

1. IL TOUCH RUGBY

Il Touch Rugby e' una delle Forme Modificate del Gioco del Rugby. Fanno parte di questa categoria il T1, l'XRugby, il Beach (con le sue alternative) ed il Tag.

Il Touch Rugby, così come il Tag, il T1 ed il Beach Touch, e' stato creato per sviluppare una forma di rugby con contatto fisico limitato, di veloce realizzazione e pratica. Una disciplina che permetta di vivere l'emozione del rugby ad un pubblico piu' numeroso possibile mantenendo i valori e le tradizioni che contraddistinguono il nostro sport.

Il Touch Rugby a 5 giocatori e' veloce, facile da imparare e aperto a tutti.

2. PARTECIPAZIONE

- a. Possono partecipare al TROFEO ITALIANO DI TOUCH RUGBY solo squadre formate da giocatori provenienti da società regolarmente affiliate alla Federazione Italiana Rugby per la stagione sportiva in corso.
- b. Tutti i giocatori partecipanti dovranno essere tesserati come "giocatori" appartenenti alla propria categoria (es. giocatore under 18, giocatore seniores, ecc) in base all'età dal minimo di 12 anni compiuti al massimo di 48.
- c. Possono partecipare anche giocatori iscritti nella categorie "amatoriali" o "old" sempre dai 12 anni ai 48.
- d. Il Trofeo Italiano di Touch Rugby e' accompagnato da alcune competizioni non ufficiali in cui e' possibile giocare in categorie che vanno oltre quelle sopra descritte anche in termini di età inferiori ai 12 anni e superiori ai 48 anni. Questo per permettere veramente a tutti di partecipare alla manifestazione con i propri amici e compagni di squadra.

e. **Certificazione Medica.**

La certificazione medica agonistica e' richiesta per chiunque partecipi al Trofeo Italiano dai 12 ai 48 anni qualsiasi sia il suo tesseramento. Questo documento aggiorna quanto disposto in pubblicazione precedenti.

Per le competizioni non ufficiali la certificazione medica e' legata alla categoria di tesseramento: dall'under 12 (dal gennaio dell'anno in cui compiono 12 anni) alla categoria old sotto i 48 anni di età il certificato medico deve essere agonistico, per tutte le altre categorie (compresi i tesserati amatoriali di qualsiasi età) certificato medico non agonistico.

L'obbligo di certificazione deve essere verificato dal club che ne e' pienamente responsabile, come per tutti i campionati e le attività F.I.R.

f. Ritiro da un evento

Una squadra iscritta ad un evento può ritirarsi fino ad un massimo di 3 giorni prima dell'evento stesso tramite comunicazione diretta al proprio Comitato, senza subire penalizzazioni.

- g. Se il ritiro della squadra riduce a meno di tre partecipanti un evento, l'evento potrà essere comunque svolto ed i punti attribuiti. Altrimenti potrà essere riprogrammato in altra data se possibile. Sarà il Comitato a stabilirlo secondo il proprio calendario.
- h. Se una squadra si ritira entro i 3 giorni da un evento questa non potrà iscriversi ad altri eventi che si tengano lo stesso fine settimana.
- i. Se una squadra durante la stagione si ritira per due volte a meno di 3 giorni da un evento subirà una penalità (VEDI [PENALITÀ](#))

