



**Manuale di**  
**Spiegazioni ed Interpretazioni delle Regole**  
**del gioco del Touch Rugby**

Prima Edizione

**A cura della commissione tecnica della Lega Italiana Touch Rugby**

### **Spiegazioni ed Interpretazioni – Regola 1**

#### **SITUAZIONE 1:1**

Quando un giocatore in difesa e' considerato in gioco?

#### **DECISIONE**

Il giocatore in difesa e' considerato in gioco quando e' in una posizione in cui puo' essere coinvolto "legalmente" nel gioco senza subire penalizzazioni. Per esempio quando si trova a cinque (5) metri dal punto in cui sta per avvenire un Rollball e a dieci (10) metri dal punto in cui e' stata concessa una punizione o ancora quando si trova con entrambi i piedi sulla o dietro la propria linea di meta. Regola 1.16, Regola 13.3

### **Spiegazioni ed Interpretazioni – Regola 2**

#### **SITUAZIONE 2:1**

Un giocatore ha entrambi i talloni sulla propria linea di meta mentre difende. E' in gioco?

#### **DECISIONE**

Si, come entrambi i piedi, (i talloni sono parte del piede), sono sulla o dietro la linea di meta.

### **Spiegazioni e Interpretazioni – Regola 3**

#### **SITUAZIONE 3:1**

Le regole definiscono solamente oggetti come gioielli, orecchini troppo lunghi o long studs che e' necessario togliere prima dell'inizio del gioco. Per quanto riguarda oggetti diversi come occhiali (da sole), braccialetti, piercing alla lingua, fibbie, o altri body piercing? I giocatori possono indossarli?

#### **DECISIONE**

A tutti i livelli del Touch, gli organizzatori delle competizioni hanno il dovere di salvaguardare la salute di tutti i partecipanti. Questo dovere include i giocatori stessi, i loro compagni di squadra e gli avversari, come anche gli spettatori e chi e' a livello del terreno di gioco vicino all'azione.

Ogni oggetto considerato pericoloso dagli organizzatori deve essere rimosso, altrimenti il giocatore – dove non specificato da un eventuale certificato medico – non potra' partecipare al gioco.

### **Spiegazioni ed Interpretazioni – Regola 4**

#### **SITUAZIONE 4:1**

Chi mantiene il possesso con particolare riferimento alla situazione della procedura di Drop off.

#### **DECISIONE**

Si mantiene il possesso quando una squadra ha il pallone sotto il proprio controllo, si estende questa definizione anche al giocatore che sia in posizione di segnare una meta quando non ci siano giocatori in difesa.

#### **SITUAZIONE 4:2**

Un giocatore ha il possesso del pallone e mentre cerca di segnare una meta posa il pallone sul terreno di gioco (e lo lascia) vicino alla linea di meta.

## **DECISIONE**

Il giocatore mantiene il possesso del pallone ed un touch e' contato. La palla va rimessa in gioco con un Rollball. Il giocatore perde il possesso di palla solo se questo e' il sesto touch o se e' in posizione di mediano. - Regola 4; Note dei giocatori A.

## **SITUAZIONE 4:3**

La Nota per gli arbitri A usa il termine "misure adeguate". Come sono definite?

## **DECISIONE**

- (a) Attenzione nella corsa;
- (b) Penalita';
- (c) Allontanamento per un periodo di tempo;
- (d) Allontanamento per il resto della partita;
- (e) Suggerimento al Capitano di allontanare il giocatore coinvolto – Regola 17; Nota per gli arbitri D;

## **SITUAZIONE 4:4**

Nel tempo extra dove chi segna vince, quando tutte e due le squadre devono avere il possesso prima che il risultato possa essere dichiarato, cosa succede (qual'e' la procedura) quando una sola squadra ha il possesso e segna una meta?

## **DECISIONE**

L'arbitro assegna la meta ed il gioco ricomincia con un tap da centro campo per la squadra che ha subito la meta. Questa squadra avra' il possesso per sei tocchi o finche' non perdera' il possesso. Se non riusciranno a segnare prima di perdere il possesso la squadra avversaria verra' dichiarata vincente.

## **SITUAZIONE 4:5**

Nel tempo extra dove chi segna vince, quando tutte e due le squadre devono avere il possesso prima che il risultato possa essere dichiarato, cosa succede quando una delle due squadre ottiene una penalita' per altri sei tocchi e segna una meta prima che la squadra avversaria abbia avuto il possesso.

## **DECISIONE**

L'arbitro assegna la meta ed il gioco ricomincia con un tap da centro campo per la squadra che ha subito la meta. La squadra che ha subito la meta ha il possesso finche' non si verifica una situazione di palla morta, per esempio perde il possesso, come in generale. - Regola 4.8 (ii)

## **SITUAZIONE 4:6**

Nel tempo extra dove chi segna vince, quando tutte e due le squadre devono avere il possesso prima che il risultato possa essere dichiarato, la squadra che ha il possesso segna una meta entro i propri primi sei (6) tocchi. La squadra che ha subito la meta esegue il Tap successivo alla segnatura ma un avversario tenta di intercettare il pallone e non riuscendoci interrompe il gioco. E' comunque considerata una situazione di palla morta ed il gioco finisce?

## **DECISIONE**

si, come scritto la squadra ha il possesso e lo perde successivamente.

## **SITUAZIONE 4:7**

Una squadra parte nel tempo extra e segna una meta. L'altra squadra parte nuovamente da un tap e mentre cerca di segnare una meta il pallone viene deliberatamente colpito da un avversario (o cade per un tentativo di intercetto). Questo costituisce una perdita di possesso che pone fine al gioco.

## **DECISIONE**

si, come scritto la squadra ha il possesso e lo perde successivamente.

## **SITUAZIONE 4:8**

Nel tempo extra dove chi segna vince, quando tutte e due le squadre devono avere il possesso prima che il risultato possa essere dichiarato, la squadra che parte subisce un intercetto. Il giocatore in possesso di palla al momento dell'intercetto perde il pallone e la squadra avversaria riesce a segnare una meta. Cosa succede dopo?

## **DECISIONE**

La meta e' convalidata ed il gioco si conclude perche' entrambe le squadre hanno avuto il possesso.  
- Regola 4.8 (ii).

## **SITUAZIONE 4.9**

Nel tempo extra dove chi segna vince, quando tutte e due le squadre devono avere il possesso prima che il risultato possa essere dichiarato, cosa succede se entrambe le squadre segnano entro i loro primi sei tocchi e la squadra che ricomincia il gioco segna nuovamente.

## **DECISIONE**

Il gioco si conclude e la squadra che ha segnato per ultima vince.

## **SITUAZIONE 4:10**

Una squadra parte con un tap nel tempo extra e mentre cerca di segnare subisce un fallo che viene punito dall'arbitro con l'assegnazione di una penalita' per la squadra in attacco. Puo' questa azione negare il possesso alla squadra in difesa con lo scopo di dichiarare il vincitore se la squadra in attacco riesce a segnare con i successivi sei tocchi.

## **DECISIONE**

No. La squadra in difesa non e' mai in possesso di palla percio' ha la possibilita' di effettuare il proprio tap.

## **SITUAZIONE 4:11**

Nella procedura di Drop off quando le squadre sono al numero minimo di tre (3) giocatori, cosa succede se l'arbitro allontana dal gioco uno dei giocatori per il resto della partita?

## **DECISIONE**

La partita si conclude e la squadra che non ha commesso fallo viene dichiarata vincitrice. Rif. Regola 5 Note per gli arbitri A. Tre (3) e' il numero minimo di giocatori ammessi in campo.

## **SITUAZIONE 4:12**

Una squadra con soli cinque (5) giocatori perde un giocatore per un infortunio e finisce il gioco con soli quattro (4) elementi. All'inizio della procedura di Drop off solo quattro (4) giocatori entrano in campo, il giocatore infortunato non riesce a riprendere il gioco. Cosa succede allo scadere della prima frazione di due minuti extra di gioco, la squadra con quattro elementi deve far uscire uno dei suoi elementi?

## **DECISIONE**

La squadra con quattro elementi inizia il primo segmento di due minuti svantaggiata rispetto alla rivale di cinque elementi ma allo scadere avra' gli stessi giocatori della sfidante e potra' metterli tutti in gioco.

