

REGOLAMENTO DI GIOCO RUGBY TOUCH FIR



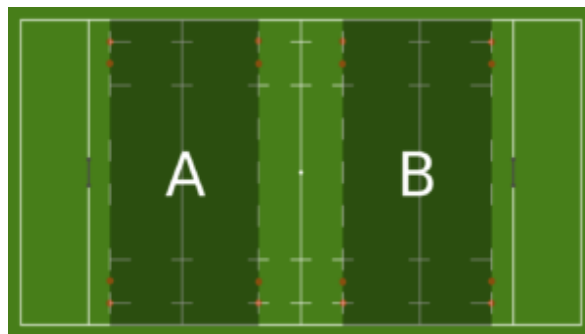
Il **RUGBY TOUCH** e' stato implementato dalla Federazione Italiana Rugby per

- 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 touch**
- permettere a chi ha subito infortuni o a chi ha raggiunto i limiti di eta' previsti dal regolamento di rimanere in campo

Dimensioni Terreno di Gioco

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

Per Beach Touch e Snow Touch si usano le dimensioni del terreno di gioco del Beach Rugby: 25 metri di larghezza (tolleranza ± 1 metro) e 31 metri di lunghezza (tolleranza ± 1 metro) incluse le aree di meta di 3 metri.



Il Pallone

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

Numero di Giocatori in Campo

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

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

Non ci sono proporzioni da rispettare in lista gara per uomini e donne, il sistema di punteggio per gli eventi a piu' squadre tiene conto delle liste gara. Le squadre possono essere sempre miste.

Abbigliamento dei Giocatori

Un giocatore veste una maglia da gioco, una canotta o una t-shirt ed un paio di pantaloncini.

Un giocatore può indossare articoli aggiuntivi di abbigliamento che devono essere conformi a quanto previsto dalla Regola 4 delle Regole di Gioco della World Rugby o dalla specifica Normativa 12 di World Rugby ad eccezione dei parastinchi.

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

Durata di una partita

Una partita ha la durata di due tempi da 7 minuti ciascuno con una pausa di 1 minuto fra un tempo e l'altro. In ogni caso una squadra non può giocare più di 80 minuti nella stessa giornata di gare.

La durata di ogni incontro potrà quindi essere ridotta dalla commissione organizzatrice se la presenza di squadre dovesse richiedere un numero di incontri maggiore del tempo previsto, scegliendo fra una delle seguenti modalità di gioco: 2 tempi da 7 o 5 minuti; 1 tempo unico da 10 o 8 minuti.

Chiusura di un incontro

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

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

Tempi Supplementari

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

Il gioco riprenderà immediatamente con una ripresa dal centro della linea di metà campo, da parte della squadra che ha vinto il sorteggio all'inizio della partita.

Dopo due minuti, se non c'è stata una segnatura, l'arbitro ferma il gioco al tocco successivo o quando il pallone diventa morto. Il gioco viene fermato per far uscire, per ogni squadra, un altro giocatore (3 v 3) e si continuerà a giocare fino a quando non verrà 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.

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.

Modo di giocare – Inizio e ripresa del gioco

Un incontro ha inizio con un tocco a terra dal centro del campo per la squadra in possesso. La squadra in difesa dovrà schierarsi a 5 metri dalla linea di centro campo attendendo il tocco del pallone per muoversi.

La meta vale un punto e non si effettuano calci di trasformazione.

La ripresa del gioco dopo una meta avviene allo stesso modo. E' la squadra che ha subito la meta che riprenderà dal centro con un tocco a terra.

Il gioco dopo una segnatura non può riprendere finché la squadra in difesa non è rientrata a cinque metri dal centro campo.

Modo di giocare – Calcio durante il gioco

Il calcio è riservato come opzione ai soli giocatori tesserati seniores maggiorenni.

Il calcio non è previsto per il TROFEO ITALIANO DI RUGBY TOUCH.

Le seguenti regole sono da considerarsi utilizzabili come variante nel solo caso in cui si voglia aggiungere l'opzione del calcio durante il gioco.

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

La difesa si schiera ad almeno 10 metri dalla linea di centro campo.

La squadra che ha effettuato il calcio può avanzare immediatamente ma non può disturbare in alcun modo il recupero del pallone da parte della squadra avversaria avendo l'obbligo di rimanere ad almeno 5 metri di distanza dal pallone.

Una volta che la squadra in ricezione abbia acquistato il possesso di palla allora la squadra che ha calciato sarà autorizzata a ridurre la distanza e tentare di effettuare un tocco.

La ripresa del gioco dopo una meta avviene allo stesso modo. Sarà la squadra che ha segnato la meta a calciare.

Il portatore di palla può calciare in qualsiasi momento durante il gioco purché il conto dei tocchi sia inferiore o uguale a cinque e la palla rimanga in campo anche dopo aver toccato il terreno di gioco.

Nel caso in cui il pallone esca dal terreno di gioco (anche dopo aver rimbalzato o comunque toccato il terreno purché non venga toccato da un giocatore in ricezione) o venga calciato al sesto tocco il gioco riprenderà dal punto del calcio con possesso per la squadra che non ha commesso fallo.

Con il calcio durante il gioco la squadra che ha calciato ha il diritto di provare a recuperare il possesso di palla finché questo sia ancora in aria e non sia stato toccato da un giocatore avversario. Se il pallone dovesse toccare terra o un giocatore avversario il possesso dovrà andare alla squadra in ricezione per poter continuare il gioco e la squadra che ha calciato dovrà allontanarsi dal pallone di almeno 5 metri.

Portatore di palla a terra

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

Tentativi di avanzamento – tocchi o tocco/placcaggi

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 non devono 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 toccato deve fermarsi sul punto del tocco ed effettuare un tocco a terra:

fronte alla linea di meta avversaria dovrà tenere il pallone con entrambe le mani e con questo, toccare il terreno di gioco prima di effettuare un passaggio ad un proprio compagno, rimanendo sempre fermo allo stesso punto.

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

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

Sanzioni di gioco

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

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.

Nel caso in cui il giocatore venga espulso definitivamente per fallo grave, l'accaduto verrà segnalato al giudice sportivo.

Gioco vicino all'area di meta

Se il giocatore in possesso viene toccato fra i cinque metri e la linea di fondo campo il gioco dovrà obbligatoriamente ripartire dai cinque metri dalla linea di meta. La squadra in possesso si schiererà sui cinque metri, l'altra rimarrà a cinque metri di distanza verso la propria linea di meta.

Penalita'

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

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