3. ISCRIZIONE ALL'ATTIVITÀ

- a. Tutte le società di provenienza dei giocatori partecipanti dovranno essere iscritte all'attività di touch rugby attraverso il T.O.L. oppure inviando una email a tecnico@federugby.it
- b. Attraverso questa iscrizione la società consente ai propri tesserati giocatori di partecipare alle attività regionali e nazionali di touch rugby in gruppi squadra propri o in collaborazione con altre società.
- c. Partecipazione solo di alcuni giocatori. E' possibile per una società concedere la partecipazione solo ad alcuni giocatori senza iscriversi tramite TOL. Sarà sufficiente inviare una email dalla segreteria della società al proprio comitato e in copia a rugbya5@federugby.it indicando i dati del giocatore (nome, cognome, numero di tessera) o dei giocatori ed i dati della società stessa chiedendo che siano ammessi a giocare.
- d. Squadre provenienti da più regioni. E' possibile che alcune squadre abbiano giocatori provenienti da più regioni. In quel caso dovranno decidere ad inizio stagione con quale Comitato iscriversi fra quelli di appartenenza delle squadre dei propri giocatori.
- e. La competizione è suddivisa in gironi territoriali. Ogni Comitato o Delegazione partecipante avrà diritto ad alcuni accessi alla Finale Nazionale stabiliti all'ingresso del territorio nella competizione stessa.
- f. Ad ogni apertura di stagione verranno esaminati i risultati della stagione precedente, il numero di tappe organizzate ed il numero di squadre coinvolte per decidere quante finaliste saranno ammesse per girone e per categoria.

4. TERRITORI - COMITATI E DELEGAZIONI

- a. Per partecipare, ogni Comitato deve raccogliere almeno due tappe sul proprio territorio e comunicarle a rugbya5@federugby.it

b. Presentazione delle tappe

Per avviare l'attività ufficiale ogni Comitato ha a disposizione tre "finestre". La prima è entro il **30 di settembre**, la seconda è entro il **31 di gennaio** e la terza è entro il **31 marzo**.

Il Comitato può decidere quindi di presentare le tappe per tutta la stagione oppure entro settembre può presentare le tappe che vanno dal primo ottobre a gennaio e così via, rispettando le date prestabilite.

Ogni attività deve cessare entro il **16 maggio 2027** per consentire lo svolgimento della Finale Nazionale.

- c. Nel caso in cui il Comitato non sia già attivo in questa disciplina sarà possibile per uno o più club organizzare le tappe necessarie all'iscrizione dandone comunicazione al Comitato e a Rugby a 5 via email ad inizio stagione.
- d. Il Comitato in questo caso prenderà atto della volontà dei Club di partecipare e nominerà un responsabile che si occupi della disciplina.
- e. Ogni evento deve avere un direttore evento ed almeno un arbitro convocato. Il costo dell'arbitro è a carico FIR.
- f. Ogni evento deve avere un massimo di 8 squadre partecipanti ed un minimo di 3.
- g. I Comitati e le Delegazioni partecipanti dovranno raccogliere la classifica di ogni evento regionale attribuendo ad ogni squadra un punteggio a seconda dei risultati raggiunti.

h. Punteggio classifica regionale.

1° CLASSIFICATO	20 PUNTI	5° CLASSIFICATO	8 PUNTI
2° CLASSIFICATO	15 PUNTI	6° CLASSIFICATO	6 PUNTI
3° CLASSIFICATO	12 PUNTI	7° CLASSIFICATO	4 PUNTI
4° CLASSIFICATO	10 PUNTI	8° CLASSIFICATO	2 PUNTI

- i. la classifica della giornata, il modello defibrillatore e il referto dedicato al rugby a 5 andranno inviati dal direttore evento al proprio comitato di appartenenza che a sua volta dovrà inviarne copia alla segreteria rugbya5@federugby.it

