



RUGBY per TUTTI

Il **RUGBY TOUCH** è stato implementato dalla **Federazione Italiana Rugby** per

- promuovere il gioco del rugby attraverso una forma modificata facile da apprendere ed adattabile a più contesti
- avvicinare alle società nuovi volontari/accompagnatori/allenatori/arbitri e giocatori non minirugby
- utilizzare le peculiarità 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 età previsti dal regolamento di rimanere in campo



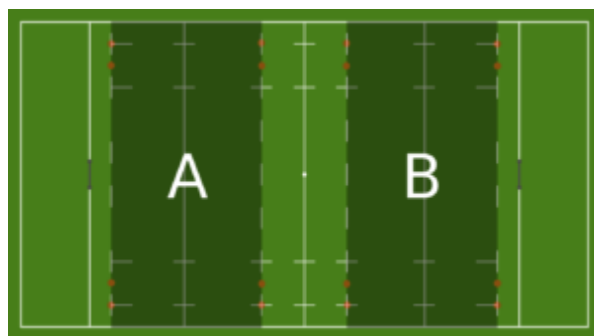
SOMMARIO

1. DIMENSIONI TERRENO DI GIOCO.....	3
2. IL PALLONE.....	3
3. NUMERO DI GIOCATORI IN CAMPO.....	3
4. ABBIGLIAMENTO DEI GIOCATORI.....	3
5. DURATA DI UNA PARTITA.....	4
6. CHIUSURA DI UN INCONTRO.....	4
7. TEMPI SUPPLEMENTARI.....	4
8. DIRETTORE DI GARA.....	4
9. TOCCO DELL'ARBITRO - PORTATORE DI PALLA TOCCA L'ARBITRO.....	5
10. MODO DI GIOCARE - INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO.....	5
11. PALLONE A TERRA.....	5
12. TENTATIVI DI AVANZAMENTO - IL TOCCO.....	5
13. FUORIGIOCO.....	5
14. TOCCO A TERRA.....	6
15. ANTIGIOCO.....	6
16. AREA DI META - GIOCO VICINO ALL'AREA DI META.....	7

- MAGGIORI INFORMAZIONI, NOTIZIE E DETTAGLI SU RUGBYXTUTTI.FEDERUGBY.IT -

1. DIMENSIONI TERRENO DI GIOCO

- 1.1. 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.
- 1.2. 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.



2. IL PALLONE

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

3. NUMERO DI GIOCATORI IN CAMPO

- 3.1. Il numero minimo di giocatori per iniziare una partita è di 6. Si gioca con 5 giocatori in campo.
- 3.2. La gara non potrà continuare se una squadra rimane con meno di 5 giocatori in campo, eccetto in particolari situazioni previste dal presente regolamento, nel qual caso il limite minimo è di 3.
- 3.3. Se una squadra rimane con un minor numero di giocatori del limite consentito, perde automaticamente la partita.
- 3.4. Se il punteggio della partita era favorevole alla squadra con il corretto numero di giocatori sarà il punteggio acquisito ad essere omologato, altrimenti il punteggio omologato sarà di 2 a 0.

Penalità: Se una squadra supera il numero di giocatori massimo in campo, i giocatori oltre il limite verranno fatti uscire e verranno assegnati altri sei tentativi alla squadra che non ha commesso l'infrazione.

- 3.5. Sono ammessi 12 partecipanti, giocatori o giocatrici, in lista gara composti in qualsiasi percentuale da uomini e donne.
- 3.6. Le squadre possono essere sempre miste.

4. ABBIGLIAMENTO DEI GIOCATORI

- 4.1. Un giocatore veste una maglia da gioco, una canotta o una t-shirt ed un paio di pantaloncini.
- 4.2. La maglia da gioco (o canotta o t-shirt) deve essere numerata o altrimenti identificata (lettere) nella parte posteriore per consentire il riconoscimento del giocatore da parte del direttore di gara.
- 4.3. 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.
 - 4.3.1. Un giocatore non deve indossare alcun articolo sporco di sangue.
 - 4.3.2. Un giocatore non deve indossare alcun articolo che sia tagliente o abrasivo.
 - 4.3.3. 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
 - 4.3.4. Un giocatore non deve indossare gioielli tipo anelli e orecchini.
 - 4.3.5. Un giocatore non deve usare guanti, ma quelli senza dita possono essere consentiti.
 - 4.3.6. 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.
 - 4.3.7. Un giocatore non deve indossare cappellini con fibbie in metallo e visiere rigide.
 - 4.3.8. Un giocatore non può essere scalzo

5. DURATA DI UNA PARTITA

- 5.1. 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.
- 5.2. 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.

