



FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY

REGOLAMENTO

di GIOCO

Touch Rugby



Edizione 2015 - 2016



FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY

REGOLAMENTO DI GIOCO

TOUCH RUGBY

INTRODUZIONE

World Rugby Leisure Rugby Laws ha preparato e organizzato per tutte le Federazioni Internazionali un progetto per sviluppare un forma di gioco del rugby che non prevede contatto (non-contact Rugby).

Questo regolamento è stato creato in modo che le varie regole costituiscano delle linee guida e dei principi per lo sviluppo del Touch Rugby. Le Federazioni hanno giurisdizione sui processi di sviluppo, sugli incontri, sulle competizioni e sulle manifestazioni per le quali potrebbe essere necessario variare le Regole in un modo appropriato allo svolgimento di questi eventi.

Le Regole forniscono un quadro per far sì che il Touch Rugby sia uno sport gradevole e piacevole da praticare e da guardare.

Il Touch Rugby è uno sport di squadra dinamico ed emozionante, adatto ad essere praticato da tutti, che migliora le capacità motorie e la coordinazione dei movimenti permettendo, inoltre, di sviluppare capacità tattiche e strategiche.

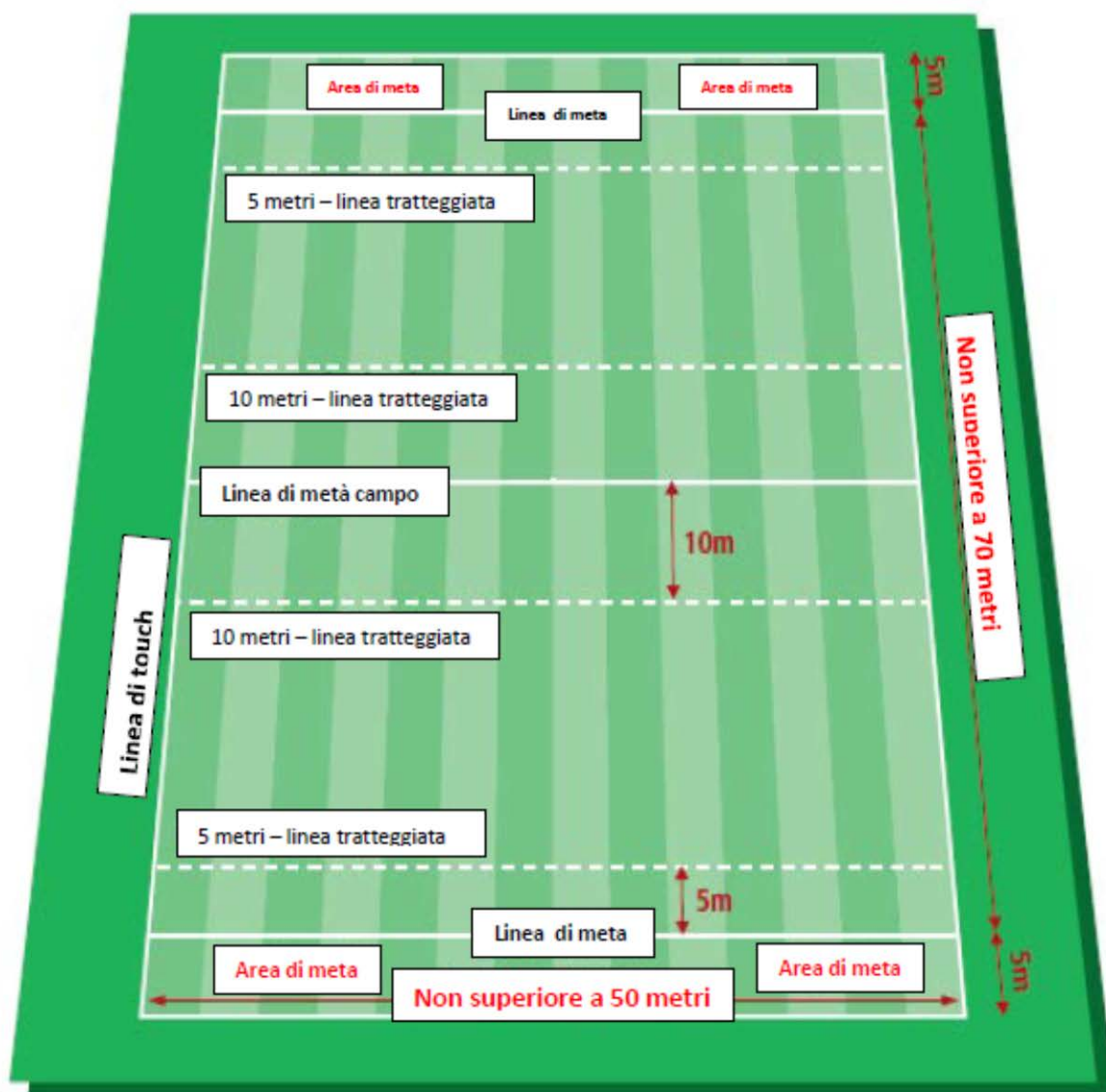
Nel presente Regolamento di Gioco sono rappresentate tutte le modifiche alle Regole di Gioco della World Rugby. Sono inserite, accanto all'enunciazione della singola regola, anche alcune **NOTE TECNICHE** che specificano con maggior chiarezza quanto previsto o le modalità di esecuzione delle riprese del gioco.

Questo manuale è quindi una integrazione al Regolamento di Gioco, per cui, per quanto non considerato, si rimanda al documento originario.

