



Campionati Italiani Beach Rugby Regolamento

1. PARTECIPAZIONE

La partecipazione è riservata alle società affiliate ed agli atleti sordi tesserati, in regola con le D.O.A. FSSI e con gli altri regolamenti federali.

Possono partecipare alla manifestazione tutti gli atleti italiani, in regola con il tesseramento per la società iscritta al Campionato di Beach Rugby, che hanno anagraficamente compiuto il 15° anno di età, in possesso di regolare certificato di idoneità specifica.

Per gli atleti minorenni vi è l'obbligo del consenso di entrambi i genitori o di chi ne fa le veci.

La partecipazione di un tesserato di minore età ad attività agonistica senza la prevista autorizzazione di chi esercita la responsabilità genitoriale e la relativa esecutività da parte della FSSI, comporta la squalifica della gara, unitamente ad una sanzione amministrativa in misura che il Giudice Sportivo riterrà opportuno disporre.

Tutti gli atleti devono inoltre presentare il certificato di idoneità specifica all'attività agonistica, rilasciato ai sensi del D.M. 15 febbraio 1982 del Ministero della Sanità.

2. VERIFICA TESSERAMENTO ATLETI

E' compito della FSSI verificare la regolarità degli atleti partecipanti attraverso il modulo di partecipazione alla gara che dovrà essere inviato via mail all'Ufficio Tesseramento (tesseramento@fssi.it) almeno 7 giorni prima della gara.

3. SCADENZA ISCRIZIONI

Le iscrizioni dovranno pervenire via mail alla Società Organizzatrice, all'Ufficio Tesseramento (tesseramento@fssi.it) e al Direttore Tecnico di disciplina (dtbeachrugby@fssi.it) secondo le scadenze stabilite nel programma del Campionato.

4. DIVIETI

È severamente vietato l'uso di protesi acustiche di qualsiasi tipo durante le gare.

In caso di accertamento dell'uso delle protesi acustiche, oltre all'esclusione immediata dalla gara, l'atleta verrà squalificato e la Società punita con una sanzione amministrativa come stabilito dalle Tasse Nazionali.

5. ASSISTENZA TECNICA IN GARA

L'arbitro effettua il sorteggio ed il capitano vincente può scegliere:

- Se giocare per primo la palla battendo il calcio d'invio
- La metà campo in cui schierare la sua squadra.



Federazione Sport Sordi Italia

Federazione riconosciuta dal Comitato Italiano Paralimpico



F.S.S.I. – Piazzale degli Archivi 41 - 00144 Roma - C.F. 97388210581 – P.I. 10464691004
Tel. 06 83559002 www.fssi.it

L'operato dell'arbitro è incontestabile.

L'arbitro si occupa del tempo di gioco e 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 altrimenti 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.

6. ASSISTENZA MEDICA

È fatto obbligo per la società ospitante durante il Campionato Italiano della presenza sul campo di gara dell'Autoambulanza.

In caso di assenza all'ora stabilita di inizio gara dell'Assistenza Sanitaria di cui sopra (Personale Abilitato BLSD e/o Medico e/o Ambulanza), ***l'Arbitro designato dovrà obbligatoriamente segnalare sul referto di gara la mancanza dell'Assistenza Sanitaria.***

La mancanza dell'Assistenza Sanitaria comporterà per la società ospitante / organizzatrice una sanzione amministrativa di €200,00 (Tasse Nazionali).

7. SERVIZI ESSENZIALI

La società organizzatrice, nei limiti della disponibilità logistica, dovrà garantire ai partecipanti i servizi minimi essenziali:

- spogliatoi adeguati;
- servizio di ristoro.

È inoltre opportuno che la Società organizzatrice stipuli delle convenzioni con Alberghi, Hotel ed altri esercizi per poter garantire ai partecipanti un prezzo conveniente di soggiorno.

8. RECLAMI

Tutti i reclami riferiti alle gare, dovranno essere presentati per iscritto alla Giuria Arbitrale, entro e non oltre 30 minuti dall'esposizione delle classifiche ufficiali, accompagnati dalla tassa di € 100,00 (restituibile in caso di accoglimento dello stesso).



REGOLAMENTO TECNICO

Art. 1

Il campo di gioco ha le seguenti misure: 31 metri (tolleranza +/- 1 mt.) comprensivi delle aree di meta di 3 metri ciascuna, ed una larghezza di 25 metri (tolleranza +/- 1 mt.).

Art. 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 assegnata 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).

Art. 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.

Art. 4

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

Art. 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.

Art. 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.

Art. 7

Si gioca con palla n. 4.



Federazione Sport Sordi Italia

Federazione riconosciuta dal Comitato Italiano Paralimpico



F.S.S.I. – Piazzale degli Archivi 41 - 00144 Roma - C.F. 97388210581 – P.I. 10464691004
Tel. 06 83559002 www.fssi.it

Art. 8

È vietato calciare la palla al volo.

Art. 9

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

Art. 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).

Art. 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 riprendere il gioco dovrà attendere il ripiazzamento della squadra avversaria.

Art. 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.

Art. 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.

Art. 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: 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.



Federazione Sport Sordi Italia

Federazione riconosciuta dal Comitato Italiano Paralimpico



F.S.S.I. – Piazzale degli Archivi 41 - 00144 Roma - C.F. 97388210581 – P.I. 10464691004

Tel. 06 83559002 www.fssi.it

Art. 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 ulteriori di 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).

Art. 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 dal Direttore Tecnico FSSI, dal rappresentante L.I.B.R. e da un arbitro, tale procedura sarà ripetuta ad ogni Campionato, anche se la maglia fosse già stata giudicata idonea in un Campionato precedente.

Art. 17

Per tutto quanto non previsto dal presente Regolamento, si fa espresso richiamo allo Statuto, alle D.O.A. FSSI, ai Regolamenti FSSI e per quanto non contemplato al Regolamento Tecnico della Federazione Italiana Tennis (FIT).

Art. 18

Detti Campionati dovranno essere svolti nel rispetto delle disposizioni vigenti in materia di sicurezza sanitaria legati all'emergenza Covid-19 e nel rispetto degli specifici protocolli.

