

FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY
REGOLAMENTO TROFEO ITALIANO BEACH RUGBY 2019

REGOLAMENTO TROFEO ITALIANO BEACH RUGBY 2019

INDICE

1. REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO	PAG. 2
2. REGOLAMENTO DISCIPLINARE	PAG. 4

1. REGOLAMENTO DI GIOCO

1.1 Il campo di gioco ha le seguenti misure: lunghezza 31 metri (tolleranza +/- 1 mt.) comprensivi delle aree di meta di 3 metri ciascuna, ed una larghezza di 25 metri (tolleranza +/- 1 mt.) (vd. allegato A);

1.2 Ciascuna squadra è formata da 5 giocatori che iniziano l'incontro, più i giocatori di riserva in un numero massimo di 7 che potranno entrare ed uscire dal campo più volte nella stessa partita senza l'autorizzazione dell'arbitro ma solo a gioco fermo; l'ingresso in campo dei giocatori potrà avvenire esclusivamente a centro campo (tolleranza +/- 1 mt.), mentre l'uscita potrà avvenire in qualsiasi punto; nel caso in cui l'arbitro si accorgesse che una squadra è in campo con più di 5 giocatori, interromperà il gioco; il gioco riprenderà con una punizione contro la squadra in campo con più di 5 giocatori; inoltre l'arbitro potrà annullare gli effetti dell'azione precedente all'interruzione del gioco, a meno che la squadra in inferiorità numerica non abbia conseguito un vantaggio (Esempio A: viene segnata una meta e la squadra in difesa ha 6 giocatori in campo la meta viene assegnata. Esempio B: viene segnata una meta e la squadra in attacco ha 6 giocatori in campo la meta viene annullata);

1.3 Durante la partita solo il capitano potrà parlare con l'arbitro per chiedere spiegazioni o per segnalare gravi irregolarità (es. sesto giocatore avversario in campo), e lo potrà fare solo a gioco fermo;

1.4 La meta vale un punto e non si effettuano calci di trasformazione;

1.5 Il giocatore che entra con il pallone in area di meta avversaria deve segnare la meta entro 3 secondi, altrimenti si riprenderà con un calcio libero per la squadra in difesa da battere a 5 metri dalla linea di meta.

1.6 Il pallone deve essere lasciato nel punto esatto in cui avviene la segnatura. Eventuali allontanamenti del pallone dal punto di segnatura, da parte di chi la esegue o da parte dei suoi compagni di squadra, sarà punita con il cartellino giallo.

1.7 Si gioca con palla n. 4;

1.8 E' vietato calciare la palla al volo;

1.9 Sono eliminate le touche e le mischie ordinate, il gioco riprende sempre con un calcio libero;

1.10 Quando il portatore del pallone viene preso da un avversario, a meno che ciò non influisca in maniera determinante rallentandone vistosamente la corsa nel suo avanzamento, dovrà immediatamente mettere a disposizione il pallone entro 2 secondi dal conto dell'arbitro; se entro circa 2 secondi dall'inizio della fase statica, o comunque dal conto dell'arbitro, il pallone non è libero di essere giocato, perderà il suo possesso (turn over) con un calcio libero assegnato alla squadra in difesa. I 2 secondi vanno contati anche in caso di formazione di raggruppamento a terra (ruck);

1.11 Dopo la segnatura di una meta, il pallone verrà giocato alla mano, dal centro del campo (in un cerchio ideale di raggio circa 5mt.), mediante calcio libero dalla squadra che ha subito la meta, in maniera veloce solo dal giocatore che recupera il pallone in area di meta; in tutti gli altri casi chi riprende il gioco dovrà attendere il ripiazzamento della squadra avversaria;

1.12 In tutte le situazioni di ripresa del gioco la squadra non in possesso del pallone dovrà posizionarsi a non meno di 5mt. dal punto di ripresa del gioco. Il non rispetto della distanza sarà sanzionato dall'arbitro con un calcio libero spostato 5 metri in avanti rispetto al precedente punto di ripresa del gioco;

1.13 I tempi di una partita sono due della durata di 5 minuti ciascuno con 3 minuti d'intervallo; ciascuna squadra può richiedere, durante l'incontro, un solo time out di 30 secondi, solo quando è in possesso di palla. Durante il time out il tempo effettivo di gioco viene fermato dall'arbitro.

