



FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY  
COMMISSIONE TECNICA FEDERALE



# LINEE GUIDA PER IL GIOCO DEL RUGBY AL TOCCO

FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY

SEGRETERIA ATTIVITA'  
AMATORIALI

Stagione Sportiva 2018 / 2019



**RUGBYTOUCH@FEDERUGBY.IT – RUGBYTOUCH.IT**

# Indice Generale

<b>IL RUGBY AL TOCCO SECONDO LA WORLD RUGBY.....</b>	<b>4</b>
<b>COMITATI REGIONALI E RUGBY AL TOCCO.....</b>	<b>5</b>
<b>SOCIETA' DEDICATE O SQUADRE DI TOUCH RUGBY.....</b>	<b>6</b>
<b>TESSERAMENTO AMATORIALE.....</b>	<b>7</b>
CHI PUO' RICHIEDERLO?.....	7
COME OTTENERLO?.....	7
A COSA DA DIRITTO?.....	7
<b>CLASSIFICAZIONE DEGLI EVENTI.....</b>	<b>8</b>
EVENTI APERTI AI SOLI TESSERATI.....	8
EVENTI APERTI A TESSERATI E NON TESSERATI.....	9
EVENTI PROMOZIONALI.....	10
SCHEMA CLASSIFICAZIONE EVENTI.....	11
<b>REGOLAMENTO DI GIOCO.....</b>	<b>12</b>
MODIFICHE REGOLAMENTARI PER SINGOLI EVENTI.....	12
DIMENSIONI TERRENO DI GIOCO.....	14
IL PALLONE.....	14
NUMERO DI GIOCATORI IN CAMPO.....	14
ARTICOLI DI ABBIGLIAMENTO PROIBITI.....	14
DURATA DI UNA PARTITA.....	15
CHIUSURA DI UN INCONTRO.....	16
TOCCO DELL'ARBITRO.....	16
MODO DI GIOCARE – INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO.....	16
MODO DI GIOCARE – GIOCO AL PIEDE.....	17
PORTATORE DI PALLA A TERRA.....	17
TENTATIVI DI AVANZAMENTO – TOCCHI O TOCCO/PLACCAGGIO.....	18
SANZIONI DI GIOCO.....	18
GIOCO VICINO ALL'AREA DI META.....	19
PENALITA'.....	19

## **IL RUGBY AL TOCCO SECONDO LA WORLD RUGBY**

E' stato originariamente sviluppato dalla World Rugby per

- promuovere il gioco del rugby attraverso una forma modificata facile da apprendere ed adattabile a piu' contesti
- avvicinare alle societa' nuovi volontari/accompagnatori/allenatori/arbitri e giocatori non minirugby
- utilizzare le peculiarita' del gioco prettamente alla mano per sviluppare alcuni aspetti tecnici del rugby
- far rientrare nel mondo del rugby i giovani giocatori allontanatisi per via dell'impegno richiesto
- creare nuove squadre di rugby attraverso il rugby al tocco
- permettere a chi ha subito infortuni o a chi ha raggiunto i limiti di eta' previsti dal regolamento di rimanere in campo

FIR ha fatto propri questi obiettivi e le attivita' descritte in questo manuale sono state create per raggiungerli nell'arco di un progetto pluriennale con un ruolo di primo piano dei Club e dei Comitati sul territorio.

## **COMITATI REGIONALI E RUGBY AL TOCCO**

I Comitati Regionali hanno il compito di sostenere le iniziative di promozione messe in campo dai club presenti nel loro territorio e possono organizzare direttamente giornate dedicate alle società aperte ai soli tesserati FIR.

Fra i compiti dei Comitati Regionali anche il tesseramento amatoriale che deve essere facilmente accessibile e ben spiegato a tutti i club. E' inoltre compito dei Comitati quello di mappare il proprio territorio per conoscere l'effettiva proliferazione di società e gruppi più o meno organizzati nell'ambito del touch rugby in modo da intervenire con informazioni e azioni per portare tutti i protagonisti di questa forma promozionale all'interno dei regolamenti federali e delle leggi dello stato italiano in materia.

