

**Special
Olympics
Italia**



Regolamento di Rugby Unified



**Special Olympics
Unified Sports®**

Il presente regolamento deve essere applicato in tutte le competizioni ufficiali di Special Olympics Italia

Non è consentito l'utilizzo del presente regolamento in competizioni non autorizzate da Special Olympics Italia o dai Team Regionali Special Olympics Italia.

ESTRATTO DALLE REGOLE SPORTIVE Special Olympics International

I regolamenti Special Olympics devono essere applicati sia in allenamento che nelle gare. Nell'Art. 1 si trovano i principi generali, non contenuti nei singoli regolamenti. In caso di conflitto tra i principi generali ed i regolamenti sportivi, prevalgono i principi generali.

REGOLE SPORTIVE

Le competizioni sono organizzate come stabilito dalle Federazioni Internazionali o Nazionali di ogni disciplina.

Le regole Sportive di S.O. dove necessario, modificano i Regolamenti Internazionali o Nazionali. In caso di conflitto prevalgono i Regolamenti Sportivi di S. O..

La gamma degli eventi offerti in S.O. è intesa ad offrire opportunità di competizioni per atleti e squadre di tutte le abilità. I programmi possono scegliere gli eventi da offrire. Gli allenatori sono responsabili della scelta degli allenamenti e delle gare più appropriate, secondo l'interesse e le abilità di ogni singolo atleta e squadra.

I Team dovrebbero farsi guidare dai seguenti principi quando offrono le diverse opportunità di allenamento e di competizioni:

- 1- ogni atleta deve fare un'esperienza competitiva gratificante e dignitosa;*
- 2- deve essere preservata l'integrità dello sport;*
- 3- non deve essere compromessa la salute e la sicurezza di tutti, atleti, allenatori, ufficiali di gara.*

Possono partecipare alle competizioni di rugby Special Olympics Italia gli atleti che abbiano compiuto gli 8 anni alla data del primo giorno della manifestazione e che abbiano provveduto a fare regolare adesione a Special Olympics Italia per l'anno corrente. Sono ammessi a partecipare anche atleti con disabilità multipla (deficit motori o sensoriali), a patto che sia riconosciuto anche un ritardo intellettivo.

REGOLA DELLO SFORZO ONESTO

Nelle competizioni Special Olympics i giocatori delle squadre devono partecipare onestamente e con il massimo dell'impegno, sia nei test e minipartite di qualificazione, sia nelle partite finali.

Se le squadre sono ritenute come non partecipanti secondo le loro potenzialità, con l'intento di essere inseriti in gironi di minori abilità, potranno essere spostati nel girone più appropriato.

Gli allenatori devono assicurare che i risultati ottenuti nei test o minipartite di valutazione, riflettano le reali abilità delle loro squadre. Se per qualsiasi ragione l'allenatore non considerasse corretto il risultato ottenuto nei test o minipartite di valutazione, potrà segnalare ciò allo staff Tecnico Nazionale o Regionale, entro 1 ora dalla comunicazione delle suddivisioni in gironi. In questi casi sarà fatta una nuova verifica ed una nuova valutazione.

Diversamente, se una squadra migliora la sua prestazione visibilmente, potranno essere effettuati ulteriori spostamenti di girone durante lo svolgimento delle partite di qualificazione e se fosse ritenuto che una squadra ulteriormente non partecipa con il massimo dell'impegno potrà essere declassata all'ultimo posto o squalificata. Se un Direttore di Gara stabilisce che un atleta o una squadra non abbia gareggiato con il massimo dello sforzo nelle prove preliminari, con il chiaro intento di acquisire un vantaggio ingiusto e sleale, potrà sanzionare l'atleta o la squadra.

Le sanzioni possono includere: avvertimento verbale all'atleta e/o all'allenatore, collocazione nella giusta divisione, collocazione all'ultimo posto o squalifica per comportamento antisportivo.

REGOLE DEL GIOCO

1. Campo di gioco

Il campo di gioco del flag rugby seven deve essere rettangolare. La lunghezza della fascia laterale deve essere superiore alla lunghezza della linea di porta del campo. Lunghezza: 45m Larghezza: minimo 20 m.

Il campo è contrassegnato da linee. Le due linee di confine più lunghe vengono denominate fasce laterali. Le due linee più corte vengono denominate linee di meta del campo. Il campo di gioco è diviso a metà dalla linea di metà campo.

2. Equipaggiamento

Cintura flag, conetti di delimitazione. La palla usata è taglia 4.

3. Giocatori

Le squadre sono composte da almeno 4 atleti con disabilità e max 3 atleti partner (all'inizio di ogni competizione deve essere comunicato il numero di atleti partner e con disabilità di ogni squadra).

Possono giocare persone con disabilità intellettiva certificata (QI <70) e partner senza disabilità.

La partita si gioca tra due squadre, ognuna costituita da non più di 7 giocatori, più al max 5 riserve.

Non possono far parte di una squadra:

-atleti di alto livello della Federazione Italiana Rugby (Celtic League, Eccellenza, Serie A, Serie B, Under 20 Elite, Under 18 Elite, Under 16 Elite).

