

Beach Rugby Festival®

Regolamento generale

La partecipazione comporta l'accettazione del presente regolamento

Beach Rugby Festival è un torneo *open* organizzato da SportFelix, brand del tour operator Raduni Sportivi srl, in collaborazione con l'Asd Beach Volley Group. Lo spirito della manifestazione sportiva impone un gioco all'insegna dell'amicizia e della sana competizione; gli incontri, pertanto, dovranno essere ispirati al principio del "fair play", gli atleti dovranno accettare le decisioni arbitrali e mantenere un comportamento rispettoso nei confronti di tutti i partecipanti, in caso contrario potrà essere prevista l'esclusione dal torneo senza che ciò comporti obblighi di rimborso da parte degli organizzatori. L'esclusione dal torneo sarà, inoltre, applicata in caso di allontanamento dei partecipanti dalle strutture ricettive a causa di comportamenti indesiderati, anche in questo caso non saranno previsti rimborsi.

Con l'iscrizione i partecipanti dichiarano di accettare il presente regolamento sollevando e liberando Raduni Sportivi srl, l'Asd Beach Volley Group, gli Enti promotori, l'Amministrazione comunale, gli Sponsor, i rispettivi rappresentanti delle società sopra citate, di tutti i reclami o responsabilità di ogni tipo derivanti dalla partecipazione alla manifestazione sportiva. Con l'iscrizione i partecipanti concedono, altresì, l'autorizzazione agli enti sopra elencati all'utilizzo di fotografie, nastri, video, immagini, per qualsiasi legittimo utilizzo senza remunerazione e, infine, di acconsentire al trattamento dei dati personali per l'invio di comunicazioni e/o materiale pubblicitario (i dati forniti saranno trattati nel rispetto delle vigenti leggi sulla tutela della privacy).

Partecipazione.

La partecipazione è rivolta a squadre, composte da atleti di qualunque età e livello di gioco, suddivise nelle due categorie **5vs5 Maschile** (cinque uomini in campo) e **5vs5 Femminile** (cinque donne in campo). Per entrambe le categorie sono concesse sino a sette eventuali riserve per squadra. I componenti di una squadra non potranno far parte di altre squadre. La partecipazione comporta l'accettazione del "Regolamento generale" scaricabile dal sito www.beachrugby.com. Per favorire la partecipazione di **squadre giovanili**, viene rivolto alle società sportive l'invito a partecipare al torneo con una o più squadre composte da **atleti di età compresa tra i 14 e i 17 anni** usufruendo della gratuità sulla quota di squadra.

Cerco squadra.

Chi fosse alla ricerca di una squadra nella quale giocare o chi non riuscisse a trovare un/a compagno/a per completarla, potrà inserire la propria richiesta nella pagina Facebook (Beach Rugby Festival), oppure nella sezione "Cerco squadra" del sito www.beachrugby.com; in questo modo la partecipazione sarà facilitata attraverso lo scambio di richieste.

Formula di gioco.

Gli incontri si disputano nelle giornate di **sabato** e **domenica**. La formula di gioco prevede una fase di qualificazione (sabato) attraverso gironi a più squadre. Al termine della fase di qualificazione, per entrambe le categorie viene stilata una classifica provvisoria sulla base del quoziente punti acquisito sino a quel momento da ciascuna squadra (a parità di quoziente punti le posizioni migliori vengono assegnate sulla base della data di formalizzazione dell'iscrizione). La fase finale (domenica) si svolge sulla base della predetta classifica con incontri a eliminazione diretta sino alla finalissima. Tutti gli incontri si articoleranno in due tempi della durata di cinque minuti effettivi ciascuno con un intervallo di metà gara di tre minuti; nella giornata di domenica (fase finale) al termine dei due tempi regolamentari, in caso di parità si effettuerà un terzo tempo supplementare senza limite di durata con la regola della *sudden death*: la squadra che segnerà per prima vincerà l'incontro e passerà al turno successivo.

Divise da gioco

Ogni squadra in campo dovrà essere equipaggiata con maglia numerata in tessuto resistente e calzoncini. I giocatori dovranno giocare scalzi (sono ammessi i calzini) tranne quando diversamente autorizzati dall'arbitro.

Arbitraggi.