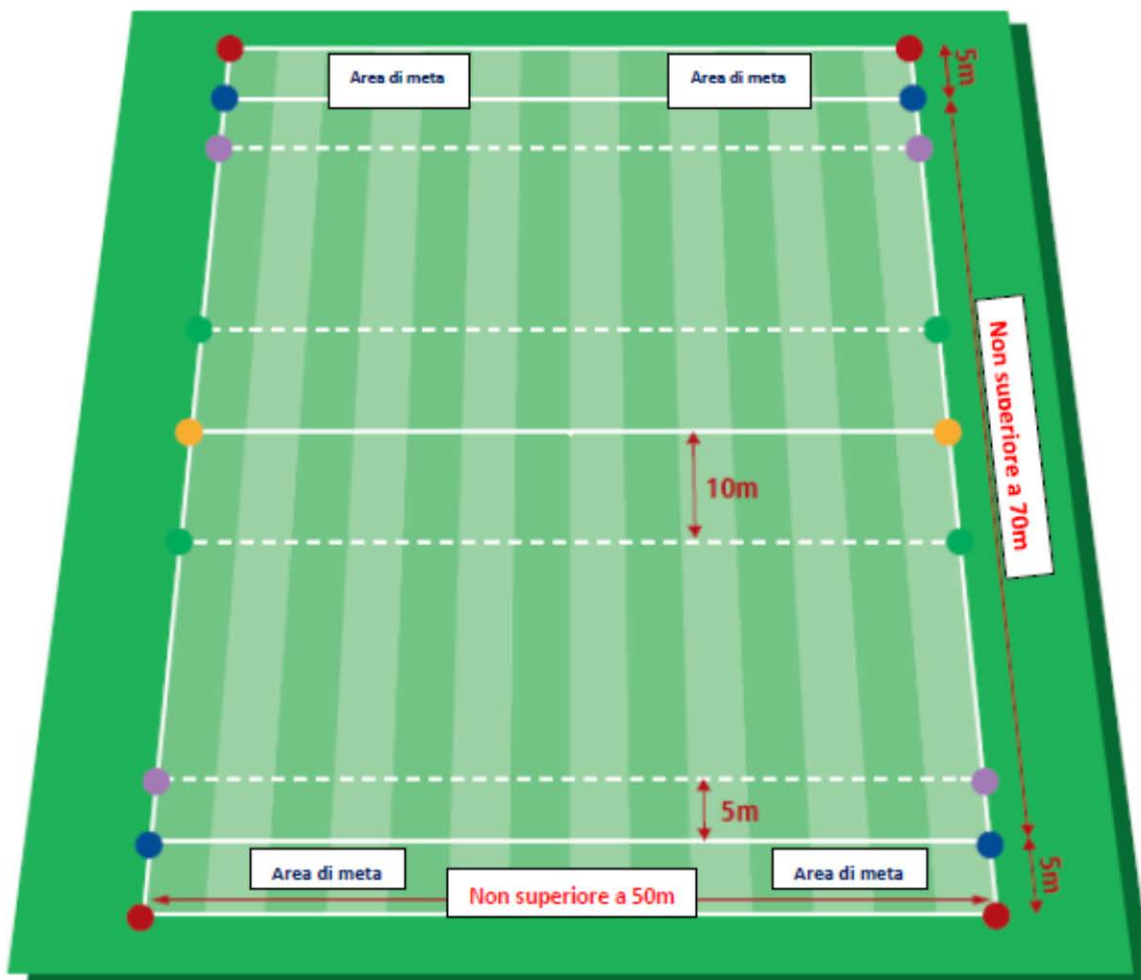
INDICE

Regola 1	Il Terreno.....	pag.3
Regola 2	Il Pallone.....	pag.5
Regola 3	Numero dei Giocatori – La Squadra.....	pag.6
Regola 4	Abbigliamento dei Giocatori.....	pag.7
Regola 5	Tempo.....	pag.8
Regola 6	Ufficiali di Gara.....	pag.9
Regola 7	Modo di Giocare.....	pag.10
Regola 8	Vantaggio.....	pag.11
Regola 9	Computo del Punteggio.....	pag.12
Regola 10	Antigioco.....	pag.12
Regola 11	Fuori-gioco.....	pag.13
Regola 12	Pallone a Terra o Passaggio In-avanti.....	pag.13
Regola 13	Inizio e Ripresa del Gioco.....	pag.14
Regola 14	Portatore del Pallone che va a Terra - Nessun placcaggio.....	pag.15
Regola 15	Tocco/Placcaggio.....	pag.15
Regola 16	Ruck.....	pag.19
Regola 17	Maul.....	pag.19
Regola 18	Mark.....	pag.19
Regola 19	Touch e Rimessa Laterale.....	pag.20
Regola 20	Mischia.....	pag.20
Regola 21	Disposizioni per l'esecuzione delle Penalità.....	pag.21
Regola 22	Area di meta.....	pag.22

Regola 1 – Il Terreno



Pianta del Terreno di Gioco



Pianta del Terreno di Gioco – Utilizzo di coni e bandierine

- | | |
|--------------------------|-----------------------|
| ● Linea di pallone morto | ● Linea dei 10 metri |
| ● Linea di meta | ● Linea di metà campo |
| ● Linea a 5 metri | |

1.1 SUPERFICE DEL RECINTO DI GIOCO

- (a) **Requisito.** La superficie deve essere sempre, in ogni caso, sicura per la disputa del gioco.
- (b) **Tipo di superficie.** La superficie del terreno di gioco può essere in erba, sabbia, terra battuta, neve o erba artificiale. La Federazione può decidere di utilizzare altre superfici che siano adatte allo scopo.

1.2 DIMENSIONI DEL CAMPO DI GIOCO

La Federazione può decidere di variare le dimensioni dell'area di gioco in ragione del tipo di manifestazione, per motivi sperimentali o di sviluppo e tenendo conto dell'età dei partecipanti. Solitamente le partite si disputano sulla metà di un normale campo di rugby utilizzando le linee laterali come linea di meta. Solitamente il campo è lungo 70 metri da una linea di meta all'altra ed è largo 50 metri da una linea laterale all'altra.

1.3 LINEE DENTRO IL RECINTO DI GIOCO

Ogni altra marcatura/segnatura supplementare richiesta può essere indicata da coni e bandierine come mostrato nella Pianta del Terreno di Gioco (vedi figura pag.4).

1.4 OBIEZIONI SUL TERRENO

- (a) Se l'una o l'altra squadra ha obiezioni circa il terreno, il capitano deve segnalarlo all'arbitro prima che la partita cominci.
- (b) L'arbitro o l'organizzatore dell'incontro cercherà di risolvere i problemi, ma non dovrà iniziare la partita se riterrà pericolosa una qualsiasi parte del terreno.

Regola 2 – Il Pallone

2.1 Il pallone deve essere conforme a quanto previsto dalla Regola 2 delle Regole di Gioco del World Rugby.

2.2 Si gioca con un pallone di dimensione 4. La Federazione può decidere di utilizzare palloni fino alla dimensione 5. Si possono usare palloni di dimensioni più piccole ai fini dello sviluppo della disciplina o in ragione dell'età dei partecipanti.

