



Informazioni generali MUNDIALITO TOUCH 2022

Il Mundialito Touch è un torneo di rugby al tocco dedicato a giocatori e giocatrici nati dal 2007 al 1955. La manifestazione si svolgerà presso l'impianto di Coiano (via di Coiano 17, Prato), sarà articolata su 4 date e prevede la presenza di 10 squadre.

Per facilitare la partecipazione e renderla accessibile a tutti, abbiamo previsto una struttura del torneo divisa su due livelli e ben 4 campi da gioco in cui tutte le squadre potranno giocare a buon ritmo.

Il Mundialito è un torneo estivo che ha l'obiettivo di coinvolgere il più alto numero di giocatori e giocatrici del territorio, mantenendo inalterata la vocazione inclusiva del rugby al tocco.

- **1.Le date**

Mercoledì 22 giugno 2022 ore 20.15

Lunedì 27 giugno 2022 ore 20.15

Mercoledì 29 giugno 2022 ore 20.15

Mercoledì 6 giugno 2022 ore 20.15

- **2.Le squadre**

Ogni squadra potrà avere in lista un minimo di 8 e un massimo di 12 giocatori. La lista da consegnare in fase di iscrizione (vedi punto 3) non è modificabile, tantomeno prevede aggiunte di atleti nel corso del torneo. Dunque i giocatori dichiarati e sottoscritti dal referente di squadra dovranno essere gli stessi che giocheranno durante le 4 date del torneo. L'organizzazione provvederà a verificare la composizione delle squadre prima di ogni giornata del Mundialito.

Ogni squadra dovrà dotarsi autonomamente di una muta da gioco e possibilmente di una quota congrua di casacche per evitare di avere lo stesso colore di maglia degli avversari.

- **3.Iscrizione e quote**

Ogni squadra dovrà registrarsi attraverso l'apposito form disponibile al link: [MODULO ISCRIZIONE MUNDIALITO 2022](#)

Successivamente, si dovrà inviare all'indirizzo mail ufficiostampa@gispi.it la lista dei componenti della squadra che riporti **nome, cognome, anno di nascita e taglia di vestiario** di ogni singolo giocatore o giocatrice.

Parteciperanno le prime 10 formazioni iscritte in ordine di tempo.

È poi richiesto un contributo complessivo e totale di **120 euro** a squadra, al fine di sostenere le spese organizzative, di utilizzo e custodia del campo, ecc. ecc. I partecipanti avranno diritto ad una convenzione sulle consumazioni di cibo e bevande del Chiringuito



Gispi. Alla fine del Mundialito saranno premiate tutte le squadre e ogni giocatore riceverà una t-shirt ufficiale del torneo. La quota va consegnata in contanti lunedì 20 giugno, data di inizio della manifestazione.

Per informazioni rivolgersi a Valerio Bardi, Tel: 3895298973

● **4.SVOLGIMENTO PRIMA TAPPA DEL MUNDIALITO**

Il Mundialito si sviluppa in 4 Giornate che si svolgono presso il campo di Coiano.

Per mantenere omogeneità nella qualità di gioco offerta in ogni singola giornata il comitato organizzatore applicherà le seguenti regole:

1. Le 10 squadre saranno divise in 2 gironi da 5 squadre, è previsto un girone all'italiana. Ogni squadra giocherà 4 partite
2. Ogni partita dura 15' in tempo unico con un intervallo tra una partita ed un'altra di 5' per un totale di 60' di gioco per ogni singola squadra
3. I gironi sono divisi per livello: livello 1 e livello 2. La composizione dei gironi della prima giornata sarà fatta tenendo conto della classifica del torneo dell'anno precedente. Le nuove squadre o quelle che non erano presenti nell'edizione dell'anno precedente saranno automaticamente inserite nel secondo livello.
4. Verranno assegnati 4 punti in caso di vittoria, 2 punti in caso di pareggio e 0 punti in caso di sconfitta.
5. Nel caso in cui una squadra non si presenti al momento di inizio della partita questa verrà dichiarata perdente. Alla squadra NON presentatasi verrà assegnata la sconfitta d'ufficio con il punteggio di 4 mete a 0.
6. Alla fine della giornata, due squadre o più squadre si trovassero a pari merito la classifica verrà stilata sulla base delle seguenti regole esaminate in ordine successivo:
 - a. Maggior differenza attiva o minore differenza passiva tra la somma delle mete segnate e la somma delle mete subite in tutte le gare del girone;
 - b. Maggior numero di mete segnate in tutte le gare del girone.