Gli incontri saranno diretti da un qualificato staff arbitrale. Tutti gli incontri dovranno essere ispirati al principio del "fair play", gli atleti dovranno accettare le decisioni arbitrali e mantenere un comportamento rispettoso nei confronti dei partecipanti; in caso contrario, a insindacabile giudizio degli organizzatori, è prevista l'esclusione dal torneo senza che ciò comporti obbligo di rimborsi.

Verifica risultati fase di qualificazione.

Durante la fase di qualificazione le squadre hanno l'obbligo di verificare l'esatta trascrizione dei risultati finali dei propri incontri sui Tabelloni di Gara esposti. Terminati gli incontri della fase di qualificazione nessuna richiesta di correzione dei risultati inseriti sui Tabelloni di Gara potrà essere accettata.

Incontri persi e vinti per forfait.

Nella fase di qualificazione, i risultati degli incontri terminati per *forfait* vedranno assegnati alla squadra perdente 6 (sei) mete subite e 0 (zero) mete realizzate, tale punteggio entrerà nella determinazione del quoziente mete valido per la classifica provvisoria. Alla squadra vincente l'incontro per forfait non sarà assegnato e conteggiato punteggio alcuno.

Orari degli incontri della fase finale (domenica).

Le classifiche della fase di qualificazione saranno consultabili, nella serata di sabato (entro le due ore successive al termine dell'ultimo incontro), nella sezione "Classifiche" del sito www.beachrugby.com. Inoltre, un sms inviato a tutti i responsabili delle squadre comunicherà la posizione di classifica della propria squadra acquisita nella fase di qualificazione.

Gestione dei ritardi.

Le squadre hanno l'obbligo di presentarsi ai campi da gioco con **un anticipo di almeno 30 minuti** sul previsto orario di inizio del proprio incontro (almeno 15 minuti di anticipo per le squadre chiamate a disputare gli incontri del primo turno della mattina). Le squadre che non dovessero presentarsi al campo da gioco, o che dovessero presentarsi incomplete, o con **ritardi superiori ai 20 minuti** rispetto ai tempi indicati nei calendari di gara, saranno dichiarate perdenti per *forfait* con il punteggio di 0-6. Nessun ritardo sarà accettato per gli incontri del primo turno della mattina; in questo caso le squadre chiamate a disputare gli incontri che non dovessero presentarsi sul campo da gioco, o presentarsi incomplete, o presentarsi oltre l'orario indicato saranno dichiarate perdenti per *forfait* con il punteggio di 0-6. La perdita dell'incontro sarà decisa irrevocabilmente dal Direttore del Torneo su segnalazione del ritardo da parte della squadra avversaria e/o dell'arbitro.

Montepremi.

Il torneo assegna un montepremi complessivo sino a **euro 5.700,00** e premierà le **prime 4 squadre classificate** di entrambe le categorie di gioco. Gli importi si intendono al lordo della ritenuta di legge (attualmente del 20%, art. 30 Dpr 600/1973) e saranno corrisposti previa compilazione di un'apposita quietanza. **Attenzione:** l'importo del premio dovrà essere ritirato dal responsabile della squadra (o da un suo delegato) al termine dell'incontro che assegna il montepremi e comunque **entro le ore 19.00 della domenica** (giornata conclusiva del torneo). Si informa, pertanto, che non sarà possibile ritirare il premio nei giorni successivi. L'importo dei premi non ritirati sarà devoluto in beneficenza a favore di: ONLUS SOS HANDICAP BAMBINI INVISIBILI.

5vs5 Maschile: 1ª Class. = euro 2.000,00; 2ª Class. = euro 1.000,00; 3ª Class. = euro 500,00; 4ª Class. = euro 300,00.

5vs5 Femminile: 1ª Class. = euro 1.000,00; 2ª Class. = euro 500,00; 3ª Class. = euro 250,00; 4ª Class. = euro 150,00.

Nota: nel caso la partecipazione dovesse risultare inferiore alle 20 squadre, gli importi sopra indicati saranno ridotti in modo direttamente proporzionale al numero delle squadre iscritte.

Scheda atleti/Liberatoria.

