



Manuale di Terminologia e definizione delle regole del gioco del

Touch Rugby

SECONDA EDIZIONE

Marzo 2009

A cura della commissione tecnica della lega italiana touch rugby

REGOLA 1 – DEFINIZIONI E TERMINOLOGIA

Dove non altrimenti specificato i seguenti termini si possono applicare al gioco del touch rugby:

- 1 **Vantaggio** e' parte del gioco, da' la possibilita' ad una squadra di migliorare la propria posizione in campo per segnare.
- 2 Con **Attacco** si indica la squadra che e' in possesso o sta per guadagnare il possesso di palla.
- 3 La **Linea di meta dell'attacco** e' quella linea oltre o sulla quale va posato il pallone per segnare una meta.
- 4 **Indietro** significa in una posizione verso o nella direzione della propria linea di meta.
- 5 **Palla Morta** indica il pallone nel momento in cui non e' in gioco, ed include il lasso di tempo successivo ad un tocco e prima dell'esecuzione del Rollball, il periodo di tempo che segue l'assegnazione di una penalita' o la segnatura di una meta prima che il gioco venga ripreso da un tapball. Indica inoltre il tempo che trascorre dall'uscita del pallone dal campo al momento in cui viene rimesso in gioco.
- 6 La **linea di meta della difesa** e' quella linea che la squadra in possesso di palla deve difendere per prevenire una segnatura
- 7 Con **Difesa** si indica la squadra non in possesso di palla
- 8 **Portatore** e' il giocatore che e' in possesso di palla
- 9 Il **mediano** e' il giocatore che raccoglie la palla dopo un Rollball. Il termine non ha piu' valore dopo che il giocatore in questione ha passato la palla o ne ha perduto il possesso in altro modo.
- 10 il **campo di gioco** e' l'area in cui si svolge il gioco. Essa e' delimitata dalle linee laterali e dalle linee che delimitano l'estensione dell'area di meta.
- 11 **Avanti** vuol dire in una posizione verso o nella direzione della linea di meta dell'attacco
- 12 La **fine del tempo regolamentare** avviene una volta scaduto il normale tempo di gioco e dopo che il pallone e' in condizione di Palla Morta. Nel caso di una punizione dopo lo scadere del tempo, questa andra' giocata.
- 13 Il **lato di cambio** indica il lato del campo, lungo la linea laterale, da dove i giocatori di entrambe le squadre possono uscire durante i cambi.
- 14 Il **punto (Mark)**, **riferito ad un tocco (touch)** indica il luogo dove il giocatore in possesso di palla e' stato toccato da un difensore
- 15 Il **punto (Mark)**, **riferito ad un tap** indica la linea mediana del campo nel suo centro, nel caso di una meta subita o di un tap di avvio della partita. Nel caso di una penalita' indica il punto dove questa infrazione e' stata commessa.
- 16 **Fuorigioco** indica la posizione davanti al pallone per un attaccante e la posizione passabile di penalita' per un difensore
- 17 **In gioco** si definisce la posizione di un qualsiasi giocatore ammessa dal regolamento che gli consenta di essere coinvolto nel gioco
- 18 **Penalita'** e' l'assegnazione da parte dell'arbitro di un tap alla squadra contro la quale e' stato commesso il fallo.
- 19 Il **rollball** e' la normale azione che si esegue per rimettere in gioco il pallone dopo un tocco o per un cambio di possesso.
- 20 **Linee di meta** sono definite quelle linee che separano il campo di gioco dalle aree di meta
- 21 Le **linee laterali** sono quelle linee che delimitano i lati piu' lunghi del campo di gioco.
- 22 Il **tap** e' l'azione da compiere per iniziare la partita, per riprendere il gioco al secondo tempo e dopo una

segnatura e per giocare un calcio di punizione

23 **Touch o tocco** e' definito il contatto di qualsiasi parte del corpo del difensore con qualsiasi parte del corpo dell'attaccante incluso il contatto con la palla, con capelli e vestiti e puo' essere effettuato sia dal difensore che dall'attaccante.

24 La **meta** vale un punto ed e' l'unico modo a disposizione delle squadre per aumentare il proprio punteggio. Si ottiene quando un giocatore in possesso di palla, tranne il mediano, posa il pallone a terra su o oltre la linea di meta dell'attacco.

25 L'**area di meta** e' l'area delimitata dalle linee laterali, dalla linea di meta e dalla linea di fondo campo

26 La **linea di fondo campo** e' la parallela alla linea di meta che congiunge gli estremi delle linee laterali a non meno di 5 metri ed a non piu' di 10 metri dalla linea di meta stessa.

REGOLA 2 – IL CAMPO E LA PALLA

1 **Campo di gioco.** Il campo di gioco e' di forma rettangolare e misura sessanta (60) metri di lunghezza da linea di meta a linea di meta e cinquanta (50) metri di larghezza.

2 **Segnature.** Il campo e' delimitato da un rettangolo di settanta (70) metri di lunghezza per cinquanta (50) di larghezza. Le linee di meta, poste parallelamente alle linee di fondo (lato corto) a cinque (5) metri dalle stesse segnano il confine delle aree di meta che vanno da linea di meta a linea di fondo distanti fra loro 5 metri.

Il centro del campo dev'essere segnalato. Così come un piccolo segnalatore va posizionato a 5 metri dalle linee di meta per ogni lato del campo.

3 **Segnalatori.** Segnalatori di dimensione adatta e di materiale morbido e sicuro per evitare eventuali traumi ai giocatori in caso di contatto, devono essere posizionati all'intersezione delle linee di meta con le linee laterali e all'intersezione della linea mediana con le linee laterali.

4 **Superfici di gioco.** La superficie di gioco e' normalmente in erba. Comunque altre superfici possono essere utilizzate previa approvazione del direttore del Torneo nominato dalla Lega Italiana Touch Rugby. Superfici dure quali cemento o asfalto sono assolutamente da evitare, ma anche superfici con presenza di detriti o accidentate.

5 **La palla.** Le partite devono essere giocate con una palla di forma ovale corrispondente alla misura 4 dei palloni approvati da IRB. Si possono utilizzare palloni di misura 5 previa approvazione delle squadre coinvolte e degli arbitri.

NOTE PER I GIOCATORI

A. il giocatore in difesa deve avere entrambi i piedi SULLA o DIETRO la linea di meta della difesa per essere considerato in gioco, quando il Rollball e' entro i cinque metri o quando un tap e' entro i dieci metri dalla linea di meta.

B. Il capitano della squadra ha diritto di verificare le condizioni del terreno di gioco, le dimensioni e le condizioni atmosferiche prima della partita.

C. la palla non puo' essere nascosta dagli abiti del giocatore in attacco.

NOTE PER GLI ARBITRI

A. l'arbitro ha il compito di ispezionare il campo prima dell'inizio della partita.

NOTE PER GLI ORGANIZZATORI

A. La Lega Italiana Touch Rugby richiede per le gare ufficiali e consiglia per tutte le manifestazioni che i campi usati siano segnati come specificato in REGOLA 2 .2 segnature.

