

BEACH RUGBY

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 L.I.B.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 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.

Allegato "A" al Regolamento di gioco

MISURE DEL CAMPO

