

Winter Cup 2009/2010

La Winter Cup e' una competizione su piu' tappe nata per mettere in contatto varie realta' sportive vicine fra loro secondo un calendario flessibile durante il periodo invernale.

Adeguandosi alle necessita' delle singole societa' il calendario puo' essere variato in qualsiasi momento con l'accordo delle squadre del girone consentendo a tutti uno scambio facile e veloce di incontri e manifestazioni.

Periodo di attivita' e svolgimento

L'attivita' legata alla Winter Cup sara' legata al periodo di minor attivita' per il Rugby Touch attuale. Il periodo quindi compreso fra settembre dell'anno in corso ed il mese di febbraio dell'anno successivo.

Durante il periodo previsto di sei mesi le squadre verranno coinvolte in gironi a seconda del numero delle partecipanti e tenendo conto dei criteri di:

- Vicinanza territoriale;
- Piazzamenti ottenuti durante le manifestazioni L.I.T.R.;
- Eta' e composizione della squadra;

Secondo quest'ordine di importanza.

Le squadre non avranno l'obbligo di giocare in determinate date ma ENTRO determinate date.

Avendo cosi' tempo a disposizione per garantire lo svolgimento degli incontri previsti che verranno fissati di anno in anno dal calendario stabilito dalla Commissione Organizzazione Gare della Lega Italiana Touch Rugby.

Gli incontri saranno organizzati e gestiti dalle stesse squadre partecipanti che dovranno comunque fornire modulo adeguatamente compilato con le informazioni relative alle gare disputate.

Il calendario degli incontri stabilito fra le squadre sara' poi comunicato alla Commissione Organizzazione Gare della Lega Italiana Touch Rugby per l'approvazione almeno una settimana prima di ogni singolo incontro.

Sara' possibile rinviare o modificare la data comunicata alla Commissione Gare fino a 24 ore prima del giorno stabilito per la manifestazione.



Evento sportivo

A seconda del numero di squadre partecipanti al progetto gli incontri potranno andare da un minimo di due squadre ad un massimo di sei.

Nel caso di incontro a 2 squadre si giocheranno 4 tempi da 10 minuti ciascuno.

Nel caso di incontro a 3,4,5 o 6 squadre si giocheranno 2 tempi da 10 minuti per ciascun incontro, girone all'italiana stabilito comunque dalla Lega Italiana Touch Rugby.

Fra un tempo e l'altro il riposo concesso sarà di 2 minuti.

Gli arbitri delle manifestazioni dovranno essere arbitri di primo livello LITR possibilmente appartenenti alle squadre coinvolte.

Attribuzione dei punti

Ad ogni squadra vanno attribuiti i seguenti punti:

VINTA	2 punti
PERSA	0 punti
PAREGGIATA	1 punto
ABBANDONATA	-2 punti, previo risultato ricorso

BONUS

Sia la squadra vincente che quella perdente potranno guadagnare un punto di classifica aggiuntivo (BONUS) se segneranno nel corso della partita almeno 4 mete.

Calendario Eventi

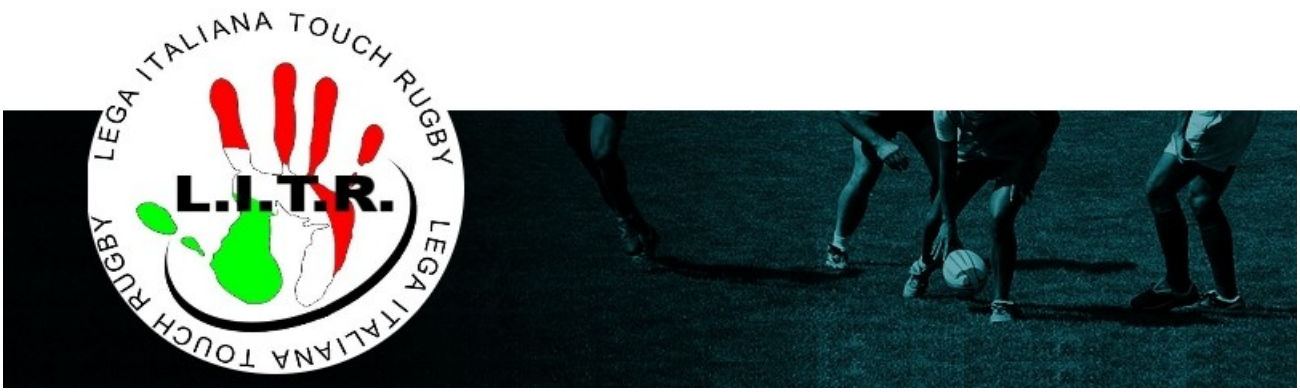
La Commissione Organizzazione Gare della Lega Italiana Touch Rugby stabilirà per ogni gruppo di squadre il numero di incontri da disputare durante il periodo fra settembre e febbraio.