Come minimo si ritiene essenziale che le linee di meta, le linee laterali ed un conetto segnalatore al centro del campo siano correttamente segnalati.

B. Ogni decisione o variazione riguardante le dimensioni o le regole di gioco o le condizioni di gioco

rimangono di competenza del rappresentante della Lega Italiana Touch Rugby per il torneo.

REGOLA 3 – GIOCATORI E VESTIARIO AMMESSO

1 Giocatori ammessi. Tutti i giocatori partecipanti agli eventi/incontri/tornei devono essere registrati presso l'associazione o gruppo o squadra di cui fanno parte e sono autorizzati a giocare con i membri delle altre associazioni, gruppi o squadre facenti parte della Lega Italiana Touch Rugby.

I titoli assegnati dalla Lega Italiana Touch Rugby possono essere messi in palio solo in tornei in cui tutte le squadre siano aderenti alla Lega Italiana Touch Rugby.

2 Uniformi. Tutti i giocatori partecipanti devono essere correttamente vestiti con le divise della propria squadra approvate dalla Lega Italiana Touch Rugby. Le uniformi consistono in una maglietta con o senza maniche, un paio di calzoncini (o shorts per le donne), calzini e scarpe.

3 Scarpe. Scarpe con tacchetti avvitabili o lamellari in metallo sono da evitare. Scarpe da ginnastica o in materiale sintetico con suola morbida o con tacchetti in gomma sono ammesse se ogni singolo tacchetto non supera la lunghezza di 13mm misurati dalla suola delle scarpe.

In caso di pioggia e' possibile, previa autorizzazione del direttore del torneo, adottare scarpe con tacchetti avvitabili.

4 Numeri identificativi. Tutti i giocatori devono indossare numeri o lettere identificative, alti non meno di 16cm ben visibili davanti o dietro la parte superiore delle uniformi. In alternativa i numeri possono essere posizionati su entrambe le maniche della maglietta da gioco alti non meno di 8cm. Lo stesso numero o la stessa lettera non puo' essere indossata da piu' giocatori della stessa squadra.

5 Gioielli e orecchini. I giocatori non possono prendere parte a nessuna partita mentre indossano gioielli, orologi, orecchini o altri accessori che possano provocare traumi durante il gioco. Orecchini troppo lunghi o affilati possono essere coperti con del nastro adesivo per poter essere indossati. L'uso degli occhiali e' sconsigliato ma tollerato in mancanza di lenti a contatto o di occhiali morbidi.

NOTE PER I GIOCATORI

A. I giocatori possono, in caso di cattivo tempo, indossare vestiti supplementari che abbiano comunque colori facilmente distinguibili e numeri ben visibili, soggetti comunque all'approvazione del Direttore del Torneo.

NOTE PER GLI ARBITRI

A. Gli arbitri non possono permettere ai giocatori di partecipare a nessun incontro se non rispettano i punti precedenti relativi al vestiario.

B. Gli arbitri devono controllare le uniformi delle squadre partecipanti prima degli incontri. Orecchini e gioielleria devono ricevere una particolare ispezione.

NOTE PER GLI ORGANIZZATORI

A. In caso di tornei non competitivi la numerazione sulle divise non e' obbligatoria.

REGOLA 4 – GIOCO, DURATA E SEGNATURE

1 Obiettivo. L'obiettivo del gioco del Rugby Touch per ogni squadra e' quello di segnare piu' mete possibile cercando di impedire alla squadra avversaria di segnare a sua volta.

2 Gioco. La palla puo' essere passata, colpita o scambiata fra giocatori in posizione regolare della squadra in attacco che possono correre e muoversi in qualsiasi modo con la palla nel tentativo di guadagnare terreno e segnare.

I giocatori in difesa possono prevenire il guadagno territoriale dell'attacco effettuando un tocco sul possessore di palla. Sia i giocatori in attacco che quelli in difesa possono effettuare un tocco per mezzo del quale il gioco si ferma e riprende con un Rollball, dove nessun'altra regola sia applicabile.

3 Durata. Ogni incontro puo' avere differenti durate a seconda dell'evento in cui si gioca.

Nel caso di tornei si giocheranno due tempi da 7 o da 10 minuti (a seconda del numero di squadre presente) con una pausa di 1 minuto fra un tempo e l'altro.

Nel caso di amichevoli o partite singole si giocano quattro tempi da 10 minuti ciascuno con pausa di un minuto fra primo e secondo e fra terzo e quarto tempo. Pausa di 5 minuti fra secondo e terzo tempo.

4 Fine del gioco. Quando il tempo di gioco e' finito la partita continua finche' non si ha una situazione di palla morta. Se prima che questa situazione si verifichi la squadra in attacco ha diritto ad una penalita', questa viene eseguita.

5 Segnatura. Una meta viene assegnata quando un giocatore (senza essere stato toccato e non il mediano) posa il pallone sul terreno di gioco su o oltre la linea di meta dell'attacco e all'interno delle dimensioni dell'area di meta. Una meta vale un punto.

6 Il vincitore. La squadra che alla fine della partita, ha segnato piu' mete e' dichiarata vincitrice. Nella situazione in cui nessuna squadra segni o nel caso in cui entrambe le squadre segnino lo stesso numero di mete la partita terminera' in parita'.

7 Assegnazione dei punti nelle competizioni. I punti vengono assegnati nelle competizioni secondo lo schema seguente:

Vittoria 2 punti (anche a tavolino)
Pareggio 1 punto
Perdita 0 punti
Abbandono penalita' -1 punto

8 Tempo extra per partite terminate in parita'. Il procedimento seguente puo' essere utilizzato per incontri che terminino in parita'.

Si giochera' un tempo supplementare di 3 minuti in cui la squadra che segnera' per prima una meta vincera' la partita.

Se al termine di questo tempo supplementare il risultato non si fosse sbloccato si giocheranno altri 3 minuti nei quali la prima squadra che segna vince la partita.

Se al termine dei due tempi supplementari il risultato dovesse rimanere in parita' l'arbitro provvedera' ad allontanare dal terreno di gioco 2 giocatori per squadra scelti dai rispettivi capitani. Si giochera' poi un ulteriore tempo supplementare di 3 minuti.

NOTE TEMPO EXTRA

A Durante il tempo normale, se un giocatore viene fatto uscire in seguito ad una decisione arbitrale "per il resto della partita", questo giocatore non potra' partecipare al tempo extra.

9 Partita abbandonata. Se una partita e' abbandonata per qualsiasi circostanza il direttore del torneo decidera' il risultato in base al punteggio raggiunto ma anche punendo la squadra che abbandona il gioco.

NOTE PER I GIOCATORI

A Se un giocatore finisce a terra ma non perde il controllo del pallone il gioco puo' continuare.