Per partecipare al torneo le squadre dovranno compilare la "scheda atleti" seguendo le procedure di registrazione *on line*; dopo l'inserimento dei dati degli atleti nella sezione "Partecipanti", sarà possibile scaricare la "scheda atleti" (file .pdf). La scheda dovrà, quindi, essere stampata, firmata da tutti i componenti della squadra e consegnata al momento del check-in. Per gli atleti di minore età la firma dovrà essere del genitore/tutore che acconsente alla partecipazione del minore in veste di atleta. **Nota:** ogni eventuale modifica all'elenco atleti (es.: inserimento nuovi atleti, integrazione dati mancanti, ecc.) potrà essere effettuata anche in un secondo momento (con procedura *on line* dal portale iscrizioni o direttamente in fase di check-in) e comunque non oltre l'inizio del primo incontro della prima giornata di gara.

Certificato medico.

Per partecipare al torneo è necessario essere in possesso del certificato medico di idoneità sportiva (è sufficiente il certificato di stato di buona salute) in corso di validità nelle date dell'evento sportivo. Al momento del check-in il responsabile della squadra (o un suo delegato) dovrà consegnare i certificati medici (anche in copia) di tutti i componenti della squadra. Durante il check-in un medico sarà a disposizione per quanti volessero chiedere la visita medica e il rilascio del certificato. Terminati gli incontri, gli atleti potranno ritirare i certificati medici presso l'area segreteria allestita presso i campi di gioco, il sabato dalle ore 15.00 alle ore 18.30 e la domenica dalle ore 8.30 alle ore 18.30. Ricordiamo che non sarà possibile richiedere la restituzione dei certificati nei giorni successivi all'evento. **Nota:** gli atleti tesserati con Federazioni Sportive Nazionali riconosciute dal Coni che abbiano ottenuto la certificazione medica di idoneità sportiva per la stagione 2016-2017 saranno esonerati dalla consegna del certificato nel momento in cui indicheranno sulla "scheda atleti" la Federazione e la società sportiva di appartenenza, dichiarando di avere ottenuto la certificazione medica richiesta.

Polizza infortuni.

Gli atleti sprovvisti di copertura assicurativa personale potranno facoltativamente integrare la quota di partecipazione con euro 10,00/atleta; tale importo consentirà l'acquisizione di una copertura assicurativa per il rischio infortuni durante la partecipazione alle fasi di gara. I nominativi per i quali viene richiesta la polizza dovranno essere segnalati sulla scheda atleti. La nota informativa della polizza è scaricabile nella sezione "**Documenti utili**" del sito www.beachrugby.com.

Bracciale di riconoscimento.

Nel corso del check-in saranno consegnati i bracciali colorati identificativi relativi agli atleti componenti la squadra e agli eventuali accompagnatori interessati a usufruire dei servizi offerti nel corso dell'evento. Il bracciale, che dovrà essere portato obbligatoriamente al polso o alla caviglia per l'intera durata della manifestazione, consentirà l'entrata gratuita alle discoteche, riduzioni sull'ingresso alle piscine termali e sul servizio spiaggia, sconti nelle pizzerie e nei locali convenzionati. In caso di rottura o smarrimento il nuovo bracciale potrà essere ritirato alla segreteria organizzativa (area check-in): il nuovo bracciale sarà consegnato gratuitamente nel caso la richiesta sia contestuale alla restituzione del vecchio bracciale.

Attenzione: per l'intera durata dell'evento sarà previsto un controllo sul corretto uso del bracciale all'interno dell'area di gioco; nel caso fossero individuate squadre con atleti in campo privi del bracciale colorato identificativo si procederà con l'immediata **esclusione della squadra dal torneo**, senza che ciò comporti obbligo di rimborsi.

Avversità meteorologiche e altri eventi esterni.

Il torneo si svolgerà con ogni condizione meteorologica. In presenza di particolari avverse condizioni meteorologiche (o di altri eventi esterni) l'Organizzazione, a suo insindacabile giudizio, potrà comunque decidere la sospensione temporanea o definitiva degli incontri senza che ciò comporti obbligo di rimborsi. In caso di sospensione degli incontri della fase di qualificazione, le classifiche provvisorie di entrambe le categorie di gioco saranno stilate sulla base dei risultati acquisiti sino al momento della sospensione; per le eventuali squadre che non avessero disputato alcun incontro sarà assegnato di *default* un quoziente punti pari al valore medio calcolato per gli incontri disputati per la stessa categoria di gioco; a parità di quoziente punti la posizione di classifica sarà determinata sulla base della data di iscrizione (data e orario di ricezione della scheda di partecipazione). Nel caso di sospensione definitiva degli incontri della fase finale, i relativi montepremi, a esclusione di quelli eventualmente già assegnati, saranno equamente suddivisi tra le squadre rimaste in gioco al momento della sospensione e assegnati solo nel caso l'importo del premio di spettanza non risulti inferiore a euro 20,00.

