



 **AMATORI  
RUGBY VICENZA ASD**



Vicenza, 06 Marzo 2017

Spett.le  
**PROVVEDITORATO AGLI  
STUDI DI VICENZA**  
Ufficio Educazione Fisica Sportiva  
Via Borgo Scroffa  
36100 **VICENZA**

**OGGETTO: Giochi Sportivi Studenteschi Provinciali di Rugby 2016-2017.**

## **SCUOLE SUPERIORI**

Anticipiamo nel frattempo alcune informazioni di massima:

- partecipanti studenti regolarmente iscritti ai vari istituti;
- copertura assicurativa da parte della Scuola;
- numero di giocatori 10 per squadra più un numero illimitato di riserve;
- formula del concentramento, con tempo totale di gioco per ogni squadra non superiore a 60';
- svolgimento partite con regole under 12;
- presenza di un medico durante le partite.

### **REGOLAMENTO DEL TORNEO PROPAGANDA SCUOLE MEDIE SUPERIORI**

- 2) Il Torneo sarà suddiviso nelle seguenti tipologie di gioco:
  - “CONTATTO”
  - “TOUCH RUGBY”
- 3) A seconda della tipologia di gioco che la scuola adotterà, verranno suddivise le seguenti categorie a cui corrisponderanno Tornei separati:
  - a. **Categoria A:** Classi 1° superiore (anno 2002) + Classi 2° superiore (anno 2001)
  - b. **Categoria B:** Classi 3° superiore (anno 2000) + Classi 4° superiore (anno 1999) + Classi 5° superiore (anno 1998)
- 4) Indicazione date:
  - **biennio/triennio superiori maschili e femminili:**

**FASE PRIMAVERILE:** martedì **23 Maggio 2017** presso la “BPVI Arena - Stadio Comunale di Rugby” a Vicenza in Via Francesco Baracca - registrazione 8,30 - inizio Torneo ore 9,30 - fine torneo 12,30;

### **REGOLAMENTO CON TIPOLOGIA “CONTATTO”**

---

**AMATORI RUGBY VICENZA ASD - Strada S. Antonino, 131 - 36100 Vicenza -**

**Tel: 380 1779085 - Email: [info@rugbyvicenza.it](mailto:info@rugbyvicenza.it) - Web: [www.rugbyvicenza.it](http://www.rugbyvicenza.it)**



1. svolgimento partite con regole under 12
2. Tutti le Scuole partecipanti dovranno presentare, prima dell'inizio delle gare, elenco dei suoi giocatori regolarmente vidimato dalla scuola; tale da garantire l'indispensabile copertura assicurativa.
3. Sono ammesse squadre composte da 10 giocatori più un numero illimitato di riserve, con la possibilità di cambio tipo pallacanestro. Il numero minimo di giocatori in campo, per singola squadra, dovrà essere di almeno 8.
4. Il torneo consisterà in una fase di qualificazione in cui verranno costituiti due gironi con incontri di sola andata. Successivamente si svolgerà, prima una semifinale con gli incontri tra le prime classificate di un girone e le seconde dell'altro girone e successivamente la finale con le vincenti della fase semifinale che si incontreranno tra di loro per l'assegnazione del titolo provinciale, mentre le sconfitte si disputeranno la finale per il 3<sup>a</sup> ed il 4<sup>a</sup> posto.
5. Formula del concentramento, con tempo totale di gioco per ogni squadra non superiore a 60'.
6. Giudice unico in campo sarà l'arbitro, cui dovranno essere posti eventuali problemi e reclami da parte dei capitani prima dell'inizio della partita. L'arbitraggio sarà garantito da allenatori FIR che avranno il compito di tutelare la sicurezza del gioco.
7. L'arbitro stesso deciderà immediatamente su eventuali sanzioni disciplinari che potranno essere: l'ammonizione e/o la sostituzione obbligatoria del giocatore reo, durante l'incontro, di falli di antigiooco:  
a. placcaggio al collo; b. sgambetto; c. pugno; d. salto in corsa.
8. Ogni squadra dovrà essere munita di proprie maglie e tenuta da gioco; per quelle squadre eventualmente sprovviste di divisa sportiva, interverrà la Società che ospiterà i giochi.
9. Le squadre che non si presenteranno in campo entro la mezz'ora successiva all'orario stabilito per l'inizio, avranno partita persa ed un punto di penalizzazione.
10. Il calcio d'inizio ed il calcio di invio dopo una meta si effettueranno con calcio al volo. Se il pallone calciato uscirà dal campo sia direttamente che indirettamente senza essere toccato dalla squadra che lo riceve, il gioco riprenderà con le modalità riportate al successivo punto 12 del presente regolamento.
11. In gioco NON si potrà calciare la palla.
12. Non si giocheranno le MISCHIE. Per tutte le infrazioni per le quali è prevista una mischia, in sostituzione e sullo stesso punto, verrà data la possibilità di giocare la palla a favore della squadra che non ha commesso l'infrazione secondo queste modalità: l'arbitro posizionerà la palla sul punto dell'infrazione e conterà 5 passi in direzione della squadra in difesa che dovrà arretrare in linea con l'arbitro, fatti i 5 passi l'arbitro dirà "gioco" e solo allora le 2 squadre potranno muoversi.
13. Non si giocheranno le RIMESSE LATERALI. Nel caso di uscita del pallone in touche il gioco riprenderà con le stesse modalità del punto 12 del presente regolamento con palla a favore della squadra che non ha determinato l'uscita del pallone, il punto di ripresa sarà all'altezza del punto dove sarebbe stata giocata la Rimessa Laterale e a 5 metri dalla linea di touche
14. Non è consentito far crollare il MAUL. In caso di infrazione si riprenderà il gioco riprenderà con un Calcio Libero a favore della squadra che non ha commesso l'infrazione. Nel momento in cui il MAUL arresta il suo avanzamento originario, la squadra portatrice ha 3 secondi per far uscire il pallone dal maul.
15. Il placcaggio è concesso da sotto le ascelle in giù.
16. NON è concesso il frontino.
17. Massimo 2 tesserati in lista gara, di cui uno solo può essere in campo a giocare.