B Se il pallone viene posato a terra prima della linea di meta e finisce in area di meta sotto il controllo del giocatore in possesso, strisciando per esempio sul terreno, verra' assegnata una meta.

NOTE PER GLI ARBITRI

A. L'arbitro deve prestare attenzione ai giocatori che commettano falli professionali e deve prendere misure adeguate per evitare queste situazioni.

B. Se in un tentativo di segnatura il giocatore in possesso di palla tocca il segnalatore di fine campo o scavalca una delle linee che estendono le linee laterali oltre la linea di meta, la meta non viene assegnata ed il gioco ricomincia con un Rollball per la squadra avversaria a cinque metri dalla linea di meta ed a cinque metri dalla linea laterale.

REGOLA 5 – COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE E SOSTITUZIONI

1 Numero di giocatori. Una squadra e' composta da quattordici giocatori, non piu' di sei di questi sono ammessi in campo in qualsiasi momento.

Penalita'. Un rollball viene concesso alla squadra che non ha commesso infrazione alla regola 1

2 Competizioni miste. Nelle competizioni miste possono stare in campo un qualsiasi numero di giocatori uomini e donne. Ogni squadra per essere considerata mista deve avere almeno due donne nella lista giocatori che devono disputare almeno 1 minuto di gioco per partita.

Penalita'. La squadra che non rispetta questa regola viene penalizzata di punti o spostata di categoria secondo le indicazioni del Direttore del Torneo.

3 Sostituzioni. I giocatori possono essere sostituiti in qualsiasi momento seguendo la procedura per le sostituzioni. Non ci sono limiti al numero di volte in cui un giocatore puo' essere sostituito.

4 Procedura di sostituzione. Tutte le sostituzioni devono essere effettuate nel seguente modo:

I) il giocatore che deve lasciare il campo lo fara' in qualsiasi momento ma solo ed esclusivamente dal lato del campo addibito a questo scopo.

II) il giocatore che deve entrare lo puo' fare immediatamente a patto che il giocatore che sta uscendo dal campo sia nelle immediate vicinanze della linea laterale del campo e che sia lontano dal centro del gioco.

Il giocatore che entra in campo deve farlo da una posizione di in gioco.

Non e' possibile per il giocatore che deve entrare varcare la linea laterale del campo se il centro del gioco e' vicino alla sua posizione, in modo da non avvantaggiare la propria squadra indebitamente.

Penalita'. La squadra che non ha commesso il fallo ripartita' con un tap dal punto dove il gioco si e' fermato.

Dopo la segnatura di una meta i giocatori possono entrare in campo senza limitazioni di posizione.

NOTE PER I GIOCATORI

A. Anche se una squadra consiste di quattordici giocatori un minimo di quattro e' necessario per continuare un incontro. Tutti i giocatori coinvolti, sia dentro che fuori dal campo, sono soggetti all'autorita' dell'arbitro.

B. Le giocatrici in una competizione mista possono giocare in qualsiasi posizione nella squadra. I giocatori uomini possono sostituire le giocatrici seguendo quanto dettato dalla regola 5.2.

C. I giocatori in attacco e quelli in difesa devono sostituirsi seguendo la regola 5.4.

I giocatori sostituiti possono abbandonare volontariamente il terreno di gioco ma se lo fanno non possono rientrare in gioco per quell'incontro.

NOTE PER GLI ARBITRI

A. Se il numero di giocatori in campo per una squadra dovesse scendere sotto i quattro per un allontanamento dal campo richiesto dall'arbitro la partita termina immediatamente con vittoria della squadra avversaria.

Questa nota non e' valida per allontanamento temporaneo o per allontanamento in seguito ad un infortunio.

B. Giocatori che arrivano in ritardo alla partita possono partecipare immediatamente al gioco se i giocatori in campo per la loro squadra non sono in numero di 6. Non possono comunque partecipare alla partita piu' di 14 giocatori per squadra.

REGOLA 6 – INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO

1. Il sorteggio. I capitani procederanno al sorteggio con una moneta o con altro procedimento approvato dall'arbitro. Il capitano che vincera' il sorteggio avra' diritto alla palla, a scegliere il campo ed alla scelta, se possibile, del lato del campo per l'uscita dei giocatori. Il risultato del sorteggio vale anche per stabilire chi iniziera' il primo degli eventuali tempi extra.

2. Squadra in attacco. La squadra in attacco deve cominciare il gioco partendo dal centro della linea mediana del campo seguendo le eventuali indicazioni dell'arbitro. Tutti i giocatori in attacco devono mantenere una posizione di "in gioco" finche' non venga eseguito il tap.

Penalita'. In caso di errore nell'inizio della partita la palla passa alla squadra avversaria che partita' con un Tap dal centro della linea mediana del campo.

3. **Esecuzione TAP.** Il tap avviene posando a terra il pallone su o dietro il punto stabilito dall'arbitro, una volta volta rilasciate entrambe le mani dal pallone, il giocatore toccherà la palla leggermente con il piede. Questo gesto può far muovere il pallone in qualsiasi direzione di massimo un metro. Successivamente il pallone verrà raccolto per essere giocato. Qualsiasi giocatore della squadra d'attacco può raccogliere il pallone da terra dopo che il pallone è stato posato per terra e toccato per effettuare un tap.

Penalita'. Se il tap non viene eseguito correttamente la palla passerà alla squadra avversaria che giocherà un rollball dal punto della precedente assegnazione.

4. **Squadra in difesa.** Tutti i giocatori della squadra in difesa devono ritirarsi ad almeno dieci metri di distanza dal punto dell'assegnazione del tap. I giocatori in difesa possono muoversi solo quando il pallone viene toccato, con mani o piedi, da un giocatore avversario.

Penalita'. Se la difesa non rispetta la distanza di dieci metri dal punto la squadra in attacco avrà diritto a ricominciare il gioco con un tap dieci metri in avanti rispetto al punto precedentemente assegnato.

5. **Ripresa del gioco.** Per la ripresa del gioco dopo la pausa di fine primo tempo le squadre cambieranno direzione di gioco e la squadra che ha perso il sorteggio ricomincerà il gioco con un tap com'è descritto nelle regole 6.2 e 6.3. Per la ripresa del gioco in seguito ad una segnatura la squadra che ha subito la meta ricomincerà il gioco come descritto nelle regole 6.2 e 6.3

6. **Calci.** La palla non può essere calciata durante lo svolgimento del gioco escludendo le azioni di tap e rollball, nel quale il mediano può controllare la palla con il piede per poterla giocare.

Penalita'. Se un giocatore tocca il pallone con il piede non in un tap o in un rollball la squadra avversaria al giocatore che ha commesso il fallo guadagnerà un tap da giocare nella posizione del fallo indicata dall'arbitro.

NOTE PER I GIOCATORI

A. All'inizio della partita e alla ripresa del gioco dopo una segnatura il giocatore che effettua il Tap dovrà aspettare il fischio dell'arbitro per toccare con il piede il pallone.