## **SOCIETA' DEDICATE O SQUADRE DI TOUCH RUGBY**

La Federazione Italiana Rugby si occupa sia delle società' dedicate al rugby al tocco, sia delle squadre create all'interno delle società' di rugby già' affiliate.

A questo proposito e' bene ricordare che per riconoscere l'attività' amatoriale le società' affiliate devono compilare online la Domanda di Ammissione all'Attività' Amatoriale, reperibile nella sezione download del sito [rugbytouch.it](http://rugbytouch.it).

La domanda di ammissione alle attività' amatoriali viene registrata dalla commissione tecnica federale che ne informa il club ed il comitato di appartenenza.

Una volta compilata la domanda la società' puo' richiedere il tesseramento amatoriale per i propri giocatori.

Tutti i tesserati come giocatori (categoria Bambini, Adolescenti, Adulti, Old e Amatoriali) sono autorizzati a partecipare alle attività' ufficiali di rugby al tocco registrate secondo le modalità' delle presenti linee guida.

## **TESSERAMENTO AMATORIALE**

### **CHI PUO' RICHIEDERLO?**

Il tesseramento amatoriale puo' essere richiesto da tutti i non tesserati in possesso di certificato medico non agonistico e dai tesserati nelle categorie Dirigenti, Allenatori, Personale di societa' e qualsiasi altro ruolo che non preveda la registrazione del certificato medico presso la societa' o il comitato di appartenenza.

### **COME OTTENERLO?**

Il tesseramento amatoriale va richiesto tramite apposito modello 12 amatoriale (nelle versioni per adulti e minori) presso il proprio comitato di appartenenza. La segreteria del Comitato deve ricevere l'originale del modulo e la copia dei documenti necessari per il tesseramento (documento di identita', permesso di soggiorno se necessario, codice fiscale,...).

### **A COSA DA DIRITTO?**

Si potra' partecipare a tutti gli eventi ufficiali di rugby al tocco come attivita' ufficiale della propria societa' e quindi protetti da assicurazione. La partecipazione agli eventi ufficiali e' subordinata alla presentazione della lista gara tramite modello B modificato o tramite registrazione elettronica il giorno del torneo senza la compilazione di altri moduli e senza la presentazione del certificato medico perche' ovviamente gia' registrato.

## **CLASSIFICAZIONE DEGLI EVENTI**

### **EVENTI APERTI AI SOLI TESSERATI**

Sono organizzati dai club, dai comitati regionali o dalla segreteria amatoriale. **Sono i piu' sicuri per chi ospita e per gli organizzatori e sono i piu' facili da organizzare.**

Devono essere registrati almeno 10 giorni prima dell'evento con la compilazione della Dichiarazione di Interesse reperibile al sito [rugbytouch.it](http://rugbytouch.it) nella sezione download. Se il limite dei 10 giorni non viene rispettato l'evento non potra' essere registrato e organizzatore e giocatori non saranno protetti anche se tesserati.

I Comitati e i club possono utilizzare i format elettronici messi a disposizione dalla segreteria amatoriale per organizzare i calendari degli eventi e per il calcolo delle classifiche.

I Comitati e i club possono organizzare gruppi di eventi legati fra loro tenendo una classifica generale che puo' essere pubblicata insieme ai singoli appuntamenti al sito [rugbytouch.it](http://rugbytouch.it). La segreteria amatoriale si occupa della sola registrazione degli singoli eventi.

Il referto dell'evento (elettronico o cartaceo) dovra' essere inviato alla segreteria amatoriale per la registrazione e la pubblicazione.

## EVENTI APERTI A TESSERATI E NON TESSERATI

Sono eventi di promozione organizzati dai comitati regionali, dalla segreteria amatoriale, da club o da privati con patrocinio FIR.

Devono essere registrati almeno 30 giorni prima per l'adeguata pubblicità e la preparazione della documentazione necessaria.

Sono tornei dove i tesserati FIR, partecipando ad attività ufficiale, sono protetti da assicurazione ed i non tesserati possono partecipare presentando:

1 – Documento di identità

2 – Certificato medico sportivo non agonistico

3 – Informativa dedicata agli eventi di promozione (inviata dalla segreteria amatoriale) debitamente firmata

Gli organizzatori compilano la Dichiarazione di Interesse reperibile al sito [rugbytouch.it](http://rugbytouch.it) nella sezione download.

