



MILANO RUGBY FESTIVAL 2019 - Regolamento del Torneo

Benvenuti al Milano Rugby Festival, il più grande torneo di Rugby 7's in Italia.

Come prima cosa vi ricordiamo la **Puntualità**, ospitiamo più di 150 partite in 3 giorni, vi chiediamo di aiutarci! (5 minuti di ritardo al mattino causano enormi problemi sulla tabella di marcia!).

REGISTRAZIONE

È possibile iscriversi per MRF19 sul nostro sito internet (milanorugbyfestival.com).

Ogni Team può iscrivere al massimo 15 giocatori (devono essere tutti tesserati Fir e in regola con visita medica agonistica).

L'iscrizione al torneo avviene in più fasi:

1. ISCRIZIONE DELLA SQUADRA

Il team manager/allenatore iscrive la propria squadra inserendo i suoi dati personali (nome, cognome, documento di identità, email e cellulare) ed i dati del proprio team (nome della squadra, paese di provenienza della squadra, categoria); effettua quindi il pagamento tramite paypal o bonifico bancario

2. COMPILAZIONE LISTA GARA e LISTA ACCOMPAGNATORI (da Aprile 2019):

il team manager/allenatore compila la lista gara (per ogni giocatore: nome, cognome, tessera FIR, documento di identità, anno di nascita) e si prende tutta la responsabilità che i giocatori della sua squadra siano correttamente tesserati ed in regola con la visita medica.

In seguito il team manager compila la lista accompagnatori (nome, cognome, anno di nascita, documento di identità).

SOLO i giocatori ed accompagnatori registrati avranno diritto a girare liberamente per tutte le aree della festa.

FORMULA DEL TORNEO

al Milano Rugby Festival ospiteremo:

- 32 seniores
- 16 ladies
- 12 veterans

il torneo seniores e il torneo ladies sarà diviso in 2 fasi:

- Gironi: 4 Team per girone, 3 partite garantite ad ogni squadra al sabato
- Fasi finali : ogni Team, a seconda dei risultati del sabato, accederà alla fase finale disputando almeno 1 partita la domenica, proseguendo il torneo con scontri ad eliminazione diretta

Per vedere con maggiore dettaglio la formula del torneo vi invitiamo a vedere sul nostro sito la sezione riservata al tabellone del torneo.

REGOLAMENTO DEL TORNEO

L'intento e lo spirito del torneo sono quelle di sublimare il coraggio, la lealtà, la sportività, la disciplina e il lavoro di squadra nonché tutti gli altri contenuti sociali ed emozionali che rendono il nostro sport unico dentro e fuori dal campo.

Il torneo verrà disputato sulla base delle regole omologate dall'IRB, International Rugby Board, salvo quanto modificato e dettagliato in seguito (la maggior parte delle modifiche sono incluse nella circolare IRB Seven-a-side Variations 2007 e seguenti).

Le regole del torneo, inclusa la loro interpretazione nonché qualsiasi regola aggiuntiva possa essere richiesta di volta in volta sono demandate alla discrezione degli organizzatori del torneo MILANO RUGBY FESTIVAL, la cui decisione finale è vincolante.

Un comitato disciplinare costituito da una rappresentanza costituita da organizzatori del torneo ed un arbitro deciderà, se richiesto, su qualsiasi misura disciplinare non contemplata nel presente regolamento.

Nella fase a gironi verranno assegnati 2 punti per la vittoria, 1 per il pareggio e nessuno per la sconfitta. Non ci sarà nessun tempo supplementare nel caso la partita finisse in parità. In caso, per qualsiasi ragione, una squadra non si presentasse in campo entro 3 minuti, l'arbitro concederà la vittoria all'altra squadra con il punteggio di 20-0.

Al fine di determinare la classifica di ogni girone, in caso di parità di punti accumulati, si terrà conto del seguente criterio:

- a. La differenza tra punti segnati e punti subiti
- b. se le squadre fossero ancora pari dopo aver considerato il criterio di cui al punto (a), si considererà il maggior numero di mete segnate.
- c. se le squadre fossero ancora pari dopo aver considerato il criterio di cui al punto (b), si deciderà con il lancio di una moneta

Nel caso in cui una squadra si rifiuti di giocare senza motivo, o abbandoni un match senza che ciò sia stato autorizzato dall'arbitro di gara potrà essere espulsa dal Torneo in base all'insindacabile giudizio dell'organizzazione del Torneo.