B. I giocatori che devono effettuare il tap possono farlo fino a dieci metri dietro il punto indicato dall'arbitro ma non possono spostarsi lateralmente rispetto a questo punto.

NOTE PER GLI ARBITRI

A. L'arbitro deve assicurarsi che passi il minor tempo possibile fra una segnatura e la ripresa del gioco.

B. Gli arbitri devono punire i giocatori che perdano tempo dopo la segnatura di una meta sia che essi appartengano alla squadra in difesa che a quella in attacco.

Nel caso siano i giocatori che hanno subito la meta che perdono tempo l'arbitro assegnerà un tap dieci metri avanti rispetto alla linea mediana del campo per la squadra che non perde tempo.

Nel caso siano i giocatori che hanno segnato la meta a perdere tempo l'arbitro assegnerà un tap sulla linea mediana del campo per la squadra che non ha commesso fallo.

REGOLA 7 – POSSESSO

1 **Generale.** Dove non altrimenti specificato da altre regole, la squadra con il pallone ha diritto a sei tentativi per segnare prima di dover cedere il possesso all'altra squadra.

2. **Procedura per il cambio di possesso.** In seguito al sesto tentativo terminato con un tocco o alla perdita di possesso per qualsiasi ragione i giocatori della squadra che ha perso il possesso devono passare il pallone al giocatore avversario più vicino o posare il pallone a terra sul punto della perdita di possesso senza ulteriori ritardi. Al giocatore attaccante che chiede il pallone questo gli deve essere passato immediatamente.

Penalita'. Se un giocatore ritarda il cambio di possesso in qualsiasi modo, alla squadra che guadagna il possesso verra' assegnato un tap dieci metri avanti rispetto al punto assegnato precedentemente.

3. **Palla a terra.** Se la palla e' lasciata cadere a terra, anche indietro, ne risulta un cambio di possesso. Il punto in cui viene assegnato il cambio di possesso dev'essere quello con il maggior vantaggio per la squadra che dovra' riprendere il gioco scelto fra punto di caduta del pallone o punto del passaggio o della perdita di palla della squadra avversaria.

4. **Palla fuori controllo.** Se un giocatore perde il controllo della palla ma questa non finisce in terra il gioco continua.

5. **Intercetto.** L'intercetto fatto da un giocatore in difesa che parta da posizione di "in gioco" e' ammesso. In seguito ad un intercetto il gioco continua fino al primo tocco o fino alla segnatura di una meta o al gioco fermo per una qualsiasi altra causa. Per maggiori informazioni sulla regolamentazione dell'intercetto si veda la regola 12 – palla toccata in volo.

NOTE PER I GIOCATORI

A. Il tocco viene contato anche se il giocatore in possesso non ha fisicamente il controllo sulla palla per esempio se la palla rimbalza durante una presa, o mentre il giocatore sta cercando di mantenere il controllo.

B. Se un giocatore riesce poi a recuperare il pallone prima che cada a terra ogni tocco in avanti nel tentativo di intercettare il pallone e' consentito.

NOTE PER GLI ARBITRI

A. L'arbitro deve prestare particolare attenzione ai giocatori che ritardino deliberatamente il cambio di possesso.

B. Se la palla tocca il terreno mentre e' in possesso di un giocatore (per esempio quando il giocatore cade a terra tenendo la palla) NON C'E' il cambio di possesso ed il gioco puo' continuare.

C. I giocatori possono effettuare un tentativo di intercetto anche dietro la propria linea di meta. Se un giocatore subisce un tocco dentro la propria area di meta il gioco riprendera' con un rollball cinque metri in avanti rispetto alla linea di meta.

REGOLA 8 – PASSAGGIO

1. **Generale.** Un giocatore puo' passare, sfiorare, toccare con le nocche o comunque passare altrimenti la palla ad ognuno dei giocatori in posizione di "in gioco" della squadra in attacco.

2. **Passaggio in avanti.** Un giocatore NON puo' passare il pallone in alcun modo in avanti rispetto alla sua posizione (note per i giocatori regola 7)

Penalita'. Se un giocatore passa il pallone in avanti viene assegnato un cambio di possesso con ripresa del gioco da rollball alla squadra avversaria.

3. **Passaggio all'avversario.** Un giocatore che passi la palla addosso ad un giocatore in difesa intenzionalmente e quindi faccia cadere la palla in terra ne perde il possesso.

Altrimenti se il giocatore in difesa tenta di recuperare il pallone ma questo cade sul terreno l'attacco mantiene il possesso. Il gioco riprende dal punto in cui la palla e' caduta o dalla posizione di maggior vantaggio per la squadra che guadagna il possesso. Il conto dei tocchi riparte.

NOTE PER I GIOCATORI

A. Un giocatore che nel tentativo di controllare il pallone effettui dei tocchi in avanti non e' penalizzato a patto che recuperi il pieno controllo del pallone. Note per i giocatori regola 7

NOTE PER GLI ARBITRI

A. Va assegnata una penalita' per ogni passaggio in avanti volontario anche se al momento del lancio il giocatore ricevente e' in posizione di "in gioco".

B. L'arbitro deve punire il comportamento scorretto dei giocatori che passino il pallone addosso ai giocatori della difesa nel tentativo di guadagnare altri sei tocchi.

C. Il passaggio in avanti va punito comunque anche se e' l'ultimo touch della squadra in attacco. Nel caso il pallone cada a terra dopo un passaggio in avanti la ripresa del gioco avvera' dal punto di maggior vantaggio come se il pallone fosse semplicemente caduto a terra. Regola 7.3

REGOLA 9 – ROLLBALL

1. **Quando effettuare il rollball.** Un giocatore e' chiamato ad effettuare un rollball nei seguenti casi:

- (a) quando e' stato effettuato un tocco;
- (b) quando cambia il possesso per il sesto tocco;
- (c) quando cambia il possesso per la caduta della palla sul terreno di gioco;
- (d) quando cambia il possesso dovuto ad un fallo di un attaccante;
- (e) quando cambia il possesso in seguito ad un passaggio dopo il tocco;
- (f) quando cambia il possesso in seguito ad un passaggio in avanti;
- (g) quando cambia il possesso perche' il mediano viene toccato o perche' il mediano ha posato il pallone nell'area di meta avversaria;
- (h) quando il giocatore in possesso di palla esce dal campo o all'uscita del pallone dal terreno di gioco o ancora
- (i) quando lo decide l'arbitro.

2 Esecuzione Rollball. Il giocatore in attacco deve posizionarsi sul punto assegnato con la fronte rivolta alla linea di meta della squadra avversaria, con i piedi su una linea parallela alla linea di meta stessa. Fara' rotolare la palla fra i propri piedi dietro di se per una distanza inferiore ad un metro. In alternativa, una volta posato a terra il pallone, l'attaccante puo' fare un passo sopra il punto del Rollball mettendo cosi il pallone in gioco.