Regola 3 – Numero dei giocatori – La Squadra

3.1 NUMERO MASSIMO DEI GIOCATORI NELL'AREA DI GIOCO

Massimo: Ciascuna squadra non deve avere più di sei giocatori nell'area di gioco.

Nota Tecnica. Un incontro sarà disputato da non più di **6** giocatori per squadra. Tale numero di giocatori sarà anche il numero minimo per poter dare inizio alla gara. La gara non potrà continuare se una squadra rimane con meno di **5 giocatori** in campo, eccetto durante i tempi supplementari (golden try). Questo non si applica nel caso di provvedimenti arbitrali disciplinari.

3.2 SQUADRA CON NUMERO DI GIOCATORI SUPERIORE A QUELLO CONSENTITO

(a) In qualunque momento prima o durante la partita, una squadra può sollevare un'obiezione all'arbitro in merito al numero dei giocatori della squadra avversaria. Non appena l'arbitro viene a conoscenza che una squadra ha un numero di giocatori superiore al consentito, ordinerà al capitano di tale squadra di ridurre il numero in modo appropriato. Il punteggio fino a quel momento acquisito rimarrà inalterato.

Sanzione: Calcio di Punizione sul punto in cui il gioco sarebbe ripreso.

(b) La Federazione può decidere il numero massimo di giocatori (maschi) presenti sull'area di gioco in partite giocate da entrambi i sessi (partite miste).

Nota Tecnica. Nelle partite miste il numero minimo di donne che deve essere presente nell'area di gioco è pari ad una, il numero minimo di uomini richiesto è uno.

3.3 ESPULSIONE PER ANTIGIOCO

Un giocatore espulso per antigioco non può essere rimpiazzato o sostituito.

3.4 GIOCATORE INFORTUNATO

Se l'arbitro decide – con o senza il consenso di un dottore o di una persona competente in campo medico – che un giocatore è infortunato in modo tale da dover interrompere il proseguimento del gioco, l'arbitro può ordinare al giocatore di lasciare l'area di gioco. L'arbitro può anche ordinare ad un giocatore infortunato di lasciare l'area di gioco per essere visitato.

3.5 FERITA SANGUINANTE

Un giocatore che ha una ferita aperta o sanguinante deve lasciare l'area di gioco. Il giocatore infortunato potrà tornare in campo solo quando la ferita avrà smesso di sanguinare e sarà tornata sotto controllo e coperta.

Nota Tecnica. Rimpiazzi e Sostituzioni - I giocatori indicati come riserve potranno entrare ed uscire dall'area di gioco più volte nel corso dell'incontro senza che sia necessaria l'autorizzazione dell'arbitro ma solo a gioco fermo. L'ingresso nell'area di gioco dei giocatori potrà avvenire esclusivamente all'altezza della linea di metà campo (tolleranza + / - 1 metro), mentre l'uscita potrà avvenire in qualsiasi punto. La procedura di rimpiazzo/sostituzione deve essere eseguita senza ostacolare od ostruire lo svolgimento del gioco. Un giocatore che è stato rimpiazzato non potrà più prendere parte all'incontro.

Regola 4 – Abbigliamento dei Giocatori

4.1 L'equipaggiamento di un giocatore è composto dalla maglia, canottiera sportiva o maglietta e dai calzoncini.

4.2 ARTICOLI AGGIUNTIVI DI ABBIGLIAMENTO

Un giocatore può indossare articoli aggiuntivi di abbigliamento che devono essere conformi a quanto previsto dalla Regola 4 delle Regole di Gioco della World Rugby o dalla specifica Normativa 12 di World Rugby ad eccezione dei parastinchi. La Federazione può ravvisare l'opportunità di permettere ai giocatori di indossare adeguate protezioni se il terreno di gioco e l'ambiente lo richiede.

4.3 ARTICOLI DI ABBIGLIAMENTO PROIBITI

- (a) Un giocatore non deve indossare alcun articolo sporco di sangue.
- (b) Un giocatore non deve indossare alcun articolo che sia tagliente o abrasivo.
- (c) Un giocatore non deve indossare articoli che contengano fibbie, fermagli, anelli, cerniere, chiusure lampo, viti, bulloneria o materiali rigidi o protezioni non altrimenti consentite o previste dalla Regola 4 delle Regole di Gioco della World Rugby.
- (d) Un giocatore non deve indossare gioielli tipo anelli e orecchini.
- (e) Un giocatore non deve usare guanti, ma quelli senza dita possono essere consentiti.

(f) Un giocatore non deve indossare nessun articolo normalmente consentito dalla Regola 4 delle Regole di Gioco della World Rugby, ma, che a parere dell'arbitro rischi di causare un danno a un giocatore.

4.4 L'arbitro ha il potere di decidere, in qualsiasi momento, prima o durante l'incontro, che un articolo dell'abbigliamento indossato da un giocatore è pericoloso o illegale. Se l'arbitro decide che l'abbigliamento è pericoloso o illegale egli deve ordinare al giocatore di toglierlo. Il giocatore non deve prendere parte al gioco fino a quando non lo ha cambiato o rimosso.

Regola 5 – Tempo

5.1 DURATA DI UNA PARTITA

Un incontro non dura più di 40 minuti di tempo effettivo. L'incontro è suddiviso in due tempi ognuno dei quali non dura più di 20 minuti di tempo effettivo. La Federazione può variare la durata della partita in modo appropriato in considerazione della partita o del torneo.

5.2 INTERVALLO

A metà gara le squadre invertono il campo. Ci sarà un intervallo di non più di 2 minuti. Durante l'intervallo le squadre, l'arbitro e gli assistenti arbitrali rimangono nell'area di gioco. La durata dell'intervallo può essere variata dalla Federazione.

5.3 L'arbitro controlla la durata dell'incontro, ma può delegare tale compito ad uno dei due o ad entrambi i giudici di linea e/o al cronometrista ufficiale se previsto.

