

XII CAMPIONATO RUGBY UISP NAZIONALE

Regolamento stagione sportiva 2021/22

1. Iscrizione al torneo:

Ogni squadra, visto e approvato quanto scritto sotto, deve formalizzare la propria iscrizione entro i seguenti termini:

- **Entro fine settembre 2022:**

invio, presso il responsabile del Coordinamento Nazionale Rugby Uisp (rugby.giochi@uisp.it), del 'modulo di richiesta pre-iscrizione' della squadra firmato e del regolamento sottoscritto da parte del Presidente o Rappresentante Legale della squadra (si chiede gentilmente di inviare scansioni di buona qualità).

- **Entro fine ottobre 2022:**

versamento della **quota di iscrizione di 250€ e della caparra 150€ (se non già versata nel precedente campionato)**. Per questa stagione le squadre già iscritte l'anno scorso dovranno versare una quota diminuita della quota pagata l'anno precedente. La caparra verrà utilizzata per scalare eventuali sanzioni comminate alla squadra iscritta. Qualora la società dovesse ricevere sanzioni per un totale di 150€ sarà tenuta a versare nuovamente la caparra. Solo nel caso di non rinnovo alla stagione successiva del campionato Uisp, l'organizzazione si occuperà di restituire alle squadre quanto versato a titolo di caparra. All'atto dell'iscrizione, assieme all'invio della domanda compilata e del regolamento firmato, le squadre dovranno inviare copia del bonifico effettuato per l'iscrizione (Causale: Nome Squadra, Campionato Nazionale Rugby Uisp 2021/22 iscrizione e caparra) sempre all'indirizzo email: rugby.giochi@uisp.it .

Tutte le entrate/uscite verranno registrate dal Coordinamento Rugby Uisp durante tutto il periodo della stagione sportiva e a disposizione delle squadre qualora ne facciano richiesta al fine di garantire visibilità trasparenza e regolarità in rispetto del principio etico del buon padre di famiglia.

- **Entro fine ottobre 2022:**

invio, al responsabile del Coordinamento Nazionale Rugby Uisp (rugby.giochi@uisp.it), della lista dei giocatori tesserati Uisp (vedi 'allegato-A-lista-giocatori.xlsx'). La lista squadra sarà integrabile per tutta la stagione sportiva regolare entro e non oltre l'ultima partita di girone. Non sarà possibile integrare nuovi giocatori nella lista a partire da tale data.

2. Giocatori:

Possono partecipare al Campionato Rugby Uisp tutti i maggiorenni in possesso dell'idoneità fisica (**visita medica sportiva agonistica o test sotto sforzo per over 42**) e del tesseramento Uisp valido per la stagione sportiva in corso. Ciascun Presidente o rappresentante legale ha la responsabilità diretta di controllare la validità e il rinnovo di tale certificazione.

I giocatori partecipanti al Campionato Rugby Uisp vengono così suddivisi:

CATEGORIA AMATORI:

- a) Sono definiti **AMATORI** tutti i giocatori che non hanno mai giocato in campionati FIR; oppure sono stati tesserati in FIR fino alla categoria U18.

CATEGORIA EQUIPARATI:

- b) Sono definiti **EQUIPARATI** tutti i giocatori tesserati nell'anno corrente in categoria SERIE C1 O INFERIORI FIR.

CATEGORIA FEDERALI:

- c) Sono definiti **FEDERALI** tutti i giocatori fuori attività secondo questi criteri:

- Giocatori che hanno militato in serie A da non meno di 5 ANNI
- Giocatori che hanno militato in serie B: da non meno di 1 ANNO
- Giocatori di qualsiasi categoria precedente dal 43imo anno d'età (compreso)

L'età minima per partecipare al Campionato Rugby Uisp è di 16 anni compiuti alla data della loro prima giornata di campionato, con liberatoria firmata dai genitori.

3. Tesseramento:

A) Ogni squadra iscritta al Campionato Rugby Uisp può tesserare un numero illimitato di giocatori AMATORI, EQUIPARATI e/o FEDERALI sino alla data dell'ultima giornata della fine della regular season. Qualora un girone dovesse terminare la stagione regolare in anticipo, le società militanti in quel girone dovranno attenersi alla regola e non integrare la lista giocatori oltre l'ultima partita di stagione regolare.