Penalita'. Se il Rollball non e' eseguito correttamente, pallone non fra gli appoggi, pallone ad oltre un metro, verra' assegnato un rollball alla squadra in difesa sul punto.

3. **Squadra in attacco.** Qualsiasi giocatore dell'attacco puo' recuperare il pallone da un Rollball e quindi diventare un mediano. Il mediano puo' passare o correre con la palla. Se toccato perdera' il possesso.

Penalita'. Se il mediano viene toccato, cambio di possesso sul punto.

4. **Il mediano.** Non deve perdere tempo prima di giocare il pallone. Al giocatore che esegue il rollball non e' permesso ostacolare o prevenire in alcun modo il tocco del mediano da parte della difesa.

Penalita'. Se il mediano perde tempo o il giocatore che ha eseguito il rollball impedisce ad un difensore di toccare il mediano verra' assegnato un tap alla squadra in difesa.

5. **Squadra in difesa.** Ogni giocatore della difesa deve ritirarsi ad una distanza non inferiore ai 5 metri dal punto del rollball. La difesa potra' muoversi in avanti solo dopo che il mediano avra' toccato il pallone (con il piede o con la mano).

Penalita'. Se la difesa e' in fuorigioco un altro rollball verra' assegnato all'attacco a 5 metri dal punto del primo rollball. Se la difesa dovesse essere spesso in fuorigioco a giudizio dell'arbitro verra' punita con un tap per la squadra avversaria.

6. **Azione senza il mediano in posizione.** Quando un attaccante deve effettuare un rollball ma non ci sono altri giocatori dell'attacco nelle vicinanze che possano ricoprire il ruolo di mediano i giocatori della difesa possono muoversi in avanti dalla loro posizione non appena la palla lascia le mani del giocatore in possesso. Se un giocatore in difesa guadagna in questo modo il possesso del pallone il gioco riprendera' con un rollball per la sua squadra dal punto del precedente rollball.

7. **Rollball volontario.** Il giocatore in possesso non puo' eseguire volontariamente un rollball se non e' stato toccato.

Penalita'. In caso di rollball volontario avvera' un cambio di possesso. Rollball.

NOTE PER I GIOCATORI

A. La palla deve toccare obbligatoriamente il terreno di gioco durante il rollball. Ma non e' necessario che rotoli indietro, si puo' invece controllarla con un piede. E' invece obbligatorio che vengano tolte le mani dal pallone prima di riprendere il gioco.

B. Il giocatore che esegue il rollball non verra' penalizzato se, mentre avanza per inerzia, il pallone rotolera' sul punto del tocco o esattamente dietro a questo punto sul terreno di gioco.

C. Il giocatore in difesa che sia in fuorigioco al momento del rollball deve rimanere lontano dal gioco finche' la sua posizione non torna "in gioco" o finche' non viene effettuato un altro tocco.

D. Il giocatore che effettua il rollball non puo' raccogliere il pallone.

E. Ogni giocatore coinvolto in un tocco deve immediatamente tornare su una linea a non meno di 5 metri dal punto del tocco o sulla propria linea di meta.

NOTE PER GLI ARBITRI

A. Se da un rollball per un fallo deve essere effettuato un tap, si riprendera' il gioco dal punto del rollball precedente.

B. Al mediano e' permesso l'uso del piede per controllare il pallone. Il gioco non deve subire ritardi. I giocatori in difesa possono muoversi in avanti non appena il mediano tocca il pallone. Sara' cura dell'arbitro informare subito la difesa della possibilita' di avanzare dando l'indicazione "gioco".

C. La regola 9.7 (rollball volontario) va applicata solo se il pallone viene fatto rotolare fra gli appoggi.

D. L'arbitro deve avvisare le squadre dell'eventualita' di un fuorigioco e deve usare la regola del vantaggio per quanto possibile.

Per esempio, se un giocatore in difesa in una posizione di fuorigioco avanza per toccare un attaccante l'arbitro potra' chiamare "gioco" e lasciar correre l'azione. Questo puo' avvenire solo ed esclusivamente se l'arbitro ha precedentemente chiamato la posizione di fuorigioco alla squadra in difesa.

Se questo non avviene l'arbitro non puo' chiamare "gioco" e dovra' fermare la partita per penalizzare il giocatore con altri sei tentativi o con un tap assegnato alla squadra in attacco.

E. Il giocatore che ritarda il rollball deve essere penalizzato in prima istanza facendo avanzare la difesa, in seconda battuta se la situazione si ripresenta con un tap per la squadra in difesa.

F. Al mediano non e' permesso segnare mete. Comunque non ci sono limiti ai suoi movimenti, puo' infatti correre ovunque sul terreno di gioco, anche nelle aree di meta per poi passare la palla ai propri compagni.

G. Se il mediano viene toccato o posa la palla a terra su o oltre la linea di meta avversaria commette fallo, pertanto ci sara' un cambio di possesso cinque metri all'interno del campo.

REGOLA 10 – IL TOCCO o TOUCH

1. **Generale.** Riferimento regola 1.23 – Definizioni. I giocatori di entrambi gli schieramenti devono utilizzare la minima forza indispensabile per effettuare il tocco.

Penalita'. Se un giocatore si rende colpevole di tocco troppo forte viene assegnato un tap alla squadra in attacco e come minimo viene redarguito il giocatore autore del gesto.

2. **Palla persa nel tocco.** Se la palla viene toccata dal giocatore in difesa durante un tocco, o se il giocatore in attacco perde il pallone per un tocco del difensore l'arbitro chiamera' "persa nel tocco". L'attacco non perdera' il possesso del pallone ed il tocco verra' contato.

3. **Azione successiva ad un tocco.** Dopo che un tocco e' stato effettuato il giocatore in attacco dovra' tornare al punto del tocco se questo e' stato superato e deve comunque effettuare un rollball senza successivi ritardi.

Penalita'. Nel caso non venga rispettato il punto del rollball avvera' un cambio di possesso sul punto assegnato.

4. Passaggio dopo un tocco. Il giocatore in possesso non deve passare il pallone dopo esser stato toccato.

Penalita'. Se il passaggio viene considerato involontario dall'arbitro non ci sara' penalita' attribuita. Un cambio di possesso (Rollball) avvera' sul punto del tocco per la squadra in difesa.

5. Touch dichiarato. I giocatori in difesa non devono chiamare un tocco prima di averlo effettivamente fatto.

Penalita'. Se c'e' la possibilita' di un vantaggio l'arbitro chiamera' "in gioco" altrimenti un tap verra' assegnato dove il tocco e' stato chiamato.

6. Il punto. Il punto per il rollball dipende dal punto in cui il giocatore in possesso e' stato toccato.

7. Interferenze dopo un tocco. I giocatori in difesa non possono interferire con il giocatore in possesso o altrimenti ostacolare l'immediato rollball dopo che un tocco e' stato effettuato.

Penalita'. Un tap e' assegnato all'attacco sul punto dove e' avvenuta l'interferenza.

