



SERENISSIMA SUPER LEAGUE

Touch Rugby in Veneto e Friuli Venezia Giulia

| | |
|---|----|
| INDICE | 2 |
| CONSIGLIO DIRETTIVO (C.D.) | 3 |
| ORGANIZZAZIONE S.S.L. ED ASSEGNAZIONE PUNTEGGI | 3 |
| REGOLA 1: Definizioni e Terminologia | 4 |
| REGOLA 2: Campo di Gioco e Palla | 8 |
| REGOLA 3: Ammissibilità Giocatori e Divisa di Gioco | 9 |
| REGOLA 4: Modalità di Gioco, Durata e Segnature | 10 |
| REGOLA 5: Composizione della Squadra e Sostituzioni | 11 |
| REGOLA 6: Inizio e Ripresa del Gioco | 12 |
| REGOLA 7: Possesso | 12 |
| REGOLA 8: Passaggio | 13 |
| REGOLA 9: Il Rollball | 13 |
| REGOLA 10: Il Tocco | 14 |
| REGOLA 11: Azioni sulle o vicino alle Linee Perimetrali | 15 |
| REGOLA 12: Palla Toccata in Volo | 16 |
| REGOLA 13: Fuorigioco | 17 |
| REGOLA 14: Ostruzione | 17 |
| REGOLA 15: Punizione | 18 |
| REGOLA 16: Vantaggio | 18 |
| REGOLA 17: Disciplina e Cattiva Condotta | 19 |
| REGOLA 18: Arbitri e Ufficiali di Gara | 20 |
| STATUTO | 20 |

CONSIGLIO DIRETTIVO (C.D.) DEL TORNEO

Il *Consiglio Direttivo (C.D.) del torneo* è costituito da tre delegati per ogni squadra che abbia regolarmente effettuato la sottoscrizione a SERENISSIMA SUPER LEAGUE che costituiranno i consiglieri. Il Presidente, il Vice-Presidente, il Tesoriere, il Segretario, il Responsabile Tecnico, il Responsabile Organizzativo e il Responsabile alle Pubbliche Relazioni, verranno eletti annualmente dai consiglieri. Le cariche del C.D. hanno durata di due anni

Il C.D. pianificherà degli incontri, nelle sedi ritenute opportune, ove discuterà e prenderà decisioni in merito allo svolgimento ed alla gestione del presente torneo e a tutto ciò ad esso inerente.

ORGANIZZAZIONE DEL “TORNEO DELLA SERENISSIMA”

Il suddetto Torneo ha un’organizzazione divisa per squadre. Ad ogni squadra partecipante viene richiesto (quando possibile) di organizzare una Tappa (presso i propri impianti od in quelli di appartenenza). Le Tappe dovrebbero (per quanto possibile) avere frequenza mensile ed essere giocate nella giornata del sabato pomeriggio. L’insieme di tutte le tappe giocate nell’arco della stagione sportiva da luogo al campionato.

Al termine di ogni Tappa verrà stilata una classifica, in base ai risultati ottenuti da ciascuna squadra, che determinerà il vincitore della Tappa stessa ed assegnerà i **PUNTI DI RANKING** che al termine della stagione sportiva assegneranno il Titolo di “CAMPIONE” al vincitore con più **PUNTI DI RANKING**.

PUNTI PER MATCH

| RISULTATO | PUNTI |
|----------------------------|-------|
| Vittoria con più di 5 Mete | 5 |
| Vittoria | 4 |
| Vittoria dopo Drop Off | 3 |
| Sconfitta dopo Drop Off | 2 |
| Pareggio | 1 |

PUNTI DI RANKING ASSEGNATI IN BASE AL PIAZZAMENTO PER TAPPA


Al termine di ogni tappa verranno assegnati dei **PUNTI DI RANKING** validi per l’assegnazione del titolo di “CAMPIONE”. Tali punti vanno moltiplicati per un **Coefficiente Moltiplicatore** fornito al momento della compilazione del documento di iscrizione ad ogni tappa. Esso viene calcolato in base all’età media della squadra e al numero di donne presenti in squadra.

La squadra che al termine della stagione avrà raccolto più **PUNTI DI RANKING** verrà proclamata vincitrice del “**SERENISSIMA SUPER LEAGUE**”.

| Età Media | Coefficiente | Piazzamento | Punteggio Tappa | Coefficiente | Punti Ranking |
|-----------|--------------|-------------|-----------------|--------------|---------------|
| <35 | *0,9 | 1 | 20 | 0,95 | 19 |
| 36-40 | *0,95 | 2 | 18 | 0,9 | 16,2 |
| 41-45 | *1 | 3 | 15 | 1 | 15 |
| 46-50 | *1,1 | 4 | 13 | 1,1 | 14,3 |
| 51-55 | *1,4 | 5 | 10 | 1,8 | 18 |
| 56-60 | *1,6 | 6 | 8 | 1,05 | 8,4 |
| >60 | *1,8 | 7 | 6 | 1,1 | 6,6 |
| | | 8 | 5 | 1,6 | 8 |
| | | 9 | 4 | 1,8 | 7,2 |
| | | 10 | 3 | 0,9 | 2,7 |
| | | 11 | 2 | 1 | 2 |
| | | 12 | 2 | 1,4 | 2,8 |
| | | 13 | 2 | 1,6 | 3,2 |
| | | 14 | 2 | 0,9 | 1,8 |

| Donna | Coefficiente |
|-------|--------------|
| 1 | 0,025 |
| 2 | 0,05 |
| 3 | 0,075 |
| 4 | 0,1 |

COEFFICIENTE MOLTIPLICATORE
 Il coefficiente moltiplicatore va calcolato individuando il coefficiente relativo al range d'età media della propria squadra e sommando ad esso quello relativo al numero di donne (in squadra) per un massimo di 4 presenze (anche se fisicamente il numero di esse risulta superiore).


SERENISSIMA SUPER LEAGUE

Squadra: _____ Tappa: _____ Data: _____

| Numero e cognome giocatore | n° Annuncio I.D. number | ESL | Sex | Nome e Cognome |
|----------------------------|-------------------------|-----|-----|----------------|
| 1 | | | | |
| 2 | | | | |
| 3 | | | | |
| 4 | | | | |
| 5 | | | | |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |
| 11 | | | | |
| 12 | | | | |
| 13 | | | | |
| 14 | | | | |
| 15 | | | | |
| 16 | | | | |

** Noni ammessi alla lista del torneo*

| <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2">Tabella coeff.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>< 35</td><td>0,95</td></tr> <tr><td>35 - 40</td><td>0,95</td></tr> <tr><td>40 - 45</td><td>1,05</td></tr> <tr><td>45 - 50</td><td>1,1</td></tr> <tr><td>50 - 55</td><td>1,4</td></tr> <tr><td>55 - 60</td><td>1,6</td></tr> <tr><td>60 ></td><td>1,8</td></tr> </tbody> </table> | Tabella coeff. | | < 35 | 0,95 | 35 - 40 | 0,95 | 40 - 45 | 1,05 | 45 - 50 | 1,1 | 50 - 55 | 1,4 | 55 - 60 | 1,6 | 60 > | 1,8 | <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2">ESL media squadra</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td colspan="2">Rangamento</td></tr> <tr><td colspan="2">Coeff. età media squadra</td></tr> <tr><td colspan="2">Coeff. quota femminile</td></tr> <tr><td colspan="2">Coeff. totale squadra</td></tr> </tbody> </table> | ESL media squadra | | Rangamento | | Coeff. età media squadra | | Coeff. quota femminile | | Coeff. totale squadra | |
|---|----------------|--|------|------|---------|------|---------|------|---------|-----|---------|-----|---------|-----|------|-----|--|-------------------|--|------------|--|--------------------------|--|------------------------|--|-----------------------|--|
| Tabella coeff. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| < 35 | 0,95 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 35 - 40 | 0,95 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 40 - 45 | 1,05 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 45 - 50 | 1,1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 50 - 55 | 1,4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 55 - 60 | 1,6 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 60 > | 1,8 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ESL media squadra | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Rangamento | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Coeff. età media squadra | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Coeff. quota femminile | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Coeff. totale squadra | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

I sottoscritti, compilando e firmando questa domanda, attestano di non essere la Società, le persone ed i palcoscenici dell'evento (ovvero gli organizzatori) responsabili, per qualunque danno o non o/o presenza derivante dall'attivazione del materiale umano a disposizione delle squadre ed in qualsiasi situazione di natura sportiva o altro fra partecipanti all'evento e comunque all'interno della struttura ospitante la manifestazione. Inoltre, NON ritengo responsabili gli organizzatori per eventuali feriti o malattie derivante dalla mancata custodia degli oggetti personali. I sottoscritti firmatari del presente documento dichiarano, sulla propria piena responsabilità di essere in possesso di tutte le autorizzazioni necessarie alla ed all'effettuare le proprie attività alla pratica sportiva in regolare corso di validità autorizzata in proprio e liberando quindi gli organizzatori da ogni responsabilità sportiva e sanitaria.

