

FEDERATION OF INTERNATIONAL TOUCH INC.

# Playing Rules



FEDERATION  
OF INTERNATIONAL  
TOUCH

## Regolamento di Gioco

Traduzione in Lingua Italiana della:

4th Edition 2013

## 4° Edizione – Regolamento di Gioco F.I.T.

### PREFAZIONE

Questa, la quarta edizione del regolamento di gioco della Federation of International Touch è il diretto risultato del duro lavoro e della dedizione dei subcomitati per le Regole del 2010 e 2012. In aggiornamento e completamento dell'ultima edizione del regolamento di gioco, questi comitati hanno anche ricevuto il sostegno e l'assistenza da molte aree dello sport. I membri del Subcomitato Regole sono:

2010: Lou Tompkins, Darrin Sykes, Paula Wanakore, Peter Faassen de Heer and Tony Trad

2012: Lou Tompkins, Darrin Sykes and Peter Faassen de Heer

Questi Comitati hanno chiuso la versione 4 del Regolamento di Gioco, confidenti nel fatto che queste regole incontrassero la natura dei cambiamenti del gioco. Noi vi ringraziamo tutti per la vostra perseveranza e impegno in questo compito.

I cambiamenti delle regole e le variazioni, emanano da tutte le sfaccettature del gioco e nessun individuo singolo ha contribuito a questa edizione, per questo si è trattato di un approccio di squadra. Comunque dicendo questo, c'è stata una persona che, in molti anni, non solo ha contribuito alle regole ma anche a tutti gli aspetti del Touch Internazionale. E' con questo in mente che la Federation of International Touch desidera dedicare il libro della quarta edizione delle regole di gioco alla memoria di Dennis Coffey.



Dennis, alla Comunità del Touch Internazionale mancheranno la tua dedizione e il tuo entusiasmo, nonché la tua volontà di essere sempre disponibile per assistere tutti i membri della Comunità del Touch Internazionale per condividere la tua grande conoscenza ed esperienza tecnica.

Tu sarai per sempre ricordato per il tuo incrollabile entusiasmo e dedizione per lo sport e per le tue iniziative di grande successo per elevare il livello di gioco e gli standard operativi nei paesi esperti ma specialmente per aver esteso il tuo entusiasmo per lo sport nel mondo intero.



Erick Acker  
President  
Federation of International Touch



William (Bill) Ker  
Secretary General  
Federation of International Touch

*La traduzione in lingua italiana è stata eseguita da Diego Tramontin con il prezioso contributo di Riccardo Brizzi.*

#### **4° Edizione – Regolamento di Gioco F.I.T.**

Le pagine da 3 a 6 contengono le indicazioni delle variazioni apportate nella presente edizione rispetto alla precedente Edizione 2012 e sono eventualmente reperibili nella versione originale in lingua inglese.

#### **PREFAZIONE ALLA VERSIONE ITALIANA**

Questo testo è stato tradotto al fine di rendere più immediate la comprensione e la divulgazione del regolamento di gioco sul territorio nazionale Italiano.

Questo testo può essere citato o riportato, anche in modo parziale, sempre citandone la fonte in modo completo.

**Le pagine 4,5,6 del testo originale, riportanti un riassunto dei cambiamenti dalla precedente versione a quella odierna, sono state eliminate e verranno tradotte separatamente come guida a sé stante.**

Ben conscio della fatica che presenta tradurre un testo tecnico-sportivo come un regolamento di gioco, ringrazio sentitamente Diego Tramontin per lo sforzo profuso e la velocità con la quale si è messo all'opera. Ringrazio anche Stefano Dalle Vedove per l'aiuto in rilettura del testo tradotto.