8. Toccato durante la segnatura. Nella rara occasione in cui un giocatore venga toccato nel momento in cui posa il pallone in area di meta il tocco e' contato e la meta non assegnata. Il tocco ha precedenza sulla segnatura.

9. Tocco su un giocatore in fuorigioco. Il giocatore in possesso non puo' cercare volontariamente il tocco di un giocatore in difesa in fuorigioco nel tentativo di ottenere una chiamata di "gioco" da parte dell'arbitro.

Se pero' e' il giocatore in difesa in fuorigioco a toccare volontariamente il giocatore in attacco verra' contato normalmente il tocco ma il gioco riprendera' a 5 metri in avanti rispetto al punto.

Nel caso di tocco in fuorigioco ripetuto l'arbitro potra' assegnare altri sei tentativi alla squadra in attacco.

NOTE PER I GIOCATORI

A. Il tocco puo' essere effettuato anche con o sulla palla.

B. Se il tocco avviene all'interno dell'area di meta della difesa prima che la palla sia stata posata a terra la meta non viene assegnata. Il giocatore in possesso di palla dovra' tornare a cinque metri dalla linea di meta avversaria e ripartira' con un rollball a meno che non sia il sesto tocco.

C. Se in dubbio sul punto del tocco il giocatore in possesso deve verificarlo con l'arbitro.

D. Un giocatore in attacco non puo' in alcun modo ritardare il rollball per aspettare che il mediano sia in posizione.

NOTE PER GLI ARBITRI

A. Una forza fisica maggiore del minimo necessario per effettuare un tocco deve essere punita con severita'.

B. Al giocatore che subisce un tocco deve essere richiesto di recuperare il pallone, nel caso lo abbia perso nel tocco. Il giocatore non puo' comunque perdere deliberatamente tempo con quest'azione altrimenti verra' punito secondo la regola 7.2

C. Se un giocatore in difesa tocca un attaccante che ha gia' passato il pallone il gioco continua ed un "gioco" e' chiamato dall'arbitro. Se necessario.

D. Se l'arbitro non vede un tocco e nel caso di dubbio da parte dei giocatori l'arbitro prestera' fede al difensore. Il tocco NON verra' contato ed il gioco riprendera' dal punto del tocco in dubbio.

L'arbitro prestera' particolare attenzione ai giocatori in difesa che chiamino il tocco senza averlo effettuato. Nel caso di violazione i giocatori dovranno essere puniti secondo la regola 10.5

E. Se l'arbitro non riesce a distinguere se il passaggio del pallone e' avvenuto prima o dopo il tocco e se la palla non finisce a terra il possesso rimarra' all'attacco che effettuera' un rollball sul punto dopo aver contato un tocco. Se il tocco effettuato era il sesto o se la palla cade a terra il possesso passera' alla squadra in difesa.

F. La corsa dopo un tocco deve essere punita ma non nel caso, giudicato dall'arbitro, in cui il giocatore in

attacco non senta il tocco del difensore.

G. l'infrazione alla regola 10.4 sul passaggio dopo il tocco deve essere punita anche se il tocco dovesse essere il sesto.

REGOLA 11 – PALLA SU O OLTRE LA LINEA DI META/LATERALE

1. **Su o oltre la linea laterale.** La palla diventa “morta” quando essa stessa o il giocatore in possesso toccano o superano la linea laterale. Ne risulterà un cambio di possesso.

Se il giocatore in possesso viene toccato prima di uscire il tocco viene contato ed il gioco riprende con un rollball per l'attacco dal punto del tocco.

Penalita'. Se il pallone esce dal campo la squadra avversaria del portatore di palla ricomincerà il gioco con un rollball 5 metri all'interno del campo dal punto dove la palla è uscita.

2. **Giocatore toccato nell'area di meta avversaria.** Se il giocatore in possesso viene toccato nell'area di meta avversaria prima di aver potuto effettuare una segnatura il tocco viene contato ed il gioco riprenderà con un rollball a cinque metri dalla linea di meta rispetto al punto dove è stato effettuato il tocco.

3. **Giocatore toccato nella propria area di meta.** Se un giocatore in possesso di palla è toccato mentre si trova nella propria area di meta un tocco viene contato ed il gioco riprenderà con un rollball a cinque metri in campo dal punto dove il tocco è stato effettuato.

4. **Azione vicino all'area di meta della difesa.** Alla squadra in attacco non è fatto obbligo di riprendere il gioco a cinque metri dalla linea di meta della difesa. Dopo ogni tocco subito entro la linea dei cinque metri e quella di meta il gioco può riprendere direttamente dal punto del tocco con un rollball.

NOTE PER I GIOCATORI

A. Quando si muovono avanti o indietro rispetto al punto del tocco in accordo con la regola 11.3 e seguenti il giocatore in possesso dovrebbe avvisare l'arbitro in modo da non generare confusione.

B. È possibile per il giocatore in possesso ricominciare il gioco lateralmente rispetto al punto assegnato dall'arbitro ma solo di un massimo di tre metri rispetto al punto indicato e non in una posizione in avanti rispetto al punto. Se l'arbitro indica il punto e richiama il giocatore questo spostamento non è più possibile ed il gioco dovrà riprendere esattamente dal punto.

NOTE PER GLI ARBITRI

A. I giocatori in difesa possono lasciare la propria linea di meta solo dopo che il rollball è stato correttamente giocato. L'arbitro deve prestare attenzione affinché tutti i giocatori in difesa abbiano entrambi i piedi su o entro la propria linea di meta.

REGOLA 12 – PALLA TOCCATA IN VOLO

1. **Tentativo di intercetto - palla a terra.** Se la palla va a terra in seguito ad un tentativo di un difensore di ottenerne il possesso, la squadra in attacco manterrà il possesso ed il conto dei tocchi ripartirà da zero.

Questa regola si applica anche se il difensore butta volontariamente il pallone a terra. Il punto in cui effettuare il rollball è il punto in cui la palla ha toccato terra o dove il difensore ha toccato la palla a seconda del punto di massimo vantaggio per la squadra in attacco.

2. **Tentativo di intercetto - palla rimane all'attacco.** Se un difensore tocca la palla in volo e questa viene recuperata da un giocatore in attacco il gioco continua ed il conto dei tocchi riparte al tocco successivo.

3. **Tentativo di intercetto - tocco di un attaccante.** Se un giocatore in attacco cerca di impossessarsi del pallone deviato da un difensore e la palla finisce a terra la squadra in attacco mantiene il possesso del pallone ed il conto dei tocchi riparte come da regola 12.1

4. **Rimbalzo - palla a terra.** Se la palla rimbalza contro un difensore che non ha fatto alcun tentativo per ottenerne il possesso e la palla finisce a terra ne risulterà un cambio di possesso ed il gioco riprenderà con un rollball dove la palla ha toccato terra inizialmente o dove la palla è stata toccata dal difensore dovunque ci sia il maggior vantaggio per la squadra che ha guadagnato il possesso.