Responsabile squadra: _____ Telefono: _____ Firma: _____

REGOLA1 - Definizioni e Terminologia

1. Definizioni. Salvo diverse disposizioni si applicano le seguenti definizioni e terminologia al gioco del Touch Rugby.

Vantaggio (Advantage)

Una parte del gioco che dà ad una squadra il potenziale per migliorare la sua situazione rispetto all'altra squadra.

Linea di Meta in Attacco (Attacking Scoreline)

La Linea sulla, o oltre la quale, un giocatore deve appoggiare la palla per segnare una meta.

Squadra in Attacco (Attacking Team)

La squadra che ha, o sta guadagnando il possesso.

Dietro (Behind)

Una posizione o direzione verso la linea di meta difensiva di una squadra.

Cambio di Possesso (Change of Possession)

L'atto di spostare il controllo della palla da una squadra all'altra. Questo è chiamato il "Changeover".

Palla Morta (Dead Ball)

Quando la palla è fuori dal gioco e include il periodo seguente ad un Tocco fino a che la palla viene rimessa in gioco con un Rollball, il periodo seguente ad una meta o punizione fino a che la partita sia ricominciata e quando la palla cade a terra e/o esce dal perimetro del campo di gioco, prima del conseguente Rollball.

Linea di Fondo (Dead Ball Line)

Il perimetro finale del campo di gioco. Ce n'è una ad ogni lato del campo di gioco.

Linea di Meta Difensiva (Defending Scoreline)

La linea che una squadra deve difendere per evitare una meta.

Squadra in Difesa (Defending Team)

La squadra che non ha o che sta perdendo il possesso.

Consegnare (Deliver)

Separarsi dalla palla.

Espulsione (Dismissal)

Quando un giocatore viene allontanato dal campo di gioco, temporaneamente o per il resto della partita. Il giocatore espulso non può essere sostituito.

Drop Off (Drop Off)

La procedura utilizzata per determinare un vincitore a seguito di un pareggio al termine del tempo regolamentare. **Fine del Gioco (End of Play)**.

Quando l'Arbitro indica il completamento della partita, dopo che la palla diventa morta a seguito del termine della durata della partita.

Campo di Gioco (Field of Play)

L'area di gioco delimitata dalle linee laterali e dalle linee di palla morta, entrambe le quali sono fuori dal campo.

Sostituzione Forzata (Forced Substitution)

Quando ad un giocatore è richiesto di sottoporsi a un cambio obbligatorio per un'infrazione considerata più seria di una punizione ma meno seria di una espulsione formale.

Avanti (Forward)

Una posizione o direzione verso la linea di palla morta, oltre la linea di meta della squadra in attacco.

Mediano (Half)

Il giocatore che prende il possesso a seguito del Rollball.

Infrazione (Infringement)

L'azione di un giocatore, contraria alle regole del gioco.

Cambio (Interchange)

L'atto di sostituire un giocatore in campo, togliendolo dal campo di gioco, con un giocatore entrante nel campo di gioco.

Area di Cambio (Interchange Area)

Un rettangolo delimitato per ogni squadra nei lati opposti del campo di gioco che misurano venti (venti) metri di lunghezza per non più di cinque (5) metri di larghezza, estendendosi per dieci (10) metri per parte rispetto alla linea di metà campo e non meno di un (1) metro dalla linea laterale. Questa è l'area nella quale devono rimanere tutti i giocatori fuori dal campo, fino all'inizio di un cambio.

Linee (Line Markings)

Le linee indicanti il perimetro del campo di gioco, le linee di meta e le linee dei cinque (5) metri, la linea di metà campo e le linee dei dieci (10) metri e i box di cambio. Le linee dei dieci (10) e dei cinque (5) metri sono tratteggiate o punteggiate.

Punto (per un Tap) Mark (for a Tap)

Il centro della linea di metà campo per iniziare o riprendere il gioco o la posizione dove è stato concesso un'a punizione a seguito di un'infrazione.

Punto (per un Tocco) Mark (for a Touch)

La posizione del campo di gioco in cui si trovava in quel momento il giocatore in possesso.

Ostruzione (Obstruction)

Il tentativo deliberato di un attaccante o di un difensore di guadagnare un ingiusto vantaggio interferendo con gli avversari per evitare che loro guadagnino un giusto vantaggio.

Fuorigioco (dell'attaccante) Offside (Attecking Player)

Un attaccante in una posizione più avanti della palla.

Fuorigioco (Del difensore) Offside (Defending Player)

Un difensore in una posizione più vicina di un minimo di cinque (5) metri dal punto del Rollball; oppure dieci (10) metri dal punto del Tap.

In Gioco (Onside)

La posizione da cui un giocatore può legittimamente essere coinvolto nel gioco. Un giocatore sulla o dietro alla propria linea di meta.

Passaggio (Pass)

L'atto di cambiare possesso tra singoli attaccanti lanciando la palla lateralmente o all'indietro e può includere un colpetto di mano, un pugno o un lancio.

Punizione (Penalty)

La decisione dell'arbitro di concedere un Tap quando un giocatore o una squadra infrangono le regole del gioco.

Possesso (Possession)

Riferimento al giocatore o alla squadra che ha il controllo della palla.

Rimbalzo (Rebound)

Quando la palla viene deviata da o viene in contatto con un giocatore diverso dal giocatore precedentemente in possesso.

Arbitro (Referee)

L'ufficiale di gara designato per prendere decisioni durante la conduzione del gioco possono essere più di uno.

Rollball

L'atto di rimettere la palla in gioco a seguito di un tocco o di un cambio di possesso. L'attaccante deve posizionarsi sul punto, rivolgersi verso la linea di meta opposta (difensiva), stare in piedi parallelamente alle linee laterali, appoggiare la palla a terra tra i piedi in modo controllato e fare un passo avanti scavalcando la palla, oppure far rotolare la palla indietro per non più di un (1) metro.

Segnatura (Score)

L'atto che comporta una Meta.

Linee di meta (Scorelines)

Le linee che separano le aree di meta dal campo di gioco.

Linee Laterali (Sidelines)

I limiti laterali del campo di gioco. Ce ne sono due.

Giocatore Sostituto (Substitute Player)

Il giocatore che rimpiazza un altro giocatore durante il cambio. Eccetto quando cambiano o quando sono sul campo di gioco, loro devono rimanere nel Box di cambio.

Box di Cambio (Substitution Box)

Vedi Area di Cambio.

Tap e Tap di Punizione (Tap and Tap Penalty)

Il metodo per iniziare la partita, riprendere la partita dopo la fine del primo tempo e dopo che è stata segnata una meta. Il Tap è anche il metodo per riprendere il gioco quando viene concessa una punizione. Il Tap viene eseguito appoggiando la palla a terra sul o dietro al punto, rilasciando entrambe le mani dalla palla, toccando la palla delicatamente con un piede o appoggiando il piede sulla palla. La palla non deve rotolare o spostarsi di oltre un metro e deve essere raccolta in modo pulito senza che tocchi nuovamente il terreno. Il giocatore può rivolgersi in ogni direzione e usare qualunque piede. Purché questo sia a, o a non più di dieci (10) metri dietro al punto, la palla non deve essere sollevata da terra prima che il Tap venga eseguito.

Squadra (Team)

Il gruppo di giocatori che costituisce una fazione in una partita.

Tocco (Touch)

Legittimo e minimo contatto tra il giocatore in possesso e un difensore. Il tocco include il contatto su palla, capelli o vestiti e può essere eseguito da un difensore o dal giocatore in possesso.

Meta (Try)

L'esito ottenuto da ogni attaccante, eccetto il mediano, appoggiando la palla sulla o oltre la linea di meta avversaria prima di essere toccato.

Area di Meta (Try Area)

L'area del campo di gioco, delimitata da linee laterali, linea di meta e linea di palla morta. Ce ne sono due, una ad ogni estremo del campo di gioco.

Conteggio dei Tocchi (Touch Count)

Il numero progressivo di tocchi di cui ogni squadra dispone prima di un cambio di possesso, da zero (0) a sei (6).

Tappa

Evento organizzato con frequenza mensile delle varie squadre e/o società partecipanti. Più Tappe formano il Torneo.

Torneo/Campionato

Insieme di più Tappe/Eventi formano il Torneo/Campionato.