5.4 TEMPI SUPPLEMENTARI

Un incontro può durare più di 40 minuti. La Federazione può decidere di variare l'effettuazione dei tempi supplementari nel caso di incontro finito in parità in gara ad eliminazione diretta; in questa situazione potrà utilizzare la seguente procedura fino a quando non sarà realizzata una meta (golden try):

- Ogni squadra deve far uscire un giocatore prima d'iniziare i tempi supplementari.
- Il gioco riprenderà immediatamente con una ripresa dal centro della linea di metà campo, da parte della squadra che ha vinto il sorteggio all'inizio della partita.
- Dopo due minuti, se non c'è stata una segnatura, l'arbitro ferma il gioco al tocco successivo o quando il pallone diventa morto. Il gioco viene fermato per far uscire, per ogni squadra, un altro giocatore fino a quando non viene segnata una meta (golden try) con la quale viene vinta la partita.

- Il numero minimo di giocatori è pari a tre giocatori per squadra. Nel caso le squadre rimangano in tre giocatori e un giocatore viene temporaneamente o definitivamente espulso la squadra di quel giocatore perde la partita.

5.5 FACOLTÀ DELL'ARBITRO DI TERMINARE L'INCONTRO

L'arbitro ha il potere di terminare l'incontro in qualsiasi momento se ritiene che il gioco non possa continuare perché potrebbe essere pericoloso.

5.6 TEMPO SCADUTO

Se il tempo finisce, ma il pallone non è ancora diventato morto l'arbitro farà continuare il gioco fino a che il pallone non diventa morto. Il pallone diventa morto quando viene effettuato un tocco/placcaggio (la Federazione può decidere di continuare a giocare fino a quando non viene effettuato l'ultimo tocco/placcaggio) o a seguito di un passaggio in-avanti, o se il pallone tocca il terreno, o se il pallone viene portato fuori dal campo di gioco. Se a tempo scaduto è concesso un calcio di punizione, l'arbitro farà continuare il gioco.

Regola 6 – Ufficiali di Gara

6.1 Ogni incontro è sotto il controllo dell'arbitro. In aggiunta all'arbitro, se autorizzati dalla Federazione, possono esserci gli assistenti dell'arbitro, l'arbitro di riserva e/o una riserva dell'assistente arbitro.

6.2 Sorteggio. L'arbitro organizza il sorteggio. Uno dei capitani lancerà una moneta e l'altro capitano sceglierà il lato per lui vincente della moneta. Il vincitore del sorteggio sceglierà se effettuare il calcio d'invio oppure in quale parte del campo desidera iniziare la partita. Se il vincitore del sorteggio decide di scegliere in quale parte del campo vuole iniziare la gara, gli avversari batteranno il calcio d'invio e viceversa. (Altri metodi appropriati possono essere utilizzati).

6.3 L'arbitro può consultarsi con gli assistenti dell'arbitro per aspetti relativi ai loro compiti.

6.4 Se un giocatore si è infortunato e la continuazione del gioco potrebbe essere pericolosa, l'arbitro deve immediatamente fischiare per interrompere il gioco.

6.5 Se l'arbitro ferma il gioco perché un giocatore si è infortunato e non c'è stata alcuna infrazione, il gioco riprenderà con un *ruck ball* a favore della squadra che per ultima era in possesso del pallone. Se nessuna delle squadre era in possesso del pallone, alla squadra in attacco sarà accordato il *ruck ball*.

6.6 IL PORTATORE DEL PALLONE TOCCA L'ARBITRO

(a) Se il portatore del pallone tocca l'arbitro e nessuna squadra ne ottiene un vantaggio, il gioco continuerà. Se l'una o l'altra squadra guadagna un vantaggio nel campo di gioco, l'arbitro ordinerà un *ruck ball*, un tocco a terra o un passaggio libero a favore della squadra che per ultima ha giocato il pallone.

Nota Tecnica. Nel caso in cui il portatore del pallone tocca l'arbitro e l'una o l'altra squadra guadagna un vantaggio, l'arbitro farà riprendere il gioco con un *ruck ball*. Per effettuare il *ruck ball* un giocatore della squadra che per ultima ha giocato il pallone prenderà il pallone e tenendolo, stando in piedi parallelamente alle linee di touch e rivolto verso la linea di meta avversaria, posizionerà il pallone a terra tra le proprie gambe facendo un passo avanti per scavalcare il pallone, oppure farà rotolare il pallone indietro per non più di un metro.

(b) Se l'una o l'altra squadra guadagna un vantaggio nell'area di meta e se il pallone è in possesso di un giocatore in attacco, l'arbitro assegnerà una meta sul punto dove è avvenuto il contatto.

(c) Se l'una o l'altra squadra guadagna un vantaggio nell'area di meta e se il pallone è in possesso di un giocatore in difesa, l'arbitro assegnerà un annullato sul punto dove è avvenuto il contatto.

Regola 7 – Modo di Giocare

7.1 Un incontro ha inizio con il calcio d'invio. Dopo il calcio d'invio, qualsiasi giocatore che è in gioco, può prendere il pallone e correre con esso. Ogni giocatore può lanciare il pallone. Ogni giocatore può passare il pallone ad un altro giocatore. Ogni giocatore può toccare/placcare un avversario portatore del pallone. Ogni giocatore può effettuare un tocco a terra in area di meta. Qualsiasi azione che un giocatore intende fare, deve essere in conformità con le Regole di Gioco del World Rugby Leisure.

7.2 Se nessuna delle due squadre si trovava nel possesso del pallone, alla squadra che si trovava nella metà campo avversaria sarà accordato un *ruck ball*.

7.3 Il pallone non deve essere calciato nel gioco aperto. La Federazione può permettere di calciare il pallone nel gioco aperto, fino ad includere così il quinto tocco, per fini di sviluppo. Se un evento non previsto dalle Regole di Gioco della World Rugby Leisure dovesse verificarsi, il gioco riprenderà con un *ruck ball* accordato a favore della squadra che per ultima aveva avuto il possesso del pallone.

Nota Tecnica. Nel caso in cui il gioco riprenda con un ruck ball per un evento non previsto dalle Regole di Gioco, un giocatore della squadra che per ultima aveva avuto il possesso del pallone prenderà il pallone e tenendolo, stando in piedi parallelamente alle linee di touch e rivolto verso la linea di meta avversaria, posizionerà il pallone a terra tra le proprie gambe facendo un passo avanti per scavalcare il pallone, oppure farà rotolare il pallone indietro per non più di un metro.