5. **Rimbalzo - palla non va a terra.** Se la palla rimbalza contro un giocatore in difesa che non ha fatto alcun tentativo per ottenerne il possesso e la palla e' riconquistata da un giocatore dell'attacco il gioco continua ed il conto dei tocchi continua normalmente.

NOTE PER I GIOCATORI

A. Dopo un tentativo di intercetto non riuscito l'attaccante puo' decidere di tentare di recuperare il pallone o di lasciarlo cadere. In ogni caso la squadra in attacco riceverà comunque altri sei tentativi e la possibilita' di giocare sul punto di massimo vantaggio.

NOTE PER GLI ARBITRI

A. Se la palla deviata da un difensore viaggia in avanti rispetto all'attacco ed un giocatore dell'attacco la recupera il gioco continuera' normalmente. Si applichera' la regola 12.2

B. Il contatto non intenzionale di un giocatore in difesa con la palla include anche movimenti di braccia e mani che non comportino decisamente un sicuro possesso del pallone.

C. Se la palla viene passata in avanti ed un difensore la tocca ma verso un'altro attaccante o verso terra si applica comunque la regola 8.2 (passaggio in avanti) con un tap assegnato alla squadra in difesa.

REGOLA 13 – FUORIGIOCO

1. **Fuorigioco in attacco.** Un attaccante e' in fuorigioco quando si trova davanti al giocatore in possesso di palla. Al momento di un tap o di un rollball gli attaccanti devono rimanere in posizione di "in gioco" finche' la palla non sia stata giocata.

In una situazione generica e' un attaccante in fuorigioco il giocatore che interferisce con il gioco e dovrebbe essere penalizzato.

Penalita'. Il fuorigioco d'attacco prevede un cambio di possesso sul punto.

3. **Fuorigioco in difesa.** Un giocatore in difesa e' in fuorigioco ogni qual volta infranga una delle regole seguenti:

6.4 Squadra in difesa sul tap

9.5 Squadra in difesa sul rollball.

9 Note per gli arbitri D su rollball veloce.

Penalita'. Verranno cominate le punizioni previste dalle regole sopracitate.

NOTE PER I GIOCATORI

A. Un attaccante in fuorigioco non e' un effettivo della propria squadra, deve quindi rientrare in una posizione di "in gioco" al piu' presto per partecipare all'azione.

B. Un difensore in fuorigioco deve fare di tutto per rientrare in una posizione di "in gioco" senza ostacolare l'azione dell'attacco.

C. Nel caso di rollball assegnato a meno di 5 metri dalla propria linea di meta o di tap assegnato a meno di 10 metri dalla propria linea di meta, il giocatore in difesa dovra' avere entrambi i piedi su o dietro la linea della propria meta.

NOTE PER GLI ARBITRI

A. per penalita' consecutive l'arbitro fara' riferimento alla regola 15

REGOLA 14 – OSTRUZIONE

1. **Velo.** Il velo e' un tentativo deliberato da parte di un giocatore dell'attacco di guadagnare un vantaggio non permesso prevenendo un giocatore della difesa dall'effettuare un tocco.

2. **Ostruzione in attacco.** Il giocatore in possesso di palla non deve muoversi dietro ai propri compagni o

all'arbitro nel tentativo di evitare un tocco.

Penalita'. Un tap viene concesso alla squadra in difesa nel caso ci sia un velo od una ostruzione dell'attacco sul punto dell'infrazione.

3. **Ostruzione in difesa.** I giocatori in difesa non possono ostacolare la corsa dei giocatori d'attacco, non solo del portatore ma di tutta la squadra, che sta sostenendo l'azione del proprio compagno.

Penalita'. Se l'interruzione del gioco comporta uno svantaggio per l'attacco o se comunque si puo' applicare il vantaggio l'arbitro lascerà correre il gioco. Se l'azione non rientra nei casi precedenti allora l'arbitro assegnerà un tap alla squadra in attacco.

NOTE PER I GIOCATORI

A. un giocatore in sostegno del portatore di palla puo' correre in qualsiasi luogo del campo ritenga di essere d'aiuto alla sua azione senza venir ostacolato e senza ostacolare a sua volta i difensori.

NOTE PER GLI ARBITRI

A. L'arbitro deve fare attenzione a tutta la linea di sostegno del portatore di palla. Se il giocatore in possesso nota un'ostruzione fatta da un proprio compagno ad un difensore che altrimenti lo avrebbe toccato, puo' evitare la punizione fermandosi e facendosi toccare. Alzando una mano indicherà all'arbitro la sua intenzione.

B. Se l'arbitro viene a trovarsi in mezzo al gioco ma le due squadre non ne subiscono svantaggi l'arbitro puo' chiamare "gioco" per continuare. Altrimenti un rollball verra' effettuato sul punto del contatto con l'arbitro senza che il conto dei tocchi aumenti per questo.

REGOLA 15 – PENALITA'

1. **Generale.** Una penalita', rollball o tap, viene assegnata per ogni infrazione alle regole secondo quanto previsto per ogni regola e seguendo le norme qui descritte.

2. **Posizione.** Per ogni penalita' viene individuato un punto che e' stabilito nel presente regolamento per ogni regola. In generale se il punto individuato secondo la regola viene a trovarsi a meno di cinque metri da una linea laterale o nelle aree di meta o ancora entro cinque metri dalle linee di meta il gioco riprenderà con rollball o tap cinque metri all'interno del terreno di gioco in corrispondenza del punto individuato dalla regola.

3. **Metodo.** Il punto per una penalita' puo' essere spostato indietro o in avanti in accordo alle regole (per esempio per un tocco all'interno dell'area di meta viene spostato in avanti a 5 metri dalla linea). In nessun caso il punto puo' essere spostato arbitrariamente dal giocatore senza il consenso dell'arbitro ed in ogni caso il punto non puo' essere spostato lateralmente per piu' di tre metri.

Penalita'. Rollball sul punto dell'infrazione.

4. **Meta tecnica.** Viene assegnata una meta tecnica quando l'azione di un giocatore o di un elemento esterno alla gara viene considerata contraria alle regole e impedisce di fatto il realizzarsi di una segnatura. Ne e' un esempio l'ostruzione su rollball veloce a meno di 5 metri dalla linea di meta da parte di un difensore che fa scudo con il suo corpo all'avanzamento del mediano.

NOTE PER I GIOCATORI

A. In caso di tap il giocatore deve aspettare che l'arbitro indichi il punto. Potrà procedere ad un tap veloce solo nel caso l'arbitro lo conceda e/o il giocatore parta da immediatamente dietro al punto.

B. In caso di rollball o tap il giocatore che parte puo' spostarsi direttamente dietro al punto di massimo 10 metri. La difesa dovrà comunque rimanere a 5 o 10 metri dal punto assegnato dall'arbitro.

