



## TOUCH RUGBY 2009 – 15a EDIZIONE



Griffoni Rugby Oderzo

1. Una squadra è formata e può iscriversi con un minimo di 10 giocatori (maschi o femmine). Si gioca in 6 e i cambi sono volanti, non serve ne fermare il gioco ne avvertire l'arbitro per cambiare un giocatore. Ogni squadra deve avere un capitano che parlerà con arbitri e organizzatori.
2. Non si passa la palla in avanti e non si può calciare.
3. Ogni squadra in attacco ha a disposizione 5 tentativi per fare meta. È meta quando un giocatore schiaccia la palla a terra, nell'area di meta, con qualunque parte del corpo.
4. Un tentativo è finito quando un giocatore in attacco, in possesso della palla, viene toccato con due mani dal difensore. Il tocco deve essere il più leggero possibile.
5. La palla cambia possesso quando si esauriscono i 5 tentativi d'attacco, oppure si segna una meta, oppure si commette un'infrazione ( palla in avanti, palla in rimessa laterale, fallo di gioco).
6. Per ripartire con il gioco dopo un tocco, lo stesso giocatore toccato mette la palla a terra nel punto e deve: o farla rotolare tra le gambe o scavalcarla.  
La palla viene raccolta e giocata da un altro compagno che gioca in attacco.
7. Per ripartire con il gioco dopo un fallo degli avversari, una meta subita o l'inizio della partita, il giocatore deve toccare la palla con un piede (da terra o al volo). Questo giocatore non può avanzare e deve subito passare la palla ad un compagno.
8. La difesa si posiziona ad una distanza minima dal punto di ripartenza del gioco di 5 mt e può avanzare:  
solo quando la palla viene raccolta dal secondo giocatore nel caso del punto 6,  
solo quando la palla viene toccata con il piede nel caso del punto 7.  
Un giocatore che non è rientrato ai 5 mt in difesa è ininfluenza ai fini del gioco (un suo eventuale tocco non è valido ed il gioco non viene fermato), regola del vantaggio.  
A giudizio dell'arbitro, una squadra che non rientra per più volte ai 5 mt in difesa, può essere punita con la possibilità di 5 nuovi tentativi per l'attacco e/o l'avanzamento di 10 mt dal punto.
9. L'attacco deve sempre ripartire da almeno 5 mt dall'area di meta avversaria;  
e da almeno 5 mt dalla linea di rimessa laterale, nel caso in cui la palla sia uscita di lato per la squadra in attacco, o per un passaggio sbagliato, o per l'uscita dalla linea del giocatore con palla in mano. La superficie della linea è fuori campo.  
In questo caso ripartirà con i 5 tentativi la squadra che era in difesa come al punto 6.
10. Il tempo di gioco è di 7 minuti con intervallo di 1 minuto per il cambio campo. Nelle fasi finali, in caso di parità, si giocherà con la regola Golden meta, chi segna per primo vince. Le squadre devono fare il saluto alla fine dell'incontro.
11. Alla fine della partita l'arbitro scrive nel foglio gara il risultato, mostra e comunica ai 2 capitani il risultato finale, consegna il foglio gara alla direzione.
12. Ai fini del torneo, alla vittoria corrispondono 4 punti, al pareggio 2, nel caso una squadra segni almeno 4 mete 1 punto cumulabile con i precedenti.
13. Le squadre possono prestarsi i giocatori nel caso di comprovata necessità autorizzata dagli organizzatori, o nel caso ci siano giocatori senza squadra che vogliono giocare.
14. Per ogni controversia si applicherà il buon senso e lo spirito sportivo rugbysta, che prevede una particolare attenzione al rispetto degli avversari, dell'arbitro e dei propri compagni. L'arbitro può espellere un giocatore resosi protagonista di un fallo grave o antisportivo.