[REGOLA 2 - Campo di Gioco e Palla](#)

2.1 Campo di Gioco

Il campo di gioco è di forma rettangolare e misura settanta (70) metri in lunghezza da linea di meta a linea di meta, escluse le aree di meta e cinquanta (50) metri in larghezza da linea laterale a linea laterale, esclusi i box di cambio. Variazioni alle dimensioni del campo di gioco devono essere previste nel regolamento del torneo. La tolleranza in lunghezza e larghezza è di +/- 5 metri.

2.2 Segnatura delle linee

La segnatura delle linee deve essere di 4 cm in larghezza ma non deve essere inferiore a 2,5 cm. La segnatura delle linee deve essere realizzata come mostrato nella figura 1 – Il Campo di Gioco. Le linee laterali si estendono per 5 (5) metri oltre le linee di meta per unirsi alle linee di pallone morto e definire le aree di meta che misurano cinquanta (50) metri per cinque (5) metri. Le linee laterali e le linee di pallone morto sono fuori dal campo di gioco.

2.3 Box di Cambio

I Box di Cambio sono posizionati a non meno di un (1) metro da ogni linea laterale.

2.4 Bandierine d'Angolo

Bandierine d'angolo di adeguate dimensioni o conetti di colore distinguibile e costruiti con materiale sicuro e flessibile, dovrebbero essere posizionati a le intersezioni delle linee laterali con la linea di centro campo e tra la linea laterale e la linea di meta.

2.5 Superficie di Gioco

La superficie di gioco è normalmente in erba. Possono essere usate altre superfici approvate dalla Federazione Internazionale Touch. Superfici del terreno che possano causare infortuni non devono essere usate.

2.6 La Palla

Il gioco è giocato con un ovale. Una Palla gonfiata di forma colore e dimensioni approvate (Misura Specifica "Touch Rugby", Misura 4 o in alternativa dopo accordi interscorsi prima dell'inizio della partita/torneo, Misura 5). La palla deve essere gonfiata alla pressione raccomandata e deve essere la palla ufficialmente autorizzata, approvata dalla Federazione di volta in volta. Salvo diversa indicazione in tornei con specifiche condizioni, le dimensioni della palla approvate sono 36cm di lunghezza e 55cm di circonferenza. La palla non può essere nascosta sotto all'abbigliamento del giocatore.

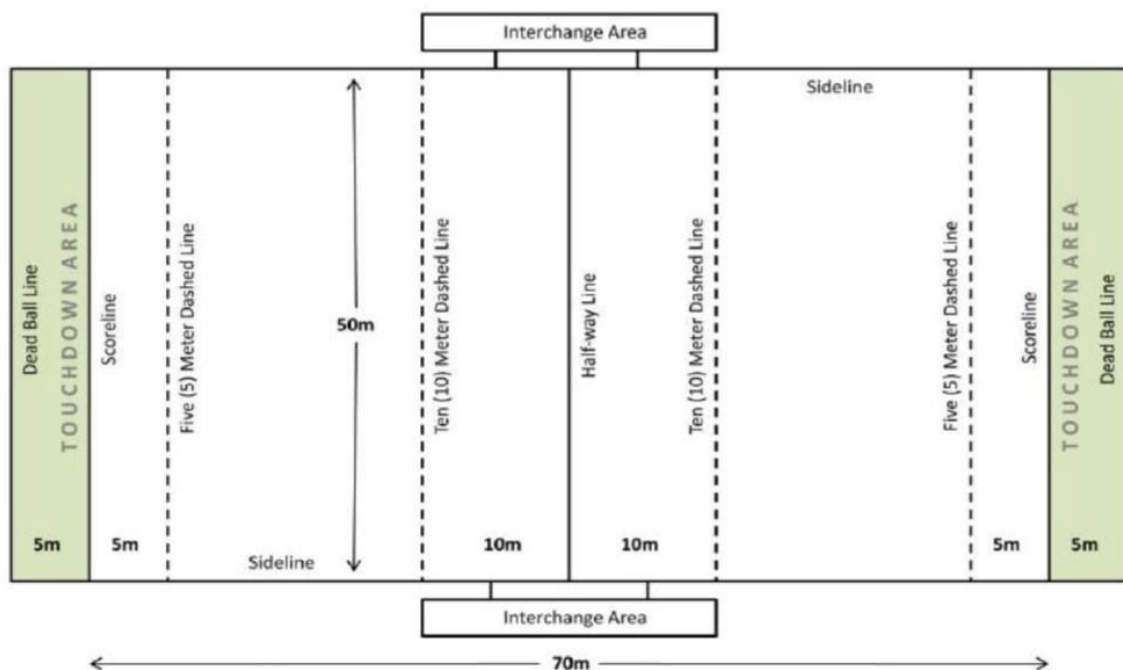


Figura 1: Campo di Gioco

REGOLA 3 - Ammissibilità Giocatori e Divisa di gioco

3.1 Divisa di Gioco

I giocatori partecipanti devono essere correttamente abbigliati con la divisa di gioco approvata dal C.D. La divisa di gioco consiste in maglia, calzoncini (ammesso il Kilt) e calze. Sono consentite adeguate divise in un solo pezzo. Berretti o cappellini NON sono consentiti. Se dopo preventivi accordi essi vengono approvati per il singolo evento o partita, essi devono essere sicuri e devono rispettare i requisiti della divisa della squadra.

3.2 Scarpe

Devono essere indossate scarpe sicure. Le scarpe possono essere con tacchetti, senza o da ginnastica. Non sono ammessi altri tipi di calzatura.

3.3 Numero Identificativo

Tutti i giocatori devono portare un numero identificativo chiaramente visibile sul retro dell'indumento superiore (Sono ammesse anche le lettere). I numeri (o lettere) possono anche essere portati sull'indumento inferiore in aggiunta a quello superiore. Giocatori di una stessa squadra non devono indossare lo stesso numero (o la stessa lettera). I numeri (o lettere) devono essere visibili.

3.4 Gioielli e Unghie

I giocatori non possono partecipare a nessun incontro mentre indossano oggetti di gioielleria, catene, fascette identificative o simili oggetti che possano risultare pericolosi. Unghie lunghe o appuntite non sono consentite. Gioielli o altri oggetti che non possano essere rimossi, o unghie pericolose, devono essere coperte con il nastro adesivo.

3.5 Altri Oggetti

Ausili medici quali ginocchiere o cavigliere possono essere portate purché esse non siano pericolose. Oggetti pericolosi non devono essere indossati.

3.6 Responsabilità dei Membri

Gli organizzatori di competizioni hanno un dovere di diligenza verso tutti i partecipanti e questa attenzione alla sicurezza dei partecipanti resta fondamentale. Minime variazioni all'ammissibilità e abbigliamento sopra richieste possono essere fatte dai membri o affiliati.

3.7 Ammissibilità dei partecipanti al torneo

E' OBBLIGATORIA, ai fini dell'iscrizione e della partecipazione alle varie tappe del torneo, la presentazione di copia dell'avvenuta certificazione medica (non agonistica o agonistica) per ogni singolo partecipante.

REGOLA 4 - Modalità di gioco, Durata e Segnature

4.1 Oggetto

L'oggetto del gioco del Touch Rugby è segnare mete e impedire la segnatura agli avversari.

4.2 Modalità di gioco

La palla può essere passata, colpita o consegnata tra giocatori in gioco della squadra in attacco che possono a loro volta correre oppure muoversi con la palla nel tentativo di guadagnare un vantaggio territoriale e segnare. Calciare la palla non è consentito. I giocatori in difesa cercano di impedire alla squadra in attacco di guadagnare il vantaggio territoriale, toccando il portatore di palla. Sia i giocatori in attacco che i giocatori in difesa possono portare il tocco. Dopo un tocco, il gioco si ferma e viene riavviato con un Rollball, senza ricorrere ad altre regole.

4.3 Durata

La durata di una partita va concordata all'inizio di essa al contrario una partita dura venti (20) minuti che consistono in due tempi di dieci (10) minuti. C'è un'interruzione di cinque (5) minuti tra i due tempi. I regolamenti di torneo possono modificare la durata.

4.4 Fine del Gioco

Quando il tempo termina, il gioco deve continuare fino alla successiva palla morta e la fine del gioco viene segnalata dall'arbitro. Dovesse essere concessa una punizione in questo periodo, la punizione deve essere battuta.

4.5 Segnatura

Una meta viene concessa quando un giocatore che non sia il mediano, appoggia la palla sul terreno sulla o oltre la linea di meta, entro i limiti dell'area di meta, senza essere toccato. Una meta vale un (1) punto.

4.6 Tocco nel tentativo di segnare

Se un giocatore viene toccato durante l'atto di appoggiare la palla sulla o oltre la linea di meta, il tocco conta e la meta non viene concessa.