Riporto di seguito quanto scrissi per la traduzione della Versione 3, 2012

*Lo sport del Touch, anche dove viene giocato con la lingua locale, utilizza vari termini inglesi standard al fine di non creare confusione nel corso dell'insegnamento e dell'interpretazione del regolamento. Inoltre questo gioco è seguito e popolato spesso da gruppi eterogenei per lingua e cultura e l'adozione della lingua inglese dovrebbe aiutare tutti i giocatori ad esser portati allo stesso livello di comunicazione durante lo svolgimento delle competizioni.*

*Il presente documento non sostituisce la versione inglese ed originale delle GAME RULES - FIT, ad ogni modo **ItaliaTouch** aderisce per intero alle regole indicate da FIT e:*

*- qualsiasi controversia tecnica sarà risolta affidandosi solo ed esclusivamente alla versione originale in inglese di questo regolamento*

*- qualsiasi aggiornamento delle regole FIT nella versione inglese che non dovesse comparire in questa versione tradotta, per motivi di ritardo nella traduzione o altri, sarà valido a tutti gli effetti e recepito da ItaliaTouch in ogni suo torneo, (fatto salvo per particolari prescrizioni di zona che possono essere concesse a singole competizioni o tornei, solo e direttamente da ItaliaTouch o da un suo membro od organo rappresentativo e delegato).*

*Per qualsiasi dubbio interpretativo è importante rivolgersi ai tecnici, agli arbitri o ai membri di **ItaliaTouch**, che faranno riferimento ai colleghi Europei o di FIT nel caso non sia possibile dare una risposta nel limite delle loro competenze.*

Il responsabile Arbitri e Regolamento di ITALIATOUCH

Fabrizio Ranuzzi

## INDICE

PREFAZIONE .....	2
PREFAZIONE ITALIANA .....	3
INDICE .....	7
REGOLA 1: Definizioni e Terminologia .....	9
REGOLA 2: Campo di Gioco e Palla .....	13
REGOLA 3: Ammissibilità Giocatori e Divisa di Gioco .....	15
REGOLA 4: Modalità di Gioco, Durata e Segnature .....	16
REGOLA 5: Composizione della Squadra e Sostituzioni .....	18
5.1 Numero di Giocatori .....	18
REGOLA 6: Inizio e Ripresa del Gioco .....	20
REGOLA 7: Possesso .....	21
REGOLA 8: Passaggio .....	22
REGOLA 9: Il Rollball .....	23
REGOLA 10: Il Tocco .....	25
REGOLA 11: Azioni sulle o vicino alle Linee Perimetrali .....	27
REGOLA 12: Palla Toccata in Volo .....	29
REGOLA 13: Fuorigioco .....	30
REGOLA 14: Ostruzione .....	32
REGOLA 15: Punizione .....	33
REGOLA 16: Vantaggio .....	35

**4° Edizione – Regolamento di Gioco F.I.T.**

REGOLA 17: Disciplina e Cattiva Condotta .....	36
REGOLA 18: Arbitri e Ufficiali di Gara .....	38
SEGNALI DEGLI ARBITRI 1 .....	39
SEGNALI DEGLI ARBITRI 2 .....	40
SEGNALI DEGLI ARBITRI 3 .....	41

## REGOLA1 - Definizioni e Terminologia

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

TERMINE/FRASE	INGLESE	DEFINIZIONE/DESCRIZIONE
<b>Vantaggio</b>	Advantage	Una parte del gioco che da ad una squadra il potenziale per migliorare la sua situazione rispetto all'altra squadra.
<b>Affiliato</b>	Affiliate	La legittima, subordinata Associazione o organo di governo con un costituzionale collegamento ad un membro.
<b>Linea di Meta in Attacco</b>	Attacking Scoreline	La Linea sulla, o oltre la quale, un giocatore deve appoggiare la palla per segnare una meta.
<b>Squadra in Attacco</b>	Attacking Team	La squadra che ha, o sta guadagnando il possesso.
<b>Dietro</b>	Behind	Una posizione o direzione verso la linea di meta difensiva di una squadra.
<b>Cambio di Possesso</b>	Change of Possession	L'atto di spostare il controllo della palla da una squadra all'altra. Questo è chiamato il "Changeover".
<b>Palla Morta</b>	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.
<b>Linea di Fondo</b>	Dead Ball Line	Il perimetro finale del campo di gioco. Ce n'è una ad ogni lato del campo di gioco.
<b>Linea di Meta Difensiva</b>	Defending Scoreline	La linea che una squadra deve difendere per evitare una meta.
<b>Squadra in Difesa</b>	Defending Team	La squadra che non ha o che sta perdendo il possesso.
<b>Consegnare</b>	Deliver	Separarsi dalla palla.
<b>Espulsione</b>	Dismissal	Quando un giocatore viene allontanato dal campo di gioco, temporaneamente o per il resto della partita. Il giocatore espulso non può essere sostituito.
<b>Drop Off</b>	Drop Off	La procedura utilizzata per determinare un vincitore a seguito di un pareggio al termine del tempo regolamentare.
<b>Durata</b>	Duration	La quantità di tempo che dura una partita, che è normalmente quarantacinque (45) minuti, inclusi cinque (5) minuti di pausa alla fine del primo tempo.
<b>Fine del Gioco</b>	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