Regola 8 – Vantaggio

8.1 La regola del vantaggio ha la precedenza sulla maggior parte delle altre Regole ed il suo scopo è di rendere il gioco più continuo con poche interruzioni per le infrazioni. I giocatori sono incoraggiati a giocare sino al fischio nonostante le infrazioni dei loro avversari. Quando dopo un'infrazione da parte di una squadra la squadra avversaria può guadagnare un vantaggio, l'arbitro non fischierà immediatamente per punire l'infrazione.

8.2 Quando l'arbitro concede l'applicazione del vantaggio deve gridare "Vantaggio!". Quando l'arbitro giudica che un vantaggio è stato acquisito deve gridare " Vantaggio finito!"

8.3 Se una squadra determina che il pallone venga a contatto con il terreno, la squadra che non ha commesso l'infrazione può giocare il pallone e cercare di ottenere un vantaggio.

8.4 Se una squadra commette una infrazione e la squadra che non ha commesso l'infrazione ottiene il possesso del pallone e guadagna un vantaggio, l'arbitro permetterà che il gioco continui. Se la squadra che non ha commesso l'infrazione non ha guadagnato il vantaggio, il pallone sarà riportato sul punto dell'originaria infrazione e la squadra che non ha commesso l'infrazione riprenderà il gioco con un *ruck ball* o un calcio di punizione.

Regola 9 – Computo del Punteggio

9.1 Meta. Quando un giocatore in attacco effettua, per primo, un toccato a terra, nell'area di meta avversaria, una meta è segnata.

Valore. 1 punto. La Federazione può decidere di variare il numero dei punti assegnati alla meta in incontri giocati da giocatori di entrambi i sessi (partite miste).

9.2 Meta di punizione. Se un giocatore, probabilmente, avrebbe segnato una meta senza un fallo d'antigioco commesso da un avversario, una meta di punizione sarà accordata.

Valore. 1 Punto. La Federazione può variare il sistema di computo del punteggio.

Regola 10 – Antigioco

10.1 Antigioco è qualsiasi azione, che un giocatore compie all'interno del recinto di gioco, che è contro la lettera e lo spirito delle Regole di Gioco della World Rugby. Questo comprende l'ostruzionismo, il gioco sleale, i falli ripetuti, il gioco pericoloso, spingere fuori un giocatore e le scorrettezze che sono pregiudizievoli alla gara.

Sanzione: Calcio di Punizione sul punto dell'infrazione o dove il gioco dovrebbe successivamente ripartire.

10.2 Tutti i giocatori devono rispettare l'autorità dell'arbitro. Essi non devono contestare le decisioni dell'arbitro. Essi devono smettere di giocare immediatamente quando l'arbitro fischia, ad eccezione che al momento di un calcio di inizio della gara e di ripresa del gioco.

Sanzione: Calcio di Punizione sul punto dell'infrazione o dove il gioco dovrebbe successivamente ripartire.

10.3 SANZIONI PER LE INFRAZIONI DI ANTIGIOCO

(a) Qualsiasi giocatore che infrange la Regola dell'Antigioco del Regolamento di Gioco World Rugby Leisure deve essere:

- richiamato, e/o avvertito che potrebbe essere espulso temporaneamente,
- ammonito ed espulso temporaneamente (sin bin) per un periodo di 5 minuti di gioco, o
- espulso definitivamente.

L'arbitro può scegliere di porre fine al periodo di espulsione temporanea nel caso nel quale ritenga che la squadra che non ha commesso l'infrazione abbia guadagnato un vantaggio sufficiente (per esempio, se la squadra che non ha commesso l'infrazione realizza una segnatura, allora questa è considerata come una adeguata sanzione).

(b) Un giocatore che è stato ammonito ed espulso temporaneamente e che poi commette un secondo fallo meritevole di ammonizione deve essere espulso definitivamente.

Regola 11 – Fuori-gioco

11.1 Nel gioco aperto un giocatore è in fuori-gioco se si trova davanti ad un compagno di squadra portatore del pallone oppure davanti al compagno di squadra che per ultimo ha giocato il pallone. Fuori-gioco significa che un giocatore è temporaneamente fuori dal gioco. Tali giocatori sono passibili di essere penalizzati se prendono parte al gioco prima che essi siano rimessi in gioco.

Sanzione: Calcio di Punizione.

Regola 12 – Pallone a Terra o Passaggio In-Avanti

12.1 Quando il pallone è lanciato all'indietro, in-avanti o di lato e tocca il terreno, il pallone è andato a terra. "Avanti" significa verso la linea di pallone morto della squadra avversaria.

Sanzione: un Ruck ball sarà accordato alla squadra che non ha commesso l'infrazione.

12.2 Un passaggio in-avanti avviene quando un giocatore lancia o passa il pallone in avanti.

Sanzione: Calcio di Punizione concesso alla squadra che non ha commesso l'infrazione.

12.3 **In-avanti o passaggio in-avanti volontario:** Un giocatore non può colpire volontariamente il pallone in-avanti con la mano o il braccio, né passarlo in-avanti.

Sanzione: Calcio di Punizione. Una meta di punizione deve essere accordata se l'infrazione impedisce la realizzazione di una meta che probabilmente sarebbe stata segnata.

Regola 13 – Inizio e Ripresa del Gioco

13.1 Il calcio d'invio si effettua all'inizio di ogni tempo di gara. Le riprese del gioco si effettuano con un calcio d'invio e si verificano dopo una segnatura. La Federazione può decidere che il calcio d'invio si effettui con:

- Tap.
- Tocco a terra.
- Passaggio libero.

Nota Tecnica. Il calcio d'invio e le riprese del gioco dopo una segnatura si effettueranno con il **Tap**. Il gioco inizierà, all'inizio di ogni tempo di gara e dopo una segnatura, posizionando il pallone a terra al centro o dietro il centro della linea di metà campo, togliendo in modo chiaro le mani dal pallone e toccandolo leggermente con il piede (il pallone si deve muovere su uno degli assi – non deve rotolare o spostarsi per una distanza superiore a un metro) per poi riprenderne il possesso da parte dello stesso giocatore che ha posizionato il pallone sul terreno.