18. Tutti i giocatori devono essere utilizzati nella partita.
19. Sono ammesse le scarpe da calcetto o quelle con 13 tacchetti di gomma o con tacchetti avvitabili arrotondati ricoperti in gomma o plastica (max 15/18mm). Sono vietati i tacchetti avvitabili in alluminio.
20. In caso di parità con formula di girone all'italiana (qualificazioni) la squadra che passa al turno successivo è determinata nell'ordine dei seguenti criteri:
  - Risultati conseguiti negli incontri diretti;
  - Differenza punti realizzati e punti subiti;
  - Differenza mete;
  - Media dell'età dei componenti la squadra, passa quella più giovane;
  - Sorteggio.
21. In caso di parità nelle altre formule (semifinali e finali) verranno effettuati, a fine partita, 3 calci di trasformazione al centro sulla linea dei 22 metri e poi ad oltranza. L'esecuzione dei calci dovrà avvenire come nei rigori del calcio, dove un giocatore può calciare solo una volta.
22. E' ammessa l'aggregazione per sorteggio alle squadre già complete di tutti quegli studenti appartenenti a scuole che non fossero riuscite a comporre una propria squadra. In questo caso tale squadra mista non potrà concorrere ai titoli di "Campione Provinciale", salvo diverso accordo tra gli insegnanti prima dell'inizio dei giochi.
23. Nel caso di assenza di copertura assicurativa da parte degli Istituti l'Amatori Rugby Vicenza ASD provvederà in proprio a coprire i rischi della manifestazione previo invio dei nominativi partecipanti.

### **REGOLAMENTO CON TIPOLOGIA "TOUCH RUGBY"**

Per consentire la partecipazione di un maggior numero di squadre anche quest'anno l'Amatori Rugby Vicenza e la Scuola Rugby Palladio hanno pensato di consentire alle scuole la partecipazione al torneo con la formula del "Touch Rugby" il cui regolamento è quello in vigore ed adottato dalla World Rugby e dalla Lega Italiana Touch Rugby.



## **SCUOLE MEDIE INFERIORI**

Anticipiamo nel frattempo alcune informazioni di massima:

- partecipanti studenti regolarmente iscritti alle varie Scuole;
- copertura assicurativa da parte della Scuola;
- numero di giocatori 10 per squadra più un numero illimitato di riserve;
- formula del concentramento, con tempo totale di gioco per ogni squadra non superiore a 60';
- svolgimento partite con regole under 12
- numero di sostituzioni illimitato;
- presenza di un medico durante le partite.

### **REGOLAMENTO DEL TORNEO SCUOLE MEDIE INFERIORI**

- 1) Verranno suddivise le seguenti categorie a cui corrisponderanno Tornei separati:
  - a. **Categoria A:** Classi 2° media (anno 2004) + Classi 3° media (anno 2003)
  - b. **Categoria B:** Classi 1° media (anno 2005).
- 2) Indicazione date:
  - **2°/3° medie inferiori maschili e femminili (A):**  
**FASE PRIMAVERILE:** martedì **16 Maggio 2017** presso la “BPVI Arena - Stadio Comunale di Rugby” a Vicenza in Via Francesco Baracca - registrazione 8,30 - inizio Torneo ore 9,30 - fine torneo 12,30;
  - **1° medie inferiori maschili e femminili (B):**  
**FASE PRIMAVERILE:** martedì **30 Maggio 2017** presso la “BPVI Arena - Stadio Comunale di Rugby” a Vicenza in Via Francesco Baracca - registrazione 8,30 - inizio Torneo ore 9,30 - fine torneo 12,30;
- 3) svolgimento partite con regole under 12
- 4) Tutti le Scuole partecipanti dovranno presentare, prima dell'inizio delle gare, elenco dei suoi giocatori regolarmente vidimato dalla scuola; tale da garantire l'indispensabile copertura assicurativa.
- 5) Sono ammesse squadre composte da 10 giocatori più un numero illimitato di riserve, con la possibilità di cambio tipo pallacanestro. Il numero minimo di giocatori in campo, per singola squadra, dovrà essere di almeno 8.
- 6) Il torneo consisterà in una fase di qualificazione in cui verranno costituiti due gironi con incontri di sola andata. Successivamente si svolgerà, prima una semifinale con gli incontri tra le prime classificate di un girone e le seconde dell'altro girone e successivamente la finale con le vincenti della fase semifinale che si incontreranno tra di loro per l'assegnazione del titolo provinciale, mentre le sconfitte si disputeranno la finale per il 3^ ed il 4^ posto.
- 7) Formula del concentramento, con tempo totale di gioco per ogni squadra non superiore a 60'.
- 8) Giudice unico in campo sarà l'arbitro, cui dovranno essere posti eventuali problemi e reclami da parte dei capitani prima dell'inizio della partita. L'arbitraggio sarà garantito da allenatori FIR che avranno il



