



7 YOUTH RUGBY CUP

Circuito Seven Internazionale UISP Giovanile

STAGIONE SPORTIVA 2016-2017

Conclusa la fase sperimentale del progetto partita lo scorso febbraio che ha visto la partecipazione, nelle quattro tappe organizzate, di oltre 200 ragazzi di Lombardia, Piemonte e della vicina Svizzera in rappresentanza di società come Rugby, Verbania, Cologno, San Giuliano, Valcuvia, Cinisello Multisport, Gattico, Rosafanti, Lugano, Lainate

UISP Rugby Giovanile, attraverso il programma Ludorugby, lancia per la stagione sportiva 2016/2017 il circuito seven internazionale giovanile

SEVEN YOUTH RUGBY CUP

Le finalità di questo progetto sono molteplici:

- in primis, quella di costruire un torneo/campionato che sia la verifica tecnica per quelle realtà nuove o anche con tradizione che spesso non riescono a costruire una under 14 o una under 16 per i campionati FIR, sia per il basso numero di bambini effettivamente computabili nelle attività della squadra, sia per quei numeri sì significativi ma limitati nel costruire una seconda squadra;
- favorire la crescita della cultura tecnica e tattica del Seven che possa garantire una crescita indipendente o comunque parallela al Rugby tradizionalmente inteso;
- dare ulteriore opportunità di continuare a praticare la palla ovale a quei ragazzi che già dalla under 14 rischiano il drop-out per scarsa possibilità di gioco o altro;
- garantire un'alternativa con la palla ovale per quei ragazzi che rischiano di uscire dal rugby in un'età piena di impegni scolastici e nuove responsabilità;

Quindi gli assets principali sono due: uno tecnico-fisico e uno ludico e aggregativo che inevitabilmente vengono accomunati da una pratica sportiva del rugby basata sul piacere di stare insieme, sul divertimento nel giocare e sulla convivialità propria del terzo tempo.

Sulla base della partecipazione e adesione, determineremo l'organizzazione delle attività e delle proposte competitive per la prossima stagione come di seguito illustrato.

Milano, 15 giugno 2016

Alessandro Acito

Responsabile Ludo Rugby

Rugby Giovanile UISP



7 YOUTH RUGBY CUP

Circuito Seven Internazionale UISP Giovanile

STAGIONE SPORTIVA 2016-2017

Destinatari

I principali destinatari dell'iniziativa sono quelle società che non dispongono ancora di gruppi numerosi e squadre complete per affrontare i campionati FIR in modo continuativo e duraturo sull'arco della stagione, ma anche i progetti scuola per istituti secondari.

Da subito si proporrà l'allargamento ad altre regioni e verrà approfondita la partecipazione di compagini svizzere e in prospettiva 2017 di altre realtà internazionali.

Tutte le Società possono aderire poiché detta attività UISP non contrasta in alcun modo con quella FIR.

Giocatori & Squadre

Saranno ammessi a partecipare selezioni di ragazzi del 2001, 2002, 2003, 2004.

Gli allenatori tuttavia saranno i garanti della sicurezza e salute dei giocatori al fine di garantire una "sana competizione" che tenga conto del livello tecnico-fisico, delle abilità individuali e della "taglia" dei singoli giocatori.

Aspetti organizzazione

La società ospitante (organizzatrice della tappa) dovrà garantire l'organizzazione logistica (campi, spogliatoi, medico) ed il terzo tempo in maniera gratuita e senza alcuna quota di iscrizione.

Numero di squadre partecipanti: il numero di squadre sarà definito in relazione alle capacità di accoglienza dell'impianto sportivo.

Favorire lo scambio di giocatori tra squadre e la partecipazione di squadre incomplete è una delle prerogative del nostro movimento, il tutto per rendere più avvincenti, equilibrati ed incerti i match e per spingere i ragazzi alla partecipazione, confidando nella collaborazione degli allenatori e accompagnatori.

Giorno e orari della tappa: sabato nel primo pomeriggio 15.30 o domenica alle 10.30 o alle 14.30 in ragione delle disponibilità di campo.

L'arbitraggio è garantito dagli educatori delle singole squadre partecipanti.

Calendario 2016

Il Circuito che sarà organizzato vuole garantire almeno un evento al mese a partire da fine settembre.

La sede sarà itinerante tra le varie società e saranno previsti appuntamenti anche a Lugano in Svizzera. Ecco le prime tappe

WEEK-END	SEDE E SOCIETÀ OSPITANTE	ALTRA SEDE in caso di overbooking
25/09/16	Lugano	
30/10/16	Cusago (in occasione del Memorial Albanese)	
13/11/16	Valcuvia	
11/12/16	Rosafanti	

Resta aperta infine l'ipotesi di un torneo/festa finale a giugno 2017 dove saranno inviate tutte le società che hanno partecipato nel corso della stagione ad almeno una tappa.

Lista gara / Elenco giocatori

Si invitano le società partecipanti al torneo a mandare un excel con i dati anagrafici dei ragazzi partecipanti.