13.2 Il calcio d'invio all'inizio di ogni tempo di gara e le riprese del gioco dopo una segnatura devono essere effettuate al centro o dietro al centro della linea di metà campo. La squadra che non ha segnato ricomincerà il gioco dopo che l'arbitro ha segnalato che il gioco può riprendere. La Federazione può permettere che il calcio d'invio all'inizio di ogni tempo di gara e le riprese del gioco dopo una segnatura avvengano con un calcio di rimbalzo o con un calcio. In questi casi, per le riprese del gioco, la squadra che ha realizzato la segnatura effettuerà il calcio d'invio.

13.3 Tutti i giocatori della squadra avversaria devono posizionarsi su o dietro la linea dei 10-metri. Se sono davanti a questa linea oppure se caricano prima che il pallone sia calciato, il calcio sarà ripetuto.

Regola 14 – Portatore del Pallone che va a Terra – Nessun Placcaggio

14.1 Se il portatore del pallone e il pallone toccano il terreno, e il giocatore perde il possesso del pallone, un *ruck ball* è assegnato alla squadra che non commesso l'infrazione.

14.2 Se il portatore del pallone va a terra e il pallone non tocca il terreno, il gioco continua.

14.3 Se il portatore del pallone va a terra e il pallone tocca il terreno, ma il portatore mantiene il controllo del pallone, il gioco continua.

Regola 15 – Tocco / Placcaggio

15.1 Un tocco/placcaggio avviene quando il portatore del pallone è toccato da un avversario in qualsiasi parte del corpo purché sotto la linea delle spalle. La Federazione può decidere di limitare le zone del corpo dove il tocco/placcaggio possa essere fatto, in particolare durante partite giocate da giocatori di entrambi i sessi (squadre miste).

Il placcatore non deve usare una forza eccessiva quando effettua un tocco/placcaggio.

Sanzione: Calcio di Punizione.

Nota Tecnica. I giocatori che effettuano un tocco/placcaggio deve usare la minima forza necessaria per eseguire questo tocco. I giocatori devono garantire che la modalità di esecuzione del tocco/placcaggio non produca un rischio inutile per la sicurezza del giocatore portatore del pallone.

15.2 Quando i giocatori toccano/placcano un avversario, portatore del pallone, deve essere chiamato il tocco, utilizzando la parola "**Tocco!**". La chiamata deve essere effettuata nello stesso momento (contemporaneamente) nel quale avviene il tocco sul portatore del pallone.

Se l'arbitro ritiene che un tocco/placcaggio non ha avuto luogo comunicherà questa situazione e chiamerà "**Gioco!**". In seguito al sesto tocco/placcaggio, effettuati in successione, alla squadra avversaria, che così guadagnerà il possesso del pallone, verrà assegnato un *ruck ball*.

15.3 Il placcatore non deve cercare di strappare il pallone dalle mani del portatore del pallone e non deve impedire al portatore del pallone di giocare il pallone.

Sanzione: Calcio di Punizione.

15.4 Se un giocatore in difesa tocca il pallone in traiettoria area durante un passaggio ma non ne guadagna il possesso, la squadra in attacco conserverà il possesso del pallone ed il conteggio dei tocchi verrà azzerato. Se un giocatore in difesa o un suo compagno guadagna il possesso del pallone successivamente al tocco, ed essi sono in una posizione regolare di gioco (in-gioco), il gioco continua.

15.5 Le Federazioni hanno a disposizione tre opzioni previste dal Regolamento di Gioco di World Rugby Leisure per riprendere il gioco successivamente a un tocco/placcaggio:

A. Ruck Ball.

B. Tocco a terra.

C. Passaggio dopo il tocco.

15.5 A – Ruck Ball

A seguito di un placcaggio/tocco la Federazione consente al giocatore toccato/placcato di tenere il pallone tra le gambe o di mettere a disposizione il pallone a favore di un proprio compagno in sostegno per la continuazione del gioco.

Sanzione: Calcio di Punizione.

Il pallone non deve muoversi più di un metro dal punto del tocco/placcaggio in qualsiasi direzione.

Sanzione: Calcio di Punizione.

15.6 Nessun giocatore può impedire al giocatore placcato di posizionare il pallone.

Sanzione: Calcio di Punizione.

Nota Tecnica. Successivamente ad un tocco/placcaggio il gioco proseguirà con l'effettuazione di un ruck ball. Ruck ball che viene eseguito nel seguente modo:
il giocatore, portatore del pallone, che ha ricevuto il tocco/placcaggio tenendo il pallone, stando in piedi parallelamente alle linee di touch e rivolto verso la linea di meta avversaria, lo posizionerà a terra tra le proprie gambe facendo un passo avanti per scavalcare il pallone, oppure farà rotolare il pallone indietro per non più di un metro.

15.7 Posizione dei giocatori dopo un tocco/placcaggio

(a) I giocatori avversari, incluso il placcatore, devono immediatamente ritirarsi a cinque metri dal giocatore placcato (la Federazione può modificare questa distanza o la posizione del placcatore). Se il gioco riprende prima che essi siano alla corretta distanza loro dovranno continuare a ritirarsi, fino a raggiungere la distanza prescritta, senza interferire con il gioco od ostacolare gli avversari.

Sanzione: Calcio di Punizione.

(b) Se i giocatori si stanno ritirando e la squadra in possesso del pallone avanza verso di loro ed essi non hanno la possibilità di ritirarsi ulteriormente non saranno penalizzati per questo.

(c) I giocatori possono avanzare solo dopo che il mediano di mischia ha giocato il pallone.

Sanzione: Calcio di Punizione.

(d) Se il mediano di mischia non si trova nella corretta posizione per giocare il *Ruck ball* entro tre secondi, l'arbitro può segnalare alla squadra non in possesso del pallone che può giocare.

15.8 Il giocatore toccato/placcato, rivolto verso la linea di meta degli avversari, deve mettere il pallone tra le gambe.

Sanzione: *Ruck ball* per la squadra che non ha commesso l'infrazione.

15.9 Il portatore del pallone può toccare un avversario e sarà considerato toccato/placcato. Un giocatore non può effettuare un *Ruck ball* senza essere stato toccato/placcato da un avversario.

Sanzione: Calcio di Punizione.

15.10 Il giocatore toccato/placcato deve fermarsi ed eseguire il *Ruck ball* sul punto del tocco/placcaggio.

Sanzione: Calcio di Punizione.