6. CHIUSURA DI UN INCONTRO

- 6.1. La partita si conclude al termine del tempo di gioco alla prima situazione di pallone morto.
- 6.2. L'arbitro chiama "Ultima azione" quando mancano 30 secondi alla fine del tempo.
- 6.3. L'arbitro chiama "Ultimo tocco" quando il tempo è scaduto e si è in attesa della fine dell'azione.
- 6.4. Anche se il tempo è scaduto e l'arbitro ha chiamato "Ultimo tocco" eventuali punizioni vanno comunque giocate.

7. TEMPI SUPPLEMENTARI

- 7.1. Ogni squadra deve far uscire un giocatore prima di iniziare i tempi supplementari (4 v 4)
- 7.2. 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.
- 7.3. 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.
- 7.4. 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.

8. DIRETTORE DI GARA

- 8.1. Ogni partita deve essere sotto il controllo di un arbitro.
- 8.2. In caso di eventi non correlati al Trofeo Italiano di Touch Rugby è possibile che altre persone autorizzate dai Comitati/Delegazioni o da Promozione e Partecipazione possano gestire un incontro o facciano da assistenti agli arbitri.
- 8.3. Lancio della moneta. L'arbitro organizza il lancio della moneta per determinare quale squadra inizierà la partita ed in che direzione giocherà.
- 8.4. Uno dei capitani lancerà la moneta e l'altro capitano indicherà la propria preferenza.
- 8.5. Il vincitore del sorteggio deciderà chi inizierà la partita o quale metà campo vorrà utilizzare. Se sceglierà chi inizia l'altro capitano potrà scegliere il terreno di gioco e viceversa. (altri metodi di scelta potranno essere utilizzati)
- 8.6. L'arbitro potrà consultarsi con i propri assistenti in merito allo svolgimento del proprio compito.
- 8.7. Se un giocatore durante una azione rimane infortunato, l'arbitro fischierà l'interruzione del gioco.
- 8.8. Se l'arbitro ferma il gioco a causa di un infortunio occorso ad un giocatore senza che sia stato commesso un fallo, il gioco riprenderà con un tocco a terra effettuato dalla squadra che era in possesso di pallone al momento in cui il gioco è stato fermato. In caso di incertezza nel possesso sarà la squadra in attacco a riprendere il gioco con un tocco a terra.

9. TOCCO DELL'ARBITRO - PORTATORE DI PALLA TOCCA L'ARBITRO

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

10. MODO DI GIOCARE - INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO

- 10.1. Un incontro ha inizio con un **tocco a terra** (Vedi modalità di esecuzione in [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 sul terreno per muoversi.
- 10.2. La meta vale un punto e non si effettuano calci di trasformazione.
- 10.3. 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.
- 10.4. Il gioco dopo una segnatura non può riprendere finché la squadra in difesa non è rientrata/schierata a cinque metri dal centro campo.

11. PALLONE A TERRA

- 11.1. Il portatore di pallone che va a terra non perde il possesso se mantiene il controllo del pallone.
- 11.2. Se il pallone tocca terra all'indietro (verso la linea di meta del giocatore che ha eseguito il passaggio) fuori dal controllo di un giocatore, la squadra che ha effettuato il passaggio manterrà il possesso del pallone, ma un tocco verrà aggiunto.

12. TENTATIVI DI AVANZAMENTO - IL TOCCO

- 12.1. Il tocco avviene quando il portatore di pallone è toccato con una o entrambe le mani da un avversario in qualsiasi punto dall'altezza delle spalle all'altezza della cintola, le gambe sono escluse.
- 12.2. Il difensore non deve utilizzare una forza eccessiva per effettuare un tocco che deve comunque risultare evidente nella sua realizzazione.

Penalità: Se un giocatore in possesso viene toccato con forza eccessiva o in una parte del corpo non ammessa verranno assegnati altri sei tentativi alla squadra che non ha commesso fallo.

