

## Regolamento di Gioco RUGBY AL TOCCO 2018 – categoria #RUGBYPERTUTTI

1. Le dimensioni minime del campo sono di 50 x 33 m
2. 5 giocatori (uomini, donne o misti) in campo per squadra, di qualsiasi età'. Si consiglia di non superare i 12 giocatori per squadra per permettere a tutti di giocare.
3. 6 tentativi di avanzamento a disposizione prima di dover cedere la palla all'avversario.
4. Ogni tentativo inizia con un tocco a terra del pallone così come descritto al punto 5. Allo stesso modo anche l'inizio della partita e la ripresa del gioco dopo una meta avvengono dal centro del campo con un tocco a terra.
5. Ad ogni tocco subito con almeno una mano dalla difesa (solo la difesa può toccare!), l'attaccante in possesso di palla deve:
  - Fermarsi sul punto del tocco o rientrare per raggiungerlo
  - toccare terra con il pallone, tenuto a due mani e
  - passarlo da fermo ad un compagno di squadraTutto questo avviene mentre la difesa che ha toccato indietreggia a 5 metri dal punto del tocco. Finché non rientrano, i giocatori in difesa sono in fuorigioco ed il loro tocco può non venir considerato dagli arbitri per garantire il vantaggio alla squadra che non ha commesso fallo.
6. La difesa può tentare un intercetto e se riesce a guadagnare il possesso di palla il gioco prosegue. Se il difensore tocca la palla e questa cade a terra durante un tentato intercetto il conto dei tentativi riparte da zero. Se il difensore tocca la palla e questa non cade ma rimane in possesso della squadra in attacco, l'arbitro può lasciar continuare il gioco per avvantaggiare la squadra che non ha commesso fallo ma il conto dei tentativi ripartirà comunque da zero.
7. La palla passa alla squadra avversaria se:
  1. La palla esce dal campo (si riprende da 5 metri all'interno da dove la palla è uscita)
  2. Passaggio in avanti
  3. Caduta del pallone, anche indietro
  4. Gioco falloso o pericoloso
  5. Un attaccante senza palla impedisce ad un difensore di toccare il proprio compagno in possesso (velo, ostruzione)
  6. Fine dei sei tentativi!
8. L'attacco ha diritto di giocare il pallone nel minor tempo possibile in seguito ad un tocco. I giocatori toccati sono tenuti a passare il pallone ad un compagno entro tre secondi dal momento del tocco ed immediatamente in ogni caso in cui l'arbitro lo solleciti.
9. SOLO IL CAPITANO ed ogni giocatore interrogato direttamente PUÒ PARLARE ALL'ARBITRO.
10. In caso di fallo grave il giocatore colpevole subisce un allontanamento dal campo di due minuti mentre la sua squadra giocherà con un effettivo in meno. Se il fatto dovesse ripetersi nel corso del torneo il giocatore verrebbe immediatamente allontanato dalle gare del torneo ancora in programma e la sua squadra dovrebbe giocare gli incontri restanti con un giocatore in meno in campo.