REGOLE PER TORNEO FEMMINILE

Le giocatrici nate nel 2001 possono partecipare al Campionato Seniores solo con il consenso scritto dell'esercente la potestà e fotocopia del documento di identità del genitore

La dichiarazione di consenso debitamente compilata e sottoscritta unitamente a copia di un documento del genitore in corso di validità.

Nel caso una squadra NON avesse giocatrici allenate al gioco della mischia e/o MINORENNI, sarà possibile disputare la gara con la mischia NO CONTEST.

Prima degli incontri

Avvertenza sugli orari – E' assolutamente essenziale che vengano rispettati gli orari di inizio degli incontri. Per questo motivo si richiede che ogni squadra entri nella zona adibita per il riscaldamento 20 minuti prima dell'inizio stabilito per il proprio incontro. Nel caso in cui una squadra non sia pronta all'ora indicata l'arbitro potrà dichiarare l'incontro perso a tavolino. Nostro malgrado con oltre 150 partite da disputare in due giorni questo è l'unico metodo in base al quale il torneo può funzionare.

Sorteggio – Per risparmiare tempo ed evitare ritardi non ci sarà il sorteggio per decidere chi inizierà il gioco all'inizio delle partite. Eccezion fatta per le finali. In ogni incontro la elencata come prima nel tabellone (Team 1) inizierà il gioco calciando dal lato del Naviglio Martesana. L'altra squadra (Team 2) inizierà il gioco nel secondo tempo sempre, ovviamente, calciando dal lato del Naviglio Martesana verso l'altra parte del campo. Per le finali si procede al lancio della moneta con il giudice di gara.

Durata delle partite

Includono le variazioni alle regole 5 e 6 dell'IRB come disposte per i tornei a 7

Durata – La durata degli incontri sarà di quattordici minuti divisi in due tempi da sette minuti con un intervallo per il cambio di campo di un minuto. La durata delle Finali sarà invece di dieci minuti per tempo con un intervallo di due minuti.

Supplementari – Nel caso in cui un incontro ad eliminazione diretta finisca in parità verranno dati cinque minuti supplementari fino a quando una squadra non risulterà vincitrice. La squadra che avrà calcciato per prima durante il tempo regolamentare inizierà anche il primo tempo supplementare con un calcio d'inizio. Durante i tempi supplementari la squadra che segnerà per prima sarà considerata la vincitrice.

Nel caso dopo i tempi supplementari ci sia ancora il pareggio si farà una serie di Drop (3) dai 22 mt al fine di determinare il vincitore

Cambi e Sostituzioni durante gli incontri

Includono le variazioni alla regola 4 dell'IRB come disposte per i tornei a 7

Gli incontri devono essere disputati da non più di sette giocatori in contemporanea sul terreno di gioco per squadra. Solamente i giocatori, l'arbitro, i giudici di linea, i massaggiatori e l'equipe medica (per soccorrere i giocatori infortunati) saranno ammessi sul campo di gioco.

Un giocatore può essere cambiato a seguito di un infortunio o sostituito. I cambi dovranno essere effettuati in base alle seguenti regole:

- (i) Nessun cambio o sostituzione potrà essere effettuata se non con il consenso dell'arbitro e a gioco fermo.
- (ii) Ogni squadra potrà cambiare o sostituire un giocatore in ogni momento dell'incontro se il gioco è fermo.
- (iii) Il cambio per ferita sanguinante di un giocatore è obbligatorio.

- (iv) I giocatori che entrano in campo per sostituire un compagno dovranno entrare sul terreno di gioco dalla zona davanti alla panchina mentre i giocatori sostituiti potranno lasciare il campo da qualsiasi zona.
- (v) Un giocatore sostituito potrà sempre rientrare nella stessa partita.

Calci e trasformazioni

Includono le variazioni alle regole 9, 13 e 21 dell'IRB come disposte per i tornei a 7

Calcio di trasformazione – Il calcio di trasformazione dovrà essere eseguito in drop entro 40 secondi dalla realizzazione della metà. In caso contrario il calcio verrà annullato. Nel momento in cui viene segnata una metà la squadra che l'ha subita dovrà stare nella propria area di meta.