#### **SITUAZIONE 4:13**

Una squadra con soli cinque (5) giocatori perde un giocatore per un infortunio e finisce il gioco con soli quattro (4) elementi. All'inizio della procedura di Drop off solo quattro (4) giocatori entrano in campo. Se il giocatore infortunato si riprende sufficientemente per poter continuare a giocare, puo' entrare in campo prima che sia scaduto il periodo di due minuti del primo tempo extra?

#### **DECISIONE**

Il giocatore infortunato puo' entrare in campo in ogni momento sempre che il massimo numero di giocatori ammessi in gioco non sia superato. In questo caso il giocatore puo' riprendere il gioco cosi' entrambe le squadre avranno lo stesso numero di giocatori.

#### **SITUAZIONE 4:14**

Una squadra gioca tutta la partita con cinque elementi ed il punteggio finale e' di parita'. Una procedura di Drop off e' richiesta per stabilire il vincitore. In che ordine la squadra con soli cinque elementi effettuera' l'allontanamento dal campo dei suoi giocatori? Devono aspettare che entrambe le squadre abbiano cinque giocatori in campo o faranno uscire i propri giocatori fino a rimanere in tre per poi aspettare di avere un pari numero di giocatori?

#### **DECISIONE**

Durante il Drop off la squadra con sei giocatori fara' uscire uno dei propri giocatori dopo il primo periodo di tempo extra, mentre la squadra con cinque elementi non fara' uscire un giocatore fino alla conclusione del secondo periodo di due minuti.

#### **SITUAZIONE 4:15**

Una squadra che ha giocato tutta la partita con solo cinque elementi comincia il Drop off per stabilire il vincitore. La regola dice che l'arbitro "dovra' segnalare alle squadre di ridurre il loro numero di giocatori in campo di una unita' rimanendo cosi' con cinque (5) giocatori". Questo significa che la squadra con soli cinque elementi dovra' ridurre il proprio numero di uno (1).

#### **DECISIONE**

Rif. Situazione 4:13 – Lo stesso principio va applicato. La squadra non deve diminuire il proprio numero di giocatori all'inizio della procedura di Drop off. Potrete vedere comunque nelle regole che il numero di giocatori all'inizio del Drop off deve essere di cinque (5) unita'.

#### **SITUAZIONE 4:16**

Una squadra ha solo cinque giocatori in gioco ed uno di questi viene allontanato dal campo dall'arbitro per il resto del gioco. Il punteggio e' uguale alla fine del tempo regolare e si rende necessario un Drop off per assegnare la vittoria. Cosa succede alla squadra che conta ora solo quattro elementi?

#### **DECISIONE**

La squadra con soli cinque elementi all'inizio del gioco giochera' il Drop off con un giocatore in meno rispetto alla squadra avversaria, cioe' si giochera' quattro contro cinque poi tre contro cinque. Alla fine dei primi due periodi di due minuti di tempo extra la squadra con tre giocatori non ridurra' a due il proprio numero di giocatori. Cosi' la squadra che non ha subito penalita' non sara' penalizzata per il comportamento della squadra avversaria. Il gioco continuera' con tre contro quattro giocatori fino all'assegnazione della vittoria.

#### **SITUAZIONE 4:17**

Una squadra ha solo cinque giocatori in gioco ed uno di questi viene allontanato dal campo dall'arbitro per il resto del gioco. Il punteggio e' uguale alla fine del tempo regolare e si rende necessario un Drop off per assegnare la vittoria.

## **DECISIONE**

La squadra con soli cinque elementi all'inizio del gioco giocherà il Drop off con due giocatori in meno rispetto alla squadra avversaria, cioè si giocherà tre contro cinque. Alla fine dei primi due minuti di tempo extra la squadra con tre giocatori non ridurrà a due il proprio numero di giocatori ma la squadra avversaria effettuerà un allontanamento in modo da arrivare ad un tre contro quattro. Da questo momento in poi non ci saranno altri allontanamenti. Così la squadra che non ha subito penalità non sarà penalizzata per il comportamento della squadra avversaria. Il gioco continuerà con tre contro quattro giocatori fino all'assegnazione della vittoria.

## **SITUAZIONE 4:18**

In una situazione di terreno bagnato un giocatore in possesso si lancia per segnare e atterra prima della linea di meta, ma il suo slancio lo fa scivolare all'interno dell'area di meta. Questa segnatura viene convalidata?

## **DECISIONE**

Se il giocatore mantiene il possesso di palla, la meta viene convalidata. - Rif. Regola 4 Note per i giocatori B.

## **Spiegazioni ed Interpretazioni – Regola 5**

### **SITUAZIONE 5:1**

Una squadra vede un proprio giocatore allontanato dal gioco per un determinato periodo di tempo. Il giocatore va a posizionarsi dietro la linea di meta d'attacco del proprio team. Dopo il periodo di tempo, l'arbitro segnala al giocatore che può rientrare in gioco ma, al posto suo, un altro giocatore entra in squadra (senza rispettare la posizione in campo). Questa sostituzione è regolare?

## **DECISIONE**

Sì. Il giocatore sostituito non è in campo al momento della sostituzione e può essere sostituito in qualsiasi momento dopo esser stato richiamato in gioco dall'arbitro. La normale procedura di cambio non si applica in questo caso se non nel fatto che il giocatore che entra in campo deve entrare da una posizione di "in gioco".

### **SITUAZIONE 5:2**

Un giocatore in possesso corre verso fondo campo e viene toccato senza un compagno vicino. Il giocatore effettua un Rollball ed esce facendosi sostituire con la procedura di sostituzione. Il giocatore sostituito entra in campo e va direttamente ad occupare la posizione di mediano. Questa è una sostituzione valida e può il giocatore entrare direttamente come mediano?

## **DECISIONE**

Se la procedura di sostituzione è in accordo con il regolamento, il giocatore che entra in campo può assumere qualsiasi posizione egli voglia incluso il ruolo di mediano. Allora, il giocatore entrato sostituisce il giocatore che ha fatto la Rollball (e la persona che ha fatto la Rollball non può prendere il pallone), ed essi non sono la stessa persona quindi il nuovo giocatore può agire da mediano.

### **SITUAZIONE 5:3**

In una procedura di Drop off in cui ci siano solo tre giocatori per squadra in campo, può un giocatore in possesso di palla dopo un touch (senza un compagno di squadra vicino) effettuare un Rollball e immediatamente essere sostituito? Può il sostituito entrare in campo direttamente come mediano?

## **DECISIONE**

Il fatto che questa situazione venga a crearsi in un Drop off non la rende differente dalla decisione rispetto alla decisione 5:2. Se il giocatore rispetta la procedura di cambio questi puo' assumere qualsiasi posizione voglia in squadra, compresa quella di mediano.

## **SITUAZIONE 5:4**

In una squadra Mixed qual'e' la composizione minima perche' il gioco possa iniziare?

## **DECISIONE**

Ci sono diverse combinazioni:

Un (1) uomo e tre (3) donne;  
Due (2) uomini e due (2) donne;  
Tre (3) uomini e una (1) donna;

## **SITUAZIONE 5:5**

In una squadra Mixed quali sono i tipi di composizione che si possono avere con sei giocatori in campo?

## **DECISIONE**

Ci sono diverse combinazioni:

Un (1) uomo e cinque (5) donne;  
Due (2) uomini e quattro (4) donne;  
Tre (3) uomini e tre (3) donne;

## **SITUAZIONE 5:6**

In una squadra Mixed quali sono le possibili combinazioni per tutti e dodici i giocatori?

## **DECISIONE**

Ci sono molte combinazioni, bisogna sempre ricordare che solo tre (3) uomini alla volta sono ammessi sul terreno di gioco in qualsiasi momento e che un minimo di quattro (4) giocatori deve essere sempre in campo. Le possibili combinazioni quindi sono da un (1) uomo e undici (11) donne fino a undici (11) uomini e una (1) donna.

## **SITUAZIONE 5:7**

In un incontro Mixed, un giocatore uomo viene allontanato per un periodo di tempo, questo lascia tre (3) donne e due (2) uomini in campo. In un cambio successivo l'allenatore rimpiazza una donna con un giocatore uomo lasciando cosi due giocatrici e tre giocatori in campo. Quando l'arbitro richiama in campo il giocatore allontanato il suo allenatore lo sostituisce nuovamente con una giocatrice. E' permesso?

## **DECISIONE**

Si, un allenatore puo' variare la composizione della sua squadra Mixed in tutte le combinazioni previste dal massimo numero di uomini in campo e dal minimo numero di donne.