B) Il giocatore sarà considerato tesserato solo dopo comunicazione ufficiale e non prima dell'attribuzione del numero di tessera Uisp valida per la stagione in corso. Il giocatore potrà partecipare solamente alle competizioni successive all'emissione della tessera, ma sarà convocabile per le partite di recupero la cui data originale è antecedente alla data di emissione. A tal proposito può essere utilizzata il numero di tessera provvisoria creata nelle 24 ore precedenti la partita da inserire nel foglio gara.

C) Qualora a fini di controllo il Responsabile del Coordinamento del Campionato Rugby Uisp chieda alle squadre iscritte anche a competizioni federali di consegnare copia dei referti gara federali, le società saranno obbligate a rispettare la richiesta.

La richiesta dovrà intendersi di diritto del Responsabile Coordinamento, il quale potrà valutare qualsiasi negligenza atta a negare la collaborazione attraverso la disciplina della giustizia sportiva in atto. È richiesto pertanto ai Presidenti delle squadre partecipanti al Campionato Rugby Uisp di firmare una certificazione di autenticità del referto gara federale richiesto. Nel caso venga accertata un'infrazione nell'utilizzo di giocatori non correttamente tesserati (federali o meno) o il non rispetto delle regole della sezione "tesseramento", verrà pertanto attivata e declinata la valutazione della giustizia sportiva. In base alla gravità dell'infrazione, la sanzione può assumere un carattere di ammenda, squalifica della partita in oggetto ad un massimo di squalifica della squadra dal Campionato.

4. Referti e Foglio Gara:

Il foglio gara, assieme al referto arbitrale e al certificato BLS-D, sono i documenti ufficiali che omologano la partita. Il foglio gara deve essere compilato in ogni sua parte, sottoscritto e consegnato all'arbitro almeno 30 minuti prima della partita.

I Dirigenti accompagnatori (o capitani in assenza di essi) delle squadre dovranno mettere a disposizione dell'arbitro i documenti d'identità e le tessere Uisp in corso di validità per ogni giocatore a referto (anche in fotocopia o in formato digitale, dichiarata e sottoscritta come copia conforme all'originale da parte del giocatore).

- Numero massimo di giocatori inseribili nel foglio gara: 25 (15+10).
- Nel foglio gara dovranno essere indicati almeno 5 giocatori abilitati alla prima linea.
- Indicare i dirigenti accompagnatori, capitano, vice capitano e medico riconosciuto con il tesserino dell'ordine. La partita non può in nessuna maniera disputarsi se non è presente il medico. Inoltre il medico dovutamente riconosciuto può anche essere un giocatore ma per espletare la sua funzione non può disputare la partita.
- Numero minimo di giocatori per iniziare la partita: 13. Qualora una squadra si presentasse in 13 o 14 giocatori, la squadra avversaria è tenuta a compensare i giocatori mancanti con dei prestiti o dovrà adeguare il proprio numero di giocatori in campo, secondo il principio dell'inclusività per squadre poco numerose. La partita è persa a tavolino (20pt-0pt (4mt-0mt)) nel caso una squadra resti in campo con meno di 11 giocatori prima della fine della partita.
- Una squadra può ricevere prestiti illimitati dalla squadra avversaria, anche se ha già raggiunto il numero di 15 o più giocatori a foglio gara. Sono ammessi al prestito anche giocatori tesserati appartenenti ad altre società del Campionato Rugby Uisp e non partecipanti alla gara stessa.
- Al termine della partita, l'arbitro prende in consegna, dopo aver debitamente compilato il documento, **i fogli gara** i quali sono a disposizione dei dirigenti responsabili delle squadre per una loro foto o scansione del documento. Ogni arbitro ha il dovere di scansionare e inviare il **referto arbitrale e i fogli gara** firmati

in originale ai recapiti ufficiali del Coordinamento Rugby Uisp, entro 24 ore successive alla gara agli indirizzi:

rugby.giochi@uisp.it

c.c. fausto.mariotti@unife.it

5. Squadre:

È consentita l'iscrizione di squadre che nella stagione sportiva 2020/21 abbiano disputato un campionato di **SERIE C1 o inferiore** di squadre **CADETTE**.