j. Protocollo Operativo di Tappa (P.O.T.): Attività e Compiti

- i. Le società' devono iscriversi all'attività' Touch Rugby per partecipare (TR)
 - ii. Il Comitato inserirà' i propri eventi a sistema
 - iii. Le società' inseriranno i loro giocatori e le loro giocatrici in lista per l'evento attraverso il T.O.L.
 - iv. Le squadre compileranno il modulo GRUPPI SQUADRA (rugbyxtutti.federugby.it/rugby-a-5) con i giocatori effettivamente presenti
 - v. Gli arbitri faranno il riconoscimento con il modulo GRUPPI SQUADRA.
 - vi. Il Direttore Evento raccoglierà' i moduli, il referto ed il modello defibrillatore al proprio Comitato secondo le indicazioni dello stesso.
 - vii. Il Comitato controllerà' la composizione lista gara di ogni squadra e completerà' l'inserimento a sistema dei giocatori presenti.
 - viii. Il Comitato stillerà' la classifica della giornata e integrerà' la classifica regionale con i nuovi punteggi raggiunti.
 - ix. Il Comitato invierà alla segreteria rugbya5@federugby.it documenti e classifica per la registrazione finale.
- k. A maggio la classifica finale di ogni Comitato deve essere inviata alla segreteria di Rugby a 5 con il seguente schema:

INDICE	NOME DELLA SQUADRA	CATEGORIA (Masc/Femm/Mista/Open)	PUNTI
--------	--------------------	-------------------------------------	-------

- l. La classifica verrà' analizzata e verranno invitate alla Finale Nazionale le prime tre squadre di ogni categoria.
- l. Nel caso in cui due o più squadre raggiungano lo stesso punteggio di classifica sarà ammessa alla Finale Nazionale la squadra che abbia ottenuto il punteggio con il minor numero di tappe.
- m. Nel caso in cui le squadre abbiano raggiunto lo stesso punteggio con lo stesso numero di tappe passerà alla fase finale la squadra che ha presenziato con più' giocatori a tutte le tappe.
- n. In caso di rinuncia di una squadra qualificata alla Finale Nazionale, il posto verrà' offerto alla squadra successiva della stessa categoria all'interno dello stesso girone territoriale.

- o. Nel caso in cui il girone esaurisca le squadre aventi diritto o non vi siano disponibilità, il posto vacante verrà assegnato attingendo a una Graduatoria Nazionale di Ripescaggio, stilata dall'Ufficio Rugby a 5 considerando i punti totali conquistati nelle tappe regionali da tutte le squadre non qualificate d'Italia.
- p. Se una squadra gioca in altre regioni il Comitato che ospita l'evento dovrà comunicare ai Comitati o Delegazioni di appartenenza delle squadre il punteggio da aggiungere alla classifica regionale.

5. CATEGORIE

- a. Ogni società può avere una o più squadre iscritte all'attività in una o più categorie.
- b. Ogni squadra partecipante dovrà decidere la categoria di appartenenza al momento dell'iscrizione presso il proprio comitato.
- c. Le categorie sono:

NOME	CARATTERISTICHE
FEMMINILE	ammesso un giocatore in lista gara
MASCHILE	ammesse due giocatrici in lista gara
MISTA	almeno 4 giocatrici in lista gara

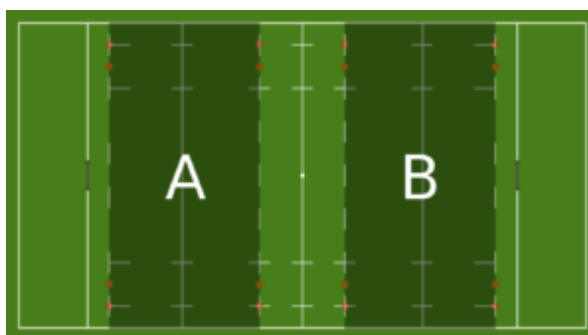
- d. E' possibile partecipare alle attività anche con giocatori al di sopra dei 48 anni di età. Queste squadre non possono competere per il Trofeo Italiano ma avranno diritto a partecipare alle attività loro riservate alla Finale Nazionale.
- e. Se una squadra vuole partecipare alle attività schierando giocatori sopra i 48 anni in lista gara la sua categoria sarà OPEN a prescindere dalle distinzioni femminile/maschile/mista.
- f. Se una squadra di categoria femminile, maschile o mista dovesse schierare in un'occasione un giocatore oltre i 48 anni di età questa subirà una penalità (VEDI [PENALITÀ](#))
- g. I requisiti di partecipazione della squadra vanno rispettati per ogni tappa del circuito regionale ad ogni presentazione di lista gara. Nel caso in cui una squadra non rispetti tali vincoli in un evento si veda il paragrafo [PENALITÀ](#)