Punizioni e calci liberi – Ogni giocatore potrà battere una punizione o un calcio libero concessi per un infrazione di gioco con ogni tipo di calcio sia esso un drop o un punt. Nel caso in cui il calciatore indicherà all'arbitro l'intenzione di calciare tra i pali dovrà effettuare il calcio entro 40 secondi dalla concessione della punizione, in caso contrario il calcio verrà annullato e il gioco riprenderà con una mischia dal punto dell'infrazione con introduzione della squadra avversaria.

Calcio di inizio gioco – Dopo una meta, la squadra che l'ha segnata dovrà riprendere il gioco con un drop calciato da in mezzo la linea di metà campo (o da più indietro). Tutte le infrazioni riguardanti il calcio d'inizio, come specificato in seguito, verranno punite con un calcio libero concesso all'altra squadra. Le infrazioni riguardanti il calcio di inizio gioco sono :

- i) La palla non supera la linea dei dieci metri avversari, salvo che non venga giocata da un giocatore della squadra avversaria;
- ii) Palla calciata direttamente in touche;
- iii) I giocatori della squadra che inizia il gioco si trovano oltre la palla al momento del calcio;
- iv) La palla viene calciata direttamente in area di meta e successivamente annullata da un giocatore dell'altra squadra o la palla esce direttamente fuori dal campo attraversando l'area di meta.

La palla dovrà potrà essere calciata con ogni parte della gamba sotto il ginocchio ma non con il tallone.

Mischie

Includono le variazioni alla regola 20 dell'IRB come disposte per i tornei a 7

Formazione della mischia – Una mischia deve avere 3 giocatori per ogni squadra che dovranno stare legati in mischia fino al momento in cui questa sia finita.

Procedure di ingaggio - Le mischie dovranno seguire gli ordini dell'arbitro.

Calcio – Un giocatore di mischia non può intenzionalmente calciare la palla fuori dal corridoio o fuori dalla mischia in direzione opposta alla sua area di metà. In questo caso verrà concessa una penalità diretta alla squadra avversaria.

Gioco falloso

Includono le variazioni alla regole 10 dell'IRB come disposte per i tornei a 7

Cartellino Giallo – nel caso in cui un giocatore venga espulso temporaneamente dovrà rimanere fuori dal campo per un periodo di 2 minuti

Cartellino Rosso – Nel caso in cui un giocatore venga espulso dal campo non potrà più tornare a giocare fino a quando non verrà esaminata la questione in base alle regole disciplinari del Comitato Organizzatore.

Tenuta da gioco

Le squadre partecipanti ed i giocatori dovranno partecipare al torneo con la propria divisa di gioco che dovrà essere conforme alle regole specificate dalla IRB. Non è richiesta una maglia alternativa, anche se, nel caso in cui ci sia una partita in cui le squadre hanno la divisa di colori simili, l'arbitro potrà richiedere ad una squadra di vestire una tenuta differente. In questo caso la tenuta alternativa sarà fornita dal Comitato Organizzatore.

I numeri ed i nomi sulle maglie non sono obbligatori.

Area tecnica / Panchine

Ad ogni squadra sarà permesso di avere le seguenti persone nell'area tecnica/panchina durante le partite: Allenatore, dirigente, fisioterapista e sette giocatori di riserva, che dovranno essere facilmente riconoscibili come giocatori di riserva. Non sarà consentita la presenza di nessun'altra persona nella zona tecnica. Quindi per ogni squadra o possono esserci sul campo da gioco al massimo 16 persone: 14 giocatori, l'allenatore e il fisioterapista.

Rosa delle squadre e sostituti

Ogni squadra partecipante potrà convocare un nuovo giocatore – che non abbia già giocato con un'altra squadra – nel caso in cui non abbia sette giocatori disponibili per disputare la propria partita. I giocatori mancanti possono essere giocatori infortunati o espulsi dal torneo in modo definitivo. Nel caso di infortunio il Medico Ufficiale del Torneo certificherà l'impossibilità di un giocatore a continuare il gioco e quindi il Dirigente della squadra sarà autorizzato a selezionare un nuovo giocatore con l'autorizzazione della Direzione del Torneo, valutando anche la posizione che il giocatore infortunato/espulso ricopriva all'interno della squadra.