Arrivi e partenze.

All'arrivo il responsabile della squadra (o un suo delegato) effettuerà il check-in durante il quale saranno consegnati i bracciali colorati identificativi e sarà fornita ogni indicazione relativa ai soggiorni e alle attività serali. Le operazioni di check-in sono previste a Bibione presso il **Centro Sportivo Polivalente** (via Cellina, 2). Gli **orari del check-in** sono i seguenti: il **giovedì dalle ore 11.00 alle ore 20.00** (sino alle ore 22.00 per le squadre che usufruiscono del soggiorno in convenzione), il **venerdì dalle ore 7.45 alle ore 20.00** (sino alle ore 22.00 per le squadre che usufruiscono del soggiorno in convenzione) e il **sabato dalle ore 7.45 alle ore 12.00**. Al momento del check-in il responsabile della squadra (o un suo delegato) dovrà presentarsi con il contratto di vendita del pacchetto turistico, la "scheda atleti" firmata da tutti i componenti della squadra e gli eventuali certificati medici, provvedendo al **saldo** in contanti delle eventuali pendenze riguardanti servizi e quote individuali atleti. Tutti gli alloggi saranno resi disponibili a partire dalle ore 16.00 (salvo diversa disposizione della struttura ospitante) e dovranno essere liberati entro le ore 10.00 del giorno di partenza, se non diversamente concordato con la struttura ospitante. **Nota:** all'arrivo sarà richiesto il pagamento dell'imposta di soggiorno.

Arrivi dopo la chiusura serale del check-in - Disposizioni.

Per gli eventuali arrivi dopo la chiusura serale del check-in è necessario che il responsabile del contratto comunichi il ritardo alla segreteria organizzativa entro le ore 19.00 del giorno di arrivo, provvedendo alle operazioni di check-in il mattino seguente.

Soggiorni.

I partecipanti e le eventuali persone al seguito potranno richiedere soggiorni in convenzione contattando direttamente l'Associazione Bibionese Albergatori - ABA (telefono: +39 0431.44.70.52 - e-mail: rossella@abaviaggi.it). Ciò consentirà la scelta tra varie offerte di sistemazione in appartamento, case mobili, aparthotel, hotel e campeggio.

La procedura prevede che si formalizzi la prenotazione con il pagamento del soggiorno tramite l'ABA; ottenuta la conferma del soggiorno, che prevede un minimo di due notti di permanenza per tutti gli atleti componenti la squadra, l'ABA rilascerà un codice personale che dovrà essere inserito nella sezione "Soggiorno" del portale di iscrizione *on line*. Portando a termine la procedura sopraindicata sarà possibile beneficiare dell'agevolazione sulla quota di squadra. **Nota:** ricordiamo che la conferma del soggiorno da parte dell'ABA potrebbe richiedere alcuni giorni, pertanto invitiamo a contattare l'ABA con almeno tre/quattro giorni di anticipo sulle date di scadenza.

Informativa. Il soggiorno nella località turistica prevede il pagamento dell'imposta di soggiorno.

Principali regole di gioco

1. Ogni squadra dovrà dotarsi del proprio pallone da gioco.
2. Il campo 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.).
3. Si gioca con palla n. 4.
4. Tutti gli incontri si articolano in due tempi della durata di cinque minuti effettivi ciascuno con un intervallo di metà gara di tre minuti. Nella giornata di domenica (fase finale) al termine dei due tempi regolamentari, in caso di parità si effettua un terzo tempo supplementare senza limite di durata con la regola della *sudden death*: la squadra che segna per prima vince l'incontro e passa al turno successivo. Nel corso di ciascun incontro la squadra può richiedere, solo quando è in possesso di palla, un solo time out della durata di 30 secondi. Durante il time out l'arbitro provvede a interrompere il tempo effettivo di gioco.
5. Nel caso una squadra, nella fase di qualificazione, dovesse perdere più di due incontri per forfait, ai fini del calcolo del quoziente punti (valido per la determinazione della classifica provvisoria) non si terrà conto di alcun risultato degli incontri riferiti alla squadra stessa.
6. Non sarà consentito a una squadra iniziare un incontro avendo un numero inferiore di cinque giocatori in campo e, non sarà consentito a una squadra proseguire un incontro avendo un numero inferiore di tre giocatori in campo. Nel corso dell'incontro, nell'impossibilità di utilizzare giocatori di riserva, se il numero degli atleti di una squadra dovesse risultare inferiore a tre, la gara sarà sospesa e decretata la vittoria della squadra avversaria con il punteggio minimo di 0-6.

