

# SNOW RUGBY TARVISIO

## Regolamento del Torneo

Benvenuti allo SnowRugby Tarvisio, il più grande torneo di Rugby senior in Italia.

**Prima di tutto, chiediamo che tutte le squadre siano puntuali a tutte le partite.** Ospiteremo più di 180 partite durante il weekend, quindi vi chiediamo di aiutarci a rispettare gli orari!

### REGISTRAZIONE:

È possibile iscrivere la propria squadra allo SRT tramite il nostro sito web! ([www.snowrugby.com](http://www.snowrugby.com)). Ogni squadra può iscrivere non più di 12 giocatori e 2 accompagnatori; tutti i giocatori devono essere in regola con la vigente normativa sanitaria sportiva della nazione che rappresentano.

Per iscrivere la propria squadra ci sono 2 fasi:

1. **Iscrizione della squadra:** il manager della squadra deve inserire la squadra nel torneo compilando il form presente sul sito e completare il pagamento di tutta la quota di iscrizione entro la data stabilita dall'organizzazione.
2. **Check-in:** una volta che avete tutti i dati dei giocatori che parteciperanno al torneo, vi chiediamo di consegnare la lista finale dei giocatori al responsabile del torneo. Per ogni giocatore dovrete inserire: nome, cognome, data di nascita, numero di documento d'identità, numero di maglia. Verranno inseriti anche massimo due nomi come accompagnatori (nome, cognome, documento d'identità). Il manager assumerà la responsabilità dell'inserimento corretto dei dati.

### Formula del Torneo:

Allo Snowrugby Tarvisio ospitiamo diversi tornei:

- Maschile
- Femminile
- Old
- U14

I tornei maschili e femminili saranno divisi in 2 fasi:

- **Fase a gironi:** 4 squadre in ogni girone, 3 partite per squadra il sabato.
- **Fase a eliminazione:** ogni squadra, in base ai risultati del sabato, entrerà nella fase di eliminazione corrispondente. La formula definitiva sarà comunicata a tutte le squadre dal Tournament Manager pochi giorni prima dell'evento e visibile sul sito internet comunicato a tutte le squadre per la consultazione dei risultati online (sito/app).

Il torneo Old e u14 saranno in fase unica con partite in girone all'italiana di sola andata.

Il programma delle partite con gli orari di gioco sarà comunicata a tutte le squadre dal Tournament Manager la sera prima dell'inizio del torneo. E' **obbligatorio** partecipare con almeno un componente della squadra al briefing con organizzatore e arbitri previsto prima dell'inizio delle gare, all'orario che verrà comunicato.

Il programma completo della manifestazione verrà condiviso e pubblicato sulle pagine social dell'evento pochi giorni prima.

Nel caso non fosse possibile ottenere un manto nevoso sufficiente per la pratica del rugby sulla neve, verrà invece svolto un torneo di touch rugby a 5 giocatori. Tale situazione risulta estremamente improbabile e non si è mai verificata in tutte le edizioni precedenti, anche grazie alla disponibilità di innevamento artificiale garantito dallo sponsor tecnico

## REGOLAMENTO DI GIOCO

**Valgono le regole di World Rugby salvo quanto specificato nel regolamento sottostante**

Il campo di gioco ha le seguenti misure: lunghezza 31 metri (tolleranza +/- 1 mt.) comprensivi delle aree di meta di 3 metri ciascuna, ed una larghezza di 25 metri (tolleranza +/- 1 mt.);

1. Ciascuna squadra è formata da 5 giocatori che iniziano l'incontro, più i giocatori di riserva in un numero massimo di 7 che potranno entrare ed uscire dal campo più volte nella stessa partita

senza l'autorizzazione dell'arbitro ma solo a gioco fermo; l'ingresso in campo dei giocatori potrà avvenire esclusivamente a centro campo (tolleranza +/- 1 mt.), mentre l'uscita potrà avvenire in qualsiasi punto; nel caso in cui l'arbitro si accorgesse che una squadra è in campo con più di 5 giocatori, interromperà il gioco; il gioco riprenderà con una punizione contro la squadra in campo con più di 5 giocatori; inoltre l'arbitro potrà annullare gli effetti dell'azione precedente all'interruzione del gioco, a meno che la squadra in inferiorità numerica non abbia conseguito un vantaggio (Esempio A: viene segnata una meta e la squadra in difesa ha 6 giocatori in campo la meta viene assegnata. Esempio B: viene segnata una meta e la squadra in attacco ha 6 giocatori in campo la meta viene annullata);