compito di tutelare la sicurezza del gioco.

- 9) L'arbitro stesso deciderà immediatamente su eventuali sanzioni disciplinari che potranno essere: l'ammonizione e/o la sostituzione obbligatoria del giocatore reo, durante l'incontro, di falli di antigiooco:
  - a. placcaggio al collo; b. sgambetto; c. pugno; d. salto in corsa.
- 10) Ogni squadra dovrà essere munita di proprie maglie e tenuta da gioco; per quelle squadre eventualmente sprovviste di divisa sportiva, interverrà la Società che ospiterà i giochi.
- 11) Le squadre che non si presenteranno in campo entro la mezz'ora successiva all'orario stabilito per l'inizio, avranno partita persa ed un punto di penalizzazione.
- 12) Il calcio d'inizio ed il calcio di invio dopo una meta si effettueranno con calcio al volo. Se il pallone calciato uscirà dal campo sia direttamente che indirettamente senza essere toccato dalla squadra che lo riceve, il gioco riprenderà con le modalità riportate al successivo punto 12 del presente regolamento.
- 13) In gioco NON si potrà calciare la palla.
- 14) Non si giocheranno le MISCHIE. Per tutte le infrazioni per le quali è prevista una mischia, in sostituzione e sullo stesso punto, verrà data la possibilità di giocare la palla a favore della squadra che non ha commesso l'infrazione secondo queste modalità: l'arbitro posizionerà la palla sul punto dell'infrazione e conterà 5 passi in direzione della squadra in difesa che dovrà arretrare in linea con l'arbitro, fatti i 5 passi l'arbitro dirà "gioco" e solo allora le 2 squadre potranno muoversi.
- 15) Non si giocheranno le RIMESSE LATERALI. Nel caso di uscita del pallone in touche il gioco riprenderà con le stesse modalità del punto 12 del presente regolamento con palla a favore della squadra che non ha determinato l'uscita del pallone, il punto di ripresa sarà all'altezza del punto dove sarebbe stata giocata la Rimessa Laterale e a 5 metri dalla linea di touche
- 16) Non è consentito far crollare il MAUL. In caso di infrazione si riprenderà il gioco riprenderà con un Calcio Libero a favore della squadra che non ha commesso l'infrazione. Nel momento in cui il MAUL arresta il suo avanzamento originario, la squadra portatrice ha 3 secondi per far uscire il pallone dal maul.
- 17) Il placcaggio è concesso da sotto le ascelle in giù.
- 18) NON è concesso il frontino.
- 19) Non possono giocare contemporaneamente più di 2 giocatori tesserati F.I.R. per squadra.
- 20) Tutti i giocatori devono essere utilizzati nella partita.
- 21) Sono ammesse le scarpe da calcetto o quelle con 13 tacchetti di gomma o con tacchetti avvitabili arrotondati ricoperti in gomma o plastica (max 15/18mm). Sono vietati i tacchetti avvitabili in alluminio.
- 22) In caso di parità con formula di girone all'italiana (qualificazioni) la squadra che passa al turno successivo è determinata nell'ordine dei seguenti criteri:
  - Risultati conseguiti negli incontri diretti;
  - Differenza punti realizzati e punti subiti;
  - Differenza mete;
  - Media dell'età dei componenti la squadra, passa quella più giovane;
  - Sorteggio.
- 23) In caso di parità nelle altre formule (semifinali e finali) verranno effettuati, a fine partita, 3 calci di trasformazione al centro sulla linea dei 22 metri e poi ad oltranza. L'esecuzione dei calci dovrà avvenire come nei rigori del calcio, dove un giocatore può calciare solo una volta.
- 24) E' ammessa l'aggregazione per sorteggio alle squadre già complete di tutti quegli studenti appartenenti a



scuole che non fossero riuscite a comporre una propria squadra. In questo caso tale squadra mista non potrà concorrere al titoli di "Campione Provinciale", salvo diverso accordo tra gli insegnanti prima dell'inizio dei giochi.

- 25) Nel caso di assenza di copertura assicurativa da parte degli Istituti l'Amatori Rugby Vicenza ASD provvederà in proprio a coprire i rischi della manifestazione previo invio dei nominativi partecipanti.