



LEGA ITALIANA TOUCH RUGBY

MANUALE DEL RUGBY AL TOCCO

Stagione Sportiva 2018 / 2019



FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY
COMMISSIONE TECNICA FEDERALE

con il Patrocinio di **Federazione Italiana Rugby**

il presente Manuale e' approvato dalla **Commissione Tecnica Federale**

www.RUGBYTOUCH.IT

squadre@rugbytouch.it

tutto il materiale che compone il presente manuale e' disponibile e costantemente aggiornato al sito Rugbytouch.it



INDICE

Presentazione	1
Affiliazione di Società di Rugby al Tocco alla Federazione Italiana Rugby	2
Tesseramento con Federazione Italiana Rugby	3

#RUGBYPERTUTTI

Come Funziona il #Rugbypertutti	5
Organizzare un Evento di #Rugbypertutti	6

COPPA ITALIA REGIONALE

Come Funziona la Coppa Italia Regionale	9
Organizzare un Evento di Coppa Italia Regionale	13
Partecipare ad un Evento di Coppa Italia Regionale	17

CAMPIONATO NAZIONALE

Come Funziona il Campionato Nazionale	19
Organizzare un Evento di Campionato Nazionale	23
Partecipare ad un Evento di Campionato Nazionale	27

REGOLAMENTO DI GIOCO

Regolamento di gioco e indicazioni	29
Ringraziamenti	34



MANUALE RUGBY AL TOCCO

LEGA ITALIANA TOUCH RUGBY Stagione 2018 / 2019

*“Tutto quello che avreste voluto sapere sul movimento
del rugby al tocco ufficiale ma non avete mai osato chiedere”*

CHI E' LITR

LITR e' l'unica associazione riconosciuta dalla Federazione Italiana Rugby con lo scopo di promuovere il gioco del Rugby attraverso lo sviluppo e la gestione della sua versione al tocco.

Obiettivo primario di LITR e' stabilire le linee guida per lo svolgimento sicuro ed efficace degli eventi di rugby al tocco a qualsiasi livello essi appartengano, per farne poi da garante verso le squadre ed i partecipanti.

IL RUGBY AL TOCCO SECONDO LA WORLD RUGBY

E' stato originariamente sviluppato dalla World Rugby per

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

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

IL MANUALE DEL RUGBY AL TOCCO

In questo manuale sono riportati i passi iniziali e fondamentali per l'accesso a tutte le forme di rugby al tocco, sia per le competizioni che per i semplici allenamenti aperti a tutti all'interno delle societa'.

Per qualsiasi informazione non presente in questo manuale si rimanda al sito www.RugbyTouch.it o direttamente ai contatti di LEGA ITALIANA TOUCH RUGBY: info@rugbytouch.it

Buona Lettura e Buon Rugby!

AFFILIAZIONE E TESSERAMENTO SOCIETA'

PER L'ATTIVITA' DEL RUGBY AL TOCCO

LEGA ITALIANA TOUCH RUGBY Stagione 2018 / 2019



"Rugbysti si nasce, sportivi si diventa."

Anonimo

AFFILIAZIONE

Il CONI ha dato mandato alla Federazione Italiana Rugby di accettare le affiliazioni anche di Società' di rugby al tocco, di tag, beach e snow rugby. Il percorso per l'affiliazione alla Federazione Italiana Rugby e' lo stesso sia per le Società' di rugby sia per quelle dedicate esclusivamente ad una di queste attività'.

Le informazioni necessarie all'affiliazione delle Società' sportive con Federazione Italiana Rugby si possono trovare all'interno della CIRCOLARE INFORMATIVA della corrente stagione sportiva, Precisamente nel primo capitolo relativo all'Affiliazione. La Circolare informativa e' un documento annuale che regola la vita associativa di tutti i partecipanti al movimento del rugby nazionale.

La potete trovare scaricabile in formato pdf all'indirizzo:

https://www.federugby.it/index.php?option=com_docman&task=cat_view&gid=39&Itemid=787&lang=it

Per poter effettuare l'affiliazione il Club deve essere costituito in Società' (Associazione Sportiva Dilettantistica, Società' Sportiva o altra forma riconosciuta) e deve compilare la domanda di affiliazione per la stagione in corso.

Per poter accedere alle attività' di rugby al tocco quali:

- Allenamenti e attività' riconosciuta all'interno del proprio Club
- Organizzazione eventi di promozione #RugbyperTutti, Coppa Italia e Campionato
- Partecipazione ad eventi ufficiali di Coppa Italia e Campionato Nazionale

Occorrerà' compilare la DOMANDA DI AMMISSIONE ALL'ATTIVITA' AMATORIALE che si può' trovare online alla pagina Gioca con noi! Del sito rugbytouch.it: <http://www.rugbytouch.it/litr/tornei-e-campionato-gioca-con-noi/> cliccando direttamente su REGISTRA LA TUA SOCIETA'!



TESSERAMENTO

Il tesseramento dei giocatori di rugby al tocco con la
Federazione Italiana Rugby avviene in due fasi separate.

FASE 1 - la società di appartenenza deve compilare online la Domanda di Ammissione

All'Attività Amatoriale il cui link si trova nel paragrafo precedente.

FASE 2 - la società deve effettuare il tesseramento di tutti i giocatori coinvolti. Chi non è già tesserato con la propria categoria o come old può effettuare il tesseramento amatoriale espressamente dedicato.

TESSERAMENTO AMATORIALE

La Federazione Italiana Rugby ha messo a disposizione dei propri giocatori il modello 12 per attività amatoriale che prevede un tipo di tesseramento dedicato alle attività di promozione come rugby al tocco, tag rugby, beach rugby e anche snow rugby. Ecco il link al documento in pdf

https://www.federugby.it/index.php?option=com_docman&task=doc_details&gid=4624&Itemid=413&lang=it

CHI NON HA IL MODELLO 12 AMATORIALE PUO' GIOCARE AL TOCCO ?

Certo! Anche chi ha il tesseramento agonistico può partecipare alle attività senza limitazioni. Per alcuni eventi è prevista la possibilità di far giocare anche non tesserati (eventi di promozione o di beneficenza che vanno sotto la categoria #Rugbypertutti).

NON FAREMO COMPETIZIONI, DOBBIAMO TESSERARCI COMUNQUE ?

L'entrata in un campo di rugby di persone non tesserate è un rischio per il responsabile legale di qualsiasi Società sportiva.

Il tesseramento con la Federazione Italiana Rugby offre una assicurazione di base a chiunque partecipi alle attività della Società e rende consapevole la Società di chi è in campo. Inoltre rende partecipe il neofita dell'attività dell'Associazione che lo ospita e che potrebbe diventare la sua nuova "casa" rugbystica.

Il tesseramento quindi non è legato solo alla partecipazione agli eventi ma dovrebbe essere il primo passo di ogni serio progetto Societario per la sicurezza della Società ma soprattutto di chi scende in campo.

QUALI SONO I PASSI DA FARE PER TESSERARSI ?

Per effettuare il tesseramento alla Federazione Italiana Rugby consigliamo innanzitutto di rivolgersi al Comitato Regionale di appartenenza per ricevere informazioni complete ed aiuto.

I documenti necessari al tesseramento amatoriale sono:

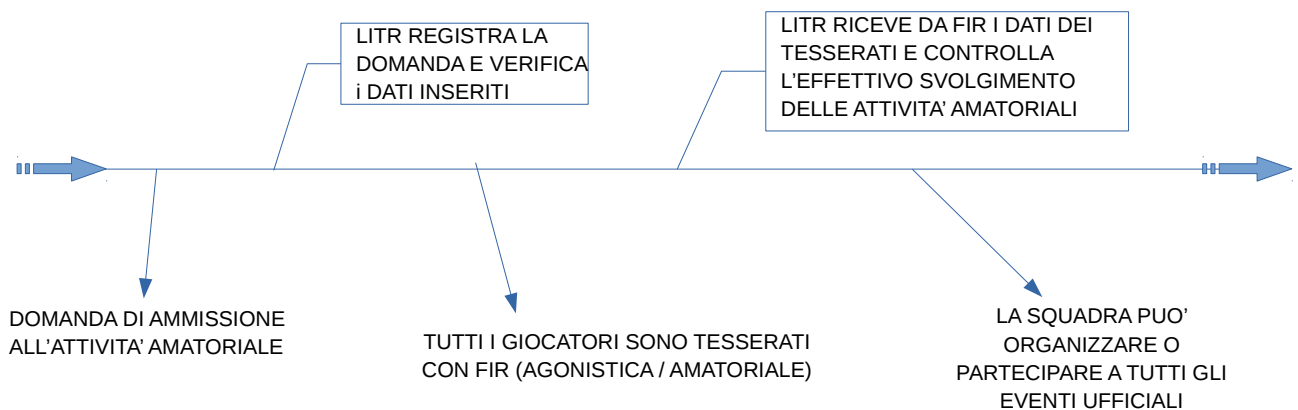
- 1 - Modello 12 Attività Amatoriale per la stagione corrente
- 2 - Certificato medico sportivo non agonistico (anche se e' fortemente consigliato conseguire quello agonistico quando possibile)

Da questa stagione anche il tesseramento amatoriale puo' essere fatto online come gli altri tesseramenti FIR.

REGISTRAZIONE SOCIETA' PER IL RUGBY AL TOCCO

Per accedere al Registro Italiano delle societa' che svolgono attivita' amatoriale di rugby al tocco occorre:

- ✓ Effettuare la richiesta di ammissione alle attivita' amatoriali per il rugby al tocco attraverso il modulo online da rugbytouch.it (vedi Affiliazione).
- ✓ Tesserare tutti i giocatori con la Federazione Italiana Rugby (con modello 12 amatoriale o agonistico).





COME FUNZIONA IL

#RUGBYPERTUTTI

“Dimmi e dimenticherò, insegnami e forse ricorderò, coinvolgimi ed imparerò!”