6. DISPOSIZIONI GENERALI DI CONDOTTA

- a. Per poter partecipare ad un evento del Trofeo Italiano di Touch Rugby ogni squadra dovrà confermare la propria partecipazione al Comitato o Delegazione di appartenenza.
- b. Al momento dell'iscrizione ogni squadra è tenuta a confermare la propria categoria di appartenenza. (vedi [Le categorie sono](#) Tabella categorie + categoria OPEN)
- c. Ogni squadra è tenuta a partecipare ad almeno una tappa nel suo territorio prima di poter giocare in altre regioni.
- d. Per poter partecipare alla Finale Nazionale ogni squadra dovrà svolgere almeno 2 tappe.
- e. La stessa squadra, identificata dal nome e dalla regione di appartenenza, non può giocare due eventi nello stesso fine settimana (VEDI [PENALITA'](#))
- f. I giocatori e le giocatrici sono liberi di cambiare squadra in qualsiasi momento dall'inizio del Trofeo all'ultimo giorno utile di maggio.
- g. Lo scambio giocatori non può avvenire DURANTE un evento ma solo PRIMA dello svolgimento di tutte le gare previste e deve essere riportato correttamente in lista gara con il modello apposito per il Rugby a 5 (modello gruppo squadra). (VEDI [PENALITA'](#))

7. LA SINGOLA TAPPA

- a. 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.



- b. Il pallone deve essere approvato dalla World Rugby secondo la regola 2 e di misura 4. Non sono ammessi palloni che non rispettino le dimensioni e le caratteristiche previste per il gioco del rugby.
- c. Per ogni tappa il Direttore Evento deve stabilire le partite per ottenere sempre la classifica completa di tutte le squadre partecipanti.

- d. Il punteggio e' legato al nome della squadra, fate attenzione al momento dell'iscrizione per non avere brutte sorprese.
- e. E' possibile partecipare con più squadre ma non dovranno utilizzare lo stesso nome e non prenderanno punti in comune.
- f. L'accompagnatore della squadra puo' essere uno dei giocatori maggiorenni in lista gara o un tesserato accompagnatore con una delle societa' rappresentate in lista gara.
- g. Tutte le categorie giocano insieme, la divisione per la Finale avviene solo a chiusura della stagione.

h. Discriminanti in caso di parita' di classifica

In caso di parita' di classifica i parametri da utilizzare per stabilire l'ordine finale sono:

- i. Mete Fatte: Chi ha segnato piu' mete passa per primo;
 - ii. Mete Subite: Chi ha subito meno mete passa per primo;
 - iii. Scontro Diretto: Se e' stato svolto un incontro fra le due squadre alla pari passa per prima quella che ha vinto l'incontro.
- i. In caso di ulteriore parita' si dovra' organizzare una partita fra le squadre alla pari con le modalita' descritte dalla Regola 7 del regolamento di gioco Touch Rugby che riguarda i tempi supplementari:
- i. Ogni squadra deve far uscire un giocatore prima di iniziare i tempi supplementari (4 v 4)
 - ii. 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.
 - iii. 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.
 - iv. Il numero minimo di giocatori è pari a tre giocatori per squadra. Nel caso le squadre rimangano con tre giocatori e un giocatore viene temporaneamente o definitivamente espulso la squadra di quel giocatore perde la partita.