Importante: i tesserati FIR partecipanti all'evento ufficiale FIR sono protetti da assicurazione. I non tesserati non sono protetti da assicurazione. E' comunque obbligatorio per gli organizzatori non affiliati stipulare una assicurazione che copra organizzatori e staff durante lo svolgimento della manifestazione.

I Comitati e i club possono utilizzare i format elettronici messi a disposizione dalla segreteria amatoriale per organizzare i calendari degli eventi e per il calcolo delle classifiche.

I Comitati e i club possono organizzare gruppi di eventi legati fra loro tenendo una classifica generale che puo' essere pubblicata insieme ai singoli appuntamenti al sito [rugbytouch.it](http://rugbytouch.it). La segreteria amatoriale si occupa della sola registrazione degli eventi.

Viene chiesto agli organizzatori di inviare la lista completa dei tesserati FIR partecipanti dopo l'evento insieme con una breve relazione sullo svolgimento.

## EVENTI PROMOZIONALI

Eventi dedicati alla promozione del rugby organizzati secondo uno dei format messi a disposizione dalla segreteria amatoriale.

Gli eventi organizzati secondo i format sono considerati ludico motori e non necessitano quindi della registrazione del certificato medico dei singoli partecipanti ma solo della registrazione del documento di identità e dell'informativa.

Sono considerati eventi promozionali tutti gli eventi guidati da tesserati FIR in cui il contatto con il pubblico è principale rispetto al risultato sportivo. Open day, eventi aperti a tutti, eventi legati a feste dello sport privi di classifica e di squadre organizzate rientrano in questa categoria.

Anche per questa categoria è necessario compilare la Dichiarazione di Interesse presente al sito [rugbytouch.it](http://rugbytouch.it) nella sezione download almeno 5 giorni prima dell'evento stesso.

## SCHEMA CLASSIFICAZIONE EVENTI

Schema riassuntivo della classificazione e degli adempimenti necessari per l'organizzazione di eventi ufficiali di rugby al tocco.

SOLO TESSERATI	MISTO	PROMOZIONALE
Facili da organizzare, sicuri per chi ospita e per chi gestisce.	Difficili da organizzare per tempi e modalita' burocratiche.	Facili da gestire, pochi adempimenti e tempi ridotti.
Organizzati dai comitati regionali, dai club e dalla segreteria nazionale	Organizzati dai club, dalla segreteria nazionale e da associazioni o enti	Organizzati dai comitati regionali, dai club, da associazioni o enti e dalla segreteria nazionale
<b>DICHIARAZIONE DI INTERESSE</b>		
10 giorni prima	30 giorni prima	5 giorni prima
<b>DOCUMENTI A CARICO DELL'ORGANIZZATORE</b>		
La compilazione del referto online o cartaceo da inviare alla segreteria nazionale	La trasmissione della locandina dell'evento, l'ottenimento del patrocinio federale attraverso la segreteria, la lista di tutti i tesserati partecipanti e il report dell'evento	La lista di tutti i tesserati partecipanti  FACOLTATIVO: un report di chiusura dell'evento
<b>DOCUMENTI DA RACCOGLIERE</b>		
Liste gara cartacee se non compilate online.	Lista dei tesserati partecipanti con presentazione di documento di identita' e informativa per tutti i non tesserati o tesserati senza certificato medico. Verifica di documento di identita' e certificato medico dei non tesserati	Ogni partecipante non tesserato deve compilare l'informativa dedicata. L'organizzatore invia a segreteria nazionale tutte le richieste di contatto ricevute

