

REGOLAMENTO DI GIOCO – KIKLOS SUMMER CUP – BEACH RUGBY

Date le diverse provenienze e abitudini delle squadre sarà necessaria una certa elasticità nell'applicazione dei regolamenti.

Si auspica inoltre che da parte degli accompagnatori non ci siano fenomeni di eccessiva intrusione nelle partite.

Ciò per evitare che si creino situazioni di agonismo esasperato e per favorire la capacità di autogestione dei nostri giovanissimi.

BEACH RUGBY 5vs5

Valgono le regole F.I.R. ad eccezione di quelle scritte successivamente.

LIMITE DI SQUADRE

Le iscrizioni si chiuderanno al raggiungimento di 8 squadre.

CATEGORIE E DIMENSIONI CAMPI

La partecipazione è aperta a squadre di qualunque livello della categoria di gioco Under 12 Maschile (fino al 2007) Under 14 Maschile (fino al 2006) Under 16 (fino al 2005)

Il campo di gioco ha le seguenti misure per Under 12, 5vs5, lunghezza 15 metri (tolleranza +/- 2 mt.) per 15 metri larghezza, under 14, 5vs5, lunghezza 18 metri (tolleranza +/- 2 mt.) per una larghezza di 18 metri, under 16, 5vs5, lunghezza 20 metri (tolleranza +/- 2 mt.) per 20 metri di larghezza.

Le misurazioni potrebbero subire variazioni in fase organizzativa.

SQUADRE

La composizione delle squadre dovrà essere conforme a quanto compare nei moduli compilati al momento del check-in, eventuali variazioni dovranno essere comunicate prima dell'incontro alla Direzione Tecnica della manifestazione. Una squadra può avere un massimo di 7 giocatori (5 in campo più 2 riserve) e un allenatore. Sono ammesse squadre con 8 giocatori ma a turno uno di loro non potrà rientrare nell'organico di gioco della singola partita. Le riserve devono sedersi o riscaldarsi vicino alla propria squadra come l'allenatore. In nessun caso è ammesso che un atleta sia inserito in più squadre contemporaneamente. Qualora questo si verificasse, tutte le squadre in cui è inserito detto atleta verranno d'ufficio escluse dal torneo.

Gli atleti dovranno obbligatoriamente avere un documento d'identità personale munito di foto che dovranno esibire solo in caso di contestazione.

E' consentito l'utilizzo di atleti fuori quota, la cui partecipazione dovrà essere preventivamente comunicata alla Direzione Tecnica. La squadra che li schiera giocherà regolarmente tutte le partite ma non parteciperà alla classifica finale.

Qualora una squadra si presentasse con organico ridotto per infortunio o per ritardo di un componente potrà disputare l'incontro anche con 3 giocatori (non in 2). Ogni squadra potrà beneficiare di questa regola solo una volta nell'arco dell'intero torneo.

Non sarà possibile far giocare atleti che non siano stati inseriti nell'elenco contenuto nella scheda d'iscrizione squadre consegnato all'atto dell'iscrizione.

FORMULA E PUNTEGGIO

Il torneo si svolgerà con una formula scelta in base al numero di squadre iscritte.

Nella prima fase si giocherà con la formula a gironi.

Nella seconda fase si giocherà ad eliminazione diretta (tutte le squadre vi parteciperanno).

Il torneo avrà luogo solo se verrà raggiunto un numero minimo di squadre.

Ogni partita si svilupperà su due tempi; ogni tempo durerà 7 minuti e l'intervallo tra il primo e il secondo tempo sarà di 5 minuti.

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.

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.

TIME OUT E SOSTITUZIONI

I giocatori di riserva 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).

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.

GIOCO

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

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.

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.

Il gioco al piede è permesso in tutta l'area di gioco, sia durante il gioco aperto sia per giocare un calcio di punizione o un calcio libero.

Se il pallone è calciato in modo tale che esso vada su oltre la linea di touch, touch di meta o pallone morto, sia direttamente sia dopo toccato il terreno nell'area di gioco, ma prima che un giocatore dell'uno o dell'altra squadra lo abbia nuovamente giocato, il gioco riprenderà con un calcio libero, a favore della squadra che non ha calciato il pallone, sul punto da dove il pallone è stato calciato.

E' vietato calciare la palla al volo.

Sono eliminate le touche e le mischie ordinate, il gioco riprende sempre con un calcio libero.

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).

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;

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.

ANTIGIOCO

E' vietato a qualsiasi giocatore:

- sgambettare un giocatore dell'altra squadra;
- placcare all'altezza delle spalle, al collo o alla testa, o comunque sopra la cintola;
- trattenere, fermare o placcare un giocatore non in possesso di pallone, o impedire, in qualsiasi altro modo, ad un giocatore dell'altra squadra di impossessarsi del pallone a terra.
- protestare nei confronti di un giocatore dell'altra squadra e dell'educatore.
- fare un frontino ad un avversario.
- l'educatore dovrà richiamare e potrà allontanare dal gioco il giocatore che si è reso colpevole di gioco pericoloso e scorretto-ostruzionismo, mancanza di lealtà.