## **SITUAZIONE 5:8**

In un incontro Mixed, un giocatore uomo viene allontanato per il resto del gioco, questo lascia tre (3) donne e due (2) uomini in campo. In un cambio successivo l'allenatore rimpiazza una donna con un giocatore uomo lasciando cosi due giocatrici e tre giocatori in campo. E' consentito?

## **DECISIONE**

Si, un allenatore puo' variare la composizione della sua squadra Mixed in tutte le combinazioni previste dal massimo numero di uomini in campo e dal minimo numero di donne.

## **SITUAZIONE 5:9**

Un'ala che corre verso meta sulla linea laterale e' fortemente ostacolata (uomo contro uomo, difesa di blocco) da due difensori vicino alla linea di meta. L'ala esce dal terreno di gioco per girare intorno al blocco e torna in area di meta. Il giocatore in possesso di palla passa il pallone all'ala, che segna. E' una situazione ammissibile?

## **DECISIONE**

Si, l'arbitro, considerati tutti i fatti, assegnera' la meta. Nel passato esisteva una regola generale per punire i giocatori che fossero usciti intenzionalmente dal campo per poi rientrare in gioco per evitare che ci fossero problemi nelle sostituzioni. Con la creazione delle aree di cambio questa regola e' stata eliminata (eccetto ovviamente per l'area di cambio stessa) ma questa azione non puo' essere comunque usata per rimanere fuori dal campo per poi entrare successivamente.

## **Spiegazioni e Interpretazioni – Regola 6**

### **SITUAZIONE 6:1**

Ad una squadra viene assegnato un tap e questa decide di giocarlo dieci (10) metri dietro al punto dove e' stata assegnata la punizione. Quanto vicino puo' muoversi la difesa a questo punto?

## **DECISIONE**

La difesa non puo' muoversi a meno di dieci metri dal PUNTO DI ASSEGNAZIONE marcato dall'arbitro finche' la palla non e' toccata (Regola 6.4). Il fatto che la squadra in attacco possa muoversi indietro fino a dieci metri dal punto di assegnazione (Regola 6 Note per i giocatori C), non autorizza la difesa a muoversi piu' vicino di dieci metri dal PUNTO indicato dall'arbitro.

## **Spiegazione ed Interpretazioni – Regola 7**

### **SITUAZIONE 7:1**

Un giocatore in possesso di palla mentre cerca di segnare una meta tocca il terreno di gioco con la palla (ma non ne perde il controllo) vicino alla linea di meta.

## **DECISIONE**

Non si conta alcun touch: il gioco continua – Regola 7; Note per l'arbitro B.

### **SITUAZIONE 7:2**

Dopo aver segnato una meta il giocatore deve prendere il pallone in mano e passarlo all'avversario piu' vicino?

## **DECISIONE**

Non e' necessario per chi ha segnato passare il pallone all'avversario. Se viene invitato a farlo dall'arbitro il giocatore deve farlo MA questa indicazione deve essere data solo se l'avversario e' vicino alla linea mediana del campo pronto a ripartire.

### **SITUAZIONE 7:3**

Un giocatore in difesa cerca di effettuare un incercetto ma un giocatore in attacco cerca di recuperare la palla, hanno entrambi le mani sulla palla. Chi ha il possesso?

## **DECISIONE**

Finche' il difensore non ha chiaramente il pallone in mano l'attacco mantiene il possesso.

### **Spiegazioni ed Interpretazioni – Regola 8**

#### **SITUAZIONE 8:1**

Un giocatore in possesso di palla tocca il pallone in avanti, che si allontana poi dal giocatore e va, in avanti, ad un compagno di squadra. E' ammesso?

## **DECISIONE**

Passaggio in avanti – Regola 8.2

#### **SITUAZIONE 8:2**

Un giocatore corre oltre il punto del passaggio fatto da un compagno di squadra. Il passaggio e' nella direzione corretta, verso la linea di meta di difesa ma il giocatore destinato a riceverlo ora e' in avanti e deve sporgersi all'indietro per recuperarlo.

## **DECISIONE**

Il giocatore che ha ricevuto il passaggio non e' in fuorigioco. Regola 8.1 e 13.1 non si applicano.

#### **SITUAZIONE 8:3**

Un giocatore in possesso di palla perde il controllo del pallone in avanti, il pallone tocca un difensore e rimbalza verso un altro giocatore della squadra in attacco.

## **DECISIONE**

Il possesso va alla squadra in difesa. Regola 8; Note per i giocatori A.

### **Spiegazioni e Interpretazioni – Regola 9**

#### **SITUAZIONE 9:1**

Un giocatore in possesso corre per prendere un touch con un difensore ( o in alternativa aspetta di essere toccato dal difensore) e al momento di prendere il touch il giocatore in difesa indietreggia precipitosamente causando cosi un Rollball involontario.

## **DECISIONE**

Una penalita' viene data alla squadra in difesa. Regola 9.6.

#### **SITUAZIONE 9:2**

Al cambio di possesso uno degli attaccanti posa il pallone a terra e cammina oltre il pallone.

## **DECISIONE**

Situazione di gioco. L'attaccante passando sopra il pallone lo ha messo in gioco. La stessa cosa si applica al giocatore in difesa che posa il pallone sul punto assegnato.

#### **SITUAZIONE 9:3**

Un giocatore in difesa cerca di rientrare in gioco mentre un attaccante corre verso la sua posizione. Il difensore effettua quindi un touch senza sapere se ha effettivamente raggiunto la distanza richiesta.

## **DECISIONE**

(a) il touch e' contato se il difensore ha raggiunto la distanza richiesta.

(b) una penalita' e' concessa alla squadra in attacco perche' il difensore non e' rientrato alla distanza corretta.

NOTA: L'arbitro NON PUO' chiamare "gioco" se non ha AVVISATO il difensore che era in fuorigioco. Se avvisato invece, l'arbitro puo' chiamare "gioco".

## **SITUAZIONE 9:4**

Un giocatore attaccante esegue un Rollball. Il mediano ferma la palla con il piede MA un altro giocatore dell'attacco recupera il pallone. Quando la difesa puo' salire e cosa succede se un giocatore diverso dal mediano recupera il pallone?

## **DECISIONE**

(a) Nel momento in cui il mediano tocca il pallone la difesa puo' muoversi.

(b) Il mediano una volta toccata la palla deve raccogliere il pallone immediatamente altrimenti una penalita' verra' assegnata contro la sua squadra. Regola 9.3.

(c) Una volta che il mediano ha toccato la palla, nessun altro giocatore puo' raccogliere il pallone dal Rollball.

## **SITUAZIONE 9:5**

La palla tocca il piede del mediano prima di venire raccolta. Quando la difesa puo' muoversi?

## **DECISIONE**

La difesa puo' muoversi nel momento in cui la palla tocca il piede del mediano. Regola 9.4 e Note per gli Arbitri B.

## **SITUAZIONE 9:6**

Il mediano usa deliberatamente il piede per fermare il pallone prima di raccoglierlo.

## **DECISIONE**

"Gioco" la difesa puo' muoversi – Regola 9.4 e Note per gli Arbitri B.

## **SITUAZIONE 9:7**

Il mediano, nel tentativo di fermare il pallone, lo sposta oltre un (1) metro dal punto del tap.

## **DECISIONE**

Cambio di possesso sul punto – Regola 9.2

## **SITUAZIONE 9:8**

Dopo un touch, il giocatore in possesso mette il pallone a terra e usa il proprio piede per eseguire il Rollball. Non c'e' un mediano in posizione. Quando puo' muoversi la difesa?

## **DECISIONE**

Non appena la palla lascia le mani del giocatore in attacco che ha fatto il Rollball. - Regola 9.5.

## **SITUAZIONE 9:9**

Il mediano, nel tentativo di recuperare il pallone dopo un Rollball, lo fa rotolare dietro di se lungo il terreno di gioco.

## **DECISIONE**

“Gioco” - Regola 7; Note per gli arbitri B.

## **SITUAZIONE 9:10**

La palla e' posata sul punto al cambio di possesso. Un giocatore in attacco prende posizione di fronte al pallone e lo scavalca con un passo per poi corre indietro a mettersi a disposizione del mediano.

## **DECISIONE**

Questa azione costituisce un Rollball in avanti come risultato di un cambio di possesso. Regola 9.2; Regola 9; Note per i giocatori D e Note per gli arbitri G. Rif. Situazione 9.14.