B. Franklin

LIVELLI DI GIOCO

Il movimento del rugby al tocco e' molto complesso e varia da regione a regione. Ci sono competizioni storiche che si tengono su territori piu' o meno estesi e regioni che non hanno mai visto un'attivit  strutturata di questa disciplina rugbystica o peggio che ne hanno viste molte, piu' o meno disorganizzate.

Lega Italiana Touch Rugby ha lavorato gomito a gomito con la commissione tecnica federale e con il settore sviluppo per la creazione di un'offerta di gioco adatta a tutte le occasioni. Da qui la creazione delle categorie di gioco di cui #RUGBYPERTUTTI e' la piu' semplice e versatile.

#RUGBYPERTUTTI

E' lo strumento principale sviluppato da Federazione Italiana Rugby per la promozione del rugby attraverso le discipline amatoriali (quindi non solo rugby al tocco ma anche tag, snow e beach rugby).

Nella parte che riguarda il rugby al tocco #RUGBYPERTUTTI e' diventato un format proposto in:

- ✓ TORNEI: di beneficenza o di promozione pura di solito ripetuti con cadenza annuale
- ✓ OPEN DAY / EVENTI PROMOZIONALI: eventi singoli organizzati in occasione di giornate dedicate sul territorio

Lo scopo degli eventi di #RUGBYPERTUTTI e' quello di presentare il rugby in una forma semplice e coinvolgente che permetta di raccogliere interesse attorno alle Societ  del territorio con l'obiettivo di:

- ✓ Trovare nuovi giocatori nel rugby di Base u6-u12
- ✓ Coinvolgere juniores in una nuova esperienza
- ✓ Trovare nuovi volontari per le attivita' dei Club
- ✓ Iniziare un percorso con persone interessate ad arbitrare, allenare o altro all'interno del Club

E' quindi evidente che molti dei partecipanti a questi eventi non sono tesserati FIR. Sara' quindi necessaria una assicurazione dedicata all'evento. Perche' l'evento sia ufficiale e quindi sicuro dovra' essere registrato per tempo attraverso il sito LITR.

Nella sezione **ORGANIZZARE UN EVENTO DI #RUGBYALTOCCO** troverete informazioni ed indicazioni suddivise nelle due categorie **TORNEI** ed **EVENTI PROMOZIONALI**.

#RUGBYPERTUTTI

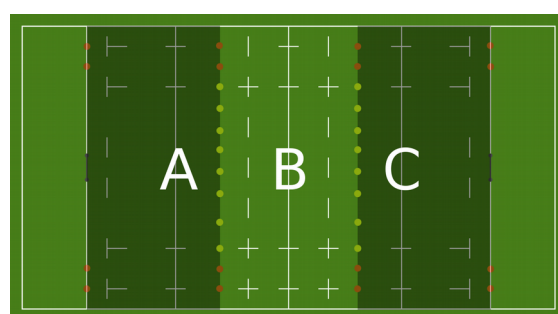
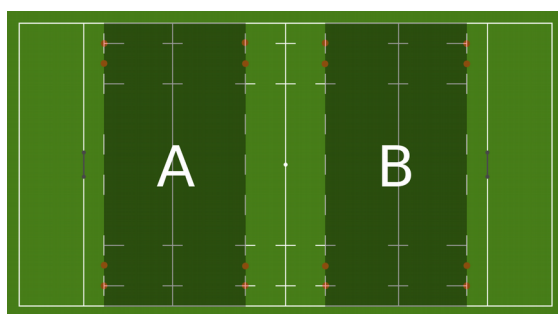


“La più bella vittoria l'avremo ottenuta quando le mamme italiane spingeranno i loro figli a giocare al rugby se vorranno che crescano bene, abbiano dei valori, conoscano il rispetto, la disciplina e la capacità di soffrire. Questo è uno sport che allena alla vita.”

J.J.P.Kirwan

REQUISITI STRUTTURA

- ✓ Gli eventi di promozione possono essere giocati più o meno ovunque, si consiglia comunque di rimanere alle dimensioni ufficiali di 35x65 metri o similari. In ogni caso tutte le attività dovranno essere organizzate su terreni di gioco sicuri per i praticanti.
- ✓ I tornei dovranno svolgersi su terreni di gioco regolari di 35 x 65 metri. Sono preferibili campi da rugby o dirette pertinenze per rimanere in ambiente rugbystico anche a scopo promozionale
- ✓ Ecco due configurazioni standard per l'organizzazione di eventi su terreno di gioco attrezzato per il rugby:



- ✓ La segnatura dell'area di gioco dovrà essere effettuata preferibilmente utilizzando le linee del campo da rugby e completata con conetti e bandierine adatti.
- ✓ Nel caso di tornei di #RUGBYPERTUTTI è necessario che ogni squadra abbia a disposizione almeno uno spogliatoio anche in comune con altre squadre diviso per maschi e femmine. Nel caso di eventi promozionali aperti o dove gli spogliatoi manchino occorrerà trovare una stanza o altro ambiente adatto dove gli atleti possano almeno cambiarsi.
- ✓ Se l'evento si svolgerà durante la serata o in notturna il luogo dovrà avere un adeguato sistema di illuminazione che permetta a tutti di giocare in sicurezza.
- ✓ La struttura dovrà prevedere zone d'ombra in caso di caldo intenso (gazebi, tettoie, stanze areate nelle immediate vicinanze del terreno di gioco) o zone protette in caso di svolgimento durante i mesi invernali o autunnali (spogliatoi accessibili e riscaldati, terzo tempo o gazebo con paratie riscaldato).
- ✓ Il materiale di comunicazione LITR (striscioni, locandine, promozioni e volantini, ecc, ecc) dovrà essere esposto nelle pertinenze della struttura ben visibile al pubblico ed agli atleti

MATERIALE

- ✓ Nel caso di torneo alle squadre dovrà essere fornita una cassa d'acqua naturale (sei bottiglie da 1L e mezzo oppure almeno 10 bottigliette da mezzo litro) consegnata prima dell'inizio delle competizioni. Nel caso di evento promozionale si consiglia di avere comunque un certo numero di bottiglie da 1L o 1/2L da distribuire ai partecipanti.
- ✓ Sia per i tornei che per gli eventi promozionali e' necessario allestire una postazione di informazione/organizzazione che risulti ben visibile ai partecipanti ed alla quale ci si possa rivolgere per tutte le informazioni del caso, ben presidiata durante tutta la durata dell'evento.
- ✓ Deve essere presente un pallone misura 4 per ogni campo. Il pallone deve essere conforme alla regola 2 del regolamento internazionale World Rugby.

MEDICO

- ✓ Alla manifestazione dovrà presenziare un medico. Il medico dovrà rimanere a disposizione dei giocatori per tutta la durata del torneo. Per tornei ed eventi con partecipazione superiore alle 8 squadre si rende necessaria la presenza anche di una ambulanza. In ogni caso dovrà essere presente un defibrillatore con personale dedicato durante l'intero svolgimento del torneo come da indicazioni di legge (decreto 26 giugno 2017, Gazzetta Ufficiale 149). Il medico dovrà essere sempre ben visibile a tutti i partecipanti all'evento indossando adeguata pettorina e rimanendo vicino alla postazione organizzativa.

TERZO TEMPO

- ✓ Il terzo tempo e' un momento conviviale molto importante per il rugby in quanto e' il momento in cui si cementano amicizie che vanno al di la' del campo e durano nel tempo
- ✓ Il terzo tempo deve essere previsto sia per gli eventi promozionali che per i tornei.
- ✓ Per gli eventi promozionali si consiglia di appoggiarsi a forniture di cibo sul territorio (es. se si gioca in occasione di una sagra ci si accorda con la pro loco locale o con un furgone di panini o simile).

PRIMA DEL TORNEO

- ✓ Agli organizzatori e' richiesto il versamento di una quota fissata in 20 euro da pagarsi tramite bonifico bancario direttamente a lega Italiana touch rugby per l'iscrizione del torneo nel registro delle attivita' ufficiali coperte da assicurazione, per l'assistenza tecnica online e per la promozione dell'evento nei canali media dedicati.
- ✓ Verranno richieste informazioni il piu' precise e "corpose" possibili sull'evento. Piu' informazioni ci saranno e piu' il torneo risultera' appetibile alle squadre ed al pubblico.
- ✓ Una volta versata la quota e inviate le informazioni l'evento verra' pubblicizzato sul sito LITR e sui canali social legati al movimento del toccato italiano.
- ✓ Se l'organizzatore ne avra' fatto richiesta almeno 30 giorni prima della data del torneo, LITR fornira' la possibilita' di iscrizione attraverso il sito ufficiale rugbytouch.it
- ✓ Fra le informazioni si prega di dare particolare risalto agli orari della manifestazione, indicando l'ora di inizio accoglienza squadre e l'ora di inizio torneo, distanti almeno un'ora l'una dall'altra.
- ✓ #RUGBYPERTUTTI e' una attivita' promozionale e non e' necessario (anche se consigliato) essere tesserati con la Federazione Italiana Rugby per partecipare. E' pero' necessario avere l'accortezza di

registrare tutti i partecipanti con i propri dati personali e di stipulare una assicurazione per Responsabilit  Civile che copra gli organizzatori per eventuali danni a terzi incorsi durante lo svolgimento della manifestazione.

- ✓ Si ricorda che la copertura assicurativa della Federazione Italiana Rugby copre solo gli eventi occorsi durante eventi ufficiali di rugby nei quali rientrano le attivita' promosse da LITR.
- ✓ Far giocare un non tesserato senza assicurazione e senza controllarne documenti e stato di salute e' un GRAVE RISCHIO per gli organizzatori ma anche per tutti i partecipanti agli eventi oltre ad essere un reato.

DOPO IL TORNEO

- ✓ E' richiesto agli organizzatori un comunicato stampa con curiosita' e informazioni corredato di qualche foto che permetta a LITR di pubblicizzare l'attivita'. Questo per aiutare le Societa' organizzatrici stesse a massimizzare la diffusione del proprio operato.