TOUCH E RIMESSA LATERALE

Non si giocheranno rimesse laterali.

Nel caso di uscita del pallone in touch il gioco riprenderà con un calcio libero, a favore della squadra che non ha determinato l'uscita del pallone, all'altezza del punto dove sarebbe stata giocata la rimessa laterale. Il calcio libero verrà assegnato a 5 metri dalla linea di touch e la squadra in difesa dovrà posizionarsi a 5 metri da tale punto.

Rimessa in gioco rapida del pallone:

un giocatore può rimettere in gioco rapidamente il pallone senza aspettare che il gioco riprenda con un CALCIO Libero. Il giocatore può posizionarsi sul punto di raccolta del pallone, fuori dal campo di gioco, e far riprendere il gioco attraverso un passaggio regolarmente effettuato (il pallone non deve essere lanciato in direzione della linea di meta avversaria o da un punto più avanzato rispetto al punto di raccolta).

Nel caso in cui il giocatore non effettui correttamente la rimessa in gioco la squadra avversaria avrà diritto a riprendere il gioco con un calcio libero a 5 metri dalla linea di touch in linea con il punto in cui è stata tentata la rimessa in gioco rapida del pallone.

MISCHIA E CALCI DI PUNIZIONE E CALCI LIBERI

Non si giocheranno mischie.

Per tutte le infrazioni per le quali è prevista una mischia, in sostituzione e sullo stesso punto, verrà assegnato un calcio libero a favore della squadra che non ha commesso l'infrazione.

La squadra in difesa dovrà posizionarsi a 5 metri da tale punto.
Le modalità di come si effettuano calci di punizione e calci liberi saranno le stesse di quelle previste per i Seniores.

CAPITANO

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.

PALLONI

Si gioca con palla n. 4.

L'organizzazione fornirà i palloni esclusivamente per le gare. Per il riscaldamento pre-gara è necessario avere il proprio pallone.

EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI

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); tale procedura sarà ripetuta ad ogni incontro.

I Giocatori dovranno giocare scalzi.

L'uso dei paradenti è obbligatorio per poter prendere parte all'incontro, la mancanza dei paradenti comporterà l'impossibilità di prendere parte alla partita.

ARBITRI

Ogni incontro sarà diretto dagli educatori abilitati (un educatore per tempo o, di comune accordo da uno degli educatori presenti).

Gli educatori dovranno essere abilitati attraverso la partecipazione ad un apposito corso di formazione curato dai Comitati Regionali.

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.

L'operato dell'arbitro è incontestabile.

L'arbitro si occupa del tempo di gioco e del punteggio. 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 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 di contatto, a seconda se il contatto è avvenuto da parte di un attaccante o un difensore.

VERIFICA DEI RISULTATI

Al termine di ogni incontro l'allenatore ha l'obbligo di verificare l'esatta trascrizione del risultato finale sul referto di gara e, nel corso della giornata, di verificare l'esatta trascrizione dei risultati finali dei propri incontri sui tabelloni di gara esposti sui campi o online consultabili da smartphone o tablet sul mobile consultabile da www.kiklosYoung.com, sezione SUMMER CUP 2019 - LIVE.

Terminati gli incontri di qualificazione, nessuna richiesta di correzione dei risultati inseriti sui tabelloni di gara sarà accettata.

RITARDI

Il comitato organizzatore farà di tutto per dare degli orari di riferimento per chi gioca. E' necessario che da parte delle squadre ci sia il rispetto di questi orari. Nel caso di ritardo superiore ai 20' la squadra verrà considerata perdente.

RISCALDAMENTO PREGARA

Per il corretto andamento del torneo sarà necessario che il riscaldamento sul campo non superi i 10'. Si invitano pertanto le squadre a cominciare a scaldarsi in anticipo e di utilizzare il campo solo per il riscaldamento con la palla. Nel caso che una squadra arrivi sul campo in ritardo dovrà rinunciare al riscaldamento.

ORARI GARE

L'orario degli incontri sarà comunicato al momento della definizione del tabellone.

Sabato 15 giugno si giocheranno le fasi di qualificazione a partire dalle ore 10.00; inizio gare del pomeriggio alle ore 15.00. **Domenica 16 giugno** mattina si giocheranno le semifinali a partire dalle ore 10.00; nel pomeriggio inizieranno le finalissime a partire dalle ore 15.00.

MALTEMPO

Gli organizzatori, a loro insindacabile giudizio, potranno apportare modifiche al programma di gare nel caso avverse condizioni metereologiche (o altri eventi esterni) causino consistenti ritardi nella programmazione delle gare, prevedendo nei casi più gravi la sospensione definitiva della manifestazione senza che ciò comporti l'obbligo al rimborso delle quote di partecipazione e/o di soggiorno.

BRACCIALE DI RICONOSCIMENTO

I braccialetti colorati identificativi che vi verranno consegnati durante il check-in saranno obbligatori per disputare il torneo.

Dovranno essere portati obbligatoriamente al polso o alla caviglia per l'intera durata della manifestazione. In caso di rottura potrà esserne richiesta la sostituzione restituendo quello rotto.