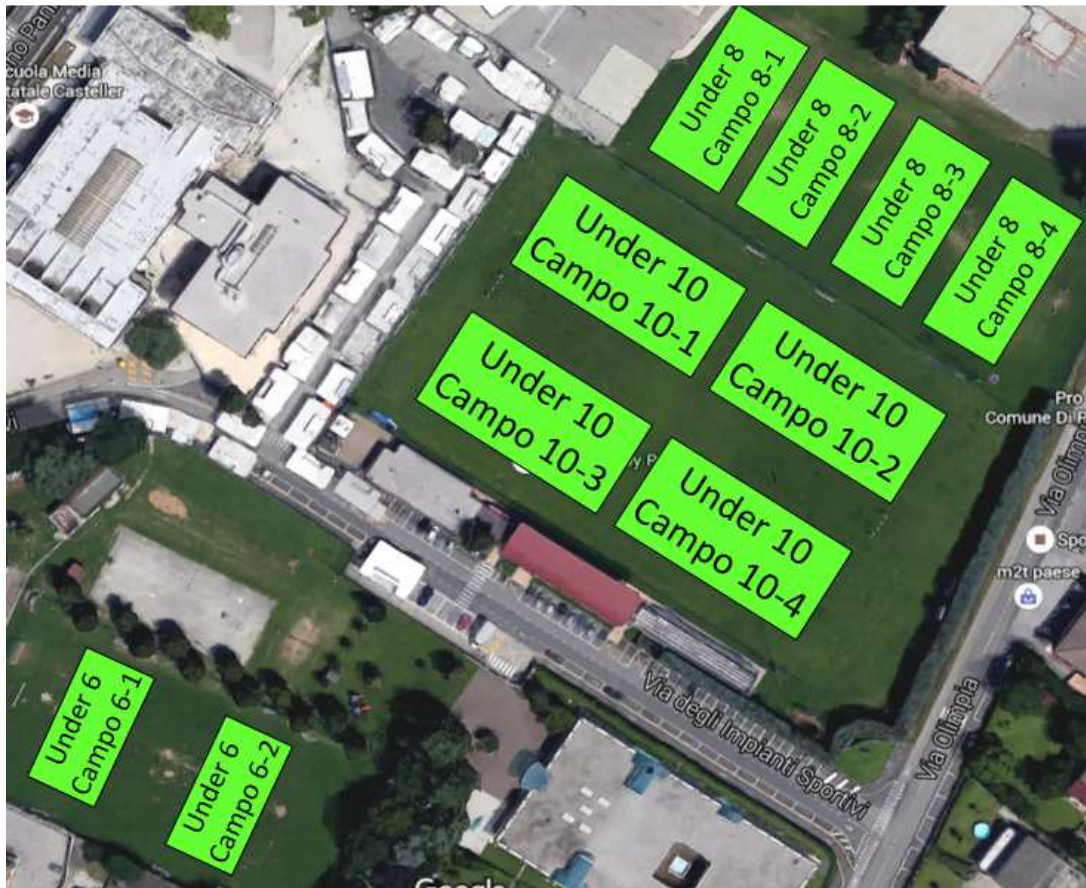
8. MAPPA DEI CAMPI

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



9. PROGRAMMA

Di seguito gli orari di massima :

- **07.30-08.00 Arrivo squadre**
- **08.00-08.30 Consegna elenchi definitivi Modello B (prestiti compresi)**
- **09.00 Inizio partite dei gironi di qualificazione U6, U8, U10, U12**
- **12,30 Finale 1°-2° posto Under 6**
- **Dalle ore 11.50 Pranzo Atleti ed Educatori fino esaurimento squadre**
- **A seguire Pranzo Staff**
- **14.00 Inizio finali per categorie U8,U10,U12.**
- **15.00 Finale 1°-2° posto Under 8**
- **15.20 Finale 1°-2° posto U10**
- **15.40 Finale 1°-2° posto U12**
- **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 10 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 la categoria **U6** di recarsi alla mensa per il pranzo appena finita la **partita di finale.**

- Per le categorie **U8, U10 e U12** 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/Scuola Rugby G. Vendramin, 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!

10. GIRONI

UNDER-6	
	GIRONE-A
CAMPO 6-1	PAESE
	ASOLO-2
	FIUMICELLO
	GIRONE-B
CAMPO 6-1	BENETTON
	CONEGLIANO
	FELTRE
	GIRONE-C
CAMPO 6-2	CASALE
	VENEZIA Mestre
	C'E' L'ESTE
	GIRONE-D
CAMPO 6-2	VILLORBA
	ASOLO
	CASTELLANA

UNDER-8	
	GIRONE-A
CAMPO 08-1	PAESE-1
	CASALE-1
	FIUMICELLO-2
	ASOLO
	ALPAGO
	GIRONE-B
CAMPO 08-2	BENETTON-1
	PETRARCA-2
	CONEGLIANO
	PRATO
	FELTRE
	GIRONE-C
CAMPO 08-3	PETRARCA-1
	FIUMICELLO-1
	VALDOBBIAD.
	CASTELLANA
	VENEZIA M.
	GIRONE-D
CAMPO 08-4	VILLORBA
	CASALE-2
	BENETTON-2
	PAESE-2
	C'è L'ESTE

UNDER-10	
	GIRONE-A
CAMPO 10-1	PAESE-1
	CASALE-2
	VENEZIA M.
	ASOLO-1
	ALPAGO
	GIRONE-B
CAMPO 10-2	BENETTON-1
	PETRARCA-2
	VILLORBA
	VALDOBBIAD.
	C'è L'ESTE
	GIRONE-C
CAMPO 10-3	CASALE-1
	BENETTON-2
	PRATO
	ASOLO-2
	FIUMICELLO
	GIRONE-D
CAMPO 10-4	PETRARCA-1
	PAESE-2
	CASTELLANA
	CONEGLIANO
	FELTRE

UNDER-12	
	GIRONE-A
CAMPO 12-1	PAESE-1
	CASALE-1
	VALDOBBIAD.
	VENEZIA M.
	FIUMICELLO
	GIRONE-B
CAMPO 12-2	BENETTON-1
	PONTYPOOL-2
	CONEGLIANO
	ASOLO
	C'è L'ESTE
	GIRONE-C
CAMPO 12-3	PONTYPOOL-1
	PETRARCA
	CASALE-2
	CASTELLANA
	ALPAGO
	GIRONE-D
CAMPO 12-4	VILLORBA
	PAESE-2
	BENETTON-2
	GISPI PRATO
	FELTRE