



# Torneo CockTail Party

---

## Regolamento – Torneo Under 16

1. Il Romagna RFC organizza il Secondo Torneo CockTail Party, dedicato alla categoria Under 16.
2. Al termine del Torneo, la squadra vincitrice sarà dichiarata “Campione del Secondo Torneo CockTail Party”.
3. Il Torneo è ad invito e prevede la partecipazione di un totale di 12 formazioni.
4. Al Torneo possono prendere parte tutti gli atleti regolarmente tesserati presso la Federazione Italiana Rugby per la stagione sportiva in corso nella categoria Under 16. Ogni giocatore dovrà presentare regolare tesserino (o copia conforme) ed un documento di riconoscimento (o copia conforme) per il riconoscimento all’inizio della prima e della seconda giornata del torneo. Per il documento di riconoscimento, si fa riferimento alla Circolare Informativa 2025/2026.
5. Il regolamento di gioco fa riferimento al “Regolamento di gioco – Variazioni per le categorie giovanili – Under 16”, **fatto salvo per quello che riguarda la durata dei tempi degli incontri e le trasformazioni successive alle marcature, che dovranno essere effettuate obbligatoriamente di DROP**
6. La durata degli incontri sarà conforme a quanto indicato nel “Programma”.
7. Non esiste un numero massimo di giocatori che le squadre possono presentare. Ciò nonostante, la lista gara tra il primo ed il secondo giorno non potrà essere variata. A meno di infortuni, tutti i giocatori dovranno scendere in campo in entrambe le giornate del torneo.
8. Tutti i reclami e/o le contestazioni saranno discussi dalla Direzione del Torneo. Il giudizio di tale Direzione è inappellabile.
9. Gli incontri prenderanno luogo come descritto dal “Programma”.
10. Le formazioni dovranno presentarsi sul campo almeno 5 minuti prima dell’inizio di ciascuna gara. Le squadre che accumuleranno un ritardo superiore a 5 minuti saranno escluse dalla partecipazione alla gara e verrà decretata la loro sconfitta per 4 mete a 0.
11. Ogni formazione avrà diritto a: pranzo della giornata di sabato 04 aprile 2026, per i soli giocatori e gli accompagnatori segnalati nel modulo di iscrizione; 1 cassa di acqua per ogni giornata di gara.
12. Per quello che riguarda l’assegnazione dei punteggi, si fa riferimento al Regolamento Attività Sportiva della Federazione Italiana Rugby, in modo particolare per quanto espresso all’Articolo 30. Specificando, verranno assegnati i seguenti punti in classifica:
  - Vittoria: 4 punti.
  - Pareggio: 2 punti.
  - Sconfitta con 7 o meno punti di scarto: 1 punto.
  - Sconfitta con 8 o più punti di scarto: 0 punti.
  - **Marcatura di 3 o più mete: 1 punto.**
13. Per quanto concerne la risoluzione dei pari merito nelle classifiche una volta terminato il calendario degli incontri, si fa riferimento al Regolamento Attività Sportiva della Federazione Italiana Rugby,

## Secondo Torneo Cocktail Party - Regolamento

in modo particolare per quanto espresso all'Articolo 30. Specificando, questi sono i criteri (in ordine di importanza):

- Maggior differenza attiva (o minor differenza passiva) tra punti segnati e subiti negli incontri tra le squadre a pari merito.
- Maggior numero di mete segnate negli incontri tra le squadre a pari merito.
- Maggior numero di trasformazioni segnate negli incontri tra le squadre a pari merito.
- Maggior differenza attiva (o minor differenza passiva) tra punti segnati e subiti in tutti gli incontri del torneo.
- Minore età media degli atleti presentati in lista gara.

14. Durante tutta la durata del Torneo sarà presente un medico su ciascun campo da gioco

15. Il "Programma" completa ed integra il Regolamento del Torneo CockTail Party

## Serie di Calci

Si riporta estratto regolamento attività sportiva:

### **EFFETTUAZIONE CALCI PIAZZATI**

Le serie dei calci piazzati verranno effettuate nell'ordine stabilito di seguito specificato:

- I tre calci di ciascuna serie verranno effettuati nell'ordine e nei punti del campo stabiliti e di seguito specificati.
- I tre calci di ciascuna serie verranno effettuati in alternanza fra le squadre, uno alla volta, dallo stesso punto del campo.
- L'arbitro sorteggerà, alla presenza dei due Capitani, la squadra che inizierà a calciare e tale ordine varrà per tutte le serie.
- L'Arbitro sceglierà la porta verso la quale effettuare i calci ed il pallone da adoperare.
- Il primo calcio dovrà essere effettuato non oltre **cinque** minuti dalla fine dei tempi supplementari.
- I calci successivi dovranno essere effettuati di seguito nel tempo più breve possibile, a giudizio dell'Arbitro.
- Ogni squadra **DOVRA'** per ciascuna serie di calci, impiegare **TRE CALCIATORI DIVERSI** scelti tra quelli in campo al termine dei tempi supplementari.  
Gli stessi calciatori potranno effettuare le eventuali serie successive.
- Il punteggio si intende acquisito al termine di ciascuna serie (**tre** calci per una squadra e **tre** per l'altra squadra).
- Vincerà la gara la squadra che al termine della prima serie, abbia ottenuto un maggior numero di piazzamenti dell'altra.
- Qualora al termine della prima serie si abbia parità di piazzamenti, si passerà alla effettuazione della seconda serie.
- Vincerà la gara la Squadra che al termine della seconda serie, abbia ottenuto un maggior numero di piazzamenti dell'altra.
- Qualora al termine della seconda serie si abbia parità di piazzamenti, si passerà alla effettuazione della terza serie.
- Vincerà la gara la Squadra che al termine della terza serie, abbia ottenuto un maggior numero di piazzamenti dell'altra.
- Qualora al termine della terza serie si abbia parità di piazzamenti, verranno ripetute con gli stessi ordini, modalità ed effetti, le serie a ricominciare dalla prima, fino a risultato conseguito.

**Serie di calci piazzati, ordine delle serie, ordine e punti del campo da cui effettuare i calci per ciascuna serie.**

**1° SERIE**

|                |   |
|----------------|---|
| 1° calcio<br>- | sulla linea dei 22 metri, della metà del campo nella quale si trova la porta su cui calciare, al centro dei pali. |
| 2° calcio<br>- | sulla linea dei 22 metri predetta all'intersezione con la linea dei 5 metri di sinistra rispetto alla porta       |
| 3° calcio<br>- | sulla linea dei 22 metri predetta all'intersezione con la linea dei 5 metri di destra rispetto alla porta.        |

|                            |   |
|----------------------------|---|
| <b><u>2°<br/>SERIE</u></b> |   |
| 1° calcio<br>-             | sulla linea dei 10 metri, della metà del campo nella quale si trova la porta su cui calciare, al centro dei pali. |
| 2° calcio<br>-             | sulla linea dei 10 metri predetta all'intersezione con la linea dei 5 metri di sinistra rispetto alla porta.      |
| 3° calcio<br>-             | sulla linea dei 10 metri predetta all'intersezione con la linea dei 5 metri di destra rispetto alla porta.        |
| <b><u>3°<br/>SERIE</u></b> |   |
| 1° calcio<br>-             | sulla linea di metà campo, al centro dei pali (punto del calcio di invio).  |
| 2° calcio<br>-             | sulla linea di metà campo all'intersezione con la linea dei 5 metri di sinistra rispetto alla porta.              |
| 3° calcio<br>-             | sulla linea di metà campo all'intersezione con la linea dei 5 metri di destra rispetto alla porta.                |
|                            |   |