15.11 Un giocatore toccato/placcato non deve passare il pallone dopo che un tocco è stato fatto.

Sanzione: Calcio di Punizione.

15.12 Giocatore placcato vicino alla linea di meta

(a) Se un giocatore viene toccato/placcato a meno di cinque metri dalla linea di meta, il giocatore toccato/placcato deve ritirarsi a cinque metri dalla linea di meta per giocare il *Ruck ball*.

Sanzione: Calcio di Punizione.

(b) La Federazione può decidere che se il giocatore è toccato/placcato in prossimità della linea di meta, e quel giocatore può con un passo entrare in area di meta, quel giocatore può segnare una meta.

Nota Tecnica. Nel caso che un giocatore sia toccato/placcato in prossimità della linea di meta e con un passo riesca a entrare in area di meta, quel giocatore può segnare una meta.

15.13 I giocatori non possono fingere un tocco/placcaggio.

Sanzione: Calcio di Punizione.

15.14 Il giocatore che raccoglie il pallone dopo un *Ruck ball* è identificato come **mediano di mischia**. Se un avversario tocca/placca il mediano di mischia in possesso del pallone, alla squadra avversaria sarà accordato un *Ruck ball*. La Federazione può permettere al mediano di mischia di conservare il possesso del pallone quando è toccato/placcato.

Nota Tecnica. Il mediano di mischia se viene toccato/placcato determina la perdita di possesso del pallone, indipendentemente dal numero di tocchi conteggiati alla sua squadra. Il gioco riprenderà con un ruck ball, nel punto del tocco/placcaggio, a favore della squadra avversaria.

15.15 Il mediano di mischia che raccoglie il pallone durante un *Ruck ball* a seguito di un tocco/placcaggio non può segnare una meta quando riveste questa posizione, ma può attraversare la linea di meta.

Sanzione: Ruck ball per la squadra che non ha commesso l'infrazione.

Se il mediano di mischia realizza un tocco a terra nell'area di meta avversaria, la meta non sarà accordata e il gioco riprenderà, a cinque metri dalla linea di meta, con un *Ruck ball* per gli avversari.

La Federazione può consentire al mediano di mischia di segnare una meta.

La Federazione può decidere che la sola azione che il mediano di mischia può fare sia quella di passare il pallone.

Nota Tecnica. Il mediano di mischia non può segnare una meta. La sola azione che il mediano di mischia può fare è quella di passare il pallone.

15.16 Dopo sei tocchi/placcaggi conteggiati alla squadra in possesso del pallone l'arbitro accorderà un *Ruck ball* alla squadra avversaria dove è avvenuto il sesto tocco/placcaggio.

15.5 B – Tocco a terra.

I riferimenti dal 15.6 al 15.16 relativi al *Ruck ball* vengono sostituiti con un tocco a terra, nel caso in cui la Federazione scelga di adottare il tocco a terra al posto del *Ruck ball*.

15.5 C – Passaggio dal punto del tocco/placcaggio.

I riferimenti dal 15.6 al 15.16 relativi al *Ruck ball* vengono sostituiti con un passaggio dal punto del tocco/placcaggio, nel caso in cui la Federazione scelga di adottare il passaggio dal punto del tocco/placcaggio al posto del *Ruck ball*.

Regola 16 – Ruck

Il *Ruck ball* sostituisce la Regola del Ruck nel Regolamento di Gioco del World Rugby Leisure. Le Federazioni o gli Organizzatori degli incontri potrebbero voler fare riferimento al *Ruck ball* come a una pallone che rotola.

Regola 17 – Maul

Il maul non esiste nel Regolamento di Gioco del Rugby World Leisure ma può essere introdotto per fini di sviluppo.

Regola 18 – Mark

Il mark non esiste nel Regolamento di Gioco del Rugby World Leisure – Touch Rugby ma può essere introdotto per fini di sviluppo.

Regola 19 – Touch e Rimessa Laterale

Non ci sono rimesse laterali nel Regolamento di Gioco del Rugby World Leisure.

19.1 Il pallone è in touch, quando non in possesso di un giocatore, tocca la linea di touch oppure qualsiasi cosa o persona su od oltre la linea di touch.

19.2 Il pallone è in touch, quando il giocatore che ne è in possesso tocca (o il pallone tocca) la linea di touch oppure il terreno oltre la linea di touch.

19.3 La linea di rimessa in gioco è dove il portatore del pallone (o il pallone) tocca o attraversa la linea di touch.

19.4 Quando il pallone è in touch l'arbitro assegnerà un *Ruck ball* alla squadra che non ha portato o messo il pallone in touch a cinque metri dalla linea di touch sulla linea di rimessa in gioco.

Nota Tecnica. Il ruck ball accordato, quando il pallone è stato portato o messo in touch, si giocherà a 5 metri dalla linea di touch, sulla linea di rimessa in gioco, e a non meno di 5 metri dalla linea di meta.

Regola 20 – Mischia

Non ci sono mischie nel Regolamento di Gioco della World Rugby Leisure. Esse sono sostituite da un *Ruck ball*, un tocco a terra o un passaggio libero. La Federazione può decidere di introdurre delle mischie senza contesa per fini di sviluppo.

Regola 21 – Disposizioni per l'effettuazione delle Penalità

Per le sanzioni riportate come calci di punizione, all'interno del Regolamento di Gioco del Rugby World Leisure, la Federazione può consentire il tap-kick (tap and go), ruck ball, tocco a terra o passaggio libero.

21.1 I calci di punizione sono accordati alla squadra che non ha commesso il fallo per le infrazioni degli avversari. I calci di punizione sono eseguiti come un tap-kicks sul punto dell'infrazione a meno che non sia altrimenti previsto dal Regolamento di Gioco del World Rugby Leisure.

La Federazione può decidere di utilizzare dei metodi alternativi per la ripresa del gioco, tra cui:

- Ruck ball.
- Passaggio libero.
- Tocco a terra.

Nota Tecnica. La ripresa del gioco per le sanzioni riportate, all'interno di questo manuale, come Calci di Punizione saranno effettuate tramite tap-kick. Un giocatore della squadra che non ha commesso l'infrazione, sanzionata con un calcio di punizione, posizionerà il pallone sul punto dell'infrazione o in qualsiasi altra posizione dietro di esso sulla linea passante per quel punto, togliendo in modo chiaro le mani dal pallone e toccandolo leggermente con il piede (il pallone si deve muovere su uno degli assi – non deve rotolare o spostarsi per una distanza superiore a un metro) per poi riprenderne il possesso.