Sanzioni:

- In caso una squadra si ritiri prima della fine della stagione regolare verrà comminata una sanzione di **300€**
- In caso una squadra si ritiri durante la fase play-off verrà comminata una sanzione di **300€**
- In caso una squadra non si presenti a una partita di campionato incorrerà nella sconfitta a tavolino (punteggio 20-0 (4-0mete)). Verrà comminata una sanzione di **150€**, la squadra avrà inoltre l'obbligo di coprire integralmente le eventuali spese sostenute dagli ospiti.
- In caso una squadra venga eliminata dal campionato per cause disciplinari o per illeciti sportivi verrà comminata una sanzione di **400€**.

Le suddette sanzioni saranno valutate e sottoposte alla giustizia sportiva del Campionato Rugby Uisp, il quale potrà valutare attenuanti (buona fede) o recidive (dolo) qualora rilevate e dimostrate con evidenze certe.

6. Rinvii:

il rinvio delle partite di campionato è ammesso senza preavviso esclusivamente in caso di:

- Provata impraticabilità del campo
- Eventi meteorologici di gravità tale da impedire la trasferta
- Lutto o altre cause straordinarie

In caso di altre motivazioni, la richiesta di rinvio deve essere inviata ai recapiti ufficiali del Responsabile del Coordinamento Rugby (rugby.giochi@uisp.it e fausto.mariotti@unife.it) entro e non oltre 8 giorni solari (es. se la partita è di domenica 15, il termine è di sabato 7) antecedenti alla partita. La richiesta dovrà essere corredata dalle opportune giustificazioni e motivazioni, la quale sarà presa in considerazione dal Responsabile del Coordinamento e ad insindacabile giudizio dei membri del consiglio. La ratio utilizzata sarà sempre quella del buon senso atta a preservare e non ledere gli interessi di tutte le squadre.

Qualora la richiesta di rinvio venisse respinta, anche di fronte a possibili alternative mediate dal Responsabile Coordinamento in concerto con le squadre, non sarà possibile presentare ricorsi. Qualora a richiesta respinta, corrispondesse ugualmente il rifiuto da parte della società a disputare la partita si farà riferimento a quanto chiarito al paragrafo “Sanzioni”.

7. Calendario:

I Gironi verranno composti in seguito alle avvenute iscrizioni.

La bozza del **calendario del Campionato Rugby Uisp** verrà presentato in occasione della riunione pre-campionato.

Entro tre settimane dalla prima partita verrà ufficializzato il calendario **DEFINITIVO** e non potranno essere apportate modifiche ad esso. Tale calendario verrà pertanto pubblicato sulla pagina fb e sito web a disposizione oltre che nella sezione cloud a disposizione delle squadre partecipanti.

8. Partite:

SQUADRA OSPITANTE:

Essa ha l'**OBBLIGO** di garantire:

- **Campo di gioco**, regolarmente tracciato e dotato di pali. Munito della 4 bandierine nell'area di meta ben visibili.
- 14 **paletti** con le bandierine, ciascuno avente un'altezza minima di 1,2 metri dal terreno. (b) I paletti delle bandierine devono essere posizionati all'intersezione delle linee di touch di meta con le linee di meta ed all'intersezione delle linee di touch di meta con le linee di pallone morto. Questi otto paletti delle bandierine sono fuori dell'area di meta e non fanno parte dell'area di gioco. (c) I paletti delle bandierine devono essere posti in allineamento con la linea dei 22-metri e la linea di metà campo, 2 metri oltre la linea di touch ed all'interno del recinto di gioco.
- **Sicurezza dell'impianto**, dotando di protezione i pali e qualunque installazione fissa o mobile possa mettere in pericolo l'incolumità dei presenti.
- **Medico** sempre. Eventualmente ambulanza con paramedico e autista. Senza il medico non si potrà disputare la partita.
- **Addetto al defibrillatore**. Nel caso in cui sia una persona diversa dalle persone presenti nel foglio gara e come nel caso del medico, se giocatore in distinta di gara, non potrà scendere in campo.
- **Responsabile di campo**. Egli dovrà assistere le squadre ospiti e l'arbitro, trattenendosi a bordo campo durante lo svolgimento delle partite.
- **Terzo tempo** la squadra ospitante si impegna ad offrire quanto può nello spirito del fair play e condivisione che contraddistinguono i partecipanti al nostro campionato di rugby amatoriale.

