

SICILIA 7s UNDER 16-18

STAGIONE SPORTIVA 2019/2020

1. Spirito della manifestazione ed organizzazione di massima

Il Circuito Sevens Under 16 e Under 18 (di seguito "Sicilia 7s") nasce per dare l'opportunità agli atleti e alle società emergenti di far giocare i propri tesserati con una cadenza continuativa e alle società strutturate di far apprendere ai propri atleti nuove skills, anche con numeri inferiori ai campionati federali di categoria.

Il Circuito è ispirato dai valori della Federazione Italiana Rugby:

- Divertimento
- Sportività
- Rispetto
- Tradizione
- Sostegno
- Coraggio

Il Torneo si articola in raggruppamenti con cadenza quindicinale, dal mese di Ottobre 2019 a Maggio 2020, data della tappa finale, cui le società possono iscriversi a partire da 15 giorni prima fino al mercoledì prima della tappa di interesse.

Entro il mercoledì prima della tappa di interesse, è inoltre possibile comunicare la rinuncia alla partecipazione.

Le società che desiderano ospitare una tappa dovranno manifestare l'interesse a dare ospitalità entro 7 giorni prima dall'inizio del torneo e rinunciare all'organizzazione non oltre il martedì prima della tappa programmata.

Alle società ospitanti è richiesto di:

- Fornire disponibilità del Campo e degli spogliatoi
- Fornire Medico
- Terzo Tempo **NON OBBLIGATORIO**
- Responsabile Organizzativo che si relazioni con il Comitato.

Tutte le comunicazioni soprascritte vanno comunicate a mezzo mail federale a crsiciliano@federugby.it.

2. Tappe

Ogni tappa del torneo si svolgerà in un campo unico. A seconda del numero di partecipanti, si provvederà ad organizzare una fase di qualificazione ed una fase finale, per un numero di partite non inferiore a 3 e non superiore a 5 per giornata, per un totale di 70 minuti massimi giocati. Per essere valida, una tappa del circuito deve avere la partecipazione di almeno 3 squadre. Al di sotto delle 3 squadre, si comunicherà l'annullamento della tappa, che non attribuirà punteggio.

Ogni tappa valida assegna:

- 25 punti al primo
- 20 al secondo
- 15 al terzo.

I punteggi al di sotto del terzo verranno calcolati in base al numero di squadre partecipanti fino ad un minimo di 1 punto. Verrà assegnato un bonus di 5 punti per ogni iscrizione effettuata ad una singola tappa, avendo partecipato regolarmente ad un minimo di 3 raggruppamenti.

3. Iscrizione e disciplinare delle squadre

L'iscrizione delle squadre, specificandone il nome qualora diverso dal nome ufficiale della società,

dovrà avvenire nei modi e termini di cui all'articolo 1. Ogni società può iscrivere fino ad un massimo di 2 squadre (nel tabellone sarà indicata come "Squadra 2") ognuna delle quali concorrerà

a proprio nome per la classifica.

Ogni squadra dovrà avere un minimo di 8 fino ad un massimo di 12 giocatori iscritti a referto gara.

La squadra che cominci almeno con il numero minimo, ma termini la manifestazione al di sotto di esso (per infortunio, ad esempio) sarà comunque validamente partecipante, facendo fede il foglio gara (mod. B federale) presentato al momento dell'inizio della tappa.

Sotto gli 8 giocatori a referto gara, sarà comunque possibile partecipare alla tappa, ma non verranno attribuiti punti in classifica generale. Sotto i 7 giocatori a referto gara – e previo assenso delle società interessate – gli atleti potranno giocare "in prestito" alle altre squadre, qualora esse non superino così il numero massimo di 12 atleti.

Salvo che in questo caso, i giocatori che si presentano per la prima volta ad una tappa valida con una squadra potranno essere iscritti successivamente a referto gara solo in squadre di quella società.

L'atleta potrà giocare sia per la Squadra 1 che per la Squadra 2 della stessa società, purchè in tappe diverse.