## **SITUAZIONE 9:11**

al cambio di possesso, la squadra che perde il possesso posa il pallone sul punto. Un giocatore avversario usa il piede per rimettere il pallone in gioco. Non c'e' un mediano in posizione. Quando la difesa puo' muoversi?

## **DECISIONE**

Quando il giocatore in attacco tocca il pallone con il piede. - Regola 9; Note per i giocatori A e Note per gli arbitri G.

## **SITUAZIONE 9:13**

Il giocatore in possesso tocca deliberatamente il terreno con la palla, non la lascia e non viene toccato, quindi procede nel gioco sperando che la sua azione confonda la difesa.

## **DECISIONE**

“Gioco” - Regola 7; Note per gli arbitri B.

## **SITUAZIONE 9:14**

Una penalita' e' assegnata e la squadra che ha commesso il fallo posa il pallone sul punto. La squadra in attacco sceglie di rimettere in gioco il pallone con un Rollball. Il giocatore in attacco comunque fa un passo indietro sopra il pallone per rimetterlo in gioco.

## **DECISIONE**

Cambio di possesso al punto. Passare sopra il pallone andando indietro e' considerato un Rollball in avanti. Regola 9.2; Regola – 9 Note per i giocatori D e G. - Rif. Alla situazione 9.10.

## **SITUAZIONE 9:15**

Il mediano, che e' oltre la linea di meta, passa la palla ad un compagno di squadra. La palla e' deviata da un difensore ( sia con un gesto involontario sia per un volontario tentativo di fermare il passaggio) nuovamente nelle mani del mediano che posa il pallone a terra e dichiara una meta.

## **DECISIONE**

La meta e' assegnata perche' l'azione ha visto la perdita del possesso da parte del mediano in favore di un altro giocatore, sia pure della difesa, quindi quando effettua la segnatura non e' piu' da considerare mediano.

## **SITUAZIONE 9:16**

Il mediano, che e' oltre la linea di meta, lascia la palla nel tentativo di passarla ad un compagno o per un'altra azione, ma, prima che la palla tocchi un altro giocatore o il terreno egli stesso la recupera e la mette a terra invocando la meta.

## **DECISIONE**

Il fatto che il giocatore abbia lasciato andare la palla non significa automaticamente che lui non sia piu' da considerare mediano. Poiche' la palla non viene in contatto con un altro giocatore il passaggio (in effetti a se stesso) non fa venir meno la regola secondo cui il mediano non puo' segnare.

## **SITUAZIONE 9:17**

Un giocatore in attacco lascia cadere la palla da una certa altezza e, bloccando con il piede, procede all'esecuzione di un Rollball. Questa azione e' ammessa?

## **DECISIONE**

Si! Lasciar cadere la palla in questo caso e' ammesso, come lo e' usare il piede per fermare il pallone (rispettando tutte le altre Regole che fanno riferimento al Rollball). Nessuna regola dice che il pallone debba essere messo sul punto di un Rollball con le mani. Rif 9 Note per i giocatori A e B.

## **SITUAZIONE 9:18**

Un giocatore in attacco lascia cadere il pallone da un'altezza moderatamente elevata per effettuare un Rollball senza usare il piede per fermare il pallone. Questa azione e' ammessa?

## **DECISIONE**

No! Questa situazione costituisce un Rollball non corretto. Regola 9.2.

## **SITUAZIONE 9:19**

Un giocatore in attacco nel tentativo di eseguire un rilascio veloce del pallone devia la palla verso terra con un ginocchio o con una gamba ( o qualsiasi altra parte del corpo), questo causa un movimento incontrollato in avanti o indietro della palla. Puo' essere chiesto al giocatore di raccogliere il pallone e di ripetere correttamente il Rollball.

## **DECISIONE**

No! E' stata una decisione del giocatore in attacco giocare velocemente il Rollball e se ha perso il pallone in questo modo perdera' anche il possesso. Palla all'avversario.

Notare che se la palla e' toccata da un difensore o calciata accidentalmente questa palla viene vista come palla morta e l'attacco ne mantiene il possesso, a meno che non sia il sesto touch.

## **SITUAZIONE 9:20**

Un giocatore la cui squadra ha guadagnato un cambio di possesso esegue erroneamente un tap credendo di aver conseguito una penalita'. Questa situazione porta ad una penalita' o ad un cambio di possesso per la squadra che non ha commesso fallo?

## **DECISIONE**

L'arbitro concedera' un cambio di possesso.

## **SITUAZIONE 9:21**

Un giocatore in possesso di palla cerca di effettuare un touch e mette il pallone a terra prima di averlo conseguito (la palla non viene lasciata). Il contatto non viene effettuato ma il giocatore cerca di effettuare un touch con un'altro difensore. E' permessa questa azione?

## **DECISIONE**

Si. Il fatto di aver posato il pallone a terra, mentre cercava di effettuare un Rollball (senza lasciar andare il pallone) non costituisce un Rollball. Il fatto poi che il touch non sia stato effettuato e'

irrilevante dato che il pallone non e' stato rilasciato dal giocatore in possesso, condizione irrinunciabile perche' l'azione venga considerata Rollball. Il giocatore in attacco non verra' quindi penalizzato per Rollball involontario.

#### **SITUAZIONE 9:22**

La palla e' fatta rotolare e c'e' un mediano in posizione. Quando la difesa puo' muoversi?

#### **DECISIONE**

Presumendo che i giocatori siano in una situazione di "in gioco" al momento del Rollball i giocatori in difesa possono avanzare non appena la palla viene in contatto con il mediano – Regola 9.4.

#### **SITUAZIONE 9:23**

La palla e' fatta rotolare e non c'e' un mediano in posizione. Quando puo' muoversi la difesa?

#### **DECISIONE**

Presumendo che i giocatori siano in una situazione di "in gioco" al momento del Rollball i giocatori in difesa possono avanzare non appena la palla lascia le mani del giocatore che effettua il Rollball. - Regola 9.5

#### **SITUAZIONE 9:24**

La palla e' fatta rotolare e non c'e' un mediano in posizione. Un giocatore in difesa si muove verso la palla e camminandoci sopra reclama il possesso e la rimessa in gioco della palla. E' accettabile questa azione?

#### **DECISIONE**

Se il giocatore in difesa al momento del Rollball era in posizione di "in gioco" il possesso puo' essere reclamato dal giocatore. Il semplice passo sopra il pallone non e' sufficiente. La palla deve essere reclamata (toccata) dal difensore o con il piede o con la mano. L'arbitro puo' istruire il giocatore sul fatto che deve toccare il pallone ed una volta che c'e' stato il tocco egli deve effettuare un Rollball per mettere il pallone in gioco. Rif. Regola 9.5.

#### **SITUAZIONE 9:25**

Il mediano passa la linea di meta senza esser stato toccato e corre cercando di passare il pallone ad un compagno di squadra. Prima che la palla possa essere passata il mediano viene toccato. Dov'e' il punto per il Rollball seguente?

#### **DECISIONE**

Cambio di possesso e Rollball per la squadra in difesa vengono eseguiti a cinque metri dalla linea di meta, dall'altra parte rispetto a dove e' stato effettuato il touch: Rif Regola 9.3.

#### **SITUAZIONE 9:26**

Un giocatore effettua un Rollball e nota che non c'e' il mediano in posizione quindi gira intorno al pallone e lo recupera. Cosa deve fare l'arbitro? E' differente se il giocatore dopo aver preso il pallone lo passa ad un compagno di squadra?

#### **DECISIONE**

Come da Regola 9 Note per i giocatori D. Il giocatore che effettua il Rollball non puo' recuperare la palla. Se questo dovesse accadere l'arbitro deve ordinare un cambio di possesso. Se nonostante questo il giocatore passa il pallone, l'arbitro penalizzera' il giocatore per procedura di cambio non corretta. Questa e' una penalita' da dieci metri avanti rispetto al punto del cambio di possesso. Regola 7.2

## **Spiegazioni ed Interpretazioni – Regola 10**

### **SITUAZIONE 10:1**

Un giocatore in difesa effettua un touch su un giocatore in attacco. Il difensore si ritira direttamente verso i cinque (5) metri di distanza con le proprie braccia completamente, od in parte, allargate. Il mediano corre direttamente in avanti addosso al difensore, che è ancora in fuorigioco, e lo spinge di lato per continuare poi a correre.