8. LA FINALE NAZIONALE

- a. La finale nazionale del Trofeo Italiano di Touch Rugby si svolgerà in un evento unico dove verranno premiate le prime classificate di ogni categoria: Femminile, Maschile e Mista.
- b. Alla finale nazionale verrà organizzato un torneo dedicato alle squadre Open che verranno premiate per la loro partecipazione.
- c. La conferma delle adesioni alla finale nazionale va comunicata al proprio Comitato entro due giorni dalla ricezione dell'invito.
- d. Il torneo si svolgerà con formula a turni creati in base ai risultati delle partite estratte a sorte ad inizio competizione. (VEDI [Sistema Svizzero](#))
- e. I criteri di spareggio sono gli stessi della fase di qualificazione (VEDI [LA SINGOLA TAPPA](#))
- f. La data della Finale Nazionale che si svolgerà a Parma, verrà resa nota ufficialmente a fine gennaio 2027, salvo sovrapposizioni con le finali dei campionati maschili e femminili FIR.

9. UFFICIALI DI GARA

- a. Per ogni tappa ufficiale verranno designati arbitri F.I.R. in base alle indicazioni e designazioni della C.N.A.R.
- b. Ogni evento dovrà essere gestito da un tesserato F.I.R. con la funzione specifica "Direttore di Evento" e da almeno un arbitro.
- c. Se l'arbitro dovesse essere coadiuvato da tesserati giocatori sarà comunque suo compito vigilare affinché si utilizzi solo e soltanto il regolamento federale di gioco.
- d. Il direttore di evento avrà il compito principale di far svolgere le partite secondo il calendario stabilito da lui stesso o dall'organizzazione nazionale riportandone i risultati e la classifica finale. Inoltre dovrà aiutare il responsabile arbitrale in tutte le attività a lui necessarie per svolgere la propria mansione.
- e. Gli arbitri avranno il compito principale di far svolgere le partite secondo regolamento oltre a svolgere tutte le funzioni connesse al proprio ruolo tra cui le fasi di riconoscimento, registrazione ed eventuali decisioni sull'andamento dell'evento stesso.
- f. Il referto dell'evento è unico e va compilato a cura del direttore evento e dell'arbitro responsabile.

- g. Il referto con la classifica finale, le liste gara e il documento del defibrillatore verranno raccolti dal direttore evento che dovrà provvedere ad inviarli alla segreteria del proprio Comitato entro tre giorni dallo svolgimento dell'evento, secondo modalità indicate dallo stesso Comitato.

10. PENALITA'

Tutte le penalità riguardanti punti di classifica territoriale sono comminate dalla persona indicata dal Comitato di appartenenza come responsabile per la stagione sportiva delle attività del Touch Rugby.

- a. **Giocatore over in lista gara.** Se una squadra femminile, maschile o mista dovesse schierare almeno un giocatore di più di 48 anni di età la squadra subirà una decurtazione di 5 punti di classifica e verrà tolta dalla classifica stessa lasciando il proprio posto alle eventuali successive squadre. (es. se la squadra arriva prima ma ha schierato un giocatore over prenderà $20-5=15$ punti. Tolta dalla classifica la seconda classificata sarà inserita come prima, la terza come fosse arrivata seconda e così via prenderanno i punti legati alla loro nuova posizione).
- b. **Mancato rispetto vincoli di categoria.** Se una squadra non rispetta il limite di giocatori (uomini e donne) presenti in lista gara per la propria categoria, la squadra subirà una decurtazione di 5 punti al termine delle gare.
- c. **Due eventi nello stesso fine settimana.** La squadra che dovesse giocare due eventi utilizzando lo stesso nome nello stesso fine settimana prenderà 0 punti di classifica per la partecipazione.
- d. **Scambio giocatori durante gli eventi.** Questa mancanza è giudicata particolarmente grave in quanto si basa sulla fiducia reciproca delle squadre. La squadra che tramite foto o video viene scoperta a ricevere giocatori di altre squadre durante il torneo è esclusa dalla classifica della giornata e non potrà partecipare alla giornata successiva in programma.
- e. **Scambio giocatori, eccezione.** Se una squadra non ha sufficienti giocatori ad inizio di un torneo può avvisare il direttore di evento della situazione e chiedere di poter giocare comunque. In questo caso la squadra prenderà solo 3 punti di classifica e verrà tolta dalla classifica stessa (vedi Giocatore over in lista gara per un esempio) ma potrà partecipare comunque alla giornata.
- f. **Squadra si ritira per due o più volte a meno di 3 giorni da un evento.** Se una squadra si ritira per due o più volte a meno di tre giorni da un evento la squadra non potrà partecipare ad altri eventi nel fine settimana in cui si era iscritta e per i 20 giorni successivi. Inoltre subirà una decurtazione di 10 punti di classifica. Nel caso in cui la condotta dovesse continuare sarà possibile per il Comitato estromettere i giocatori dal torneo.