7 YOUTH RUGBY CUP

Circuito Seven Internazionale UISP Giovanile

STAGIONE SPORTIVA 2016-2017

REGOLAMENTO

Valgono le "Regole di gioco del Football Rugby", salvo quanto di seguito specificato.

Il terreno di Gioco:

Il campo di gioco dovrà avere le seguenti dimensioni:

- larghezza: 40-45 m circa
- lunghezza: 56-69 m circa (comprese le aree di meta della larghezza di 5 m)

In un campo regolamentare di Rugby ci stanno due campi.

Il pallone:

Il gioco si pratica con palloni n° 4

Numero dei giocatori:

Un incontro sarà disputato da 7 giocatori per squadra.

Vi può essere un numero illimitato di riserve; un giocatore sostituito può riprendere a giocare nel medesimo incontro. Prestito/scambio di giocatori tra le squadre senza problemi.

Durata dell'incontro e tempo di gioco massimo:

La durata di ogni singola gara sarà stabilita in base al numero di squadre partecipanti. Saranno comunque previsti 2 tempi separati con una pausa di massimo 2' tra i tempi.

Nel concentramento, ogni singola squadra, non dovrà superare i 70 minuti di gioco complessivi con pause tra i match di 10'.

Mischia ordinata e touche:

La mischia deve essere composta da 3 giocatori. I comandi d'ingaggio sono su 3 tempi: "bassi", poi "lega" infine "via". È consentita la contesa sul tallonaggio. La spinta è consentita quale distensione delle gambe e per mantenere l'equilibrio.

Un allineamento di touche è formato da almeno 2 giocatori per squadra. Il pallone deve essere lanciato diritto nel corridoio, in modo che percorra almeno 3 metri prima di essere toccato da un giocatore. Sono ammesse touche veloci.

Maul

Nel momento in cui il maul arresta il suo avanzamento originario, la squadra portatrice del pallone ha 3 secondi per far uscire il pallone dal maul, altrimenti il gioco riprenderà con un calcio di punizione per la squadra non in possesso di palla. Non sono ammesse maul oltre i 5 secondi.

Inizio del gioco - Rimessa in gioco:

Il pallone sarà messo e rimesso in gioco a centro campo da un giocatore della squadra che ne ha diritto il quale, lo giocherà effettuando un drop (calcio di rimbalzo) che dovrà fare almeno 10 m. Dopo una segnatura, la squadra che ha segnato effettuerà il calcio di ripresa del gioco con un drop che deve essere eseguito dal centro della linea di metà campo.

Annullato di meta:

Ogni pallone annullato nella propria area di meta, darà origine ad una mischia a 5 m dalla linea di meta in favore della squadra in difesa. Nel caso di palla portata all'interno della linea di meta da squadra in difesa, l'annullamento, comporterà la mischia in favore della squadra in attacco.

Uso del piede:

E' consentito il gioco al piede; se il pallone, dopo essere stato calciato, termina direttamente al di fuori del terreno di gioco senza che sia stato toccato da un giocatore dell'una o dell'altra squadra, il gioco riprenderà con un calcio libero sul punto in cui è stato calciato il pallone in favore della squadra avversaria di chi ha calciato. Nel caso di calcio che esce dopo aver toccato il terreno, il gioco ricomincia con touche in favore della squadra che ha subito il calcio.



7 YOUTH RUGBY CUP

Circuito Seven Internazionale UISP Giovanile

STAGIONE SPORTIVA 2016-2017

Punteggio:

Saranno valide, al fine del punteggio, le mete (1 meta = 5 punti) ed è ammissibile, a discrezione del direttore del torneo, autorizzare il calcio di trasformazione dopo la meta, da effettuarsi a cura di chi ha segnato la meta entro 30 secondi da 10 mt di distanza dei pali in posizione centrale. Il calcio vale 2 punti.

CRITERIO per la COMPILAZIONE delle CLASSIFICHE

VITTORIA	4 PUNTI
PAREGGIO	2 PUNTI
SCONFITTA	0 PUNTI

Bonus:

offensivo: 1 PUNTO ulteriore se la squadra marca 3 mete più dell'avversario

difensivo: 1 PUNTO ulteriore se la squadra perde con scarto massimo di una meta

Questo sistema di bonus per favorire la ricerca del gioco e dello spettacolo da parte dei giocatori in campo.

Altre situazioni particolari:

In caso di parità tra 2 o più squadre al termine delle partite del girone di qualificazione, per stabilire l'ordine in classifica, si adotteranno i seguenti criteri, elencati in ordine di importanza:

- risultato dello scontro diretto
- maggior numero di mete segnate
- minor numero di mete subite
- differenza mete
- sorteggio

In caso di parità nelle partite di finale, al termine del tempo regolamentare, si procederà ad un tempo supplementare di 3' con "golden meta" in caso di ulteriore parità si procederà alla realizzazione delle trasformazioni calciate da tutti i giocatori presenti.