21.2 Quando un calcio di punizione è concesso per una infrazione avvenuta in area di meta, il punto per il calcio è in campo di gioco, a cinque metri dalla linea di meta. La Federazione può decidere di modificare questa distanza a seconda delle dimensioni del campo di gioco.

21.3 I giocatori della squadra avversaria devono immediatamente allontanarsi verso la loro linea di meta fino ad arrivare ad una distanza di almeno dieci metri dal punto del calcio di punizione, o fino a che non abbiano raggiunto la linea di meta se questa è più vicina al punto.

Sanzione: Qualsiasi ulteriore infrazione degli avversari ha come conseguenza un altro calcio di punizione dieci metri più avanti del punto del primo calcio. Questo punto non deve essere a meno di cinque metri dalla linea di meta. Se l'arbitro assegna un secondo calcio di punizione, questo non può essere battuto prima che l'arbitro assegni il calcio sul nuovo punto.

21.4 Anche se il calcio di punizione è stato battuto e la squadra del calciatore sta giocando il pallone, gli avversari devono continuare ad allontanarsi fino a che non si sono ritirati alla distanza prescritta. Essi non devono partecipare al gioco fino a che non lo hanno fatto.

Sanzione: Calcio di Punizione.

21.5 Se il calcio di punizione è battuto così rapidamente che gli avversari non hanno avuto la possibilità di ritirarsi, essi non saranno penalizzati per questo.

21.6 I giocatori della squadra avversaria non devono far niente per ritardare l'effettuazione del calcio di punizione od ostacolare il calciatore. Essi non devono prendere, lanciare o calciare volontariamente il pallone lontano dal calciatore o dai suoi compagni di squadra.

Sanzione: Calcio di Punizione dieci metri più avanti dal punto del primo calcio.

Regola 22 – Area di Meta

Le aree di meta non devono essere sempre necessariamente contrassegnate nell'area di gioco.

22.1 Un giocatore fa un toccato a terra nell'area di meta tenendo il pallone o toccando il pallone con esso. "Tenere" significa tenere in mano o nelle mani. Non è richiesto esercitare nessuna pressione verso il basso.

22.2 Un giocatore effettua un toccato a terra quando il pallone è sul terreno in area di meta ed esercita su di esso una pressione con una mano o con le mani, con il braccio o con le braccia, o con la parte anteriore del corpo compresa tra la cintola e il corpo.

22.3 Quando un attaccante che è in-gioco è il primo ad effettuare un toccato a terra nell'area di meta avversaria, segna una meta. Ciò si applica chiunque sia il responsabile di aver fatto arrivare il pallone all'interno dell'area di meta.

22.4 La linea di meta fa parte dell'area di meta. Se un attaccante è il primo ad effettuare un toccato a terra sulla linea di meta avversaria, una meta è segnata. Il giocatore che ha segnato deve riportare il pallone al centro della linea di metà campo o restituirlo ad un giocatore della squadra avversaria.

Sanzione: il giocatore colpevole è ammonito e temporaneamente espulso.

22.5 Una meta di punizione è accordata se una meta sarebbe stata probabilmente segnata senza il fallo della squadra in difesa.

22.6 Quando i giocatori in difesa sono i primi ad effettuare un toccato a terra con il pallone nella loro area di meta, fanno un annullato.

22.7 Quando un attaccante porta il pallone nell'area di meta della squadra avversaria e qui esso diventa morto, sia perché il pallone va in touch di meta o su od oltre la linea di pallone morto, oppure l'attaccante non riesce a segnare una meta, un *Ruck ball* sarà accordato alla squadra in difesa a cinque metri dalla linea di meta.

22.8 Se un attaccante fa un in-avanti o un passaggio in-avanti in campo di gioco e il pallone finisce nell'area di meta della squadra avversaria e qui diventa morto, un *Ruck ball* sarà assegnato dove è avvenuto l'in-avanti o il passaggio in-avanti.

22.9 Se un difensore fa arrivare o porta il pallone nell'area di meta, e un difensore fa un toccato a terra, senza che ci sia stato alcun fallo, il gioco riprenderà con un *Ruck ball* per la squadra in attacco, a cinque metri dalla linea di meta, in linea con il punto dove è stato fatto l'annullato.

22.10 Se la squadra in attacco perde il possesso del pallone in campo di gioco e successivamente il pallone finisce nell'area di meta della squadra avversaria e qui esso diventa morto, un *Ruck ball* sarà assegnato alla squadra che non ha commesso l'infrazione a cinque metri dalla linea di meta o nel punto dell'infrazione, a seconda di quale è più lontano dalla linea di meta.

22.11 Se la squadra in attacco lancia il pallone in-avanti e il pallone finisce nell'area di meta della squadra avversaria sarà assegnato un *Ruck ball* alla squadra che non ha commesso l'infrazione a cinque metri dalla linea di meta o nel punto dell'infrazione, a seconda di quale è più lontano dalla linea di meta.

22.12 Quando un difensore porta il pallone nella propria area di meta e qui esso diventa morto, sia perché il pallone va in touch di meta o su od oltre la linea di pallone morto, un *Ruck ball* sarà accordato alla squadra in attacco a cinque metri dalla linea di meta.

22.13 Se un'infrazione si verifica in area di meta, il gioco riprenderà a cinque metri dalla linea di meta, in linea con il punto dell'infrazione.

22.14 Se un attaccante commette un'infrazione in area di meta, il gioco riprenderà con un *Ruck ball* per la squadra non ha commesso l'infrazione a cinque metri dalla linea di meta in linea con il punto dell'infrazione.

22.15 Se un giocatore commette un fallo di antiggioco in area di meta, il conseguente calcio di punizione sarà accordato nel punto in cui il gioco sarebbe ripreso.

Sanzione: Calcio di Punizione nel punto in cui il gioco sarebbe ripreso.



FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY

STADIO OLIMPICO – CURVA NORD – 00135 ROMA

Tel. +39 06 45 213 138 / 45 213 124 / 45 213 126 / 45 213 129

Fax + 39 06 45 213 129

Web : [www.federugby .it](http://www.federugby.it)