4.7 Tentativo di segnatura corto rispetto alla linea di meta

Se un giocatore appoggia la palla sul terreno e lo rilascia, corto rispetto alla linea di meta, mentre cerca di segnare una meta, viene contato un Tocco e al giocatore deve eseguire un Rollball per riprendere il gioco, nella posizione del contatto con il terreno. Comunque viene assegnata una meta se un giocatore non toccato (diverso dal mediano) fa scivolare la palla lungo il terreno sulla o oltre la linea di meta. Se un giocatore non rilascia la palla dalle sue mani, non viene contato nessun tocco e la partita continua.

4.8 Vincitore

Alla fine del gioco viene dichiarata vincitrice la squadra che ha segnato più mete. Nel caso in cui nessuna squadra segni o nel caso in cui entrambe le squadre segnino lo stesso numero di mete, viene dichiarato un pareggio.

4.9 Il Drop Off

Dovesse essere richiesto un vincitore nelle partite in pareggio al termine del gioco, viene usata la seguente procedura di "Drop Off" per determinare un vincitore:

4.9.1 Ogni squadra riduce la propria forza di gioco di una (1) unità e in sessanta (60) secondi riprende posizione per riprendere il gioco dalla linea di metà campo nella stessa direzione in cui la squadra si trovava alla fine del gioco.

4.9.2 Una volta che un giocatore è stato rimosso, il gioco continua con un Tap dal centro della linea di metà campo della squadra che ha vinto il lancio della moneta all'inizio del gioco.

4.9.3 La sostituzione durante il Drop Off è concessa in accordo con le normali regole del cambio.

4.9.4 Non dovesse essere determinato un vincitore al termine di due minuti, una sirena viene suonata e il gioco si interrompe alla successiva palla morta. Ogni squadra eliminerà un altro giocatore.

4.9.5 Il gioco riprenderà immediatamente dopo che i giocatori hanno lasciato il campo nello stesso posto dove si era interrotto (per esempio la squadra mantiene il possesso al determinato numero di tocchi, o il cambio di possesso dovuto a qualche infrazione o al sesto tocco).

4.9.6 Quando suona la sirena per l'interruzione dei due minuti, il tempo non si ferma e non c'è nessuna pausa.

4.9.7 Al successivo periodo di due minuti viene suonato un segnale finale per far uscire un altro giocatore.

4.9.8 Una volta che una squadra è stata ridotta a tre giocatori, non si verificheranno altre uscite di giocatori e la partita continuerà fino a che una meta venga segnata. Dovesse un giocatore venire espulso, sia temporaneamente che definitivamente, quando le squadre hanno solo tre giocatori, il gioco viene abbandonato e la squadra che non ha commesso l'infrazione sarà la vincitrice.

4.9.9 Durante la procedura di Drop Off, una volta che ogni squadra ha avuto il possesso, la squadra che segna per prima sarà la vincitrice. Dovesse una squadra segnare durante il primo possesso seguente all'inizio del Drop Off, la meta conta e l'altra squadra ricomincia fino a che si verifica un cambio di possesso. Dovesse anche questa squadra segnare, a seguito della successiva ripresa del gioco la prima squadra che segna sarà la vincitrice.

4.9.10 La decisione di quale giocatore far uscire è una decisione della squadra.

4.9.11 Le squadre Miste possono far uscire i giocatori in ogni ordine.

4.10 Partite Abbandonate. Se una partita viene abbandonata per qualunque motivo, l'Associazione Membra o Affiliata dovrà decidere il risultato.

Regola 4 - DECISIONI

4.A Salvo applicazione di altre regole, la violazione della Regola 4.2 comporterà una Punizione concessa alla squadra che non ha commesso l'infrazione nel punto dove l'infrazione

4.B La violazione della regola 4.9.11 comporterà una punizione concessa alla squadra che non ha commesso l'infrazione nella posizione della palla nel momento in cui l'infrazione viene rilevata.

REGOLA 5 – Composizione della Squadra e Sostituzioni

5.1 Numero di Giocatori

Una squadra consiste in un massimo di quattordici (16) giocatori (salvo preventivi accordi), non più di sei (6) di loro sono ammessi in campo in ogni momento. Una squadra deve avere un minimo di quattro (4) giocatori in campo, per iniziare o continuare una partita, eccetto durante il Drop Off. Dove il numero di giocatori in campo di una squadra, cada sotto a quattro (4), la partita deve essere conclusa e la squadra che non ha commesso l'infrazione deve essere dichiarata vincitrice. Questo non si applica per infortuni o espulsioni soltanto temporanei.

5.2 Competizioni Miste

Tutte le competizioni sono considerate miste. Le squadre possono essere composte indifferentemente da uomini e donne assieme o da sole donne, o da soli uomini. Non esiste un numero minimo di donne o di uomini in campo.

5.3 Sostituzione

I giocatori possono scambiarsi in ogni momento in accordo con la procedura di cambio. Non c'è limite al numero di volte in cui un giocatore può essere sostituito.

5.4 Procedura di Cambio

I giocatori di riserva devono rimanere nella loro area di cambio per la durata della partita. Tutti i cambi devono avvenire nell'area di cambio della squadra e solo dopo che il giocatore che deve essere sostituito incrocia la linea laterale e entra nell'area di cambio. In aggiunta e fatte salve specifici regolamenti di torneo:

5.4.1 Il cambio deve essere fatto sul lato assegnato del campo di gioco.

5.4.2 I giocatori entranti non devono ritardare il movimento verso il campo di gioco.

5.4.3 I giocatori che lasciano o entrano nel campo di gioco non devono ostacolare o ostruire il gioco. I giocatori entranti nel campo di gioco devono raggiungere una posizione regolare di gioco, prima di essere coinvolti nel gioco.

5.4.4 A seguito di una meta i giocatori possono sostituirsi a piacere senza dover aspettare che il proprio sostituto entri nell'area di Cambio.

5.5 Allenatore e Dirigenti

L'allenatore della squadra e i dirigenti dovrebbero rimanere nell'Area di Cambio per la durata della partita, comunque un allenatore o dirigente, possono spostarsi senza indugio tra l'area di cambio e la fine del campo di gioco. Mentre si trovano in questa posizione, l'allenatore o dirigente devono rimanere non più vicino di cinque (5) metri dalla linea di pallone morto e non devono guidare la squadra.

Regola 5 - DECISIONI

5.A L'infrazione della regola 5.1 o 5.2 comporterà una punizione concessa alla squadra che non ha commesso l'infrazione nella posizione della palla al momento dell'identificazione dell'infrazione.

5.B L'infrazione della regola 5.4 comporterà una punizione concessa alla squadra che non ha commesso l'infrazione cinque (5) metri all'interno del campo da dove il giocatore sostituito ha lasciato il campo o il giocatore sostituito è entrato in campo, dove si realizzi il maggior vantaggio.

REGOLA 6 – Inizio e Ripresa del gioco

6.1 Il sorteggio

I capitani delle squadre devono lanciare la monetina in presenza dell'arbitro e la squadra del capitano vincitore riceve il possesso per l'inizio del primo tempo, la scelta della direzione per il primo tempo e la scelta dell'area di cambio per la durata della partita, inclusi extra time.

6.2 Il Tap di inizio

Il Tap deve essere eseguito in accordo con il metodo descritto nella Regola 1 – Definizioni e Terminologia. Un giocatore della squadra attaccante deve iniziare la partita con un Tap al centro della linea di metà campo a seguito dell'indicazione di iniziare il gioco da parte dell'arbitro. Tutti i giocatori della squadra in attacco devono rimanere in posizione regolare di gioco fino a che la palla viene toccata. A tutti i giocatori della squadra in difesa è richiesto di ritirarsi alla distanza di non meno di dieci (10) metri dal punto del Tap. I giocatori in difesa possono muoversi in avanti una volta che la palla è stata toccata.

6.3 Ripresa dopo il primo tempo

Per la ripresa del gioco seguente alla pausa di metà tempo, le squadre devono cambiare direzione e la squadra che ha perso il lancio della monetina deve riprendere la partita con un Tap.. Si applicano le altre condizioni della Regola **6.2**.

6.4 Ripresa dopo una Meta

Per la ripresa del gioco seguente la segnatura di una meta, la squadra contro la quale la segnatura è stata fatta deve riprendere il gioco con un Tap come descritto nella Regola **6.2**. Dopo la segnatura della meta, ci deve essere un'interruzione minima, prima della ripresa del gioco.

Regola 6 – DECISIONI

6.A Un'infrazione alla regola 6.2 da parte della squadra in attacco comporterà un cambio di possesso al centro della linea di metà campo.