**4° Edizione – Regolamento di Gioco F.I.T.**

<b>Membro della Federazione</b>	Federation Member	Una regione geografica o paese governato da un'associazione Touch nazionale o equivalente che soddisfa i requisiti della Federation of International Touch.
<b>Campo di Gioco</b>	Field of Play	L'area di gioco delimitata dalle linee laterali e dalle linee di palla morta, entrambe le quali sono fuori dal campo. Vedi figura 1 a pag. 10.
<b>FIT</b>	FIT	La Federation of International Touch Inc., l'organismo di governo globale per lo sport del Touch, sotto la quale autorità vengono pubblicate queste regole di gioco.
<b>Sostituzione Forzata</b>	Forced Substitution	Quando ad un giocatore è richiesto di sottoporsi ad un cambio obbligatorio per un'infrazione considerata più seria di una punizione ma meno seria di una espulsione formale.
<b>Avanti</b>	Forward	Una posizione o direzione verso la linea di palla morta, oltre la linea di meta della squadra in attacco.
<b>Fine Tempo</b>	Full Time	Il termine del secondo periodo di tempo concesso per il gioco.
<b>Mediano</b>	Half	Il giocatore che prende il possesso a seguito del Rollball.
<b>Fine Primo Tempo</b>	Half Time	Il termine del primo periodo di tempo concesso per il gioco che include la pausa di cinque (5) minuti.
<b>Infrazione</b>	Infringement	L'azione di un giocatore, contraria alle regole del gioco.
<b>Cambio</b>	Interchange	L'atto di sostituire un giocatore in campo, togliendolo dal campo di gioco, con un giocatore entrante nel campo di gioco.
<b>Area di Cambio</b>	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.
<b>Linee</b>	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.
<b>Link</b>	Link	Il giocatore a lato dell'ala. Ce ne sono due in ogni squadra.
<b>Punto (per un Tap)</b>	Mark (for a Tap)	Il centro della linea di metà campo per iniziare o riprendere il gioco o la posizione dove è stato concesso una punizione a seguito di un'infrazione.
<b>Punto (per un Tocco)</b>	Mark (for a Touch)	La posizione del campo di gioco in cui si trovava in quel momento il giocatore in possesso.
<b>Membro</b>	Member	Vedi Membro della Federazione.
<b>Centrale</b>	Middle	Il giocatore all'interno del Link. Ce ne sono due in ogni squadra.
<b>Ostruzione</b>	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.

<b>Fuorigioco (dell'Attaccante)</b>	Offside (Attecking Player)	Un attaccante in una posizione più avanti della palla.
<b>Fuorigioco (del Difensore)</b>	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.
<b>In Gioco</b>	Onside	La posizione da cui un giocatore può legittimamente essere coinvolto nel gioco. Un giocatore sulla o dietro alla propria linea di meta.
<b>Passaggio</b>	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.
<b>Punizione</b>	Penalty	La decisione dell'arbitro di concedere un Tap quando un giocatore o una squadra infrangono le regole del gioco.
<b>Possesso</b>	Possession	Riferimento al giocatore o alla squadra che ha il controllo della palla.
<b>Rimbalzo</b>	Rebound	Quando la palla viene deviata da, o viene in contatto con un giocatore diverso dal giocatore precedentemente in possesso.
<b>Arbitro</b>	Referee	L'ufficiale di gara designato per prendere decisioni durante la conduzione del gioco. Possono essere più di uno.
<b>Rollball</b>	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 metro.
<b>Decisione</b>	Ruling	La decisione presa da un arbitro in conseguenza di particolari circostanze che può consistere in un Play On, in una Punizione, in un Cambio di Possesso o in una Meta.
<b>Segnatura</b>	Score	L'atto che comporta una Meta.
<b>Linee di meta</b>	Scorelines	Le linee che separano le aree di meta dal campo di gioco.
<b>Linee Laterali</b>	Sidelines	I limiti laterali del campo di gioco. Ce ne sono due.
<b>Giocatore Sostituto</b>	Substitute Player	Il giocatore che rimpiazza un altro giocatore durante il cambio. C'è un massimo di otto (8) giocatori sostituiti in ogni squadra e, eccetto quando cambiano o quando sono sul campo di gioco, loro devono rimanere nel Box di cambio.
<b>Box di Cambio</b>	Substitution Box	Vedi Area di Cambio.
<b>Tap e Tap di Punizione</b>	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. Purchè 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.