5. Gare ed attribuzione del punteggio

Il giorno della partita, l'ufficiale di gara, dopo aver dichiarato valida la tappa, provvederà all'organizzazione della stessa secondo quanto stabilito in questo regolamento e metterà a conoscenza le squadre del calendario di giornata. Si stabilisce in 7 (sette) minuti la durata di ogni tempo, per due tempi totali a partita ed in 1 (uno) minuto il tempo di pausa tra un tempo e l'altro e per l'ingresso delle due prossime squadre a giocare. Si farà eccezione a tale regola sono nel caso che una delle due squadre dovesse rientrare immediatamente in campo, fissando in 5 (cinque) minuti la pausa tra una partita e l'altra.

Al termine della tappa, si attribuirà il punteggio finale secondo il numero delle società partecipanti nei modi stabiliti da questo regolamento. La squadra che al termine del circuito risulterà essere la prima nella classifica generale verrà premiata come vincitrice del "Sicilia 7s" e riterrà il titolo di campione fino alla successiva edizione, cui parteciperà come testa di serie a prescindere dalla classifica generale del campionato di categoria.

Per quanto non diversamente specificato in questa sezione, si faccia riferimento al regolamento della Federazione Italiana Rugby, variazione Sevens.

6. Impegni del Comitato

Il Comitato Regionale si impegnerà all'organizzazione tecnica dei tornei, alle designazioni arbitrali (tale scelta può essere delegata al Responsabile Organizzativo della Tappa), alla formazione tecnica e ad organizzare un Corso Seven Adolescenti.

7. Giocatori

Ogni giocatore iscritto a referto gara, salvo motivi ostativi (infortunio pre-gara, cause di forza maggiore, equipaggiamento incompleto o non adatto) deve entrare almeno una volta in campo durante la manifestazione. In caso contrario, si provvederà ad una sanzione in termini di punti pari a 3.

Ogni giocatore, qualora una società si presentasse 2 squadre (Squadra 1 e Squadra 2) iscritte al raggruppamento, potrà giocare solo con la squadra in cui si è iscritto a foglio gara (Mod. B).

8. Attribuzione punteggi nei gironi

Per una vittoria vengono assegnati 2 punti, pareggio 1 punto, sconfitta 0. In caso di parità di punteggio, conterà lo scontro diretto. In caso di ulteriore parità, il numero di mete segnate. In caso di ulteriore parità, la squadra più giovane sarà prima e la più vecchia seconda.

9. Regole di Gioco

9.1 Dimensioni del Campo

- Campo Regolamentare

9.2 Mischia

- Mischia con contesa del tallonaggio, con spinta. Tallona solo il giocatore in mezzo
- 20" per riprendere il gioco, dal momento in cui l'arbitro fischia il fallo. Pena calcio libero
- Il mediano di mischia appartenente alla squadra che difende non potrà intervenire (per mettere pressione o placcare) a meno di 1 metro dalla mischia

9.3 Rimessa laterale

- La rimessa laterale verrà giocata secondo le regole di categoria
- Per l'esecuzione della rimessa laterale si avranno a disposizione 20" dal momento in cui il giocatore che deve effettuare la rimessa prende il pallone in mano. Se non sarà battuta la rimessa entro il tempo stabilito, sarà assegnato un calcio libero all'altra squadra sulla linea dei 15 m

9.4 Ripresa del gioco

- Dopo una meta saranno concessi 30" di tempo per trasformare con un drop e riprendere il gioco da calcio di inizio sempre con un drop. Pena annullamento calcio di trasformazione.
- Dopo la trasformazione riprende il gioco la squadra che segna la meta.
- Non si potrà in alcun modo allontanare il pallone per ritardare la ripresa del gioco. Pena 10 m di penalizzazione nella prima occasione e cartellino giallo alla seconda occasione.

9.5 Calcio

- E' vietato il calcio in rimessa laterale da calcio di punizione. Pena calcio libero per l'altra squadra
- Si può calciare fuori diretto ma solo da dentro i 22 metri

9.6 Cartellini

- Giallo: 2' fuori, il tempo partirà dal momento in cui il giocatore sarà seduto a bordo campo
- Rosso: espulsione e squalifica diretta di una partita

Per tutto il resto delle regole di gioco, si farà riferimento al regolamento della Federazione Italiana Rugby, variazione Rugby Sevens.