6.B Un'infrazione alla Regola 6.2 da parte della squadra in difesa comporterà una punizione concessa alla squadra in attacco, dieci (10) metri avanti rispetto al centro della linea di metà campo.

6.C Un'infrazione alla Regola 6.4 da parte della squadra che non ha segnato comporterà una punizione concessa alla squadra che non ha commesso l'infrazione al centro della linea di metà campo. Un'infrazione alla regola 6.4 da parte della squadra che ha segnato, comporterà una punizione concessa alla squadra che non ha commesso l'infrazione, dieci (10) metri avanti rispetto al centro della linea di metà campo.

REGOLA 7 – Possesso

7.1 Generale

Salvo che non si applichino altre regole, la squadra con la palla ha diritto a sei (6) tocchi prima del cambio di possesso.

7.2 Procedura di cambio di possesso

A seguito del sesto tocco o della perdita di possesso dovuta ad ogni altro motivo, la palla deve essere consegnata o passata al giocatore avversario più vicino senza ritardo. In alternativa, per velocizzare il cambio di possesso, la palla deve essere appoggiata a terra sul punto, senza ritardo. La palla deve essere data senza ritardo al giocatore in attacco che la richiede. I giocatori che perdono il possesso non devono deliberatamente ritardare la procedura di cambio di possesso.

7.3 Palla a Terra (cade a terra)

Se la palla cade a terra durante il gioco, segue un cambio di possesso. Il punto per il cambio di possesso è dove la palla inizialmente tocca terra o dove il giocatore in attacco perde o passa la palla, qualunque sia il massimo vantaggio per la squadra che guadagna il possesso.

7.4 Palla a Terra (tocca terra)

Se la palla tocca terra mentre è nel controllo di un giocatore, non segue un cambio di possesso e il gioco deve continuare. Questo non si applica al Mediano nell'Area di Meta nel qual caso il Possesso viene perso e il gioco riparte con un Rollball sulla linea dei cinque (5) metri.

7.5 Palla Smanacciata

Il gioco deve continuare se un giocatore smanaccia la palla colpendola accidentalmente in avanti, purché la palla non tocchi terra e purché egli sia nel tentativo di guadagnarne il controllo. (riferimento alla Regola 9.4.3).

7.6 Intercetto

Gli intercetti da parte di un difensore in posizione regolare sono consentiti. A seguito di un intercetto, il gioco continua fino al verificarsi del primo tocco, fino a che una meta venga segnata, o fino a che il gioco venga fermato a causa dell'infrazione di una regola.

7.7 Palla Contesa

Se un attaccante e un difensore guadagnano il controllo della palla nello stesso momento, si conta il Tocco e la squadra in attacco conserva il possesso purché non si tratti del sesto tocco.

Regola 7 – DECISIONI

7.A L'infrazione alla Regola 7.2 da parte della squadra in difesa, comporterà una punizione concessa alla squadra in attacco, dieci (10) metri avanti rispetto al punto del cambio di possesso.

Regola 8 – Passaggio

8.1 Generale

Un giocatore in possesso di palla può passare, colpire, picchiare, lanciare o in qualunque altro modo recapitare la palla ad ogni altro giocatore della squadra di attacco in posizione regolare.

8.2 Passaggio in Avanti

Un giocatore in possesso di palla non deve passare, colpire, picchiare, lanciare o in qualunque altro modo proiettare la palla in avanti. Un giocatore che palleggia la palla in avanti durante il possesso di un compagno di squadra, viene giudicato che abbia commesso un passaggio in avanti.

8.3 Passaggio ad un difensore in posizione regolare

Un giocatore che passa la palla in avanti a/o verso un difensore in posizione regolare, è responsabile di una punizione. Se il difensore cerca di afferrare o giocare la palla e la palla finisce a terra, oppure se il difensore non fa alcun tentativo di giocare la palla, si applica l'infrazione di Passaggio in Avanti dettagliata alla Regola 8.2. Comunque se il difensore cattura o recupera la palla, si applica il vantaggio in accordo con la Regola 7.6 e 7.7.

Regola 8 – DECISIONI

8.A L'infrazione alla regola 8.2 da parte del giocatore in possesso di palla comporterà una punizione concessa alla squadra in difesa sul punto dal quale la palla è stata lanciata in avanti.

Regola 9 – Il Rollball

9.1 Metodo

Il Rollball deve essere fatto correttamente. Il giocatore in attacco deve posizionarsi sul punto, frontalmente alla linea di meta avversaria (di difesa), stando in piedi parallelamente alle linee laterali, appoggiando in maniera controllata la palla a terra in mezzo ai piedi e avanzare facendo un passo sopra alla palla, o facendo rotolare la palla all'indietro per non più di un (1) metro. Per eseguire il Rollball non è richiesto che la palla venga raccolta.

9.2 Il Punto

Il punto per il Rollball è dove è avvenuto il tocco (riferimento Regola 10.2), dove la palla va a terra, cinque (5) metri all'interno della linea laterale o alla posizione indicata dall'arbitro.

9.3 Tempismo

Il Rollball deve essere eseguito senza ritardo.

9.4 Quando è Richiesto

Il giocatore deve eseguire il Rollball nelle seguenti circostanze:

9.4.1 Quando è stato fatto un Tocco;

9.4.2 Quando cambia il possesso a seguito del sesto tocco;

9.4.3 Quando cambia il possesso perché la palla cade a terra o viene colpita in avanti o all'indietro (riferimento Regola 7.5).

9.4.4 Quando il possesso cambia a causa di una infrazione di un giocatore in attacco in una punizione, un Tap o un Rollball.

9.4.5 Quando il possesso cambia dopo che il mediano viene toccato o quando il mediano posiziona la palla sulla o oltre la linea di meta.

9.4.6 Quando il possesso cambia a causa di un giocatore in possesso che tocca la linea laterale, la linea di pallone morto o il terreno, al di fuori del campo da gioco prima che sia fatto un tocco.

9.4.7 Quando così indicato dall'arbitro.

9.5 Rollball Volontario

Un giocatore non deve eseguire un Rollball senza che sia stato fatto un tocco o senza che questo sia stato indicato dall'Arbitro.

9.6 Giocatori in Attacco nel Rollball

Qualsiasi giocatore in attacco può ricevere la palla sul Rollball. Quel giocatore diventa il Mediano e può far rotolare la palla verso di se con le mani o controllare la palla con un piede prima di raccoglierla, purché la palla non cada, non venga colpita in avanti oppure si sposti di più di un (1) metro. Il mediano non deve ritardare il contatto con la palla.

9.7 Il Mediano

Il mediano può passare o correre con la palla. Comunque se il Mediano viene toccato, la squadra perde il possesso. Un giocatore cessa di essere il mediano una volta che la palla viene passata a un altro giocatore.

9.8 Giocatori in Difesa sul Rollball

I giocatori in difesa non devono interferire con il giocatore in possesso o altrimenti ostacolare l'esecuzione del Rollball. Tutti i giocatori della squadra in difesa devono rientrare verso la loro linea di meta di difesa, a

distanza di non meno di cinque (5) metri dal Punto del Rollball. I giocatori della squadra in difesa non devono muoversi in avanti dalla posizione di fuorigioco fino a che il Mediano abbia fatto contatto con la palla o senza l'ordine di farlo da parte dell'Arbitro.

9.9 Azioni senza il Mediano in Posizione

Quando il mediano non è in posizione per ricevere la palla a seguito di un Rollball, i giocatori della squadra in difesa possono muoversi in avanti non appena il giocatore in possesso rilascia la palla. Quando la palla è sul punto e il giocatore in attacco la supera con un passo, la squadra in difesa può muoversi in avanti dalla propria posizione sui cinque (5) metri, appena il piede o il corpo del giocatore in attacco supera la palla.

9.10 Guadagnare il possesso

Quando non c'è Mediano posizionato dietro al giocatore in possesso su un Rollball e un giocatore in difesa si sposta in avanti e tocca la palla, segue un cambio di possesso e la partita ricomincia con un Rollball sullo stesso punto.

Regola 9 - DECISIONI

9.A Un'infrazione alla Regola 9.1 comporta un cambio di possesso nel punto dove il Rollball avrebbe dovuto essere eseguito.

9.B Un'infrazione alla Regola 9.2 o 9.3 comporterà una punizione concessa alla squadra che non ha commesso l'infrazione sul punto dove il Rollball avrebbe dovuto essere eseguito.

9.C Un'infrazione alla Regola 9.5 comporterà una punizione concessa alla squadra che non ha commesso l'infrazione sul punto dove il Rollball è stato eseguito.

9.D Un'infrazione alla Regola 9.8 comporterà una punizione concessa alla squadra in attacco cinque (5) metri avanti al punto del Rollball.