COME FUNZIONA LA COPPA ITALIA

*“No non conosco tutte le regole... certe volte l'arbitro fischia e non so il perché,
so solo che devo stare zitto e andare via...”*
Jason Thorpe Robinson

Se il #RUGBYPERTUTTI e' lo strumento principale per la promozione del rugby sul territorio, la Coppa Italia e' la vetrina ideale per le Societa' ed i Comitati che ne organizzano lo svolgimento.

Sotto il nome di Coppa Italia vanno tutte le competizioni territoriali il cui calendario e' organizzato dai Comitati e supervisionato da LITR e che si svolgono in raggruppamenti a cadenza piu' o meno mensile con uno schema molto simile a quello del movimento femminile o del Rugby di Base u6-u12.

Le caratteristiche principali di questa parte del movimento sono:

- ✓ Agonismo ridotto al minimo
- ✓ Partecipazione di squadre neofite
- ✓ Organizzazione essenziale ma ben definita

Inoltre la rosa di giocatori ridotta, il numero di Societa' minime per la partecipazione e gli arbitri forniti dalle stesse squadre partecipanti ne esaltano le caratteristiche di gioco sociale, facile e coinvolgente.

Alcune regole di gioco, piu' tecniche rispetto al #RUGBYPERTUTTI, e la partecipazione limitata ai tesserati implica un maggior livello di organizzazione delle Societa' e ne fa un naturale trampolino di lancio verso il Campionato Nazionale.

1. CARATTERISTICHE PRINCIPALI

1.1 I raggruppamenti si svolgono da settembre a maggio

1.2 I singoli tornei sono organizzati da Societa' ospitanti su indicazione e con la collaborazione dei Comitati regionali. Ogni evento dovra' seguire le linee guida dettate da Lega Italiana Touch Rugby

1.3 Ogni richiesta di organizzazione torneo verra' valutata da Lega Italiana Touch Rugby in stretta collaborazione con i Comitati Regionali entro le date pubblicate su sito web rugbytouch.it

1.4 Una volta approvati i tornei, verra' nominato un referente (tecnico federale o responsabile della Societa' ospitante) che fara' da tramite con LITR e sara' l'unico responsabile per il rispetto delle linee guida per l'organizzazione degli eventi di rugby al tocco.

1.5 Qualora un torneo approvato non rispetti poi le linee guida del presente manuale il giorno dell'evento, con particolare riferimento alle indicazioni per la salute e la salvaguardia della sicurezza dei partecipanti, il torneo non verra' ripetuto per un periodo che andra' da 1 a 3 anni a seconda della gravita' della violazione.

2. PARTECIPAZIONE

- 2.1 Sono ammesse alla partecipazione alla Coppa Italia di Rugby al Tocco:
- ✓ Squadre espressione di Società' affiliate alla Federazione Italiana Rugby formate da tesserati agonisti e/o amatoriali
 - ✓ Squadre formate da giocatori tesserati provenienti da Società' diverse a patto che scelgano una società' di riferimento e che siano in possesso di regolare nulla osta
- 2.2 In generale ogni tesserato come agonista dovrà presentare regolare nulla osta per la partecipazione alle attività amatoriali. Il nulla osta non sarà necessario per i tesserati amatoriali.
- 2.3 Tutti i tornei sono misti. Possono partecipare uomini e donne nati fino al 2005. Non ci sono limitazioni o proporzioni da rispettare nella composizione delle squadre.
- 2.4 Ogni raggruppamento deve avere la partecipazione di almeno tre Società' con almeno una squadra ciascuna. Nel caso una Società' non riesca a partecipare per cause di forza maggiore e senza la sua presenza non venga rispettata la regola delle tre Società' partecipanti, le altre due Società' presenti non verranno penalizzate in alcun modo ed il raggruppamento si svolgerà comunque.
- 2.5 Il riconoscimento dei giocatori avverrà entro trenta minuti dall'inizio ufficiale delle gare si prega di avere la massima puntualità nella partecipazione agli eventi.
- 2.6 Ogni giocatore è tenuto ad avere con sé un documento di identità e la tessera sanitaria. La lista gara viene creata con mezzi informatici all'arrivo della squadra presso la struttura.
- 2.7 Le squadre sono tenute ad arrivare per tempo presso la struttura di gioco, il riconoscimento va effettuato entro 30 minuti dall'inizio delle gare.
- 2.8 Si raccomanda la massima puntualità nella partecipazione agli eventi. Il torneo inizierà all'ora stabilita anche in caso di ritardo di una delle Società' partecipanti. Nel caso in cui una squadra non abbia ancora effettuato il riconoscimento al momento della convocazione in campo, la partita che avrebbe dovuto giocare verrà data persa a tavolino.

3. ISCRIZIONE

- 3.1 L'iscrizione ai raggruppamenti avviene solo attraverso il sito ufficiale Lega Italiana Touch Rugby: www.rugbytouch.it
- 3.2 Le squadre non iscritte attraverso il sito web www.rugbytouch.it non potranno in alcun modo partecipare alle manifestazioni.
- 3.3 Gli organizzatori che ricevano richieste di iscrizione non passate attraverso il sito web ufficiale dovranno rimandare le squadre al modulo di iscrizione online, pena l'esclusione delle stesse dalla partecipazione.
- 3.4 Per l'iscrizione ad un evento occorre navigare il sito web LITR nella sezione Prossimi Tornei o direttamente in Home Page e cliccare sul torneo prescelto. Da lì sarà possibile leggere tutte le informazioni relative all'evento fornite dall'organizzatore e sarà possibile compilare un form di iscrizione.
- 3.5 Se l'organizzatore prevede una caparra si consiglia caldamente di versarla almeno entro tre giorni dalla scadenza delle iscrizioni del torneo per evitare spiacevoli sorprese al momento della conferma delle squadre partecipanti ed in ogni caso si consiglia, una volta effettuato il bonifico, di mandare copia del pagamento effettuato direttamente all'organizzatore.
- 3.6 Se l'organizzatore non conferma la ricezione del bonifico (dove previsto) la squadra non potrà partecipare all'evento!

3.7 TERZO TEMPO: Al momento dell'iscrizione viene chiesto di indicare anche un numero preciso per quanto possibile di coperti per il terzo tempo. Se il numero di coperti indicati sarà molto superiore al numero effettivo di persone presenti l'organizzatore potrà decidere di chiedere comunque una parziale copertura dei costi per rientrare delle spese. Nel caso in cui il numero sia molto superiore a quello indicato può darsi alcuni giocatori non abbiano la possibilità di mangiare con gli altri. Si consiglia quindi la massima precisione possibile per la compilazione del modulo di iscrizione.

4. Comitati

4.1 Ogni Società partecipante alla Coppa Italia deve giocare nel territorio assegnatole da LITR attraverso l'attività dei Comitati Regionali espressione di FIR sul territorio.

4.2 L'estensione del territorio può coinvolgere uno o più Comitati e Delegazioni con lo scopo di aumentare il numero di Società partecipanti e di aumentare di conseguenza le occasioni di gioco.

5. PUNTEGGIO E CLASSIFICHE

5.1 La Coppa Italia è una competizione territoriale, non è previsto alcun evento finale nazionale.

5.2 La classifica del territorio terrà conto dei singoli piazzamenti ai raggruppamenti per stabilire la migliore squadra fra le partecipanti sul territorio.

5.3 I punti di classifica di zona vengono assegnati alle Società partecipanti indipendentemente dal numero di squadre che mettono in campo (si prenderà sempre il punteggio della squadra con il più alto piazzamento per calcolare il punteggio).

5.4 A fine stagione sarà assegnato un ulteriore punto di classifica di zona alle Società che abbiano già partecipato ad almeno tre raggruppamenti.

5.5 Se una squadra rifiuterà di mettere in campo un arbitro come richiesto dal presente regolamento, la Società subirà una decurtazione di cinque punti di classifica di zona.

5.6 Una espulsione di un giocatore avrà come conseguenza la decurtazione di due punti di classifica di zona per la Società alla quale il giocatore appartiene o ha giocato.

5.7 A fine stagione verrà assegnato il premio di vincitore Coppa Italia Territoriale (per ogni zona formata da uno o più comitati e delegazioni)

5.8 Ogni comitato coinvolto nell'organizzazione potrà assegnare un premio speciale a fine stagione.

5.9 A fine stagione i giocatori / arbitri premieranno chi fra loro si è maggiormente distinto per le proprie capacità e competenze.

6. PUNTEGGIO BONUS

6.1 Anche per la Coppa Italia si applicherà il punteggio bonus contenuto nelle modalità di partecipazione del Campionato Italiano di Rugby al Tocco che potete trovare in questo manuale nel capitolo dedicato.

7. CLASSIFICA SINGOLO RAGGRUPPAMENTO

7.1 L'attribuzione dei punti per partita sarà di 4 per la vittoria, 2 per il pareggio, 0 per la sconfitta. Le partite vinte a tavolino avranno un punteggio standard di 2 mete a 0 per la squadra rimasta. Nel caso di vittoria a tavolino il punteggio bonus verrà aggiunto, se dovuto, alla squadra che si presenta in campo.

- 7.2 In caso di parita' di classifica varra' lo scontro diretto. In caso di parita' dello scontro diretto verranno contate prima le mete fatte (chi ne fa di piu' vince) e poi le mete subite (chi ne subisce meno vince).
- 7.3 Indipendentemente dai punti guadagnati durante il torneo la squadra prima classificata prendera' 20 punti di classifica di raggruppamento
- 7.4 La seconda squadra prendera' 17 punti, la terza 14, la quarta 11 e cosi' via' fino a 1 (punteggio minimo)
- 7.5 Se una squadra rifiutera' di mettere in campo un arbitro come richiesto dal presente regolamento, oltre alla perdita di 5 punti di classifica di zona, iniziera' ogni partita con 1 meta a 0 per la squadra avversaria.

