



REGOLAMENTO DI GIOCO PER IL RUGBY AL TOCCO

COMITATO REGIONALE LAZIO



INTRODUZIONE

Il rugby al tocco è stato sviluppato con i seguenti obiettivi dalla FIR:

1. Promuovere il gioco del rugby attraverso una forma modificata facile da apprendere ed adattabile a più contesti
2. Avvicinare alle società nuovi volontari/accompagnatori/allenatori/arbitri e giocatori non minirugby.
3. Utilizzare le peculiarità del gioco prettamente alla mano per sviluppare alcuni aspetti tecnici del rugby
4. Far rientrare nel mondo del rugby i giovani giocatori allontanatisi per via dell'impegno richiesto
5. Creare nuove squadre di rugby attraverso il rugby al tocco
6. Permettere a chi ha subito infortuni o a chi ha raggiunto i limiti di età previsti dal regolamento di rimanere in campo

Il comitato regionale ha fatto propri questi obiettivi e le attività descritte in questo manuale sono state create per raggiungerli nell'arco di un progetto pluriennale con un ruolo di primo piano dei Club e dei Comitati sul territorio di sua competenza.

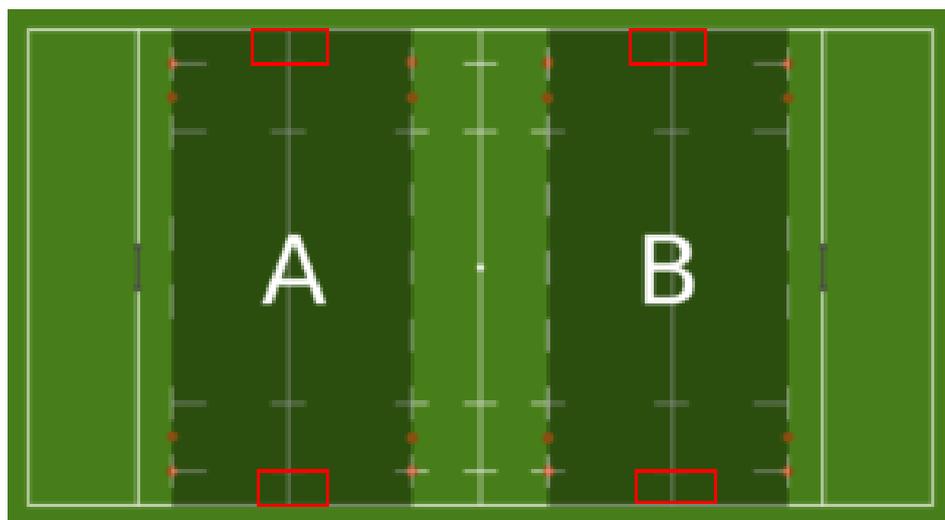
Questo Regolamento è quindi una integrazione al Regolamento di Gioco del Rugby al Tocco disponibile su rugbytouch.it si rimanda a quel documento per quanto non qui specificato.

INDICE

Il Terreno.....	pag.4
Il Pallone.....	pag.4
Numero dei Giocatori – La Squadra.....	pag.5
Abbigliamento dei Giocatori	pag.5
Tempo.....	pag.6
Tocco dell'arbitro.....	pag.7
Modo di Giocare-Inizio e ripresa del gioco.....	pag.7
Computo del Punteggio.....	pag.7
Pallone a Terra.....	pag.8
Tentativi di avanzamento – tocchi o tocco/placcaggi.....	pag.8
Gioco vicino all'area di meta.....	pag.8
Rimessa Laterale.....	pag.9
Antigioco e Sanzioni di gioco.....	pag.9
Penalità.....	pag.10

IL TERRENO

Le dimensioni minime del terreno di gioco sono di 35 metri di larghezza per 65 di lunghezza. Le dimensioni massime consentite sono di 40 metri di larghezza per 70 di lunghezza.



Pianta del Terreno di Gioco — Utilizzo di segnaletori

IL PALLONE

Si gioca con un pallone di dimensione 4.

NUMERO DEI GIOCATORI – LA SQUADRA

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

La gara non potrà 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 è 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 sarà 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.