9.E Un giocatore che esegue un Tap anziché un Rollball perderà il possesso e l'altra squadra ricomincia il gioco con un Rollball sul punto.

9.F Un'infrazione alla Regola 9.6 dove il mediano ritarda il contatto con la palla comporterà una punizione concessa alla squadra che non ha commesso l'infrazione sul punto dove è stato fatto il Rollball.

REGOLA 10 – Il Tocco

10.1 Generale

Un Tocco è un legittimo e minimo contatto tra un giocatore in possesso e un giocatore in difesa. Un tocco include un contatto con la palla, capelli o vestiti e può essere eseguito da un difensore o dal giocatore in possesso.

10.2 Punto del Tocco

La collocazione del punto del Tocco è la posizione sul campo di gioco dove il giocatore in possesso era nel momento in cui il tocco è stato eseguito.

10.3 Minima Forza

I giocatori di entrambe le squadre, di attacco e di difesa, devono usare moderazione per eseguire un Tocco. I giocatori devono garantire che il metodo impiegato nel fare il Tocco non produca un rischio inutile per la sicurezza del giocatore.

10.4 Palla Morta

Una volta che un tocco viene eseguito, la palla viene giudicata fuori dal gioco, finché non venga eseguito un Rollball. Il possesso non cambia se a un giocatore cade la palla a seguito di un Tocco e prima di un Rollball.

10.5 Palla Accidentalmente Urtata dalle Mani

Se la palla viene accidentalmente urtata – e fatta cadere - dalle mani di un giocatore in possesso, durante un Tocco, il Tocco conta. Il giocatore mantiene il possesso, può recuperare la palla e poi eseguire il Rollball. Il conteggio dei Tocchi continua, salvo che questo non sia il sesto tocco che comporta il cambio di possesso.

10.6 Palla Deliberatamente Urtata dalle mani

Un difensore non può deliberatamente urtare - facendola cadere - la palla dalle mani di un giocatore in possesso durante un tocco.

10.7 Correre Dopo un Tocco

Dopo che un tocco è stato eseguito, al giocatore in possesso è richiesto di fermarsi, tornare al punto dove il tocco è avvenuto se il punto è stato superato, e poi eseguire un Rollball senza ritardo. I giocatori non devono continuare a correre o a giocare dopo che è stato fatto un tocco intenzionale.

10.8 Touch and Pass

Un giocatore non deve passare o in altro modo consegnare la palla dopo che un tocco è stato eseguito. (*Attualmente NON fischiato in Serenissima Super League*).

10.9 Tocco Chiamato

Un giocatore non deve chiamare un tocco salvo che il contatto si sia verificato in accordo con la Regola **10.1**. Un giocatore non deve chiamare un Tocco prima che il contatto si sia realizzato.

10.10 Tocco Simultaneo

Se l'arbitro è impossibilitato a distinguere tra un passaggio prima del tocco e un passaggio dopo il tocco (Touch and Pass) e purché la palla non cada a terra, il tocco conta come un Tocco Simultaneo ed è richiesto un Rollball, salvo che questo sia il sesto tocco che comporta il cambio di possesso.

10.11 Tocco nel Tentativo di Segnare

Se un giocatore appoggia la palla sul terreno sulla o oltre la linea di meta nello stesso momento che un tocco viene eseguito, il tocco conta e la meta non viene concessa.

10.12 Tocco Oltre la Linea di Meta

Se un tocco viene eseguito sulla o oltre la linea di meta prima che la palla venga appoggiata a terra, il giocatore in possesso deve spostarsi da quel punto verso la linea di meta della squadra in difesa, alla

posizione di cinque (5) metri dalla linea di meta della squadra in attacco e eseguire un Rollball, salvo che questo non sia il sesto tocco. Se il giocatore toccato è il mediano, si applica la Regola 9.7, il possesso cambia e il gioco riparte con un Rollball nella stessa posizione.

10.13 Tocco Dietro alla Linea di Meta di Difesa

Se un giocatore in possesso viene toccato mentre sulla o dietro alla sua linea di meta di difesa, il tocco conta e il gioco viene ripreso con un Rollball cinque (5) metri all'interno rispetto a dove il giocatore in possesso è stato toccato.

10.14 Tocco sul Difensore in Fuorigioco

Dovesse un giocatore in possesso fare un tocco su un difensore in fuorigioco che sta facendo ogni sforzo per rientrare e rimanere estraneo al gioco, il tocco conta. Se il giocatore in possesso è il mediano, consegue un cambio di possesso in accordo con la Regola 9.7.

10.15 Tocco su Giocatore che Palleggia (cerca di controllare) la Palla

Dovesse un tocco essere effettuato su un giocatore in possesso mentre la palla non è fisicamente nelle mani di quel giocatore (ad esempio mentre palleggia la palla cercando di mantenerne il possesso), il tocco conta.

Regola 10 – DECISIONI

10.A Un'infrazione della Regola 10.3, 10.6, 10.7, 10.8 o 10.9 comporterà una punizione concessa alla squadra che non ha commesso l'infrazione sul punto dove la violazione è verificata.

10.B Dove l'Arbitro non sia sicuro se il tocco sia stato fatto (cioè impossibilitato a vedere), lei/lui deve riconoscere qualsiasi tocco chiamato.

REGOLA 11 – Azioni Sulla o Vicino alle Linee Perimetrali

11.1 Sulla o Oltre le Linee Laterali o Linea di Palla Morta

Le linee perimetrali del campo di gioco sono considerate fuori dal gioco. Il gioco diventa morto quando la palla o un giocatore in possesso tocca il terreno sulle o oltre le linee laterali o linea di palla morta.

11.2 Toccato prima di Oltrepassare la Linea Laterale

Se un giocatore in possesso viene toccato prima di oltrepassare la linea laterale, anche se il difensore è fuori dal campo di gioco, il tocco conta e il gioco continua con un Rollball sul punto in cui è avvenuto il tocco.

11.3 Rollball Vicino alla Linea di Meta Difensiva

Al la squadra in attacco non è richiesto di eseguire il Rollball all'interno dei cinque (5) metri della propria linea di meta difensiva. Dopo un tocco il giocatore in possesso può spostarsi in avanti fino alla linea tratteggiata dei cinque (5) metri per eseguire il Rollball.

11.4 Rollball Vicino alla Linea di Meta di Attacco

Quando un tocco viene fatto all'interno dei cinque (5) metri dalla linea di meta di attacco, un giocatore in possesso può spostarsi fino a cinque (5) metri dietro al punto, fino alla linea tratteggiata per eseguire il Rollball.

11.5 Azioni Vicino alla Linea di Meta.

11.5.1 I difensori possono scegliere di rimanere sulla loro linea di meta se il giocatore in possesso è sulla o all'interno della linea tratteggiata dei cinque (5) metri.

11.5.2 Quando il giocatore in possesso è oltre la linea tratteggiata dei cinque (5) metri, tutti i difensori devono spostarsi avanti nel tentativo di fare un tocco e devono continuare a fare questo fino a che un tocco venga fatto o un tocco sia imminente.

11.6 Sottrarsi Dall'Eeguire un Tocco

Ai difensori non è permesso di sottrarsi deliberatamente dall'eseguire un tocco quando si applica la regola **11.5.2**.

11.7 Infrazioni Ripetute

Se la squadra in difesa viene penalizzata ripetutamente (ad esempio due volte nello stesso possesso) secondo la regola **11.5**, per non avanzare, alla squadra in difesa sarà richiesto di togliere un giocatore dal campo di gioco. Quel giocatore deve tornare nell'area di cambio e non può rientrare o essere sostituito fino a che la squadra in difesa riguadagni il possesso.

Regola 11 – DECISIONI

11.A Posto che non sia stata commessa alcuna infrazione di altre regole, quando la regola **11.1** viene violata, il gioco ricomincia con un Rollball da parte della squadra in difesa, cinque (5) metri all'interno rispetto a dove la linea laterale stata toccata o oltrepassata, oppure sulla linea tratteggiata dei cinque (5) metri se è stata toccata o oltrepassata la linea di palla morta.

11.B L'infrazione della regola **11.5** comporterà una punizione concessa alla squadra che non ha commesso l'infrazione sul punto (vedi Regola **15.3**).

11.C L'infrazione della regola **11.6** comporterà una punizione concessa alla squadra che non ha commesso l'infrazione sul punto in cui si è verificata l'infrazione.

11.D L'infrazione della regola **11.7** comporterà la rimozione del giocatore più vicino all'infrazione e una punizione concessa alla squadra che non ha commesso l'infrazione sul punto.

