

#RUGBYPERTUTTI e COPPA ITALIA



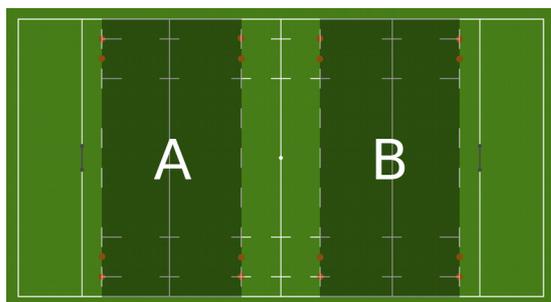
*“I giocatori di Rugby non hanno bisogno di un’arbitro
hanno bisogno di un missionario.”*

E. Dornetti

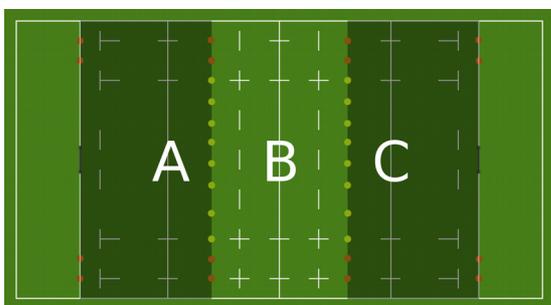
Il presente documento espone le indicazioni di gioco basate sul regolamento del touch rugby FIR 2015/2016 prodotto dalla CNAR attualmente in vigore e pubblicato al sito ufficiale RUGBYTOUCH.IT nella sezione download. Per qualsiasi regola non chiarita da questi punti si fa riferimento pertanto a quel regolamento ufficiale.

DIMENSIONI TERRENO DI GIOCO – 1.2 DIMENSIONI DEL CAMPO DI GIOCO

- ✓ Le dimensioni minime del terreno di gioco sono di 30 metri di larghezza per 50 di lunghezza. Le dimensioni massime consentite sono di 35 metri di larghezza per 65 di lunghezza.
- ✓ Le configurazioni previste sono due:



Fino a 8 squadre segnatura di due terreni di gioco posizionati trasversalmente al campo da rugby. Linee laterali in corrispondenza della linea dei 5 metri dalla meta e dei dieci, linee di meta sui cinque laterali.



Da 9 squadre in su tre terreni di gioco dividendo lo spazio da H ad H in tre (circa 30 metri per ogni campo). Le linee di meta restano invariate. Occorrerà usare conetti a distanza di cinque metri l'uno dall'altro partendo dalla meta' campo per completare la segnatura.

In entrambe le configurazioni vanno segnati i cinque metri dalla linea di meta con un paio di conetti o con una bandierina apposita.

PALLONE – 2.2 IL PALLONE

- ✓ Tutte le competizioni si svolgono con un pallone approvato da Federazione Italiana Rugby di dimensione 4.



GIOCATORI 1 – 3.1 NUMERO MASSIMO DEI GIOCATORI NELL'AREA DI GIOCO

- ✓ Il numero minimo di giocatori per iniziare una partita e' di 6. Si gioca con 5 giocatori in campo, la lista gara e' formata da massimo 10 giocatori. La gara non potra' continuare se una squadra rimane con meno di 5 giocatori in campo, eccetto durante i supplementari o in seguito a provvedimenti disciplinari nel qual caso il limite minimo e' di 3.

GIOCATORI 2 – 3.2 SQUADRA CON NUMERO DI GIOCATORI SUPERIORE A QUELLO CONSENTITO (b)

- ✓ Dato il sistema di punteggio utilizzato non ci sono proporzioni da rispettare in lista gara per uomini e donne.
- ✓ Per la Coppa Italia la categoria minima e' under 14 (nati dal 2003 al 2004). L'attivita' di #RUGBYPERTUTTI e' letteralmente aperta a tutti, non ha limitazioni di eta'.

OCCHIALI – 4.3 ARTICOLI DI ABBIGLIAMENTO PROIBITI

- ✓ Un giocatore non deve indossare occhiali da sole o da vista che in caso di impatto fortuito possano rompersi e ferire l'atleta.

DURATA DI UNA PARTITA – 5.1 DURATA DI UNA PARTITA

- ✓ Una partita ha la durata di due tempi da 10 minuti ciascuno.
- ✓ Una squadra non puo' giocare piu' di 80 minuti per raggruppamento.
- ✓ La durata di ogni incontro potra' quindi essere ridotta se la presenza di squadre dovesse richiedere un numero di incontri maggiore del tempo previsto.

TEMPI SUPPLEMENTARI – 5.4 TEMPI SUPPLEMENTARI

- ✓ In gare ad eliminazione diretta si eseguirà la procedura descritta al punto 5.4 del regolamento:
 - 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.