ABBIGLIAMENTO DEI GIOCATORI

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.
- 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.

Vengono considerati pericolosi anche cappellini con fibbie in metallo e visiere rigide.

Anche gli occhiali da sole non sono ammessi soprattutto se di plastica ed è responsabilità 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.

TEMPO

5.1 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 nelle 24 ore.

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

Per i tornei più grandi è possibile scegliere fra una delle seguenti modalità di gioco: 2 tempi da 7 o 5 minuti; 1 tempo unico da 10 o 8 minuti.

5.2 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 venga temporaneamente o definitivamente espulso la squadra di quel giocatore perderà la partita.

5.3 CHIUSURA DI UN INCONTRO

L'arbitro ha il potere di terminare l'incontro in qualsiasi momento se ritiene che il gioco non possa continuare perché potrebbe essere pericoloso.

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

TOCCO DELL'ARBITRO

Se il giocatore in possesso di palla 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.

MODO DI GIOCO – INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO

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

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.

La squadra che ha calciato non potrà toccare o ostruire i movimenti dei giocatori avversari, né tentare di recuperare il pallone finché questo non sarà saldamente nelle mani di un giocatore avversario.

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

Il gioco dopo una segnatura non può riprendere finché la squadra in difesa non è rientrata a 10 metri dal centro del campo.

Se il pallone esce dal terreno di gioco anche di rimbalzo il gioco riprenderà dal centro del campo a favore della squadra in ricezione con un tocco a terra.

COMPUTO DEL PUNTEGGIO

Meta. Valore 5 punti. Quando un giocatore in possesso di palla effettua per primo un toccato a terra nell'area di meta avversaria una meta è segnata.

Meta nella zona di maggior vantaggio. Valore 7 Punti. La segnatura del terreno di gioco prevede l'indicazione di un'area di maggior vantaggio proprio al centro della larghezza delle aree di meta. La zona sarà larga 10 metri e lunga tanto quanto la profondità dell'area di meta stessa. Una meta assegnata in quest'area ha valore di 7 punti.

Meta di punizione. Valore 5 punti. Se un giocatore che avrebbe sicuramente segnato una meta viene fallosamente fermato da un giocatore avversario una meta di punizione verrà accordata alla squadra del giocatore in possesso.

PALLONE A TERRA

Qualora la squadra in attacco dovesse far cadere il pallone a terra senza commettere avanti, potrà recuperare il pallone mantenendone il possesso. La squadra che non aveva il possesso del pallone non potrà tentare di recuperare il pallone o impedire un corretto recupero del pallone da parte dei giocatori della squadra avversaria, né effettuare un tocco finché il pallone non sarà saldamente nelle mani di un giocatore avversario.

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 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 che ha effettuato il tocco deve rientrare in linea retta verso la propria area di meta fino a che non venga superato da uno o più dei suoi compagni di squadra tornando quindi in gioco.

Mentre indietreggia ha la facoltà (senza cambiare direzione) di toccare il portatore di palla avversario qualora questo sia partito immediatamente e venga nella sua direzione.

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.

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.

RIMESSA LATERALE

Il pallone è considerato fuori quando tocca la linea laterale, quando esce dal terreno di gioco in possesso o meno di un giocatore, quando tocca qualsiasi cosa o persona oltre la linea laterale.

La linea di rimessa in gioco passa per la perpendicolare al punto di uscita del pallone dalla linea laterale del terreno di gioco.

Quando il pallone è fuori l'arbitro assegnerà un tocco a terra alla squadra che non era in possesso di palla a cinque metri di distanza dalla linea laterale del campo lungo la linea di rimessa in gioco.

ANTI GIOCO E SANZIONI DI GIOCO

Tutti i giocatori devono rispettare l'autorità dell'arbitro. Essi non devono contestare le decisioni dell'arbitro. Essi devono smettere immediatamente di giocare quando l'arbitro fischia.

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:

- A. richiamato verbalmente in merito al fallo commesso
- B. ammonito ed espulso temporaneamente (sin bin) per un periodo di 2 minuti di gioco.
- C. 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.

PENALITÀ

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 al guadagno territoriale e sei tentativi al gioco.