8. ARBITRI

- 8.1 Alle squadre e' richiesto di mettere a disposizione uno o piu' giocatori per le operazioni di arbitraggio delle partite in calendario.
- 8.2 Al momento dell'iscrizione verra' chiesto di inserire i dati di un giocatore disposto a fare anche da arbitro. Se il giocatore si mettera' a disposizione per tutto il torneo solo come arbitro gli verra' abbonato il costo di partecipazione e gli verra' garantito il terzo tempo gratuitamente.
- 8.3 Le squadre che non dovessero ottemperare all'obbligo arbitrale subiranno una decurtazione di punti di classifica di zona e inizieranno ogni partita con il punteggio di 1 a 0 per la squadra avversaria.



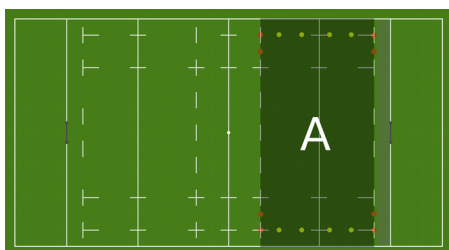
ORGANIZZARE UN EVENTO DI COPPA ITALIA

“Il rugby è uno sport da condividere.”

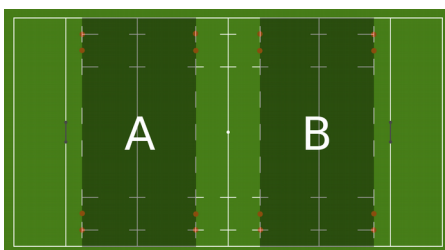
Raphael Ibanez

REQUISITI STRUTTURA

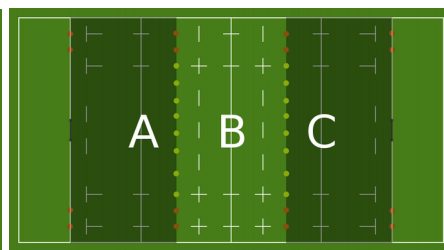
- ✓ Per poter ospitare un raggruppamento di Coppa Italia alla Società ospitante è richiesto di utilizzare il proprio terreno di gioco omologato secondo indicazioni della Federazione Italiana Rugby per l'anno in corso.
- ✓ L'allestimento del campo varia a seconda del numero di squadre



Fino a 5 squadre



Da 6 a 8 squadre



Sopra le 9 squadre

- ✓ La segnatura dell'area di gioco dovrà essere effettuata preferibilmente utilizzando le linee del campo da rugby e completata con conetti e bandierine adatti.
- ✓ Alcuni raggruppamenti di Coppa Italia possono svolgersi in notturna o in condizioni di luce non ottimale, sarà quindi necessario avere un impianto di illuminazione omologato per il terreno di gioco.
- ✓ La struttura dovrà prevedere almeno tre spogliatoi per poter accogliere le squadre divise fra uomini e donne e uno spogliatoio riservato per i giocatori arbitri e gli arbitri tutor.
- ✓ La Coppa Italia si svolge durante i mesi invernali, sarà quindi obbligatorio avere una struttura coperta dove poter ospitare i giocatori ed il pubblico dopo il torneo per il tradizionale terzo tempo.
- ✓ Occorre prevedere un pallone numero 4 per ogni terreno di gioco.

ARBITRI

- ✓ Ogni squadra partecipante dovrà mettere a disposizione un giocatore che possa arbitrare durante le pause della propria squadra o per tutta la durata dell'evento
- ✓ Il giocatore che si metta al servizio delle squadre e dell'evento come arbitro per tutta la durata dell'evento e in accordo con gli organizzatori avrà accesso gratuito al terzo tempo.
- ✓ Possono arbitrare tutti i giocatori tesserati per la stagione in corso
- ✓ Sarà compito dell'organizzatore far trovare alle squadre il calendario della giornata con indicata la squadra che dovrà arbitrare ogni partita per agevolare la partecipazione degli arbitri.

PRIMA DEL TORNEO

- ✓ L'organizzatore deve compilare la Dichiarazione di Interesse ad Organizzare un Evento di Rugby al Tocco online al sito rugbytouch.it. Il documento ha valore vincolante fra la società e l'organizzazione della Coppa Italia.
- ✓ Il calendario della Coppa Italia viene fatto in base al planning federale pubblicato al sito rugbytouch.it e alle richieste di organizzazione ed alla volontà di partecipazione delle squadre. Tutte le Società vengono invitate a dare la propria disponibilità attraverso un modulo online, una volta raccolte le informazioni LITR o direttamente il Comitato Regionale creerà il calendario per il singolo territorio che verrà distribuito a tutte le Società interessate.
- ✓ Se la tappa verrà confermata verrà chiesto agli organizzatori di inviare più informazioni relative al raggruppamento e di versare la quota di organizzazione di 70 euro a Lega Italiana Touch Rugby.
- ✓ L'evento verrà pubblicizzato sul sito LITR rugbytouch.it e sui canali social dell'associazione a livello nazionale con inviti mirati alle squadre sul territorio. Con alcuni Comitati è già attiva la comunicazione diretta a tutte le squadre FIR per poter avere maggiore partecipazione possibile.
- ✓ Prima di aprire le iscrizioni la Società organizzatrice dovrà dichiarare se ritiene necessaria una caparra o meno e di quanto (tenendo conto dei limiti imposti per le quote di partecipazione che sono di 70 euro a squadra e di 10 euro per la quota terzo tempo per la COPPA ITALIA).
- ✓ TUTOR LITR: Nel caso in cui la Società organizzatrice lo ritenga opportuno potrà chiedere l'intervento di un responsabile LITR che aiuterà l'organizzatore nella gestione dell'evento sul posto. L'intervento dovrà essere richiesto entro almeno due settimane dall'evento ed avrà un costo fisso di 70 euro più un rimborso delle spese di trasporto e pernottamento, se presenti.
- ✓ L'organizzatore riceverà un link al quale troverà una lista aggiornata in tempo reale delle squadre che hanno compilato l'iscrizione al raggruppamento. Questo non significa che siano squadre ammesse! L'organizzatore dovrà comunicare a LITR entro il limite fissato per le iscrizioni le Società che hanno versato la caparra confermandone quindi la partecipazione. Se l'organizzatore non confermerà il versamento le squadre anche iscritte in lista non potranno partecipare!!

MATERIALE

- ✓ Acqua per le squadre (una cassa di acqua da sei bottiglie grandi o una cassetta da almeno 12 bottiglie da mezzo litro) In caso di temperatura rigida anche un the caldo per giocatori e arbitri
- ✓ Una postazione organizzativa vicina al centro dell'evento e dotata di tavolo, sedie o panca, possibilmente un gazebo riparato ed una presa di corrente.
- ✓ Un dispositivo elettronico (tablet, computer portatile o smartphone) possibilmente collegato ad internet e con una applicazione in grado di gestire i fogli di google. In alternativa il foglio gara è disponibile anche in versione excel. Si consiglia caldamente di utilizzare un portatile E almeno uno smartphone che servirà per la registrazione delle squadre all'evento.
- ✓ Il Foglio Gara è disponibile anche in versione cartacea ma è da considerarsi un semplice aiuto nella gestione delle gare. La gara non potrà avere una classifica se non verrà compilato correttamente il Foglio Gara online!
- ✓ Cartellini per gli arbitri (reperibili al sito rugbytouch.it nella sezione download) stampati e tagliati pronti per essere utilizzati dai giocatori

- ✓ Striscioni o altri manifesti forniti da LITR o dagli sponsor dell'evento stesso vanno esposti prima dell'inizio delle gare
- ✓ Un pallone numero 4 per campo
- ✓ Un Apparecchio defibrillatore e personale abilitato al suo utilizzo (anche in caso di ambulanza presente verificarne comunque la presenza)

MEDICO

- ✓ Alla manifestazione dovrà presenziare un medico. Il medico dovrà rimanere a disposizione dei giocatori per tutta la durata del torneo. Per tornei ed eventi con partecipazione superiore alle 8 squadre si rende necessaria la presenza anche di una ambulanza. In ogni caso dovrà essere presente un defibrillatore con personale dedicato durante l'intero svolgimento del torneo come da indicazioni di legge (decreto 26 giugno 2017, Gazzetta Ufficiale 149). Il medico dovrà essere sempre ben visibile a tutti i partecipanti all'evento indossando adeguata pettorina e rimanendo vicino alla postazione organizzativa.

DURANTE IL TORNEO

- ✓ Lo staff dell'evento dovrà essere formato da un direttore di raggruppamento (che potrà essere l'organizzatore stesso) e da un aiuto. Il direttore di raggruppamento non potrà in alcun modo giocare o arbitrare durante lo svolgimento delle gare.
- ✓ Il direttore di raggruppamento riceverà istruzioni su come procedere alla corretta registrazione delle squadre, operazione da effettuare con apparecchiatura elettronica e per velocizzare la situazione, con l'aiuto di almeno un'altra persona.
- ✓ Anche per la Coppa Italia è previsto l'utilizzo del punteggio bonus come per il Campionato Italiano di Rugby al Tocco che potete trovare in questo stesso manuale. I tesserati con enti di promozione convenzionati sono equiparati al tesseramento amatoriale, gli altri parametri rimangono invariati.
- ✓ Il direttore di raggruppamento dovrà occuparsi della registrazione dei punteggi durante la giornata compilando il Foglio Gara cartaceo a disposizione delle squadre ed il Foglio Gara online che fornirà il calcolo della classifica in tempo reale
- ✓ Il direttore di raggruppamento si dovrà occupare di chiamare le squadre e fare in modo che le partite si svolgano secondo il calendario previsto, dovrà occuparsi di eventuali infortuni seguendo il medico e gestendo eventuali situazioni di emergenza venutesi a creare durante la giornata.
- ✓ Il direttore di raggruppamento gestirà eventuali rimostranze e diverbi fra i partecipanti smorzando i toni e confrontandosi con gli arbitri per vigilare sulla corretta riuscita dell'evento

DOPO IL TORNEO

- ✓ L'organizzatore finirà di compilare il Foglio Gara elettronico con gli ultimi risultati raccolti e ne riceverà la classifica finale con la quale potrà effettuare la premiazione.
- ✓ Eventuali note arbitrali, note disciplinari (cartellini gialli o rossi), richieste di chiarimento e reclami delle squadre dovranno essere allegati nell'apposito spazio del foglio gara elettronico
- ✓ Nel caso manchi la connessione internet ed il foglio gara sia stato compilato offline, l'organizzatore dovrà collegarsi per condividerlo con la segreteria LITR entro le ore 10 del giorno successivo all'evento.