<b>Squadra</b>	Team	Il gruppo di giocatori che costituisce una fazione in una partita
<b>Tocco</b>	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.
<b>Meta</b>	Touchdown	L'esito ottenuto da ogni attaccante, eccetto il mediano, appoggiando la palla sulla o oltre la linea di meta avversaria prima di essere toccato.
<b>Area di Meta</b>	Touchdown 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.
<b>Conteggio dei Tocchi</b>	Touch Count	Il numero progressivo di tocchi di cui ogni squadra dispone prima di un cambio di possesso, da zero (0) a sei (6).
<b>Ala</b>	Wing	Il giocatore posizionato sull'esterno della squadra nel campo di gioco. Ce ne sono due in ogni squadra.
<b>Vincitore</b>	Winner	La squadra che segna più mete durante la partita.

## 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.
- 2.2 **Segnatura delle linee.** La segnatura delle linee deve essere di 4cm in larghezza ma non deve essere inferiore a 2,5cm. 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 alle 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 dalla FIT. 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.

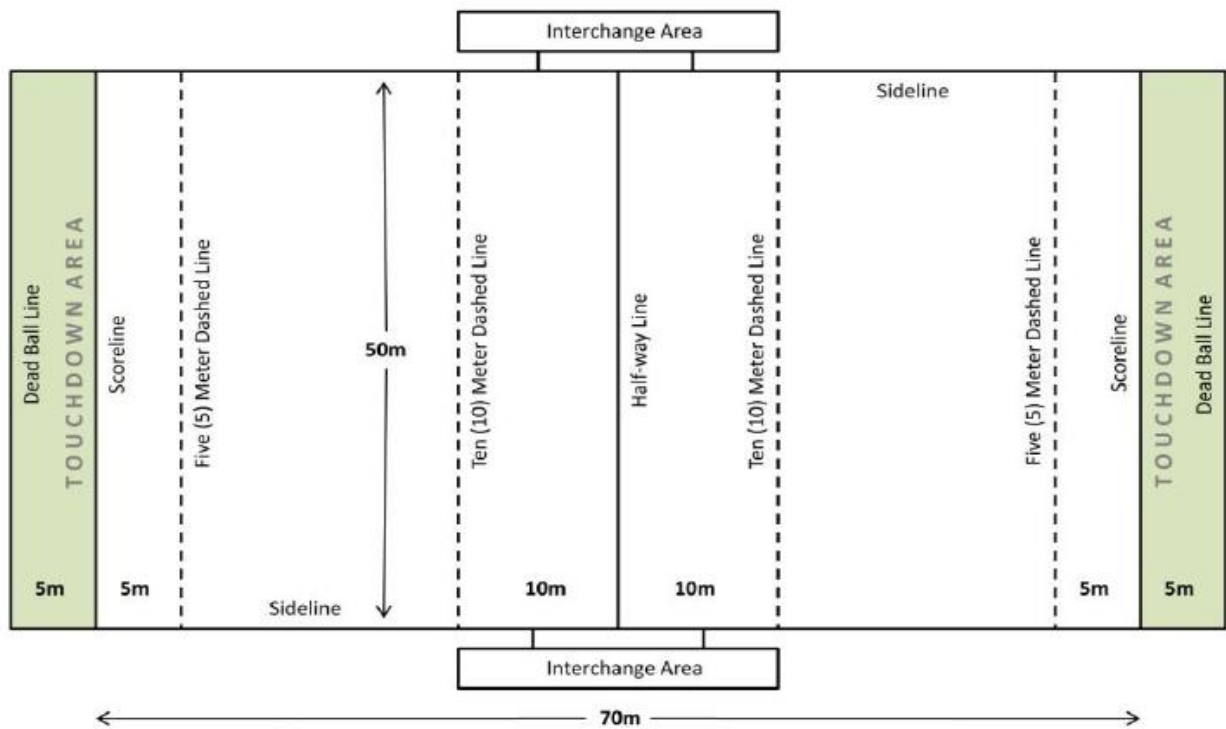
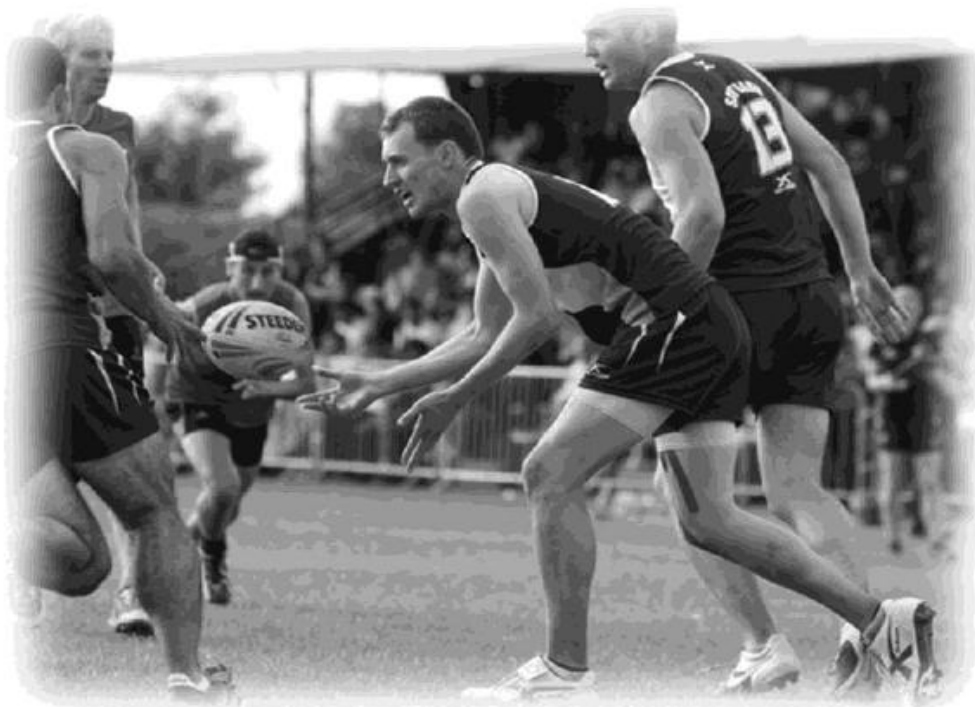


Figura 1: Campo di Gioco



## REGOLA 3 - Ammissibilità Giocatori e Divisa di gioco

- 3.1 **Ammissibilità.** I giocatori partecipanti devono essere iscritti ad un membro della Federazione o ad un affiliato autorizzato dal membro. I giocatori Internazionali devono soddisfare i criteri di ammissibilità contenuti in "FIT Operational Policy No3 – Player Eligibility. Le squadre che usano giocatori non iscritti o non autorizzati sono passibili di sconfitta a tavolino per quelle partite.