7. Sono concesse sino ad un massimo di sette riserve che potranno entrare e 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 +/- 1m), mentre l'uscita potrà avvenire in qualsiasi punto.
8. La meta vale un punto e non si effettuano calci di trasformazione.
9. E' vietato calciare la palla al volo.
10. La palla non si passa in avanti.
11. All'inizio della partita e dopo ogni meta il gioco riprende posando il pallone a metà campo, staccando le mani e toccandolo leggermente con il piede per poi riprenderne il possesso e partire. La squadra in difesa arretrerà di 5 metri dal punto di ripresa del gioco.
12. Sono eliminate le *touche* e le mischie ordinate, il gioco riprende sempre con un calcio libero.
13. Il giocatore che entra con il pallone in area di meta avversaria deve segnare la meta entro tre secondi, in caso contrario si riprenderà con un calcio libero per la squadra in difesa, calcio da battere a cinque metri dalla linea di meta.
14. Il pallone deve essere lasciato nel punto esatto in cui avviene la meta. Eventuali allontanamenti del pallone dal punto di meta, da parte di chi la esegue o da parte dei suoi compagni di squadra, sarà punita con il cartellino giallo.
15. Dopo la meta, il pallone verrà giocato alla mano, dal centro del campo, mediante calcio libero dalla squadra che ha subito la meta; oppure in maniera veloce solo dal giocatore che recupera il pallone in area di meta.
16. In tutte le situazioni di ripresa del gioco si dovrà attendere il ripiattamento della squadra avversaria; la squadra non in possesso del pallone dovrà posizionarsi a non meno di cinque metri dal punto di ripresa del gioco. Il non rispetto della distanza sarà sanzionato dall'arbitro con un calcio libero spostato cinque metri in avanti rispetto al precedente punto di ripresa del gioco.
17. Al portatore di palla, così come al pallone, non è consentito di urtare l'arbitro. Se il portatore di palla, oppure il pallone, urtano l'arbitro, quest'ultimo assegnerà un calcio libero in favore del portatore di palla o in favore di colui che passando la palla ha colpito l'arbitro. Se la stessa azione avviene in area di meta, l'arbitro assegnerà una meta o il suo annullamento, sul punto del contatto, a seconda che il contatto sia avvenuto da parte di un attaccante o di un difensore.
18. Nel caso in cui l'arbitro si accorgesse che una squadra è in campo con più di cinque giocatori, interromperà il gioco; il gioco riprenderà con una punizione; 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).
19. 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); 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.

Ammonizioni ed espulsioni

1. Durante il torneo il giocatore potrà subire le seguenti punizioni:
 - ammonizione con espulsione temporanea della durata di 2 minuti; in questo caso il giocatore dovrà schierarsi dietro l'area di meta avversaria;
 - espulsione per l'intera durata della gara. Un giocatore espulso non potrà più prendere parte alla gara in corso e non potrà sedere sulla panchina dei sostituti. La sua sostituzione non potrà più essere effettuata; pertanto, se a causa dell'espulsione la squadra dovesse ritrovarsi con meno di tre giocatori in campo sarà decretata la vittoria della squadra avversaria con il punteggio minimo di 0-6.
2. In caso di ammonizione e/o espulsione, l'arbitro dovrà assicurarsi dell'identità del giocatore ammonito e/o espulso e che ciò venga correttamente indicato sul referto di gara.

3. Le ammonizioni saranno riportate sui referti di gara. In caso di doppia ammonizione il giocatore sarà espulso e squalificato per la gara successiva. In caso di grave comportamento antisportivo il Commissario di Gara potrà, a suo insindacabile giudizio, decretare la squalifica del giocatore per l'intera durata del torneo.

Per quanto non espressamente indicato valgono le regole della LIBR e LITR.