Nel caso in cui il limite non venga rispettato la classifica dell'evento non verterà omologata ed i risultati non saranno ritenuti validi.

- ✓ Fornire alla segreteria LITR almeno una foto dell'evento e due righe sullo svolgimento della giornata per pubblicare in tempo il comunicato stampa su quanto avvenuto Entro le ore 10 del giorno successivo all'evento. Non dovesse essere rispettato questo limite l'evento non verterà pubblicato.



PARTECIPARE AD UN EVENTO DI **COPPA ITALIA**

“Amo il Rugby non perche’ e’ violento, ma perche’ e’ intelligente”

Francoise Sagan

POSSONO PARTECIPARE LE SQUADRE

- ✓ Con tesserati provenienti da una Societa’ affiliata alla Federazione Italiana Rugby
- ✓ Con tesserati provenienti da piu’ Societa’

PER PARTECIPARE

- ✓ La societa’ deve aver compilato online la Domanda di Ammissione alle Attivita’ Amatoriali disponibile al sito LITR rugbytouch.it nella sezione Gioca con Noi!
- ✓ La societa’ deve aver tesserato tutti i giocatori come agonisti o amatoriali.

CHE DOCUMENTI SERVONO PER GIOCARE ?

- ✓ Tessera sanitaria
- ✓ Documento di identita’
- ✓ Nulla Osta per i giocatori agonisti provenienti da altre societa’

Il giorno del torneo, con questi documenti, sarai in grado di giocare senza dover firmare nient’altro.

CHI DEVE AVERE IL NULLA OSTA PER GIOCARE ?

- ✓ Tutti i giocatori tesserati come agonisti che giochino con societa’ diverse da quella di appartenenza.

COME CI ISCRIVIAMO AD UN RAGGRUPPAMENTO DI COPPA ITALIA ?

- ✓ Navigando su rugbytouch.it nella sezione Prossimi Eventi o direttamente nella home page se il torneo e’ uno dei prossimi in calendario.
- ✓ Cliccando sul singolo torneo ci sara’ una pagina dedicata con tutte le informazioni fornite dalla Societa’ ospitante e soprattutto con una form da utilizzare per iscriversi.
- ✓ Se e’ prevista una caparra, effettuare il versamento e inviarne copia via email all’indirizzo fornito dall’organizzatore per l’evento.
- ✓ Attendere la conferma di partecipazione che arriva in tempi brevi quando l’organizzatore ha fornito a LITR la conferma di ricezione della caparra.

QUANTI GIOCATORI IN LISTA ?

- ✓ Possono esserci massimo 10 giocatori in lista gara.
- ✓ Oltre ai 10 giocatori sono ammessi non piu’ di due accompagnatori tesserati, per squadra. Eventuali altre persone a seguito non sono ammesse in campo.

ARBITRI

- ✓ In Coppa Italia e' obbligatorio per le squadre mettere a disposizione un giocatore come arbitro, ruolo che ricoprirà nelle pause della sua squadra.
- ✓ Al momento dell'iscrizione la società deve indicare chi si mette a disposizione come arbitro.
- ✓ Questo ruolo potrà essere ricoperto anche da un accompagnatore.
- ✓ Se in accordo con l'organizzatore l'arbitro dovesse mettersi a disposizione per tutta la giornata senza giocare con la propria squadra il suo terzo tempo sarà offerto dalla Società ospitante.

A CHE ORA DOBBIAMO ARRIVARE ?

- ✓ Dovete presentarvi almeno un'ora prima dell'evento per potervi cambiare e procedere con il riconoscimento in tempo per il riscaldamento.

QUANTO DURA UN TORNEO ?

- ✓ Dipende dal numero di squadre iscritte, normalmente fra le due e le quattro ore. Molti tornei iniziano alle 14.30/15 del sabato e finiscono verso le 17.30/18.

DOBBIAMO PARTECIPARE A TUTTI I RAGGRUPPAMENTI ?

- ✓ Non e' obbligatorio ma e' molto gradita la partecipazione agli eventi con una certa regolarità



COME FUNZIONA IL

CAMPIONATO ITALIANO

“Il rugby è un’ora e mezza di battaglia

che può cementare amicizie per tutta una vita.”

Henri Garcia

Per qualsiasi informazione non presente in questo manuale invitiamo a prendere visione della Circolare Informativa Federale per la stagione in corso, disponibile al sito federugby.it nella sezione apposita.

1. CARATTERISTICHE PRINCIPALI

- 1.1. Il Campionato Italiano di Rugby al Tocco Lega Italiana Touch Rugby prevede tre livelli di svolgimento il cui svolgimento avviene nel periodo della chiusura della stagione fra fine aprile e meta' giugno.
- 1.2. Il Livello Regionale si svolgera' a livello di comitati e delegazioni, il Livello Zonale si terra' fra le migliori squadre delle regioni coinvolte, il Livello Nazionale si terra' fra le squadre migliori provenienti da nord, sud e centro Italia.
- 1.3. I singoli tornei sono organizzati da Societa' ospitanti su indicazione e con la collaborazione dei Comitati regionali. Ogni evento dovra' seguire le linee guida dettate da Lega Italiana Touch Rugby.
- 1.4. Una volta pubblicate le tappe, verra' nominato un referente (tecnico federale o responsabile della Societa' ospitante) che fara' da tramite con LITR e sara' l'unico responsabile per il rispetto delle linee guida per l'organizzazione degli eventi di rugby al tocco.
- 1.5. Qualora un torneo approvato non rispetti poi le linee guida del presente manuale il giorno dell'evento, con particolare riferimento alle indicazioni per la salute e la salvaguardia della sicurezza dei partecipanti, il torneo non verra' ripetuto per un periodo che andra' da 1 a 3 anni a seconda della gravita' della violazione.

2. PARTECIPAZIONE

- 2.1. Tutte le squadre che partecipano all'attività di touch rugby LITR devono essere espressione di società regolarmente affiliate alla F.I.R. per la stagione in corso o gruppi organizzati di giocatori provenienti da Società diverse in possesso di regolare nulla osta. L'attività è regolata, per quanto non espressamente previsto, dal Capo III del Regolamento della Attività Sportiva e per ogni relativo effetto.
- 2.2. In generale ogni tesserato agonista che si presenti in lista gara con una società diversa da quella di riferimento dovra' presentare regolare nulla osta per la partecipazione alle attività amatoriali. Il nulla osta non sara' necessario per i tesserati amatoriali o per i tesserati agonisti appartenenti alla stessa società'.
- 2.3. Tutti i tornei sono misti per eta' e sesso. Possono partecipare uomini e donne dall'under 14 in su o tesserati amatoriali che compiano 14 anni entro il mese di maggio. Non ci sono limitazioni o proporzioni da rispettare nella composizione delle squadre.
- 2.4. Il riconoscimento dei giocatori avverra' entro trenta minuti dall'inizio ufficiale delle gare

- 2.5. Ogni giocatore dovrà avere con se documento di identità e tessera sanitaria. La lista gara viene creata con mezzi informatici all'arrivo della squadra presso la struttura.
- 2.6. Le squadre sono tenute ad arrivare per tempo presso la struttura di gioco.
- 2.7. Il torneo inizierà all'ora stabilita anche in caso di ritardo di una delle Società partecipanti. Nel caso in cui una squadra non abbia ancora effettuato il riconoscimento al momento della convocazione in campo, la partita che avrebbe dovuto giocare verrà data persa a tavolino.

3. ISCRIZIONE

- 3.1. L'iscrizione ai raggruppamenti avviene solo attraverso il sito ufficiale Lega Italiana Touch Rugby: www.rugbytouch.it
- 3.2. Le squadre non iscritte attraverso il sito web www.rugbytouch.it non potranno in alcun modo partecipare alle manifestazioni.
- 3.3. Le richieste di iscrizione dirette all'organizzatore non verranno accettate in alcun modo.
- 3.4. Per l'iscrizione ad un evento occorre navigare il sito web LITR nella sezione Prossimi Tornei o direttamente in Home Page e cliccare sul torneo prescelto. Da lì sarà possibile leggere tutte le informazioni relative all'evento fornite dall'organizzatore e sarà possibile compilare un form di iscrizione.
- 3.5. Se l'organizzatore prevede una caparra si consiglia caldamente di versarla almeno entro tre giorni dalla scadenza delle iscrizioni del torneo per evitare spiacevoli sorprese al momento della conferma delle squadre partecipanti. Si consiglia, una volta effettuato il bonifico, di mandare copia del pagamento effettuato direttamente all'organizzatore.
- 3.6. Se l'organizzatore non conferma la ricezione del bonifico (dove previsto) la squadra non potrà partecipare all'evento!
- 3.7. TERZO TEMPO: Al momento dell'iscrizione viene chiesto di indicare anche un numero preciso per quanto possibile di coperti per il terzo tempo. Questo serve a facilitare l'organizzazione da parte della Società ospitante che potrà così accogliere tutti nel migliore dei modi. L'indicazione del terzo tempo è considerata come una prenotazione, avvisare immediatamente in caso di numeri inferiori a quanto preventivato.

4. LIVELLI

- 4.1. Il campionato è diviso in tre livelli: Regionale, Zonale, Nazionale
- 4.2. Il primo livello Regionale ricalca la divisione territoriale della Coppa Italia.
- 4.3. Il secondo livello Zonale raggruppa due o più territori Regionali.
- 4.4. Il terzo livello Nazionale prevede la partecipazione delle migliori squadre d'Italia.

5. PUNTEGGIO BONUS

- 5.1. Al fine di rendere equilibrate le sfide durante i raggruppamenti, alle squadre verrà attribuito un punteggio bonus che ne indichi il livello in base all'età, al sesso ed al tipo di tesseramento dei giocatori.
- 5.2. Ad ogni partita disputata le squadre confronteranno il proprio punteggio bonus. La differenza fra i due punteggi verrà sommata ai punti di classifica normalmente conquistati dalla squadra con il punteggio bonus più alto.