REGOLA 12 – Palla Toccata in Volo

12.1 Contatto Intenzionale del Difensore

Se la palla va a terra a seguito di un tentativo del difensore di guadagnare il possesso, la squadra in attacco mantiene la palla e il conteggio dei tocchi riparte. Questo si applica anche se il difensore fa cadere deliberatamente la palla a terra. Il punto dove il Rollball avviene, è dove la palla cade o dove il difensore ha toccato la palla, qualunque sia il massimo vantaggio per la squadra in attacco.

12.2 Contatto Intenzionale ma non verso Terra

Se un difensore tocca la palla in volo e la palla viene recuperata da un attaccante, il gioco continua e il conteggio dei tocchi riparte al tocco successivo ("altri sei").

12.3 Contatto Intenzionale e ulteriore contatto dell'Attaccante

Se un attaccante cerca di prendere la palla dopo un contatto intenzionale di un difensore e la palla poi va a terra, la squadra in attacco mantiene il possesso e il conteggio dei tocchi riparte come per la Regola 12.1 purché l'arbitro decida che il contatto intenzionale o la deviazione sia stata la causa della caduta a terra della palla.

12.4 Contatto Non Intenzionale e Palla a Terra

Se la palla rimbalza da un difensore che non ha fatto un tentativo di prendere la palla e la palla va a terra, segue un cambio di possesso e il gioco riprende con un Rollball dove la palla è caduta o dove la palla ha rimbalzato dal difensore, qualunque sia il massimo vantaggio per la squadra che guadagna il possesso.

12.5 Contatto Non Intenzionale ma Palla Non a Terra

Se la palla rimbalza da un difensore che non ha cercato di prendere la palla e la palla è riguadagnata da un attaccante, il gioco continua e il conteggio dei tocchi continua.

12.6 Segnatura dopo il Contatto di un Difensore

Se la palla viene recuperata da un attaccante (incluso l'ex Mediano) dopo che è stata toccata in volo da un difensore e quell'attaccante appoggia la palla a terra nell'area di meta di attacco, la meta viene concessa.

Regola 12 - DECISIONI

12.A Salvo che non siano state commesse infrazioni ad altre regole, le decisioni si applicano come dettagliato sopra tra

i punti **12.1** e

12.6.

REGOLA 13 – Fuorigioco

13.1 Fuorigioco dell'Attaccante

Un giocatore della squadra in attacco è in Fuorigioco, inefficace e passibile di punizione, ogni volta che quel giocatore è davanti al giocatore in possesso.

13.2 Fuorigioco del Difensore

Un giocatore della squadra in difesa che si trova in fuorigioco deve rientrare più rapidamente possibile in posizione regolare:

13.2.1 In un Rollball, quando il giocatore ritorna ad un minimo di cinque (5) metri come indicato dall'arbitro o alla linea di meta (riferimento Regola 9.8); e

13.2.2 in un Tap, quando il giocatore ritorna ad un minimo di dieci (10) metri dal punto, o alla linea di meta difensiva come indicato dall'arbitro.

13.3 Difesa vicino alla Linea di Meta

Per essere In Gioco quando un Rollball avviene all'interno dei cinque (5) metri, o un Tap all'interno di dieci (10) metri dalla linea di meta di difesa di quel giocatore, il difensore deve avere:

13.3.1 entrambi i piedi sulla o dietro alla linea di meta difensiva;

13.3.2 nessun'altra parte del corpo in contatto con il terreno antistante la linea di meta difensiva.

13.4 Linea di Rientro del Difensore

Mentre rientra verso una posizione in gioco dopo che un tocco è stato eseguito, ogni difensore deve mantenere una linea di rientro coerente fino ad aver raggiunto una posizione in gioco, in accordo con la Regola **13.2** o Regola **13.3** di cui sopra.

Regola 13 - DECISIONI

13.B L'infrazione della Regola **13.2** comporta che una punizione venga concessa alla squadra in attacco lungo una linea vicino all'infrazione o cinque metri avanti dal punto del Rollball, oppure dieci metri avanti dal punto del Tap della punizione a seconda di quale delle due situazioni sia relacionada all'infrazione. Se l'infrazione avviene sulla o all'interno della linea dei cinque (5) metri, il punto della punizione deve essere concesso su quella linea.

13.A L'infrazione della Regola **13.1** comporta un cambio di possesso e il gioco ricomincia con un Rollball da parte della squadra che non ha commesso l'infrazione sul punto in cui è avvenuta l'infrazione.

13.D L'infrazione della Regola **13.3** comporterà che una punizione venga concessa alla squadra in attacco. Il punto per la punizione deve essere lungo una linea, o cinque (5) metri avanti al punto del Rollball,, o dieci (10) metri avanti al punto del Tap della punizione, a seconda che l'infrazione fosse su un Rollball o su un Tap di punizione. Se l'infrazione avviene su un Rollball a, o all'interno di cinque (5) metri dalla linea di meta, o su un Tap sulla linea dei cinque (5) metri il punto per la punizione per l'infrazione, deve essere sulla linea dei cinque (5) metri.

13.C L'infrazione della Regola **13.3** comporterà una punizione concessa alla squadra in attacco sulla linea tratteggiata dei cinque (5) metri vicino a dove è avvenuta l'infrazione.

REGOLA 14 - Ostruzione

14.1 Giocatore in possesso

Un giocatore in possesso non deve correre o altrimenti muoversi dietro ad altri giocatori in attacco o all'arbitro nel tentativo di evitare un tocco o di guadagnare un ingiusto vantaggio.

14.2 Giocatore in Sostegno

Un attaccante in sostegno al giocatore in possesso può muoversi come necessario per raggiungere una posizione di sostegno e non deve aggrapparsi, trattenere, spingere o cambiare la sua posizione per interferire deliberatamente con un difensore che cerca di fare un tocco. Un attaccante in sostegno, può muoversi dietro al giocatore in possesso.

14.3 Ostruzione Involontaria

Dovesse un attaccante in sostegno causare un'evidente e involontaria o accidentale ostruzione e il giocatore in possesso cessa l'azione per consentire che venga fatto un tocco, il tocco conta e non si applica nessuna punizione.

14.4 Squadra in difesa

I giocatori della squadra in difesa possono seguire, "fare la difesa a specchio", o "fare la difesa ombra" sugli attaccanti in sostegno, senza contatto, ma non devono ostruire o comunque interferire con i giocatori in attacco, in sostegno al giocatore in possesso.

14.5 Ostruzione sul Rollball

Un difensore non deve interferire con l'azione del mediano nel Rollball o seguente ad un Rollball (riferimento Regola **9.8** e **13.2.1**).

14.6 Ostruzione dell'Arbitro

Se l'arbitro causa ostruzione su un attaccante oppure su un difensore, il gioco cessa e riprende con un Rollball sul punto dove è avvenuta l'interferenza. Il conteggio dei tocchi non cambia.

Regola 14 - DECISIONI

14.A L'infrazione della Regola **14.1**, **14.2** e **14.4** comporterà una punizione concessa alla squadra che non ha commesso l'infrazione sul punto in cui la violazione è avvenuta.

14.B L'infrazione della regola **14.5** comporterà una punizione concessa alla squadra che non ha commesso l'infrazione, cinque (5) metri avanti rispetto al punto del Rollball dove è avvenuta l'infrazione.

REGOLA 15 – Punizione

15.1 Generale

Quando viene concessa una punizione per un'infrazione, per ricominciare il gioco viene fatto un Tap dalla squadra che non ha commesso l'infrazione. Il Tap è lo stesso usato per iniziare o riprendere il gioco all'inizio della partita, alla metà tempo e dopo la segnatura di una meta. Tutti i giocatori dovrebbero essere in posizione regolare quando viene eseguito un Tap (riferimento Regola **13.2.2** e **13.3**).

15.2 Metodo

Il Tap si esegue appoggiando la palla a terra sul o dietro il punto, rilasciando entrambe le mani dalla palla, toccando piano la palla con un piede oppure appoggiando il piede sulla palla. La palla non deve rotolare o muoversi per più di un (1) metro e la palla deve essere recuperata in modo pulito, senza toccare di nuovo terra. Il giocatore può essere girato in ogni direzione. Purché la palla sia a, o a non più, di dieci (10) metri dietro al punto, la palla non deve essere alzata da terra prima che il Tap venga effettuato.

15.3 Il Punto

Il punto per il Tap di punizione è dove è avvenuta l'infrazione, salvo diversa indicazione in altre regole, ed è sul punto indicato dall'arbitro. Per infrazioni avvenute nei cinque (5) metri dalla linea di meta, il punto è sulla linea tratteggiata dei cinque (5) metri vicino all'infrazione. Per infrazioni che accadono oltre il campo di gioco o nell'area di meta, il punto è cinque (5) metri all'interno della linea laterale, sulla linea tratteggiata dei cinque (5) metri vicino all'infrazione, o sulla posizione indicata dall'arbitro. I difensori devono rimanere a dieci (10) metri dal punto, sulla o dietro alla linea di meta, qualunque sia la posizione più vicina, fino a che il Tap venga eseguito (riferimento Regola **13.2.2** e **13.3**).