È buon costume che la squadra Ospite:

- Contatti il referente della squadra di casa nella settimana precedente la partita.
- Comunichi qualche giorno prima della partita il numero indicativo di persone che parteciperanno al fine di dare tutte le informazioni utili per l'organizzazione di terzo tempo, spazi, docce e spogliatoi

GUARDALINEE:

Prima dell'inizio della partita, ciascuna squadra ha l'**OBBLIGO** di indicare all'arbitro 1 guardalinee. Esso dovrà essere **MAGGIORENNE, CONOSCERE** il regolamento di gioco e la **DISCIPLINA** del ruolo. I due guardalinee si alterneranno (1 tempo a testa) sui 2 lati del campo. Le bandierine **DEVONO** essere fornite dalla squadra ospitante. L'arbitro ha il dovere di comunicare alla squadra di appartenenza del guardalinee di sostituirlo una volta rilevata la inadeguatezza al ruolo.

ARBITRO:

L'arbitro è a tutti gli effetti un componente ufficiale del Coordinamento Rugby Uisp e viene come da prassi designato dal Designatore Arbitrale Rugby Uisp.

In caso di **ESPULSIONE** il giocatore verrà automaticamente squalificato a partire da un minimo di **2 turni del campionato ed in ogni caso secondo quanto disposto dal giudice sportivo**. In caso un giocatore accumuli **3 CARTELLINI GIALLI** sarà squalificato per **1 turno del** Campionato Rugby Uisp.

L'arbitro redigerà il referto arbitrale di gara e lo invierà al Coordinamento Rugby Uisp. L'arbitro è inoltre tenuto a conservare copia digitale del foglio gara delle due società scese in campo.

L'arbitro è tenuto a:

- Controllare i documenti di identità e le tessere Uisp valide per l'anno in corso dei giocatori delle squadre, in presenza di rappresentanti di entrambe le squadre
- Controllare la praticabilità del terreno di gioco
- Controllare il corretto svolgimento della partita, intervenendo a imporre la mischia no-contest a suo imprescindibile giudizio onde garantire l'incolumità fisica dei giocatori

9. Regolamento di gioco:

Il Regolamento di gioco è quello previsto per la serie C, con le seguenti specifiche:

- Punteggi: in caso di piazzamento a pari punti al termine della stagione regolare il criterio di selezione sarà il seguente: riferimento all'articolo 30 p.21 del regolamento F.I.R. (Classifica dei campionati nazionali e delle altre manifestazioni federali)
- Numero massimo di cambi: 10, anche dello stesso giocatore (esclusi le sostituzioni temporanee).

Disciplina dei cambi per i giocatori di prima linea:

SOSTITUZIONI:

- un giocatore di prima linea che viene sostituito successivamente può rimpiazzare un giocatore della prima linea che si è infortunato, o è stato temporaneamente espulso (senza ovviamente alterare il numero dei giocatori in campo) o che è stato espulso definitivamente a meno che l'arbitro non abbia ordinato mischie No Contest prima dell'evento che ha portato il giocatore di prima linea a lasciare il campo di gioco e la squadra abbia usato tutti i rimpiazzi e sostituzioni concessi.
- **MANCANZA DI GIOCATORI DELLA PRIMA LINEA O INFORTUNATO:**
 - a. Se, dopo che un giocatore della prima linea è espulso, o durante il periodo in cui un giocatore di prima linea è espulso temporaneamente, non ci sono altri giocatori di prima linea disponibili della stessa squadra, allora saranno ordinate mischie No Contest. La preparazione dei rimpiazzi per giocare in prima linea è una responsabilità della squadra.
 - b. Dopo che un giocatore della prima linea è espulso, o durante il periodo in cui un giocatore è espulso temporaneamente, l'arbitro, al momento di concedere la mischia successiva, chiederà al capitano della squadra se c'è un altro giocatore in campo adeguatamente preparato a giocare nel ruolo di prima linea. In caso negativo, il capitano sceglierà un qualsiasi giocatore della sua squadra, questi deve lasciare l'area di gioco e sarà sostituito da un giocatore tra quelli di riserva, preparato a giocare nel ruolo di prima linea. Il capitano potrà fare questo immediatamente prima della successiva mischia oppure dopo che un altro giocatore sia stato provato nel ruolo di prima linea.
 - c. Quando ha termine un periodo d'espulsione temporanea, e un giocatore di prima linea ritorna nell'area di gioco, il giocatore di prima linea, entrato in sostituzione, lascerà l'area di gioco e il giocatore che aveva lasciato l'area di gioco, per il periodo d'espulsione temporanea, potrà rientrare a giocare.

d. Inoltre, se a seguito di una serie d'espulsioni o d'infortuni, una squadra non ha un numero sufficiente di giocatori preparati per giocare in prima linea, la partita proseguirà con mischie no-contest.