5.3. La procedura di applicazione del punteggio bonus e' del tutto automatica ed avviene al momento della creazione della lista gara. Eccone spiegato comunque il funzionamento:

La Squadra A ha un punteggio bonus di 3, la Squadra B ha un punteggio bonus di 2. Qualsiasi sia il risultato finale della partita la differenza punteggi fra A e B e' di 1 e questo punto andra' assegnato alla squadra che ha un punteggio bonus piu' alto cioe' ad A.

5.4. Nel caso di un pareggio fra punteggi bonus nessun punto verra' assegnato in questo modo perche' il livello delle squadre si equivale.

5.5. Il punteggio bonus viene calcolato giocatore per giocatore in base a tre parametri: eta', sesso e tipo di tesseramento.

ETA'

PROPAGANDA	JUNIORES	SENIORES	OLD	GOLD
U14 nati dal 2004	U16 e U18	Dai 18 ai 35	Dai 35 ai 55	Dai 56 in su
2	1	0	1	2

SESSO

Maschile	0	Femminile	1
----------	----------	-----------	----------

TESSERAMENTO

Agonistico	0	Amatoriale	1
------------	----------	------------	----------

5.6. Una volta stabilito il punteggio di ogni giocatore, sara' la media dei punteggi a stabilire il punteggio bonus della squadra.

5.7. Esempi:

- Un uomo di 45 anni tesserato come old ha un punteggio di: OLD 1 + Maschile 0 + Amatoriale 1 = 2
- Una donna di 16 anni tesserata con la propria Societa' ha un punteggio di: JUNIORES 1 + Femminile 1 + Agonistico 0 = 2
- Un uomo di 67 anni tesserato come amatoriale: GOLD 2 + Maschile 0 + Amatoriale 1 = 3
- Una donna di 56 anni tesserata come amatoriale: GOLD 2 + Femminile 1 + Amatoriale 1 = 4
- Un uomo di 18 anni tesserato come U18: JUNIORES 1 + Maschile 0 + Agonistico 0 = 1
- Una donna di 27 anni tesserata come amatoriale: SENIORES 0 + Femminile 1 + Amatoriale 1 = 2

5.8. Il punteggio bonus si calcola sulla lista gara formata minimo da 6, massimo da 12 giocatori.

5.9. Continuando con l'esempio e prendendo i punteggi fin qui calcolati come fossero quelli di una squadra formata da sei elementi passiamo a calcolare il punteggio bonus:

$$2 + 2 + 3 + 4 + 1 + 2 = 14 \text{ punti}$$

$$14 \text{ diviso il numero dei giocatori (6)} = 2,33$$

punteggio bonus 2

5.10. Il risultato va arrotondato all'intero piu' vicino. Nel caso di "0,5" il punteggio andra' arrotondato all'intero piu' basso.

6. CLASSIFICA SINGOLO RAGGRUPPAMENTO

- 6.1. L'attribuzione dei punti per partita sara' di 4 per la vittoria, 2 per il pareggio, 0 per la sconfitta. Le partite vinte a tavolino avranno un punteggio standard di 2 mete a 0 per la squadra rimasta. Nel caso di vinta a tavolino il punteggio bonus verra' aggiunto, se dovuto, alla squadra che si presenta in campo.
- 6.2. In caso di parita' di classifica varra' lo scontro diretto. In caso di parita' dello scontro diretto verranno contate prima le mete fatte (chi ne fa di piu' vince) e poi le mete subite (chi ne subisce meno vince).
- 6.3. Il giocatore espulso fara' perdere alla propria squadra tre punti di classifica.

7. ARBITRI

- 7.1. Per ogni torneo del campionato italiano di Rugby al Tocco verranno designati arbitri ufficiali direttamente dalla CNAR su indicazione della Federazione Italiana Rugby.
- 7.2. Alle squadre potra' essere richiesto di fornire giudici di linea durante l'evento nelle pause fra una partita e l'altra.

8. CODICE DI COMPORTAMENTO

- 8.1. Ogni giocatore partecipante e' tenuto a comportarsi con rispetto e buona educazione nei confronti di tutti i partecipanti alle manifestazioni, siano essi arbitri, addetti al campo, giocatori avversari o propri compagni di squadra. Non saranno tollerati atteggiamenti meno che educati e rispettosi da parte di tutti i partecipanti alle competizioni
- 8.2. I responsabili di tappa hanno il diritto/dovere di verificare il comportamento dei giocatori ed agire di conseguenza anche espellendo dalle competizioni chi si macchia di comportamento scorretto.
- 8.3. Nel caso un giocatore venga espulso definitivamente dal gioco, la sua squadra dovra' completare il torneo giocando tutte le partite rimanenti in inferiorita' numerica.

9. REGOLAMENTO DI GIUSTIZIA

- 9.1. Il responsabile dell'evento deve mantenere l'ordine e la disciplina durante lo svolgimento della tappa.
- 9.2. In caso di contestazione delle decisioni arbitrali o organizzative le squadre hanno facolta' di fare richiesta immediata e verbale, con rispetto e dovizia di particolari del caso, al responsabile dell'evento per LITR. Nel caso una mediazione non dovesse trovare accoglimento sara' suo compito riportare le contestazioni sul *report* del torneo da inviare a LITR.
- 9.3. Nel caso in cui la contestazione di una squadra non dovesse trovare accoglimento e la squadra ritenesse di aver subito un danno il capitano della squadra avra' ancora la possibilita' di inviare un *memoriale* del caso via email a LITR chiedendo una decisione "esterna" all'evento.
- 9.4. Il *memoriale* dovra' essere inviato entro 3 giorni dallo svolgimento dell'evento via email all'indirizzo ufficiale LITR. LITR avra' il compito di valutare la situazione entro 15 giorni dalla ricezione del messaggio con un comunicato all'organizzatore ed alle squadre coinvolte.
- 9.5. Nel caso una squadra voglia fare una segnalazione su un comportamento scorretto di un'altra partecipante all'evento (irregolarita' nella lista gara, illeciti non riscontrati sul posto ecc) potra' chiedere che l'osservazione venga messo nel *report* del torneo compilato a cura del responsabile.



ORGANIZZARE UN EVENTO DEL CAMPIONATO ITALIANO

“Un gioco per gentiluomini di qualsiasi classe

eccetto i cattivi sportivi di qualsiasi classe.”

Motto dei Barbarians

REQUISITI STRUTTURA

- ✓ Per poter organizzare un raggruppamento di Campionato, alla società ospitante è richiesto di utilizzare il proprio terreno di gioco omologato secondo indicazioni della Federazione Italiana Rugby per l'anno in corso.
- ✓ La struttura dovrà avere un impianto di illuminazione omologato per il terreno di gioco.
- ✓ La struttura dovrà prevedere almeno tre spogliatoi per poter accogliere le squadre divise fra uomini e donne ed uno spogliatoio a parte per gli arbitri.
- ✓ Il Campionato si svolge durante i mesi invernali, sarà quindi obbligatorio avere una struttura coperta dove poter ospitare i giocatori ed il pubblico dopo il torneo per il tradizionale terzo tempo.
- ✓ Occorre prevedere un pallone numero 4 per ogni terreno di gioco.

ARBITRI

- ✓ Gli arbitri federali per gli eventi sono designati dalla CNAR.
- ✓ I costi degli arbitri verranno comunicati agli organizzatori quanto prima.
- ✓ Alle squadre partecipanti potrebbe essere richiesto l'ausilio di un accompagnatore che svolga attività di guardalinee durante le pause della sua squadra.

PRIMA DEL TORNEO

- ✓ L'organizzatore deve inviare copia della “Dichiarazione di Interesse” via email in formato pdf a squadre@rugbytouch.it debitamente compilata e timbrata.
- ✓ Il calendario del Campionato viene creato in base alle richieste di organizzazione ed alla volontà di partecipazione delle squadre; alla comunicazione del calendario definitivo la società riceverà l'autorizzazione all'organizzazione della tappa.
- ✓ Se il raggruppamento di Campionato verrà autorizzato, sarà chiesto agli organizzatori di integrare le informazioni già inviate con i dettagli dell'organizzazione dell'evento e di versare una quota di 100 euro a Lega Italiana Touch Rugby.
- ✓ L'evento verrà pubblicizzato sul sito LITR rugbytouch.it e sui canali social dell'associazione a livello nazionale con inviti mirati alle squadre sul territorio. La comunicazione passerà attraverso anche i canali media della Federazione italiana Rugby sul territorio ed a livello nazionale.
- ✓ Nei raggruppamenti di Campionato la caparra è obbligatoria.
- ✓ La quota di partecipazione è divisa in quota per squadra e terzo tempo e l'ammontare è a completa discrezione della società organizzatrice che è comunque tenuta a rispettare i limiti imposti per la

stagione in corso che sono di 100 euro a squadra e di 15 euro per il terzo tempo (facoltativo per i giocatori).

- ✓ Aperte le iscrizioni, l'organizzatore riceverà un link al quale troverà una lista aggiornata in tempo reale delle squadre che hanno compilato l'iscrizione online al raggruppamento. Questo non significa che la lista contenga già squadre ammesse alla tappa! Per poter essere ammesse alla tappa, le squadre dovranno versare la caparra all'organizzatore che dovrà comunicarne la ricezione a LITR entro il limite fissato per le iscrizioni. Solo allora la squadra risulterà iscritta al raggruppamento. Se l'organizzatore non confermerà il versamento avvenuto le squadre, anche iscritte in lista, non potranno partecipare!!

