

- Il torneo è **dedicato a 6 squadre**. Ogni squadra deve mantenere ogni giovedì almeno 4 atleti del team originale della lista consegnata all'inizio in fase di iscrizione.
- A inizio torneo, il 20 giugno, va consegnata una lista di almeno 8 atleti fino ad un massimo di 15
- Si gioca su tre campi in contemporanea dalle **20.30 alle 21.30 dei mercoledì in oggetto**
- Girone all'italiana. Per un totale di 5 partite a squadra.
- 2 punti per la vittoria, 1 per il pareggio, 0 per la sconfitta
- ogni squadra deve esprimere un arbitro volontario a partita
- ogni squadra deve dotarsi di maglie o casacche monocolori. Potete contattarci per la scelta del colore, così da non andare in conflitto con colori già esistenti.
- 4 date 22, 29 giugno 6 e il 13 luglio data finale
- **La quota di iscrizione è di 100 euro** a squadra da versare al primo appuntamento del 22 giugno. La quota copre i costi di gestione e affitto campi e dà diritto alla convenzione di menù con la Clubhouse Gispi
- Alla prima giornata va consegnata una lista di partecipanti per verificare che ci siano almeno 4 componenti della squadra registrata
- La club house garantirà una **cena convenzionata a 10 euro** comprensiva di antipasto, pizza e drink.
- In palio una coppa 1 vincitore ed un regalo a sorpresa.

REGOLAMENTO BASE DI GIOCO

- Si gioca a metà di un campo regolare da rugby, il campo è delimitato da conetti.
- 5 partite da 12 minuti a tempo per un totale di un'ora di gioco
- Il torneo è misto uomini e donne
- In campo 6 giocatori. I cambi sono volanti
- Ogni squadra dispone di 6 tocchi. Dopo il sesto tocco la palla cambia di possesso. La prima battuta è libera (non va fatto il roll sotto le gambe), ma chi batte non può segnare la meta.
- Il tocco con cui si ferma il portatore di palla è ad una mano
- In caso di passaggio in avanti o perdita di possesso in avanti o di uso del piede o di uscita dai limiti del campo di gioco la palla cambia possesso.
- L'uso del piede è consentito solo nel calcio di invio. Chi segna la meta successivamente effettua il calcio di invio.
- Il giocatore che fa ripartire l'azione è definito "mediano". Se il mediano viene toccato il pallone cambia possesso (tranne che in prima battuta)
- L'arbitro, seppur volontario, ha il diritto di sanzionare con un'ammonizione di 5 minuti il giocatore scorretto.