- 3.2 **Divisa di Gioco.** I giocatori partecipanti devono essere correttamente abbigliati con la divisa di gioco approvata dal membro, membro affiliato o dalla Federazione per gli eventi internazionali. La divisa di gioco consiste in maglia, calzoncini (o mutandine lunghe per le giocatrici) e calze. Sono consentite adeguate divise in un solo pezzo. Berretti o cappellini sono consentiti purché essi siano sicuri e rispettino i requisiti della divisa della squadra.
- 3.3 **Scarpe.** Devono essere indossate scarpe sicure. Possono essere consentite eccezioni per varianti di gioco come il Beach Touch. Le scarpe con borchie avvitare o tacchetti non devono essere indossate da nessun giocatore. Pelle chiara o scarponi sintetici con suola morbida modellata sono permesse purché i singoli tacchetti non siano più lunghi di 13mm. La misurazione deve essere eseguita dalla suola della scarpa.
- 3.4 **Numero Identificativo.** Tutti i giocatori devono portare un numero identificativo non inferiore a sedici centimetri (16cm) in altezza, chiaramente visibile sul retro dell'indumento superiore. Come alternativa i numeri possono essere posizionati su entrambe le maniche purché i numeri non siano più piccoli di otto centimetri (8cm) in altezza. I numeri possono anche essere portati sull'indumento inferiore in aggiunta a quello superiore. Giocatori di una stessa squadra non devono indossare lo stesso numero. I numeri devono essere visibili, sono limitati a due cifre numeriche e dovrebbero essere sequenziali. I numeri identificativi del giocatore per gli eventi della Federazione devono essere tra 1 e 16.
- 3.5 **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.
- 3.6 **Altri Oggetti.** I giocatori possono portare occhiali da vista o occhiali da sole purché essi siano sicuri e saldamente attaccati, o rispettino specifiche indicazioni dei relativi membri o membri affiliati. Ausili medici quali ginocchiere o cavigliere possono essere portate purché esse non siano pericolose. Oggetti pericolosi non devono essere indossati.
- 3.7 **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.