- 12.3. Quando un tocco viene effettuato i giocatori non devono richiamare l'attenzione dell'arbitro con la voce.
- 12.4. E' ammesso il gesto di alzare la mano ad indicare l'avvenuto tocco. Spetta sempre all'arbitro fermare o meno il gioco.

13. FUORIGIOCO

- 13.1. Successivamente al tocco il difensore e i suoi compagni di squadra devono retrocedere a cinque metri dal punto del tocco per poter riprendere parte al gioco.
- 13.2. Se la squadra in attacco riprende velocemente il gioco, mentre la difesa si sta ritirando, i giocatori che non hanno raggiunto i cinque metri di distanza dal punto non devono interferire con il gioco in nessun modo ma non possono essere sanzionati per fuorigioco.

Penalità: Se un giocatore in arretramento dovesse interferire volontariamente con lo svolgimento del gioco della squadra avversaria, il direttore di gara interromperà il gioco che riprenderà a cinque metri dal punto del precedente tocco ed altri sei tentativi verranno assegnati alla squadra in possesso.

- 13.3. I giocatori in difesa che si stanno ritirando potranno tornare in gioco solo raggiungendo la linea immaginaria che attraversa il campo a 5 metri, verso il proprio lato del campo, dal punto in cui il tocco e' stato effettuato.
- 13.4. Se il fallo viene commesso fra la linea dei cinque metri dalla meta e la linea di meta il gioco riprenderà sulla linea dei cinque con altri sei tentativi.

- 13.5. I giocatori si possono spostare in avanti solo quando il giocatore che deve riprendere il gioco ha effettuato il tocco a terra.

14. TOCCO A TERRA

- 14.1. 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.

- 14.2. Se nessun giocatore della squadra in attacco si posiziona correttamente per effettuare il tocco a terra entro cinque secondi dal fischio dell'arbitro il possesso passerà alla squadra in difesa.
- 14.3. Se un giocatore effettua un tocco a terra senza essere effettivamente stato toccato non perde il possesso del pallone ed il gioco prosegue senza aumentare il conto dei tocchi.
- 14.4. Ogni squadra ha a disposizione 6 tentativi per poter segnare una meta. Al termine dei sei tentativi il pallone passa all'avversario dal punto dell'ultimo tocco.

15. ANTIGIOCO

- 15.1. Antigioco è qualsiasi azione, che un giocatore compie all'interno del recinto di gioco, che è contro la lettera e lo spirito delle Regole di Gioco. Questo comprende l'ostruzionismo, il gioco sleale, i falli ripetuti, il gioco pericoloso e le scorrettezze che sono pregiudizievoli alla gara. Inoltre, i giocatori non devono compiere nessuna azione che sia irresponsabile o pericolosa per gli altri.

Penalità: Altri sei tentativi per la squadra che non ha commesso fallo al punto dove il gioco dovrà riprendere

- 15.2. Tutti i giocatori devono rispettare l'autorità del direttore di gara. Nessun giocatore deve discutere le decisioni prese dall'arbitro. Devono fermare il gioco quando il direttore di gara usa il fischietto eccetto all'inizio ed alla fine del tempo di gioco.

Penalità: Altri sei tentativi per la squadra che non ha commesso fallo al punto dove il gioco dovrà riprendere

- 15.3. Sanzioni per infrazioni di antigioco. Ogni giocatore che infrange le regole deve essere:
- 15.3.1. ammonito e/o avisato di essere temporaneamente sostituito
- 15.3.2. ammonito e temporaneamente sospeso (*sin bin*) per un periodo di 5 minuti di gioco o
- 15.3.3. espulso
- 15.4. L'arbitro ha la possibilità di ridurre il tempo della sospensione temporanea nel caso in cui giudichi che ci sia un vantaggio sufficiente per la squadra che non ha commesso il fallo. (per esempio la squadra che non ha commesso il fallo segna una meta, vista in questo caso come "giusta sanzione").
- 15.5. Un giocatore che sia stato avisato e successivamente temporaneamente sospeso e che commetta comunque una seconda infrazione deve essere allontanato dal gioco.

16. AREA DI META - GIOCO VICINO ALL'AREA DI META

- 16.1. 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.