1.14 Nel caso in cui una partita, al termine dei tempi regolamentari, si concluda in parità si giocherà un terzo tempo supplementare senza limite di durata e con la regola della sudden death (morte improvvisa): la squadra che segna per prima vince l'incontro. Prima di tale tempo supplementare si effettuerà un sorteggio per stabilire a quale squadra sarà assegnato il possesso di palla per iniziare il gioco.

1.15 In caso di squadre a pari punti nei gironi di qualificazione, ai fini della classifica finale del girone si terrà conto del numero di mete segnate; in caso di ulteriore parità si calcolerà la differenza fra mete segnate e mete subite; persistendo la situazione di parità verrà preferita la squadra più giovane (somma degli anni di nascita dei giocatori iscritti ad elenco diviso 12);

1.16 Le maglie dei giocatori dovranno essere di tessuto resistente e con maniche, NON T-SHIRT e recare sul retro dei numeri o nomi di riconoscimento dei singoli giocatori; le maglie saranno omologate all'inizio del torneo dalla Commissione Tecnica formata dall'Organizzatore del torneo (o suo referente), dal rappresentante F.I.R. e da un arbitro; tale procedura sarà ripetuta ad ogni torneo, anche se la maglia fosse già stata giudicata idonea in un torneo precedente;

1.17 Per tutte le regole non previste dal presente regolamento, si rimanda alla vigente normativa della Federazione Italiano Rugby (F.I.R.);

1.18 L'UFFICIALE DI GARA

- L'ARBITRO EFFETTUA IL SORTEGGIO ED IL CAPITANO VINCENTE PUÒ SCEGLIERE:
 - SE GIOCARE PER PRIMO LA PALLA BATTENDO IL CALCIO D'INVIO O
 - LA META' CAMPO IN CUI SCHIERARE LA SUA SQUADRA.
- L'OPERATO DELL'ARBITRO È INCONTESTABILE.
- L'ARBITRO SI OCCUPA:
 - DEL TEMPO DI GIOCO;
 - DEL PUNTEGGIO;
- L'ARBITRO PUÒ MODIFICARE UNA SUA DECISIONE, SOLO IN SEGUITO AD UNA SEGNALAZIONE DA PARTE DI UN GIUDICE DI LINEA UFFICIALE.
- L'ARBITRO PUÒ USARE IL FISCHIETTO PER FERMARE IL GIOCO, IN OGNI MOMENTO, PER INDICARE UNA SEGNATURA, UN ANNULLATO O UN'INFRAZIONE.
- AL PORTATORE DEL PALLONE, COSÌ COME AL PALLONE, NON È CONSENTITO DI URTARE L'ARBITRO. SE IL PORTATORE DEL PALLONE, OPPURE IL PALLONE, URTANO L'ARBITRO IN CAMPO DI GIOCO, L'ARBITRO

FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY
REGOLAMENTO TROFEO ITALIANO BEACH RUGBY 2019

ASSEGNERÀ UN CALCIO LIBERO IN FAVORE DEL PORTATORE DEL PALLONE O IN FAVORE DI COLUI CHE HA PASSANDO IL PALLONE HA COLPITO L'ARBITRO.

SE LA STESSA AZIONE CAPITA IN AREA DI META, L'ARBITRO ASSEGNERÀ UNA META O UN ANNULLATO, SUL PUNTO DEL CONTATTO, A SECONDA SE IL CONTATTO È AVVENUTO DA PARTE DI UN ATTACCANTE O UN DIFENSORE.

2.REGOLAMENTO DISCIPLINARE

ART. 2.1 CONOSCENZA DEI REGOLAMENTI

L'IGNORANZA DEL REGOLAMENTO DISCIPLINARE E DELLE REGOLE DI GIOCO NON PUÒ ESSERE INVOCATO A NESSUN EFFETTO.

ART. 2.2 CONOSCENZA DEI COMUNICATI DI LEGA BEACH

I COMUNICATI UFFICIALI DELLA FIR SI PRESUMONO CONOSCIUTI DALLA DATA DELLA LORO PUBBLICAZIONE SUL SITO WEB WWW.BEACHRUGBY.IT

ART. 2.3 LE SANZIONI AI TESSERATI F.I.R.

LE SANZIONI PER I TESSERATI F.I.R. CHE PARTECIPANO AL TROFEO ITALIANO DI BEACH RUGBY SONO IN ORDINE CRESCENTE LE SEGUENTI :

- a) **LA DEPLORAZIONE.**
- b) **LA SQUALIFICA AUTOMATICA PER UN PERIODO DI UNA PARTITA CHE DECORRE IMMEDIATAMENTE DOPO LA COMUNICAZIONE DURANTE LA MANIFESTAZIONE DI TAPPA IN CUI IL GIOCATORE È STATO ESPULSO DAL TERRENO DI GIOCO IN CONSEGUENZA DELL'ESIBIZIONE DEL SECONDO CARTELLINO GIALLO. SE IL CARTELLINO GIALLO SARÀ IL SECONDO NELLA STESSA PARTITA, L'ESPULSIONE SARÀ DEFINITIVA TRAMUTANDOSI IN CARTELLINO ROSSO E IN SEGUITO A FINE PARTITA IN SQUALIFICA; SE IL CARTELLINO GIALLO SARÀ UNICO IN QUELLA PARTITA – MA SECONDO IN SOMMATORIA - IL GIOCATORE SCONTERÀ DURANTE QUELLA PARTITA I 2', DI PENALITÀ E A FINE PARTITA SCATTERA LA SQUALIFICA.**
- c) **LA SQUALIFICA DA UNA A PIÙ PARTITE - IN BASE ALLA GRAVITÀ DEL FATTO - IN SEGUITO ALL'ESPULSIONE CON CARTELLINO ROSSO.**
- d) **L'INTERDIZIONE DAL TROFEO ITALIANO DI BEACH RUGBY PER UNO O PIÙ ANNI.**

ART. 2.4 REVOCA DELLA SANZIONE

L'ESECUZIONE DELLA SANZIONE VIENE REVOCATA NEI SEGUENTI CASI:

- a) **AL TESSERATO VIENE INFLITTA UN'ALTRA SANZIONE PIÙ GRAVE DELLA PRIMA PER UN FATTO COMMESO DURANTE L'ESECUZIONE DELLA PRIMA SANZIONE.**
- b) **AL TESSERATO VIENE INFLITTA UNA SANZIONE DI UNA SOLA GIORNATA DI SQUALIFICA A FINE TROFEO CHE DOVREBBE ESSERE SCONTATA NEL TROFEO DELL'ANNO SEGUENTE.**

ART. 2.5 LE SANZIONI AUTOMATICHE AL TESSERATO A SEGUITO DELLE SANZIONI DELL'ARBITRO.

- a) **AMMONIZIONE (CARTELLINO GIALLO): TRATTASI DI SANZIONE CHE COMPORTA L'ESPULSIONE TEMPORANEA DEL GIOCATORE PER 2 MINUTI DI TEMPO EFFETTIVO, DA SCONTARSI IMMEDIATAMENTE DOPO LA ESIBIZIONE DI APPOSITO CARTELLINO DI COLORAZIONE GIALLA. DOPO IL SECONDO CARTELLINO GIALLO, INFLITTO NELLA STESSA PARTITA, TAPPA O SUCCESSIVA TAPPA, IL TESSERATO SARÀ ESPULSO E RICEVERÀ LA SANZIONE DI UNA PARTITA DI SOSPENSIONE DA SCONTARE NELLA PARTITA SEGUENTE.**
- b) **OGNI ULTERIORE ESPULSIONE SUBITA NEL CORSO DEL TROFEO DALLO STESSO GIOCATORE, COMPORTERÀ L'AGGRAVAMENTO DI UN'ULTERIORE PARTITA DI SOSPENSIONE.**
- c) **PER ALTRI TESSERATI CHE SI TROVANO ALL'INTERNO DEL RECINTO DI GIOCO SENZA AUTORIZZAZIONE, L'ARBITRO POTRÀ ADOTTARE I SEGUENTI PROVVEDIMENTI :**
 - 1 **AMMONIZIONE**
 - 2 **ESPULSIONE**
- d) **QUALORA IL CAPITANO NON PRESTI AL DIRETTORE DI GARA LA DOVUTA COLLABORAZIONE, CON LA SANZIONE DELLA SQUALIFICA DALLE PARTITE UFFICIALI DA DUE SINO A 6 PARTITE E CON L'INTERDIZIONE A SVOLGERE LE FUNZIONI DI CAPITANO PER UN PERIODO NON INFERIORE A 3 SETTIMANE.**
- e) **QUALORA PROTESTI NEI CONFRONTI DEGLI UFFICIALI DI GARA, CON LA SANZIONE DELLA SQUALIFICA DALLE PARTITE UFFICIALI SINO A 2 PARTITE.**
- f) **QUALORA PROFERISCA PAROLE OFFENSIVE O TENGA UN COMPORTAMENTO IRRIGUARDOSO NEI CONFRONTI DEGLI UFFICIALI DI GARA, CON LA SANZIONE DELLA SQUALIFICA DALLE PARTITE UFFICIALI DA DUE A DODICI PARTITE.**
- g) **QUALORA MINACCI UN UFFICIALE DI GARA O COMPIA NEI SUOI CONFRONTI UN TENTATIVO DI AGGRESSIONE, CON LA SANZIONE DI SQUALIFICA DAL TROFEO ITALIANO DI BEACH RUGBY DA UNO A PIÙ ANNI.**
- h) **QUALORA, ESPULSO DALL'ARBITRO, NON ABBANDONI IL RECINTO DI GIOCO O VI RIENTRI, CON LA SANZIONE DELLA SQUALIFICA DALLE GARE UFFICIALI SINO A 10 PARTITE.**
- i) **QUALORA AGGREDISCA O COMUNQUE COMPIA ATTI VIOLENTI NEI CONFRONTI DEGLI UFFICIALI DI GARA, CON LA SANZIONE DI RADIAZIONE DAL TROFEO ITALIANO DI BEACH RUGBY.**
- j) **QUALORA ISTIGHI I GIOCATORI ALLA VIOLENZA, CON LA SANZIONE NON INFERIORE ALLA SQUALIFICA DALLE PARTITE UFFICIALI PER TRE PARTITE.**
- k) **QUALORA PROFERISCA PAROLE OFFENSIVE O BESTEMMIE OD USI UN LINGUAGGIO TRIVIALE, OVVERO TENGA UN COMPORTAMENTO IRRIGUARDOSO NEI CONFRONTI DEL PUBBLICO, DEI GIOCATORI O DI QUALUNQUE ALTRA PERSONA AMMESSA AL RECINTO DI GIOCO, CON LA SANZIONE NON INFERIORE ALLA SQUALIFICA DI TRE PARTITE.**
- l) **QUALORA COMPIA ATTI VIOLENTI NEI CONFRONTI DEI GIOCATORI A GIOCO**

FERMO, DI PERSONA CHE ASSISTE ALLA GARA O CHE COMUNQUE È AMMESSA AL RECINTO DI GIOCO, CON LA SANZIONE NON INFERIORE ALLA SQUALIFICA DI DUE PARTITE.

- m) QUALORA COLPISCA UN AVVERSAIO CON IL PUGNO O CON IL BRACCIO, COMPRESO IL GOMITO O LA SPALLA, CON LA SANZIONE DELLA SQUALIFICA DALLE PARTITE UFFICIALI DA SEI PARTITE A DODICI PARTITE.**
- n) QUALORA COLPISCA CON UN GINOCCHIO UN AVVERSAIO, O GLI DIA UN CALCIO, O LO SGAMBETTI, LO PLACCHI IN MANIERA PERICOLOSA, LO PLACCHI SENZA PALLA IN NETTO RITARDO INTENZIONALMENTE E PERICOLOSAMENTE, CON LA SANZIONE DELLA SQUALIFICA DALLE PARTITE UFFICIALI DA DUE A SEI PARTITE.**
- o) QUALORA MORDA UN AVVERSAIO CON LA SANZIONE DELLA SQUALIFICA DALLE GARE UFFICIALI DA SEI PARTITE A TUTTO IL TROFEO IN CORSO.**
- p) QUALORA COLPISCA AGLI OCCHI UN AVVERSAIO CON UNA MANO CON LA SANZIONE DELLA SQUALIFICA DALLE PARTITE UFFICIALI DA TRE E DICHIOTTO PARTITE.**
- q) QUALORA COLPISCA UN AVVERSAIO CON LA TESTA CON LA SANZIONE DELLA SQUALIFICA DA SEI PARTITE A TUTTO IL TROFEO IN CORSO.**
- r) QUALORA COMMITTA, DURANTE LA PARTITA, QUALSIASI ATTO CONTRARIO ALLO SPIRITO DEL GIOCO, CON LA SANZIONE DELLA SQUALIFICA DALLE PARTITE UFFICIALI SINO A SEI PARTITE.**
- s) QUALORA ABBA SOMMATO, IN QUATTRO DISTINTE PARTITE NEL CORSO DEL MEDESIMO TROFEO, QUATTRO ESPULSIONI TEMPORANEE, CON LA SANZIONE DELLA SQUALIFICA DALLE PARTITE PER TRE PARTITE.**

N.B.: NEI CASI DI CUI AL PARAGRAFI F) G) H) I) J) K) L) M) N) O) P) Q) R) L'ARBITRO REDIGE APPOSITO RAPPORTO CHE SARÀ RIMESSO ALLA VALUTAZIONE DEL GIUDICE UNICO DELLA F.I.R. CHE STABILIRÀ LA SANZIONE DA SCONTARE NEI CAMPIONATI UFFICIALI F.I.R. CON IL CLUB DI APPARTENENZA, SECONDO LA NORMATIVA FIR.

ART. 2.6 CIRCOSTANZE AGGRAVANTI ALLE SANZIONI

COSTITUISCONO CIRCOSTANZE AGGRAVANTI E LA SANZIONE È AUMENTATA DA UN TERZO ALLA METÀ:

- a) QUALORA L'AZIONE VIOLENTA ABBA AD OGGETTO LA TESTA DELL'AVVERSAIO**
- b) QUALORA SI SIA APPROFITTO DELLA MANIFESTA VULNERABILITÀ DELLA PERSONA OFFESA**

ART. 2.7 ILLECITO TECNICO DEL TESSERATO NON PARTECIPANTE AGONISTICAMENTE ALLA GARA.

IL TESSERATO NON PARTECIPANTE AGONISTICAMENTE AD UNA GARA, IL QUALE, IN OCCASIONE COMUNQUE DELLA GARA MEDESIMA, ABBA TENUTO COMPORTAMENTI NON CORRETTI, È PUNITO CON LE CORRISPONDENTI

SANZIONI DEL VIGENTE REGOLAMENTO DI GIUSTIZIA F.I.R.- ART. 27

Il rapporto arbitrale relativo ai suddetti comportamenti sarà rimesso tempestivamente alla valutazione del Giudice Unico della F.I.R., che stabilirà la sanzione da scontare nel trofeo F.I.R. con il club di appartenenza, secondo la vigente normativa F.I.R.

ART. 2.8 COMUNICAZIONE SANZIONI

E'carico della Commissione Disciplinare della F.I.R.. comunicare alle squadre le varie sanzioni disciplinari adottate nei confronti dei tesserati o Società, mediante l'Addetto all'Arbitro designato dalla F.I.R. che interagirà con il Giudice di Gara.