FEDERAZIONE
ITALIANA
RUGBY

5

TROFEO TOUCH RUGBY 2026 / 2027

- g. **Cartellino rosso per azione fisica contro un avversario o contro il responsabile di gara.** Il giocatore che si rende colpevole di un'azione fisica nei confronti di un avversario (ad esempio: un pugno, un calcio o uno spintone violento) e per questo riceve un cartellino rosso, anche scontata la punizione non potrà comunque partecipare alla Finale Nazionale. In nessun caso.

11. FORMAT

- a. I format sono i calendari delle partite a seconda dei terreni di gioco a disposizione e delle squadre presenti in campo.
- b. Per cinque squadre si gioca su un campo unico secondo questo schema:
 - i. Squadra 1 - Squadra 3
Squadra 2 - Squadra 4
Squadra 1 - Squadra 5
Squadra 2 - Squadra 3
Squadra 4 - Squadra 5
Squadra 1 - Squadra 2
Squadra 3 - Squadra 4
Squadra 2 - Squadra 5
Squadra 1 - Squadra 4
Squadra 3 - Squadra 5
- c. per sei squadre si può giocare con due gironi da 3 ognuno in un terreno di gioco concludendo la giornata incrociando le squadre dei due gironi per ottenere la classifica completa.
- d. Altrimenti è possibile giocare un girone all'italiana su due campi secondo il seguente schema:

<i>Squadra A</i>	<i>Squadra B</i>		<i>Squadra A</i>	<i>Squadra B</i>
C	E		D	F
A	E		B	F
A	C		B	D
C	F		D	E
A	F		B	E
A	D		B	C
C	D		E	F
A	B			

- e. per sette squadre si possono creare due gironi (uno da tre e uno da quattro squadre) ognuno su un terreno di gioco.

- f. per otto squadre si giocherà in due gironi da quattro squadre ciascuno incrociando le squadre alla fine con quelle dell'altro girone per stabilire la classifica completa.

g. Sistema Svizzero

e' anche possibile giocare con il sistema della finale nazionale o sistema svizzero. E' il metodo migliore nel caso in cui non si conoscano i valori delle squadre in gioco.

- h. ecco le regole di base:

- i. Le prime partite sono frutto del caso, le squadre vengono estratte a sorte;
- ii. Due squadre non possono mai affrontarsi piu' di una volta durante i turni;
- iii. le squadre che hanno punteggio simile si affrontano man mano nei turni successivi

- i. come procedere:

- i. Ordina la classifica dopo il primo turno
- ii. Accoppia il primo con il secondo, il terzo con il quarto e così via
- iii. Se due squadre si sono già affrontate scala alla squadra successiva disponibile
- iv. Gioca il turno
- v. Ordina la classifica dopo il secondo turno
- vi. Accoppia le squadre partendo dal basso ma da questo turno in poi dai la precedenza alle squadre che non hanno giocato il turno precedente
- vii. Se due squadre si sono già affrontate scala alla squadra successiva disponibile
- viii. Proseguì in questo modo per un numero pari di turni, più squadre sono presenti più turni si possono fare

- j. Ricorda che a parità di punteggio... vedi [LA SINGOLA TAPPA](#) per i parametri da utilizzare.