## REGOLA 4 - Modalità di gioco, Durata e Segnature

- 4.1 **Oggetto.** L'oggetto del gioco del Touch 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.** Una partita dura quarantacinque (45) minuti che consistono in due tempi di venti (20) minuti. C'è un'interruzione di 5 (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° Edizione – Regolamento di Gioco F.I.T.**

- 4.9.1 Ogni squadra riduce la propria forza di gioco di una 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 da parte della squadra che ha vinto il lancio della monetina 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, purché:
    - 4.9.11.1 ci sia un (1) uomo e una (1) donna sul campo per tutto il tempo; e
    - 4.9.11.2 il massimo numero di uomini sul campo è tre (3).
- 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 (14) giocatori, 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.** Nelle competizioni miste, il numero massimo di uomini ammessi sul campo di gioco e' tre (3) e il minimo di uomini richiesto sul campo di gioco e' uno (1) e il minimo di donne richiesto sul campo di gioco e' una (1).

5.3 **Sostituzione.** I giocatori possono scambiarsi in ogni momento in accordo con la procedura di cambio nella Regola 5.4. 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 Non devono esserci contatti fisici tra i giocatori che si scambiano.

5.4.4 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.

5.4.5 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 e' 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 e' 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 e' 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 e' 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 e' 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, e' 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 e' 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 e' richiesto che la palla venga raccolta.
- 9.2 **Il Punto.** Il punto per il Rollball e' dove e' 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 e' Richiesto.** Il giocatore deve eseguire il Rollball nelle seguenti circostanze:
- 9.4.1 Quando e' 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; oppure
  - 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 (riferimento Regola 13.2.1).

- 9.9 **Azioni senza il Mediano in Posizione.** Quando il mediano non e' 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 e' 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'e' 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 e' 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 e' 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 e' la posizione sul campo di gioco dove il giocatore in possesso era nel momento in cui il tocco e' stato eseguito.
- 10.3 **Minima Forza.** I giocatori di entrambe le squadre, di attacco e di difesa, devono usare la minima forza necessaria 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 e' stato eseguito, al giocatore in possesso e' richiesto di fermarsi, tornare al punto dove il tocco e' avvenuto se il punto e' stato superato, e poi eseguire un Rollball senza ritardo. I giocatori non devono continuare a correre o a giocare dopo che e' 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 e' stato eseguito.
- 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 e' 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 e' 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 e' 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 e' 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 e' 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 si e' verificata.
- 10.B Dove l'Arbitro non sia sicuro se il tocco sia stato fatto (cioè impossibilitato a vedere), lui/lei 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.** Alla 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 è 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 e' in Fuorigioco, inefficace e passibile di punizione, ogni volta che quel giocatore e' 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; e
- 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.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.

### Regola 13 – DECISIONI (cont.)

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 relazionata 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.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.

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.



## 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 e' 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 e' 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 e' 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.

## REGOLA 16 - Vantaggio

- 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 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 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 una 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 una 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. 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. Il giocatore può anche incorrere in ulteriori punizioni se giudicato necessario dal comitato giudiziario della Federation of International Touch o dal relativo comitato giudiziario dell'associazione affiliata. All'arbitro è richiesto di redigere una relazione sull'espulsione o ogni altra relazione necessaria, in accordo con la disciplina normativa della Federation of International Touch o dell'Associazione Affiliata.