GIOCO - REGOLA 7 - MODO DI GIOCARE

REGOLA 13 - INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO

- ✓ Un incontro ha inizio con un calcio d'invio che deve coprire la distanza di almeno 10 metri.
- ✓ La squadra che ha effettuato il calcio può avanzare immediatamente ma non può disturbare in alcun modo il recupero del pallone da parte della squadra avversaria.
- ✓ La squadra che ha calciato non potrà toccare o ostruire i movimenti dei giocatori avversari, né tentare di recuperare il pallone finché questo non sarà saldamente nelle mani di un giocatore avversario.
- ✓ **MOD. #RUGBYPERTUTTI:** Nel Rugby per Tutti il calcio d'inizio è sostituito da un tap. Palla a terra, tocco leggero del piede, recupero e partenza o passaggio.
- ✓ La ripresa del gioco dopo una meta avviene allo stesso modo. Calcia la squadra che ha segnato. La squadra in ricezione deve stare a dieci metri dalla linea del centro campo.
- ✓ Il gioco dopo una segnatura non può riprendere finché la squadra in difesa non è rientrata a dieci metri dal centro campo.



CALCIO - REGOLA 7 - MODO DI GIOCARE

- ✓ Il portatore di palla può calciare in qualsiasi momento durante il gioco purché:
 - il conto dei tocchi sia inferiore o uguale a cinque
 - La palla rimanga in campo
 - il calciatore si trovi all'interno della propria meta' campo
- ✓ Nel caso in cui il pallone esca dal terreno o venga calciato al sesto tocco il gioco riprenderà dal punto del calcio per la squadra avversaria.
- ✓ In ogni caso il calcio comporta la perdita del possesso.
- ✓ La squadra che ha calciato deve rimanere ad una distanza di almeno cinque metri dal pallone finché questo non sia saldamente in mano ad un giocatore avversario.
- ✓ **MOD. #RUGBYPERTUTTI:** non è prevista la possibilità di calciare in nessun caso.

PORTATORE DEL PALLONE A TERRA - REGOLA 14 - PORTATORE DEL PALLONE CHE VA A TERRA - NESSUN PLACCAGGIO

- ✓ Il portatore che va a terra non perde il possesso se mantiene il controllo del pallone.

TOCCO E TENTATIVI - REGOLA 15 - TOCCO/PLACCAGGIO e successive

- ✓ Il tocco avviene quando il portatore di palla è toccato da un avversario in qualsiasi punto sotto l'altezza delle spalle.
- ✓ Il tocco non deve risultare pericoloso per chi lo riceve, non sono ammesse trattenute o tocchi alle gambe che impediscano la continuazione della corsa del giocatore in possesso, sono incoraggiati i tocchi effettuati all'altezza della vita.
- ✓ Quando un tocco viene effettuato i giocatori sono incoraggiati a non chiamare il tocco con la voce.

- E' ammesso il gesto di alzare la mano ad indicare l'avvenuto tocco.
- ✓ Spetta all'arbitro fermare o meno il gioco.
 - ✓ Per la gestione del tocco e' stata scelta l'opzione B. Tocco a Terra. (15.5)
 - ✓ Al momento del tocco la difesa deve retrocedere a cinque metri dal punto del toccato per poter riprendere parte al gioco.
 - ✓ Il giocatore fermato tocca terra con il pallone tenuto con entrambe le mani sul punto del contatto e passa il pallone ad un compagno rimanendo sul punto.
 - ✓ La difesa puo' salire solo quando viene effettuato il tocco a terra e solo da posizione di in gioco.
 - ✓ Ogni squadra ha a disposizione 6 tentativi per poter segnare una meta. Al termine dei sei tentativi la palla passa all'avversario dal punto dell'ultimo tocco.



ANTIGIOCO – 10.3 SANZIONI PER LE INFRAZIONI DI ANTIGIOCO

- ✓ Ogni giocatore che vada contro la lettera e lo spirito del presente regolamento e per estensione che commetta atti contrari allo spirito del gioco verra' punito come segue:
 - richiamato verbalmente in merito al fallo commesso
 - ammonito ed espulso temporaneamente (sin bin) per un periodo di 2 minuti di gioco, o
 - espulso definitivamente in seguito a fallo grave, mancanza di rispetto nei confronti dell'arbitro o doppia ammonizione.
- ✓ In caso di espulsione durante un raggruppamento la squadra subira' una decurtazione di punti di classifica e dovra' completare il resto delle partite con un giocatore in meno.
- ✓ Se la squadra dovesse subire piu' di due espulsioni durante un raggruppamento non ricevera' punti di classifica e non potra' continuare a giocare.

ADDENDUM

GIOCO VICINO ALL'AREA DI META

- ✓ Se il giocatore in possesso viene toccato fra i cinque metri e la linea di fondo campo il gioco dovra' obbligatoriamente ripartire dai cinque metri dalla linea di meta.

PENALITA'

- ✓ Le penalita' vengono giocate partendo da tocco a terra e dando sei tentativi alla squadra che non ha commesso l'infrazione.
- ✓ In caso di falli ripetuti l'arbitro puo' aumentare la penalita' aggiungendo altri cinque metri e sei tentativi al gioco.

RIFERIMENTI

- ✓ Per qualsiasi regola non contemplata dalla presente pubblicazione si rimanda al regolamento ufficiale del rugby al tocco disponibili nella sezione download di rugbytouch.it, sito ufficiale di Lega Italiana Touch Rugby.