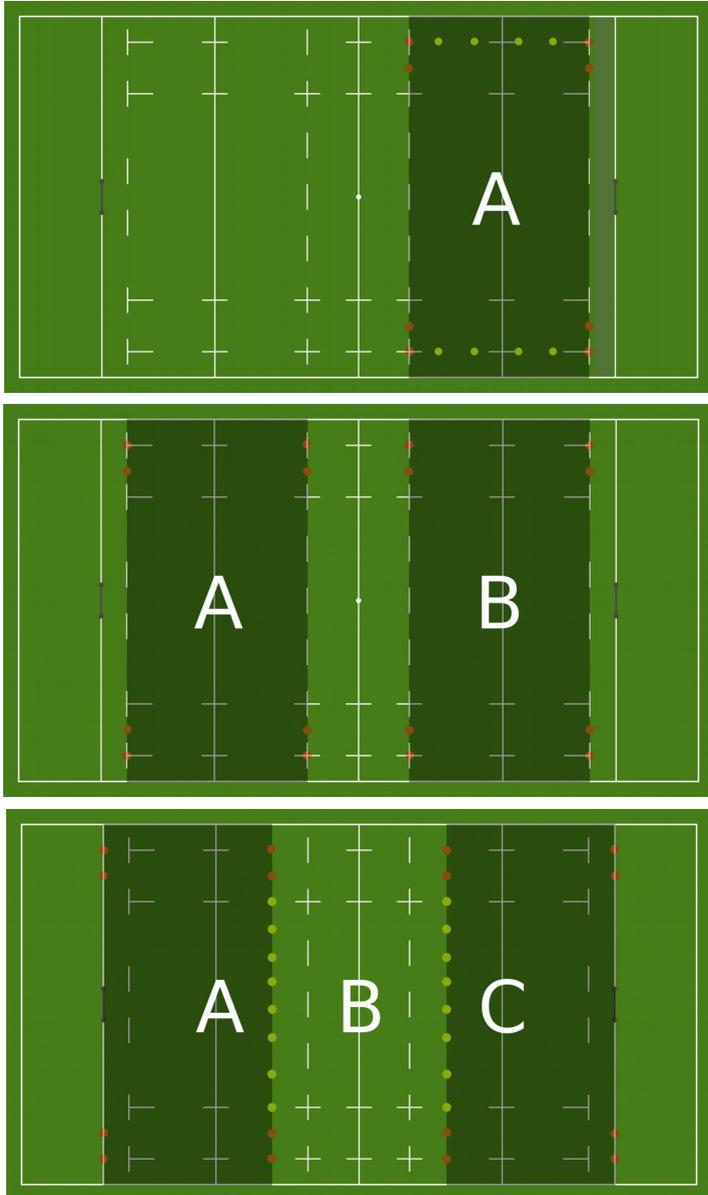
## **REGOLAMENTO DI GIOCO**

Il regolamento di gioco e' stabilito dalla Commissione Tecnica Federale e recepito dalla CNAR. Le regole stabilite dalla World Rugby sono linee guida generali.

La Commissione Tecnica Federale ha individuato un regolamento di gioco all'interno di quello stabilito da World Rugby adatto ai neofiti ed alle squadre piu' organizzate.

## **MODIFICHE REGOLAMENTARI PER SINGOLI EVENTI**

**Si possono proporre versioni di gioco per singoli eventi inviando copia del regolamento alla Segreteria Amatoriale almeno 30 giorni prima dello svolgimento di un evento.**



Esempi di segnatura dei campi per il rugby al tocco su campo di rugby

## DIMENSIONI TERRENO 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.

## IL PALLONE

Si gioca con un pallone approvato da World Rugby misura 4.

## NUMERO DI GIOCATORI IN CAMPO

Il numero minimo di giocatori per iniziare una partita e' di 6. Si gioca con 5 giocatori in campo.

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. Se una squadra rimane con un minor numero di giocatori del limite consentito, perde automaticamente la partita. Se il punteggio le era favorevole a quel momento il punteggio omologato sara' di 2 a 0 per la squadra che non ha superato il limite di giocatori consentito.

Dato il sistema di punteggio utilizzato non ci sono proporzioni da rispettare in lista gara per uomini e donne. Le squadre possono essere sempre miste.

Eventi con tesserati: la categoria minima e' under 14.

#Rugbypertutti e' letteralmente aperta a tutti, non ha limitazioni di eta'.

## ARTICOLI DI ABBIGLIAMENTO PROIBITI

Un giocatore di rugby al tocco:

- 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.
- Un giocatore non deve indossare alcun articolo sporco di sangue.

- Un giocatore non deve indossare alcun articolo che sia tagliente o abrasivo.
- 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.
- Un giocatore non deve indossare gioielli tipo anelli e orecchini.
- Un giocatore non deve usare guanti, ma quelli senza dita possono essere consentiti.
- 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.

