

## Proposta di attività per la propaganda dalla 7 alla 13

Come le passate stagioni sarà organizzato un calendario con cadenza bisettimanale a partire dal 3/10 con la under 9 - 13, la settimana successiva la under 7 e la 11

Il calendario sarà stilato per un numero preciso di squadre a raggruppamento, in base alle caratteristiche dell'impianto. Potranno giocare solo le squadre a calendario, non sarà più possibile, sul posto, raddoppiare le squadre. I club che vogliono schierare più squadre lo dovranno richiedere in fase di iscrizione così da poter organizzare un calendario esatto. Le società che non hanno un numero sufficiente di giocatori potranno essere aggregate fra loro. I seguenti modelli consentiranno di sfalsare le partite così da avere 30 minuti circa per fare la doccia e liberare gli spogliatoi per le altre squadre. Si può prevedere un ritrovo sfalsato in base al calendario.

Si consiglia, dove possibile, l'arrivo con giocatori già vestiti con solo le scarpe da cambiare per scendere in campo.

### Modello per 4 squadre dove siano disponibili 2 spogliatoi

1° turno 10.00	2° turno 10.30	3° turno 11.00	4° turno 11.30
1 con 2 giochi	1 vs 3 partita	1 vs 4 partita	2 con 4 giochi
1 vs 2 partita	2 vs 4 partita	2 vs 3 partita	3 vs 4 partita

le squadre 1 e 2 iniziano con 15 minuti di giochi motori o giochi di gruppo, poi si incontrano sul campo 1 per la partita che sarà giocata in un tempo unico di durata variabile a seconda delle categorie. Breve riposo poi gioca 1vs3 e sul campo 2 giocano 2vs4. Successivamente gioca 1vs4 e sul 2 gioca 2vs3. Alla fine di queste partite le squadre 1 e 2 vanno a fare la doccia, mentre 3 e 4 faranno prima i giochi motori o di gruppo e poi giocano la partita. Al termine le squadre 3 e 4 andranno in doccia.

Così facendo ci sarà il tempo per fare la doccia alle squadre 1 e 2 e sanificare gli spogliatoi.

Nella under 13 si consiglia, al posto dei giochi motori, di insegnare il rugby a 5 con il tag.

### Modello per 5 squadre dove siano disponibili 2 spogliatoi

1° turno 10.00	2° turno 10.20	3° turno 10.40	4° turno 11.00	5° turno 11.30	6° turno 12.00
1 vs 2 partita	1 vs 3 partita	1 vs 5 partita	1 vs 4 partita	2 con 3 giochi	4 con 5 giochi
3 vs 4 partita	2 vs 5 partita	2 vs 4 partita	3 vs 5 partita	2 vs 3 partita	4 vs 5 partita

La squadra 1 che sarà quella di casa potrà fare i giochi prima dell'inizio della partita 1 Vs 2.

Alla fine del 4° turno la sq. 1 va in doccia spogliatoio 1. Alla fine del 5° turno la sq.2 va nello spogl. 1 e la 3 va nel 2. Alla fine del 6° turno la sq 5 nello spogl. 1 e la squadra 4 nel 2.

### Modello per 5 squadre dove siano disponibili 4 spogliatoi

1° turno 10.00	2° turno 10.30	3° turno 10.50	4° turno 11.10	5° turno 11.30	6° turno 11.50
Sq. 1 e 3 giochi	1 vs 3 partita	1 vs 4 partita	1 vs 5 partita	2 vs 5 partita	5 vs 4 partita
1 vs 2 partita	2 vs 4 partita	3 vs 5 partita	2 vs 3 partita	3 vs 4 partita	
	Sq. 5 giochi	Sq. 2 giochi	Sq. 4 giochi		

Come nel programma a quattro squadre il ritrovo potrà essere sfalsato in base al calendario. Le squadre 2 - 4 - 5 effettueranno i giochi motori o altro nel turno di riposo.

Al termine del 4° turno la squadra 1 (preferibilmente quella di casa) andrà nello spogl. 1 per la doccia.

Al termine del 5° turno le squadre 2 e 3 andranno a fare la doccia negli spogl. 2 e 3.

Al termine del 6° turno la squadra 4 andrà nello spogli. 4 e la 5 nello spogli. 1 che sarà stato liberato e sanificato.

### Modello per 5 squadre dove siano disponibili 5 spogliatoi

1° turno 10.00	2° turno 10.30	3° turno 11.00	4° turno 11.30	5° turno 10.00
1 vs 3 partita	1 vs 4 partita	1 vs 5 partita	1 vs 2 partita	2 vs 3 partita
2 vs 4 partita	2 vs 5 partita	3 vs 4 partita	3 vs 5 partita	5 vs 4 partita
Sq. 5 giochi	Sq. 3 giochi	Sq. 2 giochi	Sq. 4 giochi	Sq. 1 giochi

Modello per 5 squadre dove siano disponibili 5 spogliatoi: girone all'italiana come sopra, uno spogl. a squadra.

### Modello per 6 squadre dove siano disponibili 6 spogliatoi

Girone all'italiana a sei squadre e saranno giocate solo le partite uno spogliatoio a squadra.

I raggruppamenti a 6 squadre saranno programmati solo per le cat. 7 - 9 e 11, per limitare il numero delle persone all'interno e intorno al campo.