MATERIALE

- ✓ Acqua per le squadre (una cassa di acqua da sei bottiglie grandi o una cassetta da almeno 12 bottiglie da mezzo litro) In caso di temperatura rigida anche un the caldo per giocatori e arbitri.
- ✓ Tavolo, sedie o panca, possibilmente un gazebo riparato, nel luogo identificato come "base" della direzione del torneo dove l'organizzatore o un membro dello staff ed il medico dovranno essere sempre reperibili.
- ✓ Un dispositivo elettronico (tablet, computer portatile o smartphone) possibilmente collegato ad internet e con una applicazione in grado di gestire i fogli di google. In alternativa il foglio gara è disponibile anche in versione excel. Si consiglia caldamente di utilizzare un portatile e almeno uno smartphone che servirà per la registrazione delle squadre all'evento.
- ✓ Il Foglio Gara è disponibile anche in versione cartacea ma è da considerarsi un semplice aiuto nella gestione delle gare. La gara non potrà avere una classifica se non verrà compilato correttamente il Foglio Gara online!
- ✓ Striscioni o altro materiale promozionale per la vestizione del campo forniti da LITR o dagli sponsor dell'evento stesso vanno esposti prima dell'inizio delle gare.
- ✓ Un pallone gara numero 4 disponibile per campo della propria società o preferibilmente fornito da LITR.
- ✓ Un Apparecchio defibrillatore e personale abilitato al suo utilizzo (anche in caso di ambulanza presente) come da obblighi di legge per le società sportive (decreto 26 giugno 2017, Gazzetta Ufficiale 149).
- ✓ La società organizzatrice dovrà prevedere un sistema di amplificazione o un megafono, per consentire al direttore di raggruppamento di chiamare le squadre e di ringraziare sponsor ed enti partecipanti.

MEDICO

- ✓ Alla manifestazione dovrà presenziare un medico. Il medico dovrà rimanere a disposizione dei giocatori per tutta la durata del torneo. Per tornei ed eventi con partecipazione superiore alle 8 squadre si rende necessaria la presenza anche di una ambulanza. Il medico dovrà essere sempre ben visibile a tutti i partecipanti all'evento indossando adeguata pettorina e rimanendo vicino al tavolo della direzione del torneo.

DURANTE IL TORNEO

- ✓ Lo staff dell'evento dovrà essere formato da un direttore di raggruppamento (che potrà essere l'organizzatore stesso) e da almeno un aiuto.

- ✓ Il direttore di raggruppamento non potrà in alcun modo giocare o arbitrare durante lo svolgimento delle gare.
- ✓ L'organizzatore dovrà effettuare una riunione pre torneo con i capitani (*captain's run*) specificando come verrà svolta la manifestazione, quale schema di calendario adotterà, i tempi di gioco ed eventuali altre informazioni utili al sereno svolgimento della manifestazione.
- ✓ Il direttore di raggruppamento riceverà istruzioni su come procedere alla corretta registrazione delle squadre, operazione da effettuare con apparecchiatura elettronica e per velocizzare la situazione, con l'aiuto di almeno un'altra persona.
- ✓ Ogni squadra dovrà presentare:
 - documenti di identità di ogni giocatore e degli accompagnatori (max 2 per squadra)
 - tessera sanitaria di ogni giocatore e degli accompagnatori della squadra
 - copia del nulla osta di tutti i giocatori agonisti rilasciato dalla propria società di appartenenza*
 - eventuale nulla osta per giocatori provenienti da altre società*

*i nulla osta sono reperibili al sito federugby.it nell'apposita sezione modulistica federale, oppure in appendice a questo manuale.
- ✓ Il direttore di raggruppamento dovrà occuparsi della registrazione dei punteggi durante la giornata compilando il Foglio Gara cartaceo a disposizione delle squadre ed il Foglio Gara online che fornirà il calcolo della classifica in tempo reale.
- ✓ Il direttore di raggruppamento si dovrà occupare di chiamare le squadre e fare in modo che le partite si svolgano secondo il calendario previsto, dovrà occuparsi di eventuali infortuni seguendo il medico e gestendo eventuali situazioni di emergenza venutesi a creare durante la giornata.
- ✓ Il direttore di raggruppamento, insieme agli arbitri, ha il compito di vigilare sul comportamento dei partecipanti e di dirimere eventuali questioni che possano pregiudicare il sereno svolgimento della manifestazione.
- ✓ **TUTOR LITR:** Nel caso in cui la società organizzatrice lo ritenga opportuno potrà chiedere l'intervento di un responsabile LITR per l'evento che si occuperà di tutta la gestione della giornata compresa la compilazione attraverso mezzi informatici del Foglio Gara. L'intervento prevede il versamento di una ulteriore quota di 70 euro da effettuarsi entro il giorno successivo alla chiusura delle iscrizioni alla quale andranno sommati i costi per eventuali pernottamenti.

DOPO IL TORNEO

- ✓ Il direttore di raggruppamento finirà di compilare il Foglio Gara elettronico con gli ultimi risultati raccolti e ne ricaverà la classifica finale con la quale potrà effettuare la premiazione.
- ✓ Eventuali note arbitrali, note disciplinari (cartellini gialli o rossi), richieste di chiarimento e reclami delle squadre dovranno essere allegati nell'apposito spazio del Foglio Gara elettronico.
- ✓ Nel caso manchi la connessione internet ed il Foglio Gara sia stato compilato offline, l'organizzatore dovrà collegarsi per condividerlo con la segreteria LITR entro le ore 24 del giorno del torneo.
- ✓ Nel caso in cui l'orario non venga rispettato la classifica dell'evento non verrà omologata ed i risultati non saranno ritenuti validi!
- ✓ L'organizzatore dovrà fornire alla segreteria LITR almeno una foto dell'evento ed un breve resoconto dello svolgimento della giornata per pubblicare in tempo il comunicato stampa. L'invio dovrà avvenire

entro le ore 24 del giorno del raggruppamento. Non dovesse essere rispettato questo limite, l'evento non verra' pubblicato.



PARTECIPARE AD UN EVENTO DI

CAMPIONATO ITALIANO

“Un gioco per gentiluomini di qualsiasi classe

eccetto i cattivi sportivi di qualsiasi classe.”

Motto dei Barbarians

POSSONO PARTECIPARE LE SQUADRE

- ✓ Con tesserati provenienti da una Società affiliata alla Federazione Italiana Rugby
- ✓ Con tesserati provenienti da più Società

PER PARTECIPARE E' OBBLIGATORIO

- ✓ Aver compilato online al sito rugbytouch.it la domanda di ammissione alle attività amatoriali
- ✓ Aver tesserato tutti i giocatori come agonisti o amatoriali

CHE DOCUMENTI SERVONO PER GIOCARE ?

Tutti i giocatori devono avere con se il giorno del torneo:

- ✓ Tessera Sanitaria
- ✓ Documento di identità
- ✓ Nulla Osta se giocatori agonisti provenienti da altre società

CHI DEVE AVERE IL NULLA OSTA PER GIOCARE ?

- ✓ Tutti i giocatori tesserati come agonisti che siano tesserati dall'under 14 (anno di nascita dal 2005 in su) Provenienti da altre società.

COME CI ISCRIVIAMO AD UN RAGGRUPPAMENTO DI CAMPIONATO ?

- ✓ Navigando su rugbytouch.it nella sezione Prossimi Eventi o direttamente nella home page se il torneo è uno dei prossimi in calendario
- ✓ Cliccando sul singolo torneo ci sarà una pagina dedicata con tutte le informazioni fornite dalla Società ospitante e soprattutto con una form da utilizzare per iscriversi
- ✓ Se è prevista una caparra, effettuare il versamento e inviarne copia via email all'indirizzo fornito dall'organizzatore per l'evento
- ✓ Attendere la conferma di partecipazione che arriva in tempi brevi quando l'organizzatore ha fornito a LITR la conferma di ricezione della caparra

QUANTI GIOCATORI IN LISTA ?

- ✓ Possono esserci massimo 12 giocatori in lista gara

- ✓ Oltre ai 12 giocatori sono ammessi non più di due accompagnatori regolarmente tesserati FIR, per squadra. Eventuali altre persone a seguito non sono ammesse in campo.

A CHE ORA DOBBIAMO ARRIVARE ?

- ✓ Dovete essere lì almeno un'ora prima dell'evento e rendervi subito disponibili per il riconoscimento.

QUANTO DURA UN TORNEO ?

- ✓ Dipende dal numero di squadre iscritte, normalmente fra le due e le quattro ore. Molti tornei iniziano alle 14.30/15 del sabato e finiscono verso le 17.30/18.



REGOLAMENTO DI GIOCO

PER TUTTE LE CATEGORIE E GLI EVENTI

“Dopotutto, gli arbitri sono soltanto umani, credo.”

Phil Keams

REGOLAMENTO DI GIOCO

Il Regolamento del Rugby al Tocco e' stato recepito dalla Commissione Nazionale Arbitri di Rugby nel 2015 e mai modificato. Dalla scorsa stagione la Commissione Tecnica Federale ed i tecnici Lega Italiana Touch Rugby hanno lavorato per valutare le indicazioni di gioco adattabili alle tre categorie #RUGBYPERTUTTI, COPPA ITALIA regionale e CAMPIONATO nazionale.

1. DIMENSIONI DEL TERRENO DI GIOCO

Le dimensioni minime del terreno di gioco sono di 30 metri di larghezza per 50 di lunghezza. Le dimensioni massime consentite sono di 35 metri di larghezza per 65 di lunghezza.

2. IL PALLONE

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

3. NUMERO DI GIOCATORI IN CAMPO

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

- ✓ **Coppa Italia:** la lista gara e' formata da massimo 10 giocatori.
- ✓ **Campionato:** la lista gara e' formata da massimo 12 giocatori.
- ✓ **#Rugbypertutti:** la lista gara non ha limiti di numeri.

La gara non potra' continuare se una squadra rimane con meno di 5 giocatori in campo, eccetto durante i supplementari o in seguito a provvedimenti disciplinari nel qual caso il limite minimo e' di 3. Se una squadra rimane con un minor numero di giocatori del limite consentito, perde automaticamente la partita. Se il punteggio le era favorevole a quel momento il punteggio omologato sara' di 2 a 0 per la squadra che non ha superato il limite di giocatori consentito.

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

- ✓ **Coppa Italia e Campionato:** la categoria minima e' under 14.
- ✓ **#Rugbypertutti** e' letteralmente aperta a tutti, non ha limitazioni di eta'.