12. COME AFFRONTARE LA STAGIONE

Ecco alcuni consigli utili su come affrontare la stagione a seconda voi siate una società alla prima partecipazione o una squadra formata da giocatori di più società.

a. Società

Avete un gruppo di tesserati che vogliono partecipare alle attività del touch rugby ma non siete certi dei numeri o di quale categoria scegliere o magari è la prima volta in assoluto per voi e avete bisogno di qualche informazione in più. Nessun problema. Ecco alcuni consigli utili.

- i. Se non siete certi dei numeri del vostro gruppo touch rugby sappiate che l'iscrizione all'attività non comporta la partecipazione obbligatoria, potete valutare le tappe alle quali partecipare e gestire i vostri impegni di conseguenza. Bastano due tappe per sbloccare la possibilità di partecipare alla festa Finale. Da lì in poi starà a voi guadagnare i punti necessari con la vostra partecipazione ed i vostri risultati.
- ii. Magari i numeri sono buoni ad inizio stagione ma di volta in volta potreste non avere il giusto numero di giocatrici e giocatori a disposizione, come scegliere la categoria giusta? Non scegliete! Iscrivete sia una squadra femminile che una maschile ed una mista (con nomi differenti, mi raccomando!) e di volta in volta pianificherete la partecipazione alle tappe a seconda della disponibilità dei giocatori.

b. Squadra

- i. Ad inizio stagione potete scegliere per quale categoria competere e potete cercare di guadagnare i punti necessari ad arrivare in Finale fin da subito.
- ii. Pianificate le vostre tappe dall'inizio. Sarà più facile avere la disponibilità dei giocatori e delle giocatrici per le categorie a cui siete interessati
- iii. Affidatevi ad uno o più accompagnatori che prendano in mano gli adempimenti burocratici. Non sono impegnativi ma sono assolutamente necessari per la vostra tranquillità e facendo riferimento a loro avrete più tempo per divertirvi.



FEDERAZIONE
ITALIANA
RUGBY

5

TROFEO TOUCH RUGBY 2026 / 2027

NOME DELLA SQUADRA:

(Attenzione! al nome vengono associati i punti di classifica!)

CATEGORIA:

DATI ACCOMPAGNATORE - COGNOME e NOME

(un tesserato accompagnatore di una delle società in lista oppure un giocatore maggiorenne in lista)

TESSERA:

NUMERO DI TELEFONO*

EMAIL*

ELENCO GIOCATORI - SI PREGA DI SCRIVERE IN STAMPATELLO, IL PIU' LEGGIBILE POSSIBILE, GRAZIE.

																	SESSO	
NUM	COGNOME e NOME					CLUB DI APPARTENENZA					ANNO DI NASCITA			TESSERA FIR			M	F
																	M	F
																	M	F
																	M	F
																	M	F
																	M	F
																	M	F
																	M	F
																	M	F
																	M	F
																	M	F
																	M	F
																	M	F
																	M	F

FIRMA Direttore Evento o Arbitro

FIRMA Accompagnatore



REFERTO EVENTO TOUCH RUGBY

Pag 1 di 2

NOME EVENTO

INDIRIZZO

DATA

--	--	--

DIRETTORE EVENTO

NOME E COGNOME

TELEFONO

TESSERA FIR

--	--	--

MEDICO SIGNOR/A

ORA INIZIO

ORA FINE

--	--	--

DATI DELLE SQUADRE PRESENTI

SQUADRA	CATEG.	COGNOME ACCOMPAGNATORE	FIRMA

CLASSIFICA FINALE

1	5
2	6
3	7
4	8

Pag 2 di 2

Tessera FIR:

Email:

- ☐ Ci sono stati infortuni?
- ☐ Sono presenti cartellini rossi?

--	--

[illegible]