17.4.3 Composizione della squadra mista a seguito di un'espulsione. Un allenatore può modificare la composizione della sua squadra mista in ogni combinazione, purché il numero massimo di uomini e il minimo numero di donne non siano superati (riferimento Regola 5.2).



## REGOLA 18: Arbitro e Ufficiali di Gara

18.1 **Modalità di Nomina.** La nomina di tutti gli arbitri e dirigenti di supporto agli arbitri per tutti gli incontri internazionali omologati dalla Federazione sarà fatta dal funzionario della Federazione sulla base del parere della Commissione Arbitri della Federazione.

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 il conteggio 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 sostituti 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.



## SEGNALI DEGLI ARBITRI 1

*Inizio Partita*



Commence Match  
*Altri Sei Tocchi*

*Quinto Tocco*



Fifth Touch  
*Mediano Preso*

*Sesto Tocco*



Sixth Touch  
*Touch and Pass*



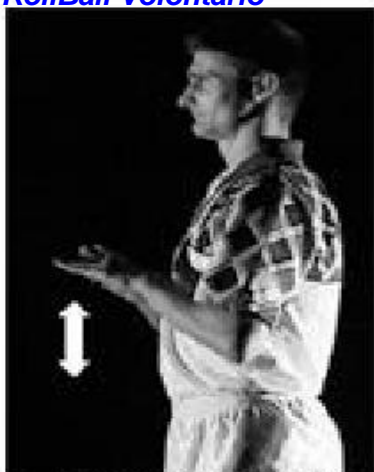
Six More Touches  
*RollBall Volontario*



Half Caught  
*Passaggio in Avanti (1)*



Late Pass  
*Passaggio in Avanti (2)*



Voluntary Rollball



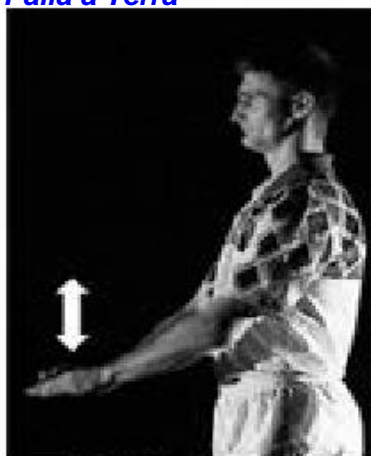
Forward Pass (1)



Forward Pass (2)

## SEGNALI DEGLI ARBITRI 2

### *Palla a Terra*



Ball to Ground

### *Gioco*



Play On

### *Indicazione del Punto*



Location of Mark

### *Off the Mark (1)*



Over-stepping Mark (1)

### *Off the Mark (2)*



Over-stepping Mark (2)

### *Meta*



Touchdown  
*Cambio Forzato*

### *Punizione – Fuorigioco (1)*



Penalty - Offside (1)

### *Punizione – Fuorigioco (2)*



Penalty - Offside (2)



Compulsory Interchange

## SEGNALI DEGLI ARBITRI 3

*Punizione*



Penalty

*Espulsione Temporanea (1)*



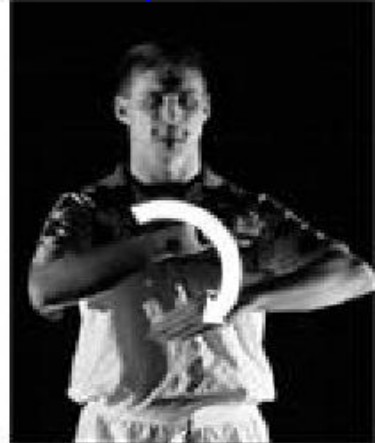
Period Dismissal (1)

*Difesa a 10 metri*



Defenders Back 10M

*Gioco dopo il Tocco*



Playing On After Touch

*Espulsione Temporanea (2)*



Period Dismissal (2)

*Espulsione Definitiva*



Rest of Match Dismissal

*Rollball Scorretto (1)*



Incorrect Rollball (1)

*Rollball Scorretto (2)*



Incorrect Rollball (2)

*Fine della Partita*



End of Match