C. Se un giocatore decide di eseguire un rollball al posto di un tap il giocatore che alza il pallone non e' da considerarsi mediano

NOTE PER GLI ARBITRI

A. L'arbitro deve provvedere velocemente alla segnalazione del punto alla squadra che beneficia di un tap.

B. Se un giocatore in attacco effettua un contatto con un giocatore in difesa che si trova in fuorigioco nel palese tentativo di guadagnare una penalità (di solito succede per un tap veloce) l'arbitro dovrà punire il comportamento dell'attaccante. Nel caso in cui sia il difensore a fare ostruzione sull'attaccante l'arbitro punirà il difensore secondo la regola 14.3

C. Prima di concedere la meta tecnica l'arbitro deve assicurarsi che l'azione avrebbe portato ad una meta senza l'azione illegale di un giocatore o di un elemento esterno.

REGOLA 16 – VANTAGGIO

1. **Definizione.** Il vantaggio, o regola del vantaggio per la squadra che non ha commesso infrazioni va applicato in qualsiasi circostanza, ovviamente quando questo vantaggio è assegnabile. Quando ad una squadra è concesso il vantaggio l'azione prosegue secondo le norme del presente regolamento.

NOTE PER I GIOCATORI

A. I giocatori che in qualsiasi modo impediscono alla squadra in possesso di giocare il proprio vantaggio devono essere puniti secondo regolamento.

REGOLA 17 – DISCIPLINA DEI GIOCATORI

1. **Generale.** I giocatori che infrangono il regolamento sono punibili secondo le norme e con tutte le azioni appropriate secondo la gravità dell'azione commessa. La penalità viene decisa dall'arbitro in accordo con quanto proposto dalle norme infrante.

2. **Falli ripetuti.** Un giocatore che infranga continuamente le regole va avvertito, segnalato al proprio capitano ed in seguito escluso dal gioco per un periodo di tempo o per il resto della partita a seconda della gravità dell'infrazione commessa. I capitani delle squadre sono responsabili per il comportamento dei propri giocatori durante la partita.

3. **Allontanamento.** Ogni giocatore può essere allontanato come di seguito:
per un periodo di tempo. In questo caso deve uscire dal campo e rimanere dietro la linea di meta avversaria senza essere sostituito per un periodo di tempo a totale discrezione dell'arbitro.

Per il resto della partita. Se allontanato per il resto della partita (giocatore già uscito per un periodo di tempo o fallo molto grave) non potrà partecipare alle successive partite della giornata o alle giornate che deciderà di infliggergli la commissione arbitrale dopo esposizione del caso.

4. **Aggressione ad un ufficiale.** Ogni giocatore che attaccherà verbalmente o fisicamente un ufficiale di gara, nella persona dell'arbitro, dei guardalinee o del direttore del torneo è punibile con la squalifica a vita da tutte le competizioni organizzate dalla Lega Italiana Touch Rugby.

5. **Rapporti disciplinari.** Agli ufficiali è richiesto di segnalare i nomi dei giocatori allontanati per il resto della partita ed eventuali fatti disciplinari inerenti all'evento da loro officiati secondo le regole di gestione della Lega Italiana Touch Rugby.

6. **Cattiva condotta.** I giocatori colpevoli di cattiva condotta potranno essere puniti con l'allontanamento dal terreno di gioco, parziale o per il resto della partita. La cattiva condotta include:

continue infrazioni alle regole;
continue chiacchiere o lamentele con gli ufficiali di gara;
comportamento anti sportivo;
risse;
utilizzo di troppa forza nel tocco;
tocco sopra le spalle/pericoloso;

ogni altra azione che non rientri nello spirito del gioco.

NOTE PER I GIOCATORI

A. Un giocatore che venga allontanato per un periodo di tempo dovrà rimanere dietro la linea di meta

avversaria finche' non verra' richiamato dall'arbitro. Questo giocatore ha comunque il diritto di raggiungere i compagni nella pausa fra primo e secondo tempo.

NOTE PER GLI ARBITRI

A. L'arbitro e' il solo giudice per quanto riguarda il tempo di allontanamento dal campo stabilito per il giocatore.

B. L'arbitro ha il dovere di avvisare il capitano circa il motivo che ha portato all'allontanamento del proprio giocatore e dovra' fare rapporto scritto su tutti i giocatori allontanati dal campo "per il resto della partita".

C. La scala di penalita' da applicare ai falli ripetuti e' la seguente: cambio di possesso, altri sei tentativi, tap ball, giocatore avvisato, giocatore sostituito forzatamente, giocatore allontanato per un periodo di tempo, giocatore allontanato per il resto del torneo.

REGOLA 18 – ARBITRO, GUARDALINEE, DIRETTORE DI TORNEO

1. **L'arbitro.** L'arbitro e' il solo giudice dei fatti che si svolgono in campo durante il gioco. L'arbitro puo' imporre qualsiasi sanzione prevista dal regolamento per controllare la partita e mantenere il rispetto delle regole.

In quest'ottica e' facolta' dell'arbitro adeguare le punizioni e la severita' del rispetto assoluto del regolamento alla situazione che si trova ad affrontare in campo, comminando sanzioni piu' o meno pesanti a seconda del fallo commesso e dell'esperienza dei giocatori sotto il suo controllo.

2. **L'autorita' dell'arbitro.** Giocatori, allenatori e accompagnatori di entrambe le squadre sono sotto il controllo degli arbitri che comandano il gioco.

3. **Guardalinee.** I guardalinee hanno il compito di coadiuvare l'attivita' arbitrale controllando le linee laterali e la linea di meta, indicando i dieci metri nel tap, controllando le sostituzioni e segnalando tutti i fatti non ravvisati dall'arbitro centrale che valtera' di volta in volta le segnalazioni prendendo poi la propria decisione finale.

5. **Direttore di torneo.** Ha il compito di registrare l'attivita' degli arbitri, raccogliendo ed omologando il risultato delle partite e raccogliendo il rapporto arbitrale su eventuali giocatori allontanati per il resto della partita. Sara' lui a stilare la classifica definitiva dell'evento ed a raccogliere eventuali ricorsi e lamentele sulla conduzione arbitrale.

NOTE PER I GIOCATORI

A. I capitani possono rispettosamente chiedere spiegazioni all'arbitro in merito a variazioni nel regolamento di gioco o a cause delle penalita' assegnate. Ogni discussione dovra' essere breve e composta e non dovra' rallentare il gioco. Gli altri membri delle squadre se non sentiti dall'arbitro non potranno rivolgersi ad esso direttamente.

B. E' richiesta a tutti i giocatori una aperta e sincera collaborazione con i direttori di gara al fine di segnalare falli e comportamenti scorretti, ma soprattutto per poter giocare nel rispetto reciproco delle regole senza danni per le formazioni coinvolte.

NOTE PER GLI ARBITRI

A. prima dell'inizio della partita gli arbitri dovranno controllare il terreno di gioco con i capitani.

B. prima di prendere una decisione l'arbitro puo' consultarsi con i guardalinee e con i giocatori che decidera' di coinvolgere prendendo comunque la decisione finale autonomamente.