



REGOLAMENTO TORNEO BEACH RUGBY

RUGBY JAM

1 Condizioni di partecipazione per le squadre al torneo

- 1.1 L'iscrizione al torneo dovrà essere inviata tramite apposito form sul sito www.rugbyjam.it/torneo;
- 1.2 La quota d'iscrizione che ogni squadra dovrà versare è di € 60.00 e sarà versata contestualmente alla compilazione del form sul C/C intestato a: ASSOCIAZIONE 23 || Iban: IT91U0623016503000015312521 - BIC: RSANIT3P - CREDITO SICILIANO, indicando come causale "Iscrizione Rugby Jam" e il nome della squadra.
- 1.3 Eventuali altre modalità di pagamento (ad esempio pagamento sul posto) possono essere concordate scrivendo a info@rugbyjam.it
- 1.4 L'iscrizione al torneo sarà assicurata alle prime sei squadre per ciascuna categoria (maschile, femminile) che compileranno il form di cui all'articolo 1.3;
- 1.5 Si richiede l'utilizzo di due maglie da gioco di differente colorazione;
- 1.6 L'iscrizione al torneo darà diritto alla squadra partecipante:
 - 1 pranzo per ciascun giocatore;
 - 1 maglietta ricordo dell'evento per ciascun giocatore;
- 1.7 Tutte le squadre partecipanti al torneo sono tenute a presentare all'organizzazione e agli arbitri, almeno 60 minuti prima dell'inizio della tappa stessa i documenti di identità in corso di validità per il riconoscimento che verrà effettuato dagli arbitri incaricati prima dello svolgimento delle gare;
- 1.8 La squadra è composta da un minimo di 7 e un massimo di 12 giocatori e in ogni momento, sia sul campo che fuori, i componenti della squadra si impegneranno ad un comportamento corretto da buon rugbista atto a non discreditarne l'immagine né dell'organizzatore né del rugby in generale.

2 Regolamento di gioco

- 2.1 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.);
- 2.2 Ciascuna squadra è formata da 5 giocatori che iniziano l'incontro, più i giocatori di riserva in un numero minimo di 2 e 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;
- 2.3 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);
- 2.4 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;
- 2.5 La meta vale un punto e non si effettuano calci di trasformazione;
- 2.6 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.
- 2.7 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.
- 2.8 Si gioca con palla n. 4;
- 2.9 E' vietato calciare la palla al volo;
- 2.10 Sono eliminate le touche e le mischie ordinate, il gioco riprende sempre con un calcio libero;
- 2.11 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);
- 2.12 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 rimpiazzamento della squadra avversaria;
- 2.13 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;

- 2.14 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.
- 2.15 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.
- 2.16 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);
- 2.17 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), e da un arbitro;
- 2.18 Per tutte le regole non previste dal presente regolamento, si rimanda alla vigente normativa della Federazione Italiana Rugby (F.I.R.);
- 2.19 L'arbitro effettua il sorteggio ed 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;
- 2.20 L'operato dell'arbitro è incontestabile.
- 2.21 L'arbitro si occupa:
- del tempo di gioco;
 - del punteggio;
- 2.22 L'arbitro può modificare una sua decisione, solo in seguito ad una segnalazione da parte di un giudice di linea ufficiale.
- 2.23 L'arbitro può usare il fischietto per fermare il gioco, in ogni momento, per indicare una segnatura, un annullato o un'infrazione.
- 2.24 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 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.

3 Regolamento disciplinare

- 3.1 L'ignoranza del regolamento disciplinare e delle regole di gioco non può essere invocato a nessun effetto.
- 3.2 Le sanzioni per i partecipanti che partecipano al torneo 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 scatterà la squalifica.
- C) la squalifica da una a più partite -in base alla gravità del fatto -in seguito all'espulsione con cartellino rosso.
- 3.3 L'esecuzione della sanzione viene revocata se al giocatore viene inflitta un'altra sanzione più grave della prima per un fatto commesso durante l'esecuzione della prima sanzione.
- 3.4 Le sanzioni automatiche al giocatore a seguito delle sanzioni dell'arbitro sono:
- 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 giocatore sarà espulso e riceverà la sanzione di una partita di sospensione da scontare nella partita seguente.
- B) ogni ulteriore espulsione subita nel corso del torneo dallo stesso giocatore, comporterà l'aggravamento di un'ulteriore partita di sospensione.
- C) per altri giocatori che si trovano all'interno del recinto di gioco senza autorizzazione, l'arbitro potrà adottare i seguenti provvedimenti :
- ammonizione
 - espulsione
- D) saranno punite con la sanzione della squalifica dall'intero torneo i seguenti comportamenti:
- mancanza da parte del capitano della dovuta collaborazione al direttore di gara;
 - proteste nei confronti degli ufficiali di gara;
 - utilizzo di parole offensive o di comportamenti irrispettosi nei confronti degli ufficiali di gara;
 - minacce o tentativi di aggressione nei confronti un ufficiale di gara;
 - mancato abbandono del recinto di gioco o rientro in seguito a espulsione;
 - aggressione o atti violenti nei confronti degli ufficiali di gara;
 - istigazione dei giocatori alla violenza;
 - utilizzo di parole offensive o bestemmie od di un linguaggio triviale, ovvero comportamenti irrispettosi nei confronti del pubblico, dei giocatori o di qualunque altra persona ammessa al recinto di gioco;

- atti violenti nei confronti dei giocatori a gioco fermo, di persona che assiste alla gara o che comunque è ammessa al recinto di gioco
- colpire un avversario con il pugno o con il braccio, compreso il gomito o la spalla;
- colpire con un ginocchio un avversario, calci o sgambetti, placcaggi in maniera pericolosa o senza palla, in netto ritardo intenzionalmente e pericolosamente;
- mordere un avversario;
- colpire agli occhi un avversario con una mano;
- colpire un avversario con la testa;
- commettere durante la partita, qualsiasi atto contrario allo spirito del gioco;
- la somma, in quattro distinte partite nel corso del medesimo campionato, di quattro espulsioni temporanee

3.5 Sono ritenute circostanze aggravanti delle sanzioni:

- qualora l'azione violenta abbia ad oggetto la testa dell'avversario;
- si sia approfittato della manifesta vulnerabilità della persona offesa;

3.6 Eventuali reclami da parte delle squadre durante lo svolgimento della tappa, dovranno essere rivolti all'Organizzazione in forma scritta e dovranno avere risposta entro un'ora dalla presentazione. La risposta al reclamo sarà definitiva ed inappellabile. Per reclami sul campo di gioco, giocatori irregolari presenti su elenchi di altre squadre, il reclamo deve essere presentato prima dell'inizio delle gare. Per reclami su fatti accaduti durante un incontro, devono essere presentati entro 5 minuti dalla fine dell'incontro stesso.