### **DECISIONE**

Il mediano effettua un touch, questo causa un cambio di possesso. Regola 10.9 (Rif. 13:2)

### **SITUAZIONE 10:2**

Un attaccante effettua un touch ed effettua subito anche il Rollball. Il difensore cerca di ritirarsi ma il mediano ha ormai passato la palla ad un altro giocatore dell'attacco che avanzando tocca il difensore che si sta ritirando e che si trova ancora fuorigioco.

### **DECISIONE**

Il Touch viene toccato, se non è il sesto (6) touch. Regola 10.9

### **SITUAZIONE 10:3**

Dove viene assegnato il punto per un tap come risultato di una infrazione per una interferenza su un touch?

### **DECISIONE**

Il tap è assegnato alla squadra in attacco lungo una linea a cinque (5) metri avanti rispetto al punto del Rollball e vicino al punto dell'infrazione.

### **SITUAZIONE 10:4**

Il giocatore in possesso è toccato e mentre sta effettuando un Rollball perde la palla. Cosa accade?

### **DECISIONE**

L'arbitro chiederà al giocatore di effettuare un Rollball, il conto dei touch continuerà (se non sono sei). Rif regola 10.7, Note per gli arbitri B.

### **SITUAZIONE 10:5**

Un difensore, mentre tenta di effettuare un touch, fa cadere il pallone dalle mani del giocatore in possesso. Cosa può fare l'arbitro?

### **DECISIONE**

In generale la Regola 1.24 viene applicata, il touch viene contato e la squadra in attacco effettuerà il Rollball SENZA un cambiamento al conto dei touch. Altrimenti l'arbitro deve considerare la Regola 10.1 che proibisce di usare una forza superiore a quella strettamente necessaria per effettuare il touch. (Rif anche Regola 10 Note per i giocatori A e per gli arbitri B).

### **SITUAZIONE 10:6**

Durante il gioco un giocatore in attacco si infortuna. Mentre il gioco continua sul terreno rimane il giocatore infortunato e non viene rimpiazzato. Un giocatore effettua un intercetto e corre verso la linea di meta. Il giocatore infortunato si alza all'improvviso ed effettua un touch sul giocatore in possesso. Questo touch è valido?

### **DECISIONE**

Se la squadra che ora è in difesa non ha più di sei giocatori in campo il giocatore infortunato può

tranquillamente effettuare il touch.

#### **SITUAZIONE 10:7**

Durante il gioco un giocatore in attacco si infortuna. Mentre il gioco continua sul terreno rimane il giocatore infortunato e non viene rimpiazzato. Un giocatore effettua un intercetto e corre verso la linea di meta. Il giocatore infortunato allunga all'improvviso il piede ed effettua un touch sul giocatore in possesso. Questo touch è valido?

#### **DECISIONE**

Il Touch, come definito nel Regolamento, è il contatto effettuato fra il giocatore in difesa e quello in attacco. In ogni caso ci sono altre regole che possono essere applicate a questa situazione dove il touch con il piede può portare ad una penalità, il giocatore può essere allontanato per un periodo di tempo o per l'intero gioco e/o può essere assegnata una meta tecnica. - Rif Regola 1, 10

#### **SITUAZIONE 10:8**

Vicino alla linea di meta l'arbitro richiama un giocatore in fuorigioco. Nel tentativo di rientrare il difensore cade. Il giocatore in possesso salta il giocatore in difesa e posa la palla a terra oltre la linea di meta invocando una meta. Ma quando ha posato il pallone a terra il difensore lo ha toccato rimanendo a terra. Questa situazione è meta?

#### **DECISIONE**

Quando un giocatore posa il pallone sul terreno di gioco su o oltre la linea di meta nello stesso momento in cui un touch è effettuato, ( ed il giocatore in possesso effettua un touch), il touch viene contato e la meta non viene convalidata (Regola 10.8). Comunque l'arbitro ha avvertito il difensore in fuorigioco di rientrare quindi il tocco non deve essere contato e la meta deve essere convalidata.

#### **SITUAZIONE 10:9**

Quando il giocatore in possesso effettua un Rollball vicino alla linea di meta avversaria e mentre mette il pallone a terra un touch è effettuato dal giocatore in difesa sulla palla, spingendola fuori ed in mezzo alle gambe del giocatore in possesso – La palla è velocemente passata ad un giocatore in sostegno che segna. C'è una qualche possibilità di applicazione del vantaggio se l'arbitro pensa che il modo in cui il pallone sia stato spinto dal difensore sia stato oltremodo vigoroso?

#### **DECISIONE**

Non c'è possibilità di applicazione del vantaggio qui. Un touch sulla palla costituisce un touch e con questo la palla va giocata regolarmente. Se la palla è stata spinta sul terreno di gioco dal difensore (intenzionalmente) una penalità deve essere assegnata. Non può esserci nessuna chiamata “gioco” o vantaggio da questa azione quando un touch è stato fatto.

L'arbitro ha comunque l'opzione di considerare l'azione del difensore con un “fallo professionale” vicino alla linea di meta e può decidere per una seguente azione contro il giocatore in difesa, inclusa una meta di penalità.

### ***Spiegazioni ed Interpretazioni – Regola 11***

#### **SITUAZIONE 11:1**

Il giocatore in possesso effettua un Rollball vicino alla linea di meta. Un giocatore in difesa “in gioco” si sporge e tocca il mediano prima che la palla sia chiaramente in possesso.

#### **DECISIONE**

Il mediano è stato toccato in possesso – Regola 9.3 e 11.5.

### **SITUAZIONE 11:2**

Un giocatore in possesso mette un piede sulla linea laterale mentre corre a fondocampo.

### **DECISIONE**

Il giocatore e' fuori campo. Un cambio di possesso verra' effettuato a cinque (5) metri in campo rispetto al punto dove il piede del giocatore a toccato la linea laterale. - Regola 11.1.

### **SITUAZIONE 11:3**

Un difensore con un piede sulla linea laterale tocca un giocatore in attacco.

### **DECISIONE**

Un touch viene contato. Nessun cambio di possesso per la squadra in attacco quando viene in contatto con qualcuno all'esterno del campo di gioco. - Regola 11.1

### **SITUAZIONE 11:4**

Nella Regola 11 Note per i giocatori A, c'e' scritto “ quando si muovono avanti o indietro rispetto al punto in accordo con la Regola 11.4 e/o 11.5 i giocatori dovrebbero indicare all'arbitro che quella opzione e' stata scelta “ L'arbitro deve penalizzare il giocatore che non avvisi l'arbitro su quale opzione ha scelto?

### **DECISIONE**

No. Le Note per i Giocatori dicono che il giocatore DOVREBBE indicare all'arbitro non c'e' un obbligo. Infatti l'arbitro non puo' intraprendere nessuna azione contro il giocatore che non rispetti questa nota, ci si aspetta che l'arbitro sappia che il giocatore e' autorizzato ad effettuare questa scelta.

### **SITUAZIONE 11:5**

Un difensore intercetta un passaggio, fatto dal mediano, dietro alla propria linea di meta ed e' toccato prima che possa correre all'interno del campo di gioco. Dov'e' il punto per il Rollball?

### **DECISIONE**

Il punto e' sulla linea dei cinque metri dalla linea di meta direttamente all'opposto del punto dove e' stato effettuato il touch.

### **SITUAZIONE 11:6**

Se un Rollball e' effettuato a piu' di 10 metri dalla linea di meta, e la difesa si pone a piu' di cinque metri dalla linea di meta (come a dire a 6 metri) i difensori sono autorizzati a rimanere sul posto per difendere.

### **DECISIONE**

Si, i difensori possono utilizzare questo tipo di difesa in questo momento del gioco facendo in modo che nessun giocatore in difesa si ponga sui 5 metri (o dovunque fra la linea di meta e la linea dei cinque).

### **SITUAZIONE 11:7**

Se il Rollball viene effettuato sui 10 metri o entro 10 metri dalla linea di meta e la linea di difesa si posiziona quindi a 5 metri dalla linea di meta (o dovunque fra la linea di meta e la linea dei cinque), l'intera squadra in difesa deve muoversi in avanti cercando di effettuare un touch.

### **DECISIONE**

Si, l'INTERA squadra deve muoversi in avanti nel tentativo di effettuare un touch cosi da

ottemperare alla regola che deve essere applicata quando un qualsiasi difensore si pone fra la linea di meta e quella dei cinque.

#### **SITUAZIONE 11:8**

Un Rollball viene effettuato a piu' di 10 metri dalla linea di meta, nonostante questo un difensore prende posizione a meno di cinque metri dalla sua area di meta (o nell'area comunque compresa fra la propria linea di meta e la linea dei cinque metri), e' comunque necessario che tutta la squadra venga coinvolta nel movimento in avanti?