15.4 Tempismo

Il Tap di punizione deve essere eseguito senza ritardo dopo che l'arbitro indica il punto. Il punto dovrebbe essere indicato prima che il Tap venga eseguito. Comunque se un giocatore in possesso è posizionato sul punto corretto per il Tap di punizione prima che il punto sia indicato, e l'arbitro riconosce un'indicazione da parte del giocatore, e purché tutti gli attaccanti siano in gioco, il giocatore può eseguire un Tap di punizione

rapido per guadagnare un vantaggio. Il vantaggio si applica anche al gioco seguente al Tap di punizione rapido, con particolare riguardo al fuorigioco dei difensori.

15.5 Rollball invece del Tap

Un giocatore può eseguire un Rollball al posto di un Tap di punizione. Il giocatore che riceve la palla non diventa mediano.

15.6 Meta di Punizione

Una meta di punizione viene concessa se qualsiasi azione da parte di un giocatore, dirigente o spettatore, giudicata dall'arbitro essere contraria alle regole o allo spirito del gioco, impedisce chiaramente alla squadra in attacco la segnatura di una meta.

Regola 15 - DECISIONI

15.A L'infrazione della Regola **15.1** da parte della squadra in difesa comporterà una punizione concessa alla squadra in attacco dieci (10) metri avanti al punto del Tap iniziale, in linea con l'infrazione (riferimento alla decisione **13.B**).

15.B L'infrazione della Regola **15.1**, **15.2** o **15.3** da parte della squadra in attacco comporterà un cambio di possesso con un Rollball sul punto per riprendere il gioco.

15.C Il punto per una punizione di fuorigioco sotto alla Regola **15.3** è vicino all'infrazione, lungo una linea, o cinque (5) metri avanti al punto per un fuorigioco su Rollball, oppure dieci (10) metri avanti per fuorigioco su punizione, dove il giocatore falloso avrebbe dovuto trovarsi per essere In gioco

15.D Ritardare in un cambio di possesso da parte di un difensore comporterà una punizione concessa alla squadra in attacco dieci (10) metri avanti al punto del cambio di possesso.

15.E L'ostruzione da parte di un difensore su un Rollball comporterà una punizione concessa alla squadra che non ha commesso l'infrazione cinque (5) metri avanti al punto del Rollball, dove la violazione si è verificata. Riferimento alla Regola

14.5.

15.F L'infrazione della Regola **15.4** da parte del giocatore che esegue il Tap ritardando il gioco comporterà un cambio di possesso concesso alla squadra che non ha commesso l'infrazione sul punto dove è stato eseguito il Tap iniziale.

16 .1 Generale

La regola del vantaggio si applica sempre, purché qualche vantaggio sia visibilmente ovvio per la squadra che non ha commesso l'infrazione. Il vantaggio deve essere chiaro e prende la precedenza sulle altre regole.

16.2 Applicazione

Quando il Vantaggio viene applicato, viene data l'opportunità ad una squadra di realizzare un vantaggio, in accordo con le altre regole. Se il vantaggio non può essere applicato, il gioco si ferma per l'infrazione ad una regola o per altra azione. Una volta che il vantaggio è stato goduto, il gioco continua.

16.3 Tipologia del Vantaggio

Il vantaggio per una squadra si realizza normalmente attraverso il posizionamento sul campo di gioco o attraverso il possesso, in qualunque modo ci possa essere un altro vantaggio, oppure in forma tattica o per mezzo di una meta.

16.4 Infrazione Successiva

Dovesse una squadra che sta godendo di un vantaggio, commettere un'infrazione successiva, si applica la decisione sull'infrazione iniziale.

16.5

Nel caso in cui un giocatore della squadra in difesa sia in fuorigioco su Tap o su Rollball e cerchi di interferire con il gioco, l'arbitro consentirà il vantaggio o concederà una punizione, qualunque sia il maggior vantaggio per la squadra in attacco. L'arbitro può applicare il vantaggio solo se ha prima avvertito il giocatore o la squadra in fuorigioco.

REGOLA 17 - Disciplina e Cattiva Condotta

17.1 Cattiva Condotta

Giocatori e dirigenti della squadra che violino le regole del Touch Rugby sono passibili di punizioni o di azioni appropriate, proporzionate con la serietà dell'infrazione. Le punizioni devono essere attribuite in accordo con la regola applicabile e possono includere la Sostituzione Forzata o l'Espulsione. La cattiva condotta include: **17.1.1** Continua o regolare violazione delle regole;

17.1.2 bestemmiare;

17.1.3 contestare le decisioni o ribattere all'arbitro;

17.1.4 usare più della forza fisica necessaria per eseguire un tocco;

17.1.5 scarsa sportività;

17.1.6 sgambettare, far cadere (deliberatamente) o comunque assalire un altro giocatore, arbitro o altro dirigente; oppure

17.1.7 ogni altra azione o risposta verbale che sia contraria allo spirito del gioco;

17.2 Capitani delle Squadre

I rispettivi Capitani delle squadre sono responsabili della condotta dei giocatori. I capitani delle squadre dovrebbero sviluppare una relazione con gli arbitri e se necessario dovrebbero venire informati della ragione di ogni espulsione.

17.3 Sostituzione Forzata

A un giocatore può essere richiesto di sottoporsi ad un cambio forzato per un'infrazione assegnata, più seria di un a punizione ma meno seria di una espulsione formale. Durante una sostituzione forzata il gioco continua. Si applicano le normali regole per i cambi (vedi Regola 5.4).

17.4 Espulsione

Un giocatore o dirigente può essere espulso dal campo di gioco per cattiva condotta come segue:

17.4.1 Temporaneamente: Un giocatore espulso per un fallo richiedente più di un a punizione o per infrazioni ripetute, deve uscire dal campo di gioco e rimanere in una posizione mediana lungo la linea di meta della squadra in attacco e non più vicino di cinque (5) metri dalla linea di palla morta. La durata dell'espulsione temporanea è a discrezione dell'arbitro in proporzione alla natura del fallo, comunque normalmente quantificata in due (2) minuti. Il giocatore espulso non può essere sostituito. Dovesse l'espulsione temporanea protrarsi oltre la fine primo tempo, il giocatore può tornare al box di cambio per la durata della pausa di metà tempo. Al termine dell'espulsione temporanea il giocatore deve o rientrare al box di cambio o entrare nel campo di gioco in una posizione regolare, dalla linea laterale. Il gioco continua dopo che al giocatore espulso viene consentito di riprendere il gioco.

17.4.2 Definitivamente: Un giocatore espulso dopo una precedente espulsione temporanea o per un'infrazione con colpa grave o per un atto pericoloso, non deve più prendere parte alla partita e si deve spostare, per rimanerci, non più vicino di dieci (10) metri dall'area di cambio o dalla linea laterale. Il giocatore espulso non può essere sostituito e deve automaticamente ricevere due (2) partite di squalifica.

REGOLA 18 - Arbitro e Ufficiali di Gara

18.1 Modalità di Nomina

La nomina di tutti gli arbitri e dirigenti di supporto agli arbitri viene fatta dagli organizzatori della tappa.

18.2 L'Arbitro

L'arbitro è il giudice unico riguardo a quanto accade durante il gioco e a lui è chiesto di decidere sulla base delle regole del gioco. L'arbitro può imporre ogni sanzione necessaria per controllare la partita e in particolare, concedere mete e registrare il risultato progressivo, mantenere i conteggi dei tocchi durante ogni possesso e concedere punizioni per infrazioni alle regole.

18.3 Progressione delle Sanzioni

L'Arbitro usa la scala di sanzioni dal semplice richiamo all'espulsione definitiva. L'arbitro dovrebbe applicare una sanzione commisurata alla violazione o infrazione.

18.4 Autorità dell'Arbitro

Giocatori, allenatori e dirigenti di entrambe le squadre sono sotto al controllo degli arbitri operanti.

18.5 Area di Controllo

L'area di gioco sotto al controllo dell'arbitro si estende dalle linee perimetrali del campo di gioco fino ad un'area che copre tutti i giocatori sostituiti e dirigenti coinvolti nella specifica partita.

18.6

I capitani delle squadre possono chiedere spiegazioni sulle decisioni all'arbitro, purché essi lo facciano rispettosamente. La discussione su queste spiegazioni deve essere concisa, educata e non deve ritardare il gioco.