Mischia NO CONTEST.

- La mischia si effettua come da regolamento federale (regolamento World Rugby). In caso di eccessiva disparità tra le due squadre, o incapacità di entrambe o di una sola di sostenere adeguatamente la fase di mischia ordinata, l'arbitro è **TENUTO A FAR SVOLGERE IL SEGUITO DELLA PARTITA CON MISCHIA NO CONTEST**, segnalando poi sul referto il minuto in cui questa decisione è stata presa. Sul referto l'arbitro dovrà indicare quale delle due squadre (o tutte e due) si è trovata in condizione di non reggere la fase di mischia chiusa. Rimane a giudizio esclusivo dell'arbitro adottare la possibilità di mischia NO CONTEST sempre nell'ottica di preservare la sicurezza fisica dei giocatori.

10. Utilizzo e dotazione Defibrillatori Automatici Esterni (DAE):

Il Coordinamento Rugby Uisp, preso atto del Decreto Ministeriale del 26/6/2017 relativo all'utilizzo e alla dotazione dei defibrillatori, ha stabilito di rendere obbligatoria per le squadre amatoriali e dilettanti ospitanti affiliate al Campionato Rugby Uisp, la presenza in campo di una persona abilitata all'uso dello stesso. La comunicazione verrà inviata contestualmente all'invio del presente regolamento.

Qualora il medico di campo non fosse abilitato all'uso del defibrillatore potrà essere indicata altra persona anche non tesserato UISP.

La squadra ospitante dovrà presentare all'arbitro una dichiarazione della persona addetta all'utilizzo del defibrillatore, accompagnata dal documento di riconoscimento, in cui risulti che nell'impianto è presente il defibrillatore e di averne constatato la piena efficienza prima dell'inizio della partita.

Se la persona abilitata al defibrillatore è un non tesserato Uisp nella dichiarazione dovrà esserci anche la firma dell'Accompagnatore o del Dirigente Addetto all'Arbitro o del Capitano che si assumerà tutta la responsabilità di quanto dichiarato. Vedasi ALLEGATO 1 al presente regolamento. L'ALLEGATO 1 ed il presente regolamento saranno sempre a disposizione durante tutto l'arco del campionato nella cartella condivisa in rete alle società partecipanti (per informazione rivolgersi a (rugby.giochi@uisp.it)).

Pertanto, senza la presenza del Medico; della persona abilitata all'utilizzo del defibrillatore, o del defibrillatore stesso, o nel caso in cui si sia verificato che il defibrillatore non risulti nelle condizioni idonee al funzionamento, l'arbitro non potrà dare luogo alla gara.

L'arbitro dovrà obbligatoriamente inserire nel referto la dichiarazione della persona abilitata all'utilizzo del defibrillatore.

ORGANO DI CONTROLLO:

Si fa rimando al sistema di giustizia sportiva su due livelli e al sistema arbitrale. Dettagliati nelle rispettive circolari inviate assieme agli altri documenti, all'atto dell'iscrizione. Assieme alle circolari verranno mandati gli elenchi con i contatti delle singole squadre, dei coordinatori territoriali, del coordinamento arbitrale e nazionale.

Detto regolamento può subire delle variazioni durante il campionato e qualsiasi applicazione alle modifiche saranno valide solo 15 giorni dalla data pubblicazione sul sito ed invio dello stesso a tutte le società iscritte via mail da parte del Coordinamento Nazionale Rugby nello stesso giorno.

**Firma per accettazione del presente regolamento
e delle indicazioni contenute nel documento
uisp-documenti-XII-campionato-rugby-nazionale-2021-2022**

Data _____

Nome e Cognome _____

Società _____

Firma leggibile _____