#### **DECISIONE**

Si, l'INTERA squadra deve muoversi in avanti nel tentativo di effettuare un touch perche' OGNI giocatore puo' far scattare la regola che non permette alla difesa di rimanere nella propria posizione se si difende all'interno dei cinque metri.

#### **SITUAZIONE 11:9**

Se una penalita' viene assegnata alla squadra in attacco forzando la difesa a posizionarsi sulla linea dei 5 metri o comunque fra la linea di meta e la linea dei cinque e l'attacco si posiziona direttamente dietro al punto della penalita' di altri 10 metri, la difesa deve comunque spostarsi in avanti anche se la palla e' stata rimessa in gioco a piu' di dieci metri dalla linea di meta.

#### **DECISIONE**

Si, il fatto che il nuovo punto sia ad oltre dieci metri dalla linea di meta e' irrilevante perche' il punto originale della penalita' costringe la difesa a posizionarsi e a non muoversi finche' la palla non e' stata rimessa in gioco.

#### **SITUAZIONE 11:10**

Quando una squadra puo' adottare la difesa sul punto e non deve muoversi in avanti cercando di effettuare un touch?

#### **DECISIONE**

La squadra in difesa puo' difendere sul punto OGNI volta che il giocatore in possesso sia all'interno dell'area fra la linea dei 5 metri e la linea di meta.

#### **SITUAZIONE 11:11**

Cosa succede quando un difensore impegnato ad avanzare nel tentativo di effettuare un touch salta indietro per farsi assegnare una penalita' DA TRADURRE...

#### **DECISIONE**

**DA TRADURRE...**

#### **SITUAZIONE 11:12**

A che velocita' deve muoversi in avanti la difesa quando viene applicata la regola del movimento obbligatorio in avanti e l'arbitro puo' penalizzare un giocatore che non si muova con sufficiente velocita' o puo' ordinare al giocatore di muoversi piu' velocemente?

#### **DECISIONE**

La velocita' e' definita dal muoversi in avanti (even at snails pace) e SOLO se il difensore rimane fermo ed e' stato avvisato di muoversi, allora l'arbitro puo' assegnare una penalita'. L'arbitro non puo' ordinare ad un giocatore di muoversi piu' velocemente in avanti.

### **SITUAZIONE 12:1**

Un giocatore in attacco sbaglia un passaggio. La palla tocca un difensore mentre e' fuori dal controllo del giocatore in attacco. Lo stesso giocatore poi riesce successivamente a recuperare la palla. E' stato effettuato un touch?

### **DECISIONE**

Il touch non e' stato effettuato perche' il giocatore non stava cercando di recuperare il pallone – Regola 12.5. Comunque il touch ha effetto se il giocatore in difesa stava cercando di recuperare il pallone.

### **SITUAZIONE 12:2**

Il mediano passa la linea di meta e passa la palla indietro verso un proprio compagno di squadra. La palla e' deviata da un giocatore in difesa e rimbalza al mediano stesso che posa la palla a terra invocando una meta.

### **DECISIONE**

La meta e' assegnata. Quando ha passato il pallone il mediano e' diventato un giocatore in attacco qualsiasi. - Regola 12.2 – Rif Situazione 9:15 e 9:16.

### **Spiegazioni e Interpretazioni – Regola 13**

### **SITUAZIONE 13:1**

Un giocatore in sostegno sorpassa il giocatore in possesso e oltrepassa la linea di meta. Il giocatore con la palla effettua un Rollball veloce ed il mediano oltrepassa la linea effettuando un passaggio corretto al giocatore in attacco che aveva precedentemente passato la linea di meta ma che non era ancora tornato ad una posizione “in gioco” (in virtu' della velocita' di gioco o per altro motivo). Questo giocatore posa il pallone a terra e invoca una meta.

### **DECISIONE**

La meta viene assegnata perche' il mediano ha rimesso in gioco il giocatore che aveva in precedenza assunto una posizione di fuorigioco.

### **SITUAZIONE 13:2**

Un giocatore in difesa che sta rientrando allunga il braccio o in su o in giu'. Questa regola e' contro le regole?

### **DECISIONE**

L'azione consiste in una ostruzione passiva del gioco e dovra' essere soggetta ad avviso o a penalita', ma SOLO se il giocatore in attacco viene ostacolato prima che il difensore raggiunga una posizione di “in gioco”.

### **SITUAZIONE 13:3**

Un giocatore in difesa ha entrambe le braccia allungate. Questo movimento e' contro le regole?

### **DECISIONE**

Se un giocatore non in possesso di palla viene ostacolato dal movimento del difensore c'e' la possibilita' che sia un giocatore in sostegno e l'arbitro prendera' le dovute azioni.

### **Spiegazioni e Interpretazioni – Regola 14**

### **SITUAZIONE 14:1**

Un giocatore in attacco corre dietro un proprio compagno ed impedisce ad un difensore di effettuare il touch. Realizzato l'errore commesso il giocatore si ferma immediatamente permettendo al difensore di toccarlo.

#### **DECISIONE**

Il Touch viene contato. Non c'è ostruzione dato che nessuna delle due squadre ha acquisito un vantaggio non dovuto.

#### **SITUAZIONE 14:2**

Un difensore dopo aver effettuato un touch cerca di ritornare ma il giocatore in possesso corre verso di lui a posta per guadagnare una penalità per fuorigioco o per avere una chiamata di “gioco” dall'arbitro. Può allora il difensore rientrare in un'altra direzione dall'area del Rollball?

#### **DECISIONE**

Un difensore può rientrare in qualsiasi direzione dopo aver effettuato un touch, ma una volta cambiata la sua linea di corsa se interferisce con il gioco, passivamente o attivamente, sarà soggetto ad una penalità se è nell'area compresa fra la linea dei cinque metri e la linea di meta.

#### **SITUAZIONE 14:3**

Un difensore, cerca di ritirarsi, senza interferire nel gioco ma viene toccato dal giocatore in possesso e viene data una penalità a vantaggio della squadra in attacco. Questa decisione è corretta?

#### **DECISIONE**

Alcune situazioni sono diverse nella percezione dell'arbitro rispetto alle intenzioni del difensore. Un difensore non deve essere penalizzato se non rientra alla massima velocità, comunque deve ritirarsi immediatamente senza cambiare la linea di corsa prima di aver toccato la linea dei cinque metri dal punto e tutte le interferenze, passive o attive sono da penalizzare.

#### **SITUAZIONE 14:4**

Un giocatore effettua un tap veloce in seguito ad una penalità concessa e all'indicazione dell'arbitro del punto. Un giocatore in difesa è in fuorigioco con le spalle al giocatore in possesso ed ostacola involontariamente un giocatore in difesa “in gioco” dal toccare il portatore del pallone.

Il difensore si appella all'arbitro affinché riconosca che il giocatore in attacco ha usato l'ostruzione involontaria per trarre un vantaggio.

#### **DECISIONE**

In accordo con il paragrafo della regola 14.1 il giocatore in attacco può essere penalizzato solo per l'ostruzione di un proprio compagno di squadra su un difensore che ne impedisca il touch. Il secondo paragrafo della Regola 14.1 deve essere letto solo congiuntamente al primo paragrafo che si riferisce specificatamente alla squadra in attacco.

Il giocatore in fuorigioco non dovrebbe essere penalizzato se rivolge le spalle alla squadra in possesso di palla ammesso che stia fisicamente rientrando in una posizione di “in gioco”. Quando il giocatore in difesa invoca l'ostruzione in questo caso l'arbitro deve semplicemente chiamare un “gioco”.

#### **SITUAZIONE 14:5**

Il giocatore in possesso usa un giocatore in fuorigioco della difesa come “scudo” per non essere toccato da un'altro difensore. Può essere interpretata come ostruzione questa azione?

#### **DECISIONE**

L'arbitro non puo' interpretare questa azione come ostruzione poiche' solo un giocatore in attacco puo' ostacolare un difensore dall'effettuare un touch.

N.B. Se questa azione fosse permessa la squadra in difesa chiamerebbe costantemente ostruzione ricevendo quindi il possesso di palla come risultato di azioni deliberate di un proprio giocatore in fuorigioco.