Una partita non può iniziare se una squadra ha meno di sette giocatori. Le sostituzioni sono illimitate nel numero e possono essere fatte in qualsiasi momento quando la palla è fuori del campo o il gioco è fermo. Un giocatore non deve usare equipaggiamento o abbigliamento che possa essere pericoloso per se o per gli altri giocatori (incluso ogni tipo di gioielleria).

Gli atleti partner non possono segnare il punto ma devono passare la palla ad un atleta con disabilità in sostegno. Gli atleti partner non possono avanzare con la palla in mano per più di 5 metri e devono necessariamente passare la palla ad un atleta con disabilità in sostegno .

Le squadre devono essere formate da giocatori con età compresa in una delle seguenti fasce di età: (8 - 21) ($X > 22$)

Svolgimento del gioco

Obiettivo del gioco è segnare il punto schiacciando la palla oltre la linea di meta. I giocatori si passano la palla all'indietro cercando di portarla nell'area di meta per segnare il punto.

Gli avversari devono toccare l'avversario strappando dalla cinta il flag, per arrestare la corsa del portatore della palla che, appena preso, si arresta. Gli avversari si allontanano di 5 metri dal punto di arresto e il giocatore "flaggato" riparte passando la palla ad un compagno non in fuori gioco. Ogni squadra ha a disposizione 5 tentativi per segnare meta. Al sesto arresto con strappo del flag, la palla passa alla squadra avversaria.

Se la trasmissione avviene con un passaggio in avanti, il possesso viene assegnato all'altra squadra che parte con 5 tentativi per segnare la meta.

4. Autorità dell'Arbitro

Ogni partita è controllata da un Arbitro il quale deve far rispettare le Regole del Gioco nella partita per la quale è stato nominato

5. Durata del gioco

Il tempo di gioco è di 2 tempi per 10 minuti.

I giocatori possono avere un intervallo a metà tempo. L'intervallo non deve superare i 5 minuti.

6. Inizio del Gioco

Il calcio libero è il modo per iniziare il gioco o la rimessa in gioco. Tutti i giocatori si trovano nella propria metà campo mentre gli avversari si trovano almeno a 5 m dalla palla fino a quando non è in gioco.

7. Metodo di Assegnazione punti

La palla deve avere completamente oltrepassato la linea di meta e deve essere schiacciata oltre la linea perché un punto possa essere assegnato.

8. Fuori Gioco

All'inizio del gioco, nelle ripartenze dopo lo stop per flag strappato e nelle punizioni, i giocatori della squadra che non ha il possesso della palla devono stare a 5 metri dalla palla. La sanzione per il fuorigioco è un calcio di punizione con 5 metri di avanzamento della squadra che subisce il fallo.

9. Falli e Scorrettezze

Viene assegnato un calcio libero di punizione alla squadra avversaria se un giocatore commette una qualsiasi delle seguenti scorrettezze ritenute da parte dell'Arbitro quali imprudenza, avventatezza, oppure quando viene usata una forza eccessiva:

- Passaggio della palla in avanti
- Atleta partner che, dopo 5 metri di possesso, non passa la palla
- Calci o tentativo di calcio all'avversario
- Sgambetti o tentativo di sgambetto nei confronti di un avversario
- Scatti nei confronti di un avversario
- Accuse ad un avversario
- Colpire o tentativo di colpire l'avversario
- Spinte nei confronti dell'avversario

Viene anche assegnata una punizione alla squadra avversaria se un giocatore commette una delle seguenti scorrettezze:

- Afferra un avversario
- Sputa ad un avversario

10. Sanzioni Disciplinari

Un giocatore viene ammonito e l'Arbitro estrae il cartellino giallo se commette una delle scorrettezze seguenti

- Se è accusato di condotta antisportiva
- Se mostra dissenso verbalmente o con delle azioni
- Se infrange ostinatamente le regole del gioco
- Se ritarda la rimessa in gioco
- Entra o rientra nel campo di gioco senza il permesso dell'Arbitro
- Lascia deliberatamente il campo di gioco senza il permesso dell'Arbitro

Espulsione per commissione di scorrettezza

Un giocatore viene espulso e l'Arbitro estrae il cartellino rosso se commette una delle seguenti sette scorrettezze

- Se è colpevole di gioco sleale
- Se è colpevole di condotta violenta
- Se sputa ad un avversario od a qualsiasi altra persona
- Se usa insulti verbali o dei gesti offensivi
- Se nella stessa partita riceve una seconda ammonizione

11. Calci di Punizione

Il calcio di punizione deve essere effettuato nel punto in cui viene commessa l'infrazione. Tutti i giocatori debbono rimanere ad almeno a 5 m dalla palla.

12. Rimessa in gioco

La rimessa in gioco è un metodo per ricominciare il gioco quando la palla oltrepassa la fascia laterale. Avviene con un calcio libero all'altezza del punto di uscita del pallone.

13. PROCEDURE DI RICORSO

Il ricorso deve essere presentato per iscritto al Giudice Arbitro entro 30 minuti dalla pubblicazione dei risultati. Il ricorso non può essere presentato per decisioni prese dagli Ufficiali di Gara.