Vengono considerati pericolosi anche cappellini con fibbie in metallo e visiere rigide.

Anche gli occhiali da sole non sono ammessi se infrangibili ed e' responsabilita' dell'arbitro fermare il gioco nel caso in cui questi vengano introdotti in campo. Gli occhiali da sole sono fortemente sconsigliati ai giocatori in quanto contrari allo spirito del gioco e altamente pericolosi in caso di rottura durante scontro fisico anche non volontario.

## DURATA DI UNA PARTITA

Una partita ha la durata di due tempi da 10 minuti ciascuno. In ogni caso una squadra non puo' giocare piu' di 80 minuti nelle 24 ore.

La durata di ogni incontro potra' quindi essere ridotta se la presenza di squadre dovesse richiedere un numero di incontri maggiore del tempo previsto.

**#Rugbypertutti** : La durata di una partita va scelta in base al numero di campi e squadre fra queste possibilita': 2 tempi da 7 o 5 minuti; 1 tempo unico da 10 o 8 minuti.

### Tempi Supplementari

Ogni squadra deve far uscire un giocatore prima d'iniziare i tempi supplementari (4 v 4)

- Il gioco riprendera' immediatamente con una ripresa dal centro della linea di meta' 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 (3 v 3) 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.

## CHIUSURA DI UN INCONTRO

La partita si conclude al termine del tempo di gioco alla prima situazione di pallone morto. L'arbitro chiama "Ultima azione" quando mancano 30 secondi alla fine del tempo. L'arbitro chiama "Ultimo tocco" quando il tempo è scaduto e si è in attesa della fine dell'azione.

Anche se il tempo è scaduto e l'arbitro ha chiamato "Ultimo tocco" eventuali punizioni vanno comunque giocate.

## TOCCO DELL'ARBITRO

Se il giocatore in possesso di palla tocca l'arbitro e ciò crea un vantaggio per la squadra in difesa l'arbitro fermerà il gioco ed il numero dei tocchi non terrà conto dell'ultima azione. Il gioco riprenderà con la squadra in possesso al punto del tocco con l'arbitro.

## MODO DI GIOCARE – 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 avendo l'obbligo di rimanere ad almeno 5 metri di distanza dal pallone.

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.

**#Rugbypertutti** : Nel Rugby per Tutti il calcio d'inizio è sostituito da un tocco a terra. È possibile tuttavia utilizzare il calcio con l'approvazione degli arbitri dell'incontro.

La ripresa del gioco dopo una meta avviene allo stesso modo. Calcia la squadra che ha segnato. La squadra in ricezione deve stare ad almeno 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.

## MODO DI GIOCARE – GIOCO AL PIEDE

**#Rugbypertutti** : Il calcio non è ammesso in nessuna forma durante il gioco.

Eventi per tesserati: 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 (anche l'area di meta è considerata "fuori")
- Nel caso in cui il pallone esca (anche di rimbalzo purché non tocchi alcun giocatore in ricezione) o venga calciato al sesto tocco il gioco riprenderà dal punto del calcio per la squadra avversaria

La squadra che ha calciato può tentare il recupero del pallone purché questo sia ancora in aria e non sia stato toccato da un giocatore avversario. Se dovesse toccare terra o un giocatore avversario il pallone dovrà essere raccolto dalla squadra che non ha calciato per poter continuare il gioco.

## PORTATORE DI PALLA A TERRA

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

## TENTATIVI DI AVANZAMENTO – TOCCHI O TOCCO/PLACCAGGIO

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 richiamare l'attenzione dell'arbitro con la voce.

È ammesso il gesto di alzare la mano ad indicare l'avvenuto tocco. Spetta sempre all'arbitro fermare o meno il gioco.

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 può 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.

## SANZIONI DI GIOCO

Ogni giocatore che vada contro la lettera e lo spirito del presente regolamento e per estensione che commetta atti contrari allo spirito del gioco verrà 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.

Le espulsioni sono comunicate al giudice sportivo che prenderà eventuali provvedimenti nei confronti dei tesserati.

### **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 dovrà obbligatoriamente ripartire dai cinque metri dalla linea di meta.

### **PENALITA'**

Le penalità 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 può aumentare la penalità aggiungendo altri cinque metri e sei tentativi al gioco.