4. ARTICOLI DI ABBIGLIAMENTO PROIBITI

Un giocatore di rugby al tocco:

- Può indossare articoli aggiuntivi di abbigliamento che devono essere conformi a quanto previsto dalla Regola 4 delle Regole di Gioco della World Rugby o dalla specifica Normativa 12 di World Rugby ad eccezione dei parastinchi.
- Non deve indossare alcun articolo sporco di sangue.
- Non deve indossare alcun articolo che sia tagliente o abrasivo.
- Non deve indossare articoli che contengano fibbie, fermagli, anelli, cerniere, chiusure lampo, viti, bulloneria o materiali rigidi o protezioni non altrimenti consentite o previste dalla Regola 4 delle Regole di Gioco della World Rugby.
- Non deve indossare gioielli tipo anelli e orecchini.
- Non deve usare guanti, ma quelli senza dita possono essere consentiti.
- Non deve indossare nessun articolo normalmente consentito dalla Regola 4 delle Regole di Gioco della World Rugby, ma, che a parere dell'arbitro rischi di causare un danno a un giocatore.
- Non deve indossare cappellini con fibbie in metallo o visiere di plastica.

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

5. DURATA DI UNA PARTITA

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

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

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

6. TEMPI SUPPLEMENTARI

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

- Il gioco riprendera' immediatamente con una ripresa dal centro della linea di meta' campo, da parte della squadra che ha vinto il sorteggio all'inizio della partita.
- Dopo due minuti, se non c'è stata una segnatura, l'arbitro ferma il gioco al tocco successivo o quando il pallone diventa morto. Il gioco viene fermato per far uscire, per ogni squadra, un altro giocatore (3 v 3) fino a quando non viene segnata una meta (*golden try*) con la quale viene vinta la partita.
- Il numero minimo di giocatori è pari a tre giocatori per squadra. Nel caso le squadre rimangano in tre giocatori e un giocatore viene temporaneamente o definitivamente espulso la squadra di quel giocatore perde la partita.

7. CHIUSURA DI UN INCONTRO

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

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

8. TOCCO DELL'ARBITRO

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

9. MODO DI GIOCARE – INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO

Un incontro ha inizio con un calcio d'invio che deve coprire la distanza di almeno 10 metri.

✓ *#Rugbypertutti*: Non e' ammesso alcun calcio. L'inizio del gioco avviene con un tocco a terra.

La squadra che ha effettuato il calcio puo' avanzare immediatamente ma non puo' disturbare in alcun modo il recupero del pallone da parte della squadra avversaria. Ogni giocatore della squadra che ha effettuato il calcio ha l'obbligo di rimanere ad una distanza di almeno 5 metri dal pallone finche' questo non e' stato recuperato da un giocatore avversario.

La squadra che ha calciato non potra' ostacolare o impedire i movimenti dei giocatori avversari, ne tentare di recuperare il pallone finche' questo non sara' saldamente nelle mani di un giocatore avversario.

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

Il gioco dopo una segnatura non puo' riprendere finche' la squadra in difesa non e' rientrata a dieci metri dal centro campo.

✓ *#Rugbypertutti*: Non e' ammesso alcun calcio. La ripresa del gioco avviene con un tocco a terra.

10. MODO DI GIOCARE – CALCIO DURANTE IL GIOCO

✓ *#Rugbypertutti*: Il calcio non e' ammesso in nessuna forma durante il gioco.

✓ *Coppa Italia*: Il portatore di palla puo' calciare in qualsiasi momento durante il gioco purché:

- 1 Il conto dei tocchi sia inferiore o uguale a cinque.
- 2 La palla rimanga in campo (anche l'area di meta e' considerata "fuori").
- 3 Il calciatore si trovi all'interno della propria meta' campo.
- 4 Nel caso in cui il pallone esca (anche di rimbalzo purché non tocchi alcun giocatore in ricezione) o venga calciato al sesto tocco il gioco riprenderà dal punto del calcio per la squadra avversaria.

- 5 In ogni caso calciare il pallone durante il gioco provoca la perdita immediata del possesso.
 - 6 La squadra che ha calciato deve rimanere ad una distanza di almeno cinque metri dal pallone finché questo non sia saldamente in mano ad un giocatore avversario.
- ✓ **Campionato:** Il portatore di palla può calciare in qualsiasi momento durante il gioco purché:
- 1 Il conto dei tocchi sia inferiore o uguale a cinque.
 - 2 La palla rimanga in campo.
 - 3 Nel caso in cui il pallone esca (anche di rimbalzo purché non tocchi alcun giocatore in ricezione) o venga calciato al sesto tocco il gioco riprenderà dal punto del calcio per la squadra avversaria
 - 4 La squadra che ha calciato può tentare il recupero del pallone purché questo sia ancora in aria e non sia stato toccato da un giocatore avversario. Se dovesse toccare terra o un giocatore avversario il pallone dovrà essere raccolto dalla squadra in ricezione per poter continuare il gioco.

11. PORTATORE DI PALLA A TERRA

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

12. TENTATIVI DI AVANZAMENTO – TOCCO / PLACCAGGIO

Il tocco avviene quando il portatore di palla è toccato da un avversario in qualsiasi punto sotto l'altezza delle spalle.

Il tocco non deve risultare pericoloso per chi lo riceve, non sono ammesse trattenute o tocchi alle gambe che impediscano la continuazione della corsa del giocatore in possesso, sono incoraggiati i tocchi effettuati all'altezza della vita.

Quando un tocco viene effettuato i giocatori sono incoraggiati a non richiamare l'attenzione dell'arbitro con la voce. È ammesso il gesto di alzare la mano ad indicare l'avvenuto tocco. Spetta sempre all'arbitro fermare o meno il gioco. Al momento del tocco la difesa deve retrocedere a cinque metri dal punto del toccato per poter riprendere parte al gioco.

Il giocatore fermato tocca terra con il pallone tenuto con entrambe le mani sul punto del contatto e passa il pallone ad un compagno rimanendo sul punto.

La difesa può salire solo quando viene effettuato il tocco a terra e solo da posizione di in gioco.

Ogni squadra ha a disposizione 6 tentativi per poter segnare una meta. Al termine dei sei tentativi la palla passa all'avversario dal punto dell'ultimo tocco.

13. SANZIONI DI GIOCO

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

- 1) richiamato verbalmente in merito al fallo commesso
- 2) ammonito ed espulso temporaneamente (sin bin) per un periodo di 2 minuti di gioco, o
- 3) espulso definitivamente in seguito a fallo grave, mancanza di rispetto nei confronti dell'arbitro o doppia ammonizione.

- ✓ **#Rugbypertutti:** I falli da espulsione sono rari ma gravissimi. E' possibile valutare l'allontanamento della squadra in caso di falli particolarmente gravi o ripetuti.
- ✓ **Coppa Italia:** In caso di espulsione durante un raggruppamento la squadra subira' una decurtazione di punti di classifica e dovra' completare il resto delle partite con un giocatore in meno.
Se la squadra dovesse subire piu' di due espulsioni definitive durante un raggruppamento non riceverà punti di classifica e non potrà continuare a giocare.
- ✓ **Campionato:** In caso di espulsione durante un raggruppamento la squadra subira' una decurtazione immediata di punti di classifica e dovra' completare il resto delle partite con un giocatore in meno.
Se la squadra dovesse subire piu' di due espulsioni definitive durante un raggruppamento non potrà continuare a giocare.

14. GIOCO VICINO ALL'AREA DI META

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

15. PENALITA'

Le penalita' vengono giocate partendo da tocco a terra e dando sei tentativi alla squadra che non ha commesso l'infrazione.

In caso di falli ripetuti l'arbitro puo' aumentare la penalita' aggiungendo altri cinque metri e sei tentativi al gioco.

LINK UTILI & RINGRAZIAMENTI

LEGA ITALIANA TOUCH RUGBY Stagione 2017 / 2018



“Se c’è soluzione perché ti preoccupi?

Se non c’è soluzione perché ti preoccupi?”

Aristotele

PROVENIENZA

Le informazioni contenute nel presente manuale provengono da fonti differenti. Alcune di queste sono rintracciabili online sui siti web di:

- ✓ Lega Italiana Touch Rugby www.RUGBYTOUCH.IT
- ✓ Federazione Italiana Rugby www.FEDERUGBY.IT
- ✓ Gazzetta Ufficiale www.gazzettaufficiale.it
- ✓ Lega Italiana Beach Rugby www.beachrugby.it

Inoltre ogni informazione qui trascritta e’ stata concertata con gli uffici federali di competenza ed e’ in costante aggiornamento.

Il presente Manuale e’ stato redatto con il Patrocinio della Federazione Italiana Rugby ed e’ stato approvato dalla Commissione Tecnica Federale.

RINGRAZIAMENTI

Vogliamo ringraziare il Consigliere Federale Zeno Zanandrea ed il Responsabile Tecnico del Rugby di Base Dott. Daniele Pacini per il grande lavoro che hanno iniziato e portano avanti per lo sviluppo di questo strumento di promozione di massa.

Grazie al Responsabile Sviluppo per il Nord Italia Francesco Grosso ed a Veronica Supani che si e’ occupata della struttura del presente Manuale rendendola molto piu’ fruibile della passata edizione.

Grazie ai Tecnici Regionali Matteo Mazzantini e Matteo Ambrosini e ai Tecnici di Formazione d’Area Francesco “Cocco” Mazzariol e Mario Pavin e Grazie a tutti gli allenatori e giocatori che hanno dedicato del tempo allo sviluppo di questo primo passo verso un nuovo modo di vedere lo sviluppo della palla ovale.

Infine l’autore vuole ringraziare Cristina, Paola, Guenda ma anche Luca, Daniele, Paolo, Michela, Nicola, Serena, Francesca e tanti altri Amici e Collaboratori che a vario titolo hanno contribuito alla creazione di questo manuale.



CI VEDIAMO IN CAMPO!

In bocca al lupo a tutti e Buon Rugby!