● **5. PUNTEGGIO PONDERATO PP.**

In ogni giornata del Mundialito, in base alla classifica dei gironi verrà assegnato il punteggio ponderato PP in base alla posizione raggiunta nella giornata secondo la seguente tabella:

Posizione Tappa Intermedia	Punti
1° classificata Girone 1 livello	15
2° classificata Girone 1 livello	12
3° classificata Girone 1 livello	10
4° classificata Girone 1 livello	8
5° classificata Girone 1 livello	6
1° classificata Girone 2 livello	8
2° classificata Girone 2 livello	6
3° classificata Girone 2 livello	4
4° classificata Girone 2 livello	2
5° classificata Girone 2 livello	0

Nella tappa successiva avremo la retrocessione della 4° e 5° classificata del Girone 1° livello nel Girone del 2° livello e la promozione della 1° e 2° classificata del Girone 2° livello nel Girone del 1° livello

● **6. VITTORIA FINALE DEL MUNDIALITO E PREMIAZIONI**

1. Vince la Coppa del Mundialito Touch chi si classifica primo assoluto nella graduatoria complessiva (cioè combinata tra Girone 1 e Girone 2) del campionato.
2. La squadra che all'ultima giornata vincerà il Girone 2 è considerata vincitrice del 'Plate' e sarà anch'essa premiata.
3. Tutte le altre squadre riceveranno la Maglia del Torneo ed eventuali altri premi simbolici offerti dagli sponsor.

● **7. Regolamento sommario di gioco**

1. Il campo di gioco misura 40m larghezza x 60m lunghezza, il campo è delimitato da conetti.
2. Tempo di gioco: 3 partite da 20 minuti con intervallo di 2 minuti per un totale di 60 minuti di gioco.



3. Le squadre devono essere composte, in campo, da 6 giocatori. Le riserve, fino a 6, devono stazionare nel perimetro esterno al campo di gioco. Il torneo è misto uomini e donne.
4. I cambi sono volanti, ma non devono interferire con il gioco.
5. Prima del calcio di inizio i capitani devono accordarsi su chi effettuerà il kick off e quale metà campo scegliere, tramite lancio moneta o estrazione.
6. Si effettuerà un drop come calcio d'invio o di rinvio del gioco dopo una meta. Il rinvio sarà effettuato dalla squadra che ha segnato la meta. Le regole del rinvio del gioco da drop sono le medesime del Regolamento Rugby Union.
7. Il "Tap" è l'unico modo per riprendere il gioco dopo un'infrazione e va effettuato toccando il pallone con il terreno e passandolo ad un compagno. NON è consentita la ripartenza.
8. La squadra in difesa dovrà andare sempre a 5m dal punto in cui verrà effettuato il Tap.

Il "Touch"

1. Viene effettuato un "touch" su qualsiasi parte del corpo o sulla palla. Il giocatore in difesa effettua un touch (toccato) con una o due mani e dopo deve chiamare "TOUCH". Un portatore del pallone può volontariamente far touch andando a contatto con il difensore.
2. Dopo un touch, il giocatore toccato deve fare il "tap" e passare obbligatoriamente ad un compagno.
3. Ogni squadra dispone di 6 "Touch" in attacco.