2. Durante la partita solo il capitano potrà parlare con l'arbitro per chiedere spiegazioni o per segnalare gravi irregolarità (es. sesto giocatore avversario in campo), e lo potrà fare solo a gioco fermo;
3. La meta vale un punto e non si effettuano calci di trasformazione;
4. Si gioca con palla n. 4;
5. I tempi di una partita sono due della durata di 5 minuti ciascuno con 2 minuti d'intervallo.
6. E' vietato calciare la palla al volo;
7. Sono eliminate le rimesse laterali e le mischie ordinate, il gioco riprende sempre con un calcio libero;
8. Quando il portatore del pallone viene preso da un avversario, a meno che ciò non influisca in maniera determinante rallentandone vistosamente la corsa nel suo avanzamento, dovrà immediatamente mettere a disposizione il pallone entro 2 secondi dal conto dell'arbitro; se entro circa 2 secondi dall'inizio della fase statica, o comunque dal conto dell'arbitro, il pallone non è libero di essere giocato, perderà il suo possesso (turn over) con un calcio libero assegnato alla squadra in difesa;
9. Il giocatore che entra con il pallone in area di meta avversaria deve segnare la meta entro 3 secondi, altrimenti si riprenderà con un calcio libero per la squadra in difesa da battere a 5 metri dalla linea di meta.
10. Il pallone deve essere lasciato nel punto esatto in cui avviene la segnatura. Eventuali allontanamenti del pallone dal punto di segnatura, da parte di chi la esegue o da parte dei suoi compagni di squadra, sarà punita con il cartellino giallo.
11. Dopo la segnatura di una meta, il pallone verrà giocato alla mano, dal centro del campo (in un cerchio ideale di raggio circa 5mt.), mediante calcio libero dalla squadra che ha subito la meta, in maniera veloce solo dal giocatore che recupera il pallone in area di meta; in tutti gli altri casi chi riprende il gioco dovrà attendere il riposizionamento della squadra avversaria;
12. In tutte le situazioni di ripresa del gioco la squadra non in possesso del pallone dovrà posizionarsi a non meno di 5mt. dal punto di ripresa del gioco. Il non rispetto della distanza sarà sanzionato dall'arbitro con un calcio libero spostato 5 metri in avanti rispetto al precedente punto di ripresa del gioco;
13. Nel caso in cui una partita, al termine dei tempi regolamentari, si concluda in parità, si effettuerà un terzo tempo supplementare senza limite di durata, con la regola della sudden death (morte improvvisa): la squadra che segna per prima vince l'incontro;
14. Tutte le situazioni di antigiooco o contrarie allo spirito del gioco verranno analizzate e discusse da una commissione disciplinare formata dall'Organizzatore del torneo, dal responsabile del torneo e dal responsabile arbitrale del torneo.
15. Le maglie dei giocatori dovranno essere di tessuto resistente e NON T-SHIRT e recare sul retro dei numeri o nomi di riconoscimento dei singoli giocatori; le maglie saranno omologate all'inizio del torneo dalla Commissione Tecnica formata dall'Organizzatore del torneo (o suo referente) e dal responsabile degli arbitri; tale procedura sarà ripetuta ad ogni torneo, anche se la maglia fosse già stata giudicata idonea in un torneo precedente
16. In caso di squadre a pari punti nei gironi di qualificazione, ai fini della classifica finale del girone si terrà conto del numero di mete segnate; in caso di ulteriore parità si calcolerà la differenza fra mete segnate e mete subite; persistendo la situazione di parità verrà preso in considerazione lo scontro diretto tra le due squadre.

Nel caso non fosse possibile ottenere un manto nevoso sufficiente per la pratica del rugby sulla neve, verrà invece svolto un torneo di touch rugby a 5 giocatori. Tale situazione risulta estremamente improbabile e non si è mai verificata in tutte le edizioni precedenti, anche grazie alla disponibilità di innevamento artificiale garantito dallo sponsor tecnico