

REGOLAMENTO DI GIOCO BEACH RUGBY FIR

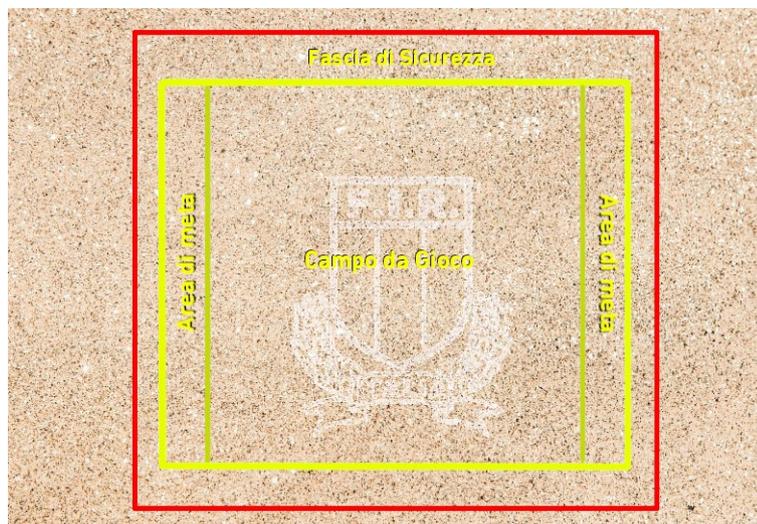


Dimensioni Terreno di Gioco

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.)

E' prevista una *fascia di sicurezza* di tre metri lungo le linee laterali e di due metri dietro alle aree di meta.

L'estensione dell'intero terreno di gioco viene quindi portata a 35 metri di lunghezza per 31 metri di larghezza (tolleranza +/- 1 mt.)



Il Pallone

Si gioca con un pallone approvato da World Rugby misura 4.

Numero di Giocatori in Campo

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

Abbigliamento dei Giocatori

Un giocatore veste una maglia da gioco in tessuto resistente provvista di maniche ed un paio di pantaloncini adatti alla competizione. Sul retro della maglia ogni giocatore dovrà recare un numero o un nome che permetta il riconoscimento immediato dei singoli giocatori. Non sono ammesse t-shirt.

L'arbitro incaricato dovrà omologare la tenuta dei giocatori alla prima partita di ogni giornata di gare.

Un giocatore può indossare articoli aggiuntivi di abbigliamento che devono essere conformi a quanto previsto dalla Regola 4 delle Regole di Gioco della World Rugby o dalla specifica Normativa 12 di World Rugby ad eccezione dei parastinchi.



- Un giocatore non deve indossare alcun articolo sporco di sangue.
- Un giocatore non deve indossare alcun articolo che sia tagliente o abrasivo.
- Un giocatore non deve indossare articoli che contengano fibbie, fermagli, anelli, cerniere, chiusure lampo, viti, bulloneria o materiali rigidi o protezioni non altrimenti consentite o previste dalla Regola 4 delle Regole di Gioco della World Rugby
- Un giocatore non deve indossare gioielli tipo anelli e orecchini.
- Un giocatore non deve usare guanti, ma quelli senza dita possono essere consentiti.
- Un giocatore non deve indossare nessun articolo normalmente consentito dalla Regola 4 delle Regole di Gioco della World Rugby, ma, che a parere dell'arbitro rischi di causare un danno a un giocatore.
- Un giocatore non deve indossare cappellini con fibbie in metallo e visiere rigide.

Durata di una partita

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.

Chiusura di un incontro

La partita si conclude al termine del tempo di gioco salvo assegnazione di un calcio di punizione che dovrà in ogni caso essere giocato.

Tempi Supplementari

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;

Nel caso in cui si giochi un evento con più squadre e con 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);

Tocco dell'arbitro

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.

Modo di giocare – Inizio e ripresa del gioco

L'arbitro effettua il sorteggio ed il capitano vincente potrà scegliere se effettuare il calcio d'invio oppure in quale meta' del terreno di gioco desidera iniziare la partita.

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

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 a 5 metri dalla linea di meta. Il pallone deve essere lasciato nel punto esatto in cui avviene la segnatura.

È vietato fermare o calciare volontariamente il pallone durante il gioco; l'uso del piede è consentito solo per riprendere il gioco. Non sono previste rimesse laterali/touch e mischie ordinate. Il gioco riprenderà con un calcio libero.

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.

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 posizionamento della squadra avversaria nella propria meta' campo.

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 punto precedente.

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;

Portatore di palla a terra

Il portatore di palla che va a terra non perde il possesso se mantiene il controllo del pallone.

Modo di giocare – Bloccaggio / Placcaggio del giocatore in possesso

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*);



Sanzioni di gioco

Ogni giocatore che vada contro la lettera e lo spirito del presente regolamento e per estensione che commetta atti contrari allo spirito del gioco verterà punito come segue:

- richiamato verbalmente in merito al fallo commesso
- ammonito ed espulso temporaneamente (*sin bin*) per un periodo di 2 minuti di gioco, o
- espulso definitivamente in seguito a fallo grave, mancanza di rispetto nei confronti dell'arbitro o doppia ammonizione.

Eventuali allontanamenti del pallone dal punto di segnatura, da parte di chi ha effettuato il toccato a terra o da parte dei suoi compagni di squadra, saranno sanzionati con il provvedimento di espulsione temporanea (cartellino giallo);

Direttore di Gara

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.