### **Spiegazioni ed Interpretazioni – Regola 15**

#### **SITUAZIONE 15:1**

Un giocatore in attacco nel tentativo di effettuare un passaggio fa cadere la palla sul terreno di gioco in avanti. Un giocatore in difesa effettua un tap veloce dove la palla e' caduta ed il gioco continua.

#### **DECISIONE**

(a) L'arbitro concede la penalita', indica il punto e richiama il giocatore in possesso per effettuare un tap sul punto corretto (per esempio nel punto in cui la palla e' stata passata).

(b) Se l'arbitro ha concesso una penalita' ed ha indicato il punto ci sara' un cambio di possesso perche' il tap non e' stato effettuato sul punto corretto. Regola 8.2. Regola 15.2; Note per i giocatori A.

#### **SITUAZIONE 15:2**

Un giocatore in possesso passa la palla dopo esser stato toccato e questa cade per terra dietro ad un altro attaccante. Un giocatore avversario la recupera ed effettua un tap dal punto in cui la palla e' caduta.

#### **DECISIONE**

(a) L'arbitro concede la penalita', indica il punto e richiama il giocatore in possesso per effettuare un tap dal punto corretto.

(b) Se l'arbitro ha concesso una penalita' ed ha indicato il punto ci sara' un cambio di possesso perche' il tap non e' stato effettuato sul punto corretto. Regola 10.4. Regola 15.2; Note per i giocatori A.

#### **SITUAZIONE 15:3**

Un giocatore guadagna un tap ma decide di effettuare un Rollball e tocca il pallone con il piede. Chi raccoglie il pallone corre e viene toccato.

#### **DECISIONE**

Il touch viene contato. Chi ha raccolto il pallone non e' il mediano anche se la palla non viene toccata con il piede.

#### **SITUAZIONE 15:4**

Un giocatore in attacco esita prima di effettuare un tap (per esempio esegue una finta) per indurre la difesa a muoversi prima del tap effettivo. Cosa puo' fare l'arbitro?

#### **DECISIONE**

Questa azione non e' contraria allo "spirito del gioco" ed e' ammessa. L'arbitro comunque, puo' far presente al giocatore che deve effettuare il tap velocemente. Dopo questo avviso puo' essere concesso un cambio di possesso.

### **SITUAZIONE 15:5**

Un giocatore in attacco guadagna una penalita' a due metri dall'area di meta dell'attacco. Il giocatore puo' giocare velocemente un tap o deve tornare a cinque metri dalla linea di meta?

### **DECISIONE**

Quando l'arbitro indica il punto il tap deve essere effettuato. Non e' necessario tornare a cinque metri dalla linea di meta. Tuttavia se l'arbitro indica un punto che si trova sulla linea di meta (cosa che puo' succedere per una penalita' di fuorigioco) il punto e' quindi sui lati del campo percio' il tap deve essere effettuato 5 metri all'interno del terreno di gioco. Rif. Regola 15.2 e Regola 11 Note per i giocatori C.

### **SITUAZIONE 15:6**

Una penalita' viene assegnata alla squadra in attacco a mezzo metro dalla linea di meta dell'attacco (un difensore ha effettuato un touch con piu' forza del necessario). Il giocatore che ha preso la penalita' effettua un tap ball in avanti (tocca con il piede la palla e questa rotola in avanti) e quando la palla tocca la linea di meta la mano del giocatore e' sul pallone cosi' questi invoca una meta. Considerando che il giocatore non e' stato toccato, questa meta e' valida?

### **DECISIONE**

Primo, il punto per la penalita' e' dipendente dalla posizione del giocatore in possesso quando ha subito un tocco troppo forte, nella situazione sopra descritta a mezzo metro dalla linea di meta. Non ci sono altre regole che richiedano lo spostamento del punto a cinque metri dalla linea di meta in queste circostanze, percio' il tap e' effettuato nella posizione corretta. Rif Regola 15.2.

Secondo, il tap puo' essere fatto in qualsiasi direzione purché il pallone non faccia piu' di un (1) metro dal punto. In questa situazione, mezzo metro soltanto, il tap non infrange nessuna regola. - Rif Regola 6.3

Terzo, la palla necessita solamente di toccare per terra SU o oltre la linea di meta perche' una meta sia assegnata. Non e' necessario che la palla sia trasportata su o oltre la linea di meta. Rif Regola 4.5 Quindi questa azione costituisce una meta assegnata.

### **SITUAZIONE 15:7**

Una penalita' viene assegnata alla squadra in difesa a solo mezzo metro dalla loro linea di meta dell'attacco (un giocatore effettua un passaggio in avanti a mezzo metro dalla propria linea di meta). Il giocatore che ora e' in attacco e che ha preso la penalita' effettua un tap in avanti e quando la palla tocca la linea di meta il giocatore tocca la palla ed invoca la meta. Fra il momento del tap con il piede ed il momento in cui il giocatore tocca la palla sulla linea di meta il giocatore viene toccato. Questa meta va assegnata?

### **DECISIONE**

Il giocatore che ha preso la penalita' e' tecnicamente in possesso di palla una volta che il tap e' stato effettuato e dato che il giocatore e' stato toccato prima di mettere mano sul pallone la meta non puo' essere assegnata.

### **SITUAZIONE 15:8**

Un giocatore in difesa in fuorigioco, vicino alla propria linea di meta, e' chiamato fuori dal gioco dall'arbitro. La linea di difesa quindi viene ad aprirsi ed il difensore, accortosene, colpisce il pallone in mano ad un avversario per farla cadere e guadagnare tempo rimanendo in fuorigioco. Che azioni puo' compiere l'arbitro?

### **DECISIONE**

L'arbitro puo' penalizzare il giocatore in difesa e/o puo' allontanarlo dal terreno di gioco, ma dato che il giocatore e' stato avvisato ed e' in fuorigioco e la linea di meta e' aperta l'opzione migliore e' assegnare una meta tecnica e quindi considerare ulteriori azioni contro il giocatore che ha commesso fallo. Rif Regola 15.6

### **SITUAZIONE 15:9**

Cosa succede se una squadra esegue un tap veloce prima che l'arbitro indichi il punto?

#### **DECISIONE**

Un buon arbitro puo' considerare solo due opzioni: Il tap e' stato eseguito sul punto o dietro al punto? Se SI, "gioco", se NO cambio di possesso.

NB: L'insistenza dell'arbitro nell'aspettare che sia pronto a marcare il punto prima di riprendere il gioco e' un atto da evitare e deve essere punito dal coordinatore degli arbitri. La stessa cosa si puo' dire se l'arbitro insiste nel far ripetere i tap per errori di posizionamento di pochi centimetri. Queste azioni non sono in accordo con le regole per tap non corretto – non in posizione – cambio di possesso. Rif Regola 15.3

### **Spiegazioni ed Interpretazioni – Regola 16**

#### **SITUAZIONE 16:1**

L'arbitro concede una meta. Un guardalinee fa rapporto all'arbitro riguardo ad una infrazione come da un giocatore in difesa. L'arbitro esercita la propria discrezione ritorna sulla propria decisione e allontana dal campo per un periodo di tempo il giocatore oggetto del rapporto. Come viene ripresa la partita?

#### **DECISIONE**

Dato che la meta e' stata assegnata (ed il giocatore e' stato allontanato) il gioco ricomincerà con un tap per la squadra che ha subito la meta al centro della linea mediana del campo.

#### **SITUAZIONE 16:2**

Se l'arbitro avvisa la squadra in difesa che si trova in fuorigioco che linee guida puo' seguire l'arbitro per determinare il vantaggio?

#### **DECISIONE**

E' generalmente accetta che l'attacco ha guadagnato il vantaggio una volta superati i cinque (5) metri dal punto (per il Rollball) o i dieci (10) metri dal punto (per il Tap).

#### **SITUAZIONE 16:3**

Se il vantaggio e' perso (perso il controllo di palla, passaggio in avanti) dopo che la squadra in attacco ha oltrepassato la linea del vantaggio puo' l'arbitro tornare indietro e penalizzare il giocatore che ha commesso fallo?

#### **DECISIONE**

No! Una volta che la linea del vantaggio e' stata guadagnata l'arbitro deve lasciare che il gioco continui.

### **Spiegazioni e Interpretazioni – Regola 17**

#### **SITUAZIONE 17:1**

Nella Regola 17.3 (b), Qual'e' la definizione delle due (2) sospensioni da tutte le partite condotte da qualsiasi Associazione Touch?