Nel caso in cui una squadra regolarmente iscritta non renda possibile lo svolgimento degli incontri previsti nei sei mesi a disposizione le altre squadre dovranno comunque procedere al completamento dei propri incontri.

Le squadre che non completeranno gli incontri previsti verranno penalizzate di 2 punti per ogni partita non giocata.

Le squadre coinvolte potranno comunque fare ricorso adducendo motivazioni plausibili alla mancata partecipazione, in caso di mancata partecipazione per assenza dell'avversario la squadra non verrà colpita dal provvedimento di decurtazione dei punti.

Le partite non giocate verranno viste come vittorie a tavolino con l'attribuzione di 2 punti alla squadra che si presenterà alla manifestazione.



Finale

L'incontro finale verra' disputato fra le prime 4 squadre nella classifica generale.

Nel caso ci siano piu' di 4 squadre a pari punti verranno conteggiati i punti fatti scegliendo le prime 4 squadre per numero di mete fatte fra le squadre in testa alla classifica.

Nel caso anche le mete fatte non fossero sufficienti si conterranno i punti subiti, meno punti subiti maggior altezza in classifica. Nel caso mete fatte e mete subite siano alla pari si toglieranno dal conto totale i punti di bonus.

Esempio:

La classifica e' formata come segue:

Squadra A: 12 pt. 10 mete fatte. 3 mete subite.

Squadra B: 12 pt. 10 mete fatte. 5 mete subite.

Squadra C: 12 pt. 10 mete fatte. 2 mete subite.

Squadra D: 12 pt. 9 mete fatte. 7 mete subite.

Squadra E: 12 pt. 9 mete fatte. 6 mete subite.

Ci sono 5 squadre a pari punti in cima alla classifica, si dovra' decidere quali squadre potranno passare alla finale e quale squadre invece escludere.

Le mete fatte sono pari a 10 per le prime 3 squadre, superiore quindi alle 9 mete fatte dalle altre due squadre. Percio' andranno in finale A, B e C. Fra D ed E che hanno pari mete fatte si guarderanno le mete subite, chi ha subito di meno passa. Quindi la squadra E che ha subito 6 mete passera' alla finale escludendo D che ne ha subite invece 7.

Quote di iscrizione

La partecipazione alla manifestazione avra' un costo di 20 euro PER SQUADRA.

I singoli eventi non avranno costi per la partecipazione sportiva. Per il terzo tempo ogni squadra si regolera' secondo le proprie possibilita'.

Ogni giocatore partecipante agli incontri dovra' essere iscritto alla Lega Italiana Touch Rugby.

L'iscrizione potra' essere perfezionata anche il giorno stesso dell'incontro.

Ricorsi

Eventuali ricorsi possono essere presentati per:

- Campo non regolamentare;
- Illeciti nella presentazione delle liste delle squadre;
- Grave negligenza arbitrale;

I ricorsi vanno presentati subito al Direttore del Torneo, responsabile dell'attivita', e nel caso, in forma scritta alla Commissione Organizzazione Gare allegando informazioni e testimonianze sull'episodio in oggetto.