

# TouchVille 2011:

## Regolamento di gioco

---

### Il campo e la palla:

Il campo ha le seguenti misