

REGOLAMENTO TROFEO ITALIANO BEACH RUGBY STAGIONE SPORTIVA 2020/2021

INDICE

1. REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO

PAG. 2

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.);

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 un calcio libero 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 nell'area di meta avversaria deve segnare la meta entro 3 secondi, altrimenti la segnatura non sarà concessa e il gioco riprenderà con un calcio libero per la squadra in difesa con il punto 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 ha effettuato il tocco a terra o da parte dei suoi compagni di squadra, saranno sanzionati con il provvedimento di espulsione temporanea (cartellino giallo);

1.7 Il pallone che si utilizzerà per giocare avrà le dimensioni previste per la categoria n.4;

1.8 È vietato fermare o calciare volontariamente il pallone durante il gioco; l'uso del piede è consentito solo per riprendere il gioco;

1.9 Non sono previste rimesse laterali/touch e mischie ordinate. Il gioco riprenderà in questi casi con un calcio libero;

1.10 Quando il portatore del pallone viene preso da un avversario, placcandolo o bloccando la sua corsa impedendogli di avanzare in modo chiaro e rapido, indipendentemente se il pallone sia libero o meno si potranno verificare i seguenti casi:

- in caso di fase statica, "bloccaggio in piedi del portatore del pallone", quindi, con placcato/placcatore in piedi, il portatore del pallone dovrà liberare/passare il pallone entro 2 secondi dal conteggio dell'arbitro o ne perderà il possesso. In questo caso il gioco riprenderà con un calcio libero assegnato alla squadra in difesa (turn over);

- in caso di placcato/placcatore a terra, il pallone dovrà essere disponibile per un suo utilizzo entro due secondi, altrimenti il portatore ne perderà il possesso. In questo caso il gioco riprenderà con un calcio libero assegnato alla squadra in difesa (turn over);

In caso di ruck ci sono due secondi per giocare il pallone, altrimenti la squadra in attacco ne perderà il possesso e il gioco riprenderà con un calcio libero assegnato alla squadra in difesa (turn over);

1.11 Dopo la segnatura di una meta, il gioco riprenderà al centro del campo (in un semicerchio ideale di raggio pari a circa 5 metri) con l'effettuazione di un calcio libero. Il giocatore che effettuerà il calcio libero giocherà il pallone per sé stesso. La ripresa del gioco potrà avvenire anche velocemente, ma tale ripresa del gioco potrà essere effettuata solamente dal giocatore che effettua il recupero del pallone dal punto di segnatura nella propria area di meta; in tutti gli altri casi il giocatore che effettuerà la ripresa del 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 5 metri 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. Il gioco non potrà mai riprendere, sia per la squadra in attacco sia per la squadra in difesa, a meno di 5 metri dall'area di meta;

1.13 I tempi di una partita sono due della durata di 5 minuti ciascuno con 3 minuti d'intervallo. Ciascuna squadra potrà richiedere, durante l'incontro, un unico time out di un minuto, solo quando si troverà in possesso del pallone. 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 del pallone per iniziare il gioco e all'altra verrà data la possibilità di scegliere la metà campo in cui schierarsi;

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 dagli ufficiali di gara; tale procedura sarà effettuata per 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 POTRÀ SCEGLIERE:
 - SE EFFETTUARE IL CALCO D'INVIO OPPURE IN QUALE PARTE DEL CAMPO DESIDERA INIZIARE LA PARTITA.
- L'ARBITRO È RESPONSABILE DEL:
 - TEMPO DI GIOCO;
 - 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.

FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY
REGOLAMENTO TROFEO ITALIANO BEACH RUGBY 2020/2021

- SE IL PALLONE O IL PORTATORE DEL PALLONE TOCCANO L'ARBITRO CONDIZIONANDO LO SVILUPPO DEL GIOCO, L'ARBITRO ASSEGNERÀ UN CALCIO LIBERO A FAVORE DELLA SQUADRA CHE PER ULTIMA HA GIOCATO IL PALLONE. SE LA STESSA AZIONE AVVIENE IN AREA DI META, L'ARBITRO ASSEGNERÀ, SUL PUNTO DEL CONTATTO, UNA META SE IL PALLONE È IN POSSESSO DI UN GIOCATORE IN ATTACCO O UN ANNULLATO SE IL PALLONE È IN POSSESSO DI UN GIOCATORE IN DIFESA.