I 5 metri

1. Se il portatore di palla viene toccato dentro la linea dei 5m dalla meta o in area di meta, dovrà effettuare il "Tap" in attacco a 5 metri dalla linea di meta.
2. Tutti i difensori dovranno portarsi a 5m dal punto dove viene effettuato il "Tap". Se tutti i difensori non sono dietro la linea di fuorigioco (5m) è fallo. In questo caso si ripartirà con un "Tap" e il conteggio dei "touch" sarà azzerato.
3. I difensori non potranno avanzare fino a che la palla non viene utilizzata con il "Tap" (utilizzata=schiacciata e sollevata da terra).

Meta

1. Il pallone è in meta quando viene schiacciato a terra nell'apposita area delimitata dai conetti.
2. La cosiddetta 'meta in tuffo' è da considerarsi valida anche quando un attaccante si tuffa in meta e viene toccato. Se il tocco è sul busto e fino ai calzoncini, la meta non è valida, se il tocco è sulle gambe, la meta è valida e l'arbitro la assegna. Il giudizio dell'arbitro sarà insindacabile.

Uso del Piede



1. E' possibile effettuare 1 utilizzo del piede facoltativo nell'arco delle sei fasi di attacco. Il calcio deve essere finalizzato al guadagno territoriale in funzione dell'attacco. La palla può essere ripresa direttamente da chi ha calciato o da un compagno che parte in linea con il calciatore.
2. Si può effettuare il calcio a scavalcare (chip kick) e qualsiasi altra forma di utilizzo del piede, purché la palla venga recuperata in volo.
3. La palla può essere ripresa da chi ha calciato o da un compagno che parte in linea con il calciatore purché rimanga in campo.
4. Se il pallone esce direttamente o indirettamente, tocca il terreno o non ripreso da nessuno, il gioco riprende con "tap" per l'altra squadra sul punto in cui si è calciato il pallone.
5. Se il pallone viene recuperato direttamente (in volo) dalla squadra avversaria, il gioco continua regolarmente.
6. Non è consentito calciare prima del "Tap" (prima si deve passare il pallone e poi utilizzare il calcio).
7. L'utilizzo del piede è consentito esclusivamente fino al Touch n.5. L'ultima azione di attacco (il Touch n.6) non può essere sfruttata con un utilizzo del piede.

Falli

1. Sono falli e la palla cambia possesso in caso di: passaggio in avanti, perdita di possesso in avanti, uso del piede oltre al consentito, uscita dai limiti del campo di gioco.
2. Se un touch è considerato troppo aggressivo l'arbitro fischia un fallo.
3. E' considerato fallo in avanti volontario (fallo di antigiooco).
4. Se un difensore interferisce con il "tap", è fallo.
5. Se un giocatore chiama un "Touch" quando non è stato effettuato nessun toccato è fallo.
6. L'arbitro ha il diritto di sanzionare con un'ammonizione di 5 minuti il giocatore scorretto.

Vantaggio

1. L'arbitro non ha la facoltà di decretare il vantaggio per la squadra in attacco se la squadra in difesa non rispetta i cinque metri e finisce in fuorigioco. Non c'è vantaggio territoriale, dunque ogni infrazione denominata 'fuorigioco' comporta automaticamente 6 nuovi tentativi per chi ha subito il non rispetto della distanza.
2. Contestualmente il giocatore in attacco che viene toccato, dovrà fermarsi nel punto del tocco e non avanzare sullo slancio dettato dalla corsa.
3. NON c'è vantaggio su perdita di possesso, in avanti, errata ricezione del pallone dopo un calcio.

Scorrettezze e sanzioni

1. Considerata la finalità aggregativa del torneo non sono ammessi gesti oltraggiosi nei confronti degli arbitri, delle squadre avversarie, del pubblico.



2. L'arbitro ha la facoltà di segnalare al direttivo del Gispi Touch i comportamenti non consoni allo spirito del gioco che verranno così sanzionati: 1) partita persa 2) declassamento 3) espulsione della squadra dal torneo. Non sono ammessi reclami di alcun tipo.