## **DECISIONE**

Le due (2) partite di sospensione si riferiscono ad un periodo di tempo nel quale il giocatore non potrà partecipare a nessuna partita della propria squadra nella categoria nella quale ha preso la penalità. Un pareggio non viene contato come partita completa.

Questa procedura rende ineleggibile il giocatore per QUALSIASI partita di QUALSIASI associazione touch affiliata a Touch Rugby Italia oltre che alle associazioni affiliate alla Federazione Internazionale di Touch.

## **SITUAZIONE 17:2**

Un giocatore gioca un torneo maschile Open Lunedì sera, un Mixed Open il Giovedì sera ed un Over 30 il Mercoledì sera. È allontanato dal terreno di gioco per il resto della partita il Lunedì sera ed incorre nella sospensione prevista di due partite. La sua squadra maschile ha un pareggio la settimana successiva. Quando, questo giocatore, può tornare a giocare?

## **DECISIONE**

Il giocatore sarà sospeso dagli altri giochi nella prima settimana, da TUTTI i giochi la seconda settimana e la terza e sarà sospeso solo dalla squadra maschile per la quarta settimana. Due settimane è il periodo di tempo nel quale, di solito, la squadra della quale fa parte il giocatore, gioca due partite. Se la squadra fallisce la qualificazione per la semi-finale ed il giocatore subisce la penalità durante l'ultima partita della competizione, questo giocatore è eleggibile al gioco dopo la seconda partita (per esempio la finale) se questa squadra ha vinto entrambe le semifinali e le partite successive.

## **SITUAZIONE 17:3**

Un giocatore può appellarsi alla sospensione automatica di due partite?

## **DECISIONE**

Sì. A meno che una specifica Costituzione di una Associazione lo neghi, il giocatore può appellarsi ai manager dell'Associazione contro la sospensione automatica.

## **SITUAZIONE 17:4**

Un giocatore effettua un intercetto e corre verso fondo campo. Arrivato ad un metro dalla linea di meta si gira ed attende che il difensore lo raggiunga, dopodiché passa la linea di meta e posa il pallone a terra in faccia al difensore. Questa può essere considerata cattiva condotta?

## **DECISIONE**

No, la meta viene assegnata.

## **SITUAZIONE 17:5**

Un difensore chiama il giocatore in possesso per farsi passare il pallone. Questo giocatore, istintivamente, passa il pallone all'avversario. Che azione può compiere l'arbitro?

## **DECISIONE**

Questa situazione è cattiva condotta (contro, cioè, lo spirito del gioco) e soggetto a penalità o altre azioni adeguate.

## **SITUAZIONE 17:6**

La squadra in attacco effettua un passaggio lungo che "accidentalmente" ma secondo gli obiettivi della squadra, finisce fuori dopo che il quinto touch è stato effettuato per ritardare la procedura di cambio di possesso. Cosa può fare l'arbitro?

## **DECISIONE**

Prima che il sesto touch venga eseguito o che la palla vada per terra non viene applicata la procedura di cambio di possesso, quindi le regole che la governano non possono essere applicate. Se l'arbitro vede che questa condotta di gioco e' stata comunque volontaria puo' avvisare la squadra che ha commesso infrazione che queste azioni sono da considerarsi cattiva condotta e quindi possono essere passibili di penalita' o di altre azioni adeguate. Rif. Regola 17.6

## **SITUAZIONE 17:7**

Un giocatore e' allontanato dal gioco per un periodo di tempo. Mentre si trova dietro la linea di meta dei propri avversari questo giocatore urla incoraggiamenti e consigli tecnici ai propri compagni. Questa azione e' ammessa?

## **DECISIONE**

Se non ci sono interferenze con i giocatori della squadra avversaria al giocatore e' concesso di incoraggiare o dare consigli ai propri compagni di squadra da quella posizione. Il fatto che sia sospeso dal gioco (non allontanato per il resto della partita) e che non gli sia permesso di prenderne parte attiva e' una penalita' sufficiente. Rif. Regola 17 Note per i giocatori A.

## **Spiegazioni ed Interpretazioni – Regola 18**

### **SITUAZIONE 18:1**

Viene assegnata una penalita' e l'allenatore (e/o un giocatore o un'altro ufficiale rappresentante della squadra sulla linea laterale) grida invettive all'arbitro. Quali opzioni ha il Direttore di gioco?

## **DECISIONE**

L'arbitro puo' assegnare una nuova penalita' ad altri dieci (10) metri davanti al punto della prima penalita' assegnata. Inoltre puo':

- a) fermare il gioco ed avvisare il responsabile dell'infrazione
- b) fermare il gioco e allontanare il responsabile dall'area di gioco
- c) allontanare un giocatore dal campo di gioco al posto del responsabile, per un periodo di tempo o per il resto della partita
- d) applicare una o tutte le opzioni sopracitate
- e) Fare rapporto al comitato organizzatore sul comportamento tenuto dal responsabile

### **SITUAZIONE 18:2**

L'arbitro assegna una meta o una penalita' per poi realizzare di aver commesso un errore. Puo' l'arbitro ritornare sulla propria decisione e togliere la meta o la penalita' assegnata?

## **DECISIONE**

L'arbitro puo' cambiare la propria decisione se realizza di aver commesso un errore, anzi, nell'interesse del fair play e dello spirito del gioco l'arbitro dovrebbe ritornare sulle proprie decisioni errate. Il regolamento non prevede nessun impedimento al ripensamento dell'arbitro. Rif Regola 18.1. In questa regola si afferma che una volta fischiata la chiusura della partita ogni ripensamento riguardo a decisioni prese durante l'incontro sono a carico dell'amministrazione dell'associazione che controlla il torneo.

### **SITUAZIONE 18:3**

C'e' un giocatore infortunato sul campo e l'arbitro lo nota ma il gioco prosegue e si muove in avanti rispetto al punto dove il giocatore e' fermo, quindi il gioco puo' continuare. Mancano ancora pochi

minuti alla fine della partita ed una delle due squadre e' in vantaggio per 3 a 2. In un cambio di possesso la squadra che sta vincendo porta deliberatamente il pallone nell'area dove il giocatore infortunato e' a terra, per fermare il gioco. E' ovviamente molto importante per la squadra in svantaggio segnare una meta in questo caso per arrivare alla finale. Cosa puo' fare l'arbitro?

### **DECISIONE**

La prima responsabilita' dell'arbitro e' quella di salvaguardare l'incolumita' dei giocatori e se il gioco non si muove in avanti rispetto al punto dove il giocatore infortunato e' a terra l'arbitro deve fermare il gioco. Ogni protesta per la squadra perdente e' di competenza dell'organizzazione del torneo e non dell'arbitro.

### **SITUAZIONE 18:4**

L'arbitro allontana un giocatore dal campo quando mancano solo due minuti alla fine del gioco. Quando parte la sirena l'arbitro fischia la fine della partita senza richiamare il giocatore allontanato. La settimana successiva la stessa squadra entra in semi finale e la squadra avversaria rifiuta di giocare per protesta dichiarando che il giocatore allontanato e' stato effettivamente fuori dal campo fino alla fine del gioco percio' deve essere squalificato automaticamente per due settimane.

### **DECISIONE**

In ogni caso l'arbitro e' il solo giudice di quanto avviene sul terreno di gioco. In ogni situazione che preclude la partecipazione al gioco di un giocatore va valutata anche la volonta' dell'arbitro e non solo l'azione in se stessa. In questo caso se l'arbitro intendeva allontanare il giocatore per un periodo di tempo questi puo' prendere parte alla semi finale, altrimenti se l'intenzione era quella di allontanare il giocatore per il resto della partita la squalifica automatica di due settimane viene applicata. Rif Regola 18.1 e 18.2.

### **SITUAZIONE 18:5**

L'arbitro assegna una meta e non viene avvisato dal responsabile di linea di nessuna infrazione. Il gioco continua e alla fine del primo tempo la squadra contro cui e' stata segnata la meta si lamenta con l'arbitro affermando che la meta e' stata segnata da un mediano e che quindi va invalidata. Il giudice di linea conferma quanto avvenuto e non ha riferito il fatto per un qualsivoglia motivo. In linea con la decisione 18:2 l'arbitro puo' cambiare opinione.

### **DECISIONE**

NO – Una volta che il gioco e' ricominciato l'opzione per la quale l'arbitro puo' cambiare idea non e' piu' applicabile. Questo deve essere applicato anche se viene fischiata la fine del primo tempo o della partita immediatamente dopo il fatto e prima che il gioco possa ricominciare.