

Beach Rugby

Regolamento di Gioco:

IMPORTANTE: Lo spirito del Beach Rugby impone un gioco all'insegna dell'amicizia e della sana competizione. Tutte le partite, pertanto, dovranno essere ispirate al principio del "fair play", i giocatori dovranno accettare le decisioni degli arbitri e mantenere un comportamento rispettoso nei confronti di tutti i partecipanti.

Partecipazione

La partecipazione è aperta a squadre di qualunque livello di gioco suddivise nelle categorie 5vs5 Maschile e 5vs5 Femminile.

Ciascuna squadra sarà formata da minimo 6 giocatori e massimo 10.

Cinque giocatori saranno in campo mentre le riserve 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, mentre l'uscita potrà avvenire in qualsiasi punto.

Gli atleti iscritti in una squadra non potranno far parte di altre squadre.

Sostituzioni

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).

Equipaggiamento

Ogni squadra dovrà essere equipaggiata con maglia di tessuto resistente (non è consentito l'uso della t-shirt); le maglie saranno omologate all'inizio dell'incontro dall'arbitro. I giocatori dovranno giocare scalzi (sono ammessi i calzetti), tranne quando diversamente autorizzati dall'arbitro.

Obbligatori l'uso del Paradenti per tutti i giocatori. Sono inoltre ammessi caschetti e pettorine omologati FIR.

Formula di gioco

Il torneo si svolgerà su un **Campo da gioco** di dimensioni **25 x 15 metri** comprensivi delle aree di meta di 2 metri ciascuna.

La formula di gioco prevede una fase di qualificazione a Gironi all'italiana con partite di sola andata, 2 punti a vittoria, 1 per pareggio e 0 per sconfitta. Alla fine delle qualificazioni si procede con partite ad eliminazione diretta sino alla Finalissima.

In caso di parità di punti in classifica nel girone si valuterà la differenza mete per determinare il passaggio del turno, e se c'è ancora parità si guarda il risultato dello scontro diretto.

In caso di parità nelle partite ad eliminazione si procederà ad un tempo supplementare dove la prima squadra che segna la meta ha vinto.

Tutti gli incontri si articoleranno in 2 Tempi della durata di 5 minuti effettivi ciascuno, con un intervallo di metà gara di due minuti. Ciascuna squadra può richiedere, durante l'incontro, un solo time out di 30 secondi, solo quando è in possesso di palla.

Arbitraggi e cronometraggi

Per la direzione di ciascuna gara sarà designato un arbitro che avrà anche funzione di cronometrista e refertista.

L'operato dell'arbitro è incontestabile.

L'arbitro effettua il sorteggio e il capitano vincente può scegliere: se giocare per primo la palla battendo il calcio d'invio o la metà campo in cui schierare la sua squadra.

Principali regole di gioco

Non sarà consentito ad una squadra iniziare o proseguire un incontro avendo un numero inferiore di cinque giocatori in campo. Se, nell'impossibilità di utilizzare giocatori di riserva, il numero degli atleti di una squadra dovesse risultare inferiore a cinque, la gara sarà sospesa e decretata la vittoria della squadra avversaria con il punteggio minimo di 0-3.

Le squadre chiamate a disputare gli incontri che si dovessero presentare al campo da gioco con ritardi superiori ai dieci minuti rispetto ai tempi indicati nei prospetti di gara, saranno dichiarate perdenti con il punteggio di 0-3.

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

Si gioca con palla n. 5.

E' vietato calciare la palla al volo.

Sono eliminate le touche, le mischie ordinate e il ruck, il gioco riprende sempre con un calcio libero, sia da punizione che da rimessa laterale.

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 3 secondi dal conto dell'arbitro; se entro circa 3 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.

Dopo la segnatura di una meta, il pallone verrà giocato alla mano, dal centro del campo (in un cerchio ideale di raggio circa 5 mt), 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.

In tutte le situazioni di ripresa del gioco la squadra non in possesso del pallone dovrà posizionarsi a non meno di 3 mt dal punto di ripresa del gioco. Il non rispetto della distanza sarà sanzionato dall'arbitro con un calcio libero spostato 3 metri in avanti rispetto al precedente punto di ripresa del gioco.

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 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.

Ammonizioni ed espulsioni

Durante il torneo il giocatore potrà subire le seguenti punizioni:

-Ammonizione con espulsione temporanea della durata di 2 minuti; in questo caso il giocatore dovrà schierarsi dietro l'area di meta avversaria;

-Espulsione per l'intera durata della gara. Un giocatore espulso non potrà più prendere parte alla gara in corso e a quella successiva e non potrà sedere sulla panchina dei sostituti. La sua sostituzione non potrà più essere effettuata; pertanto, se a causa dell'espulsione la squadra dovesse ritrovarsi con meno di cinque giocatori in campo sarà decretata la vittoria per la squadra avversaria con il punteggio minimo di 0-3.

In caso di ammonizione e/o espulsione, l'arbitro dovrà assicurarsi dell'identità del giocatore ammonito e/o espulso e che ciò venga correttamente indicato sul referto di gara.

Le ammonizioni saranno riportate sui referti di gara. In caso di doppia ammonizione il giocatore sarà espulso e squalificato per la gara successiva. In caso di grave comportamento antisportivo il Commissario di Gara potrà, a suo insindacabile giudizio, decretare la squalifica del giocatore per l'intera durata del torneo.

Il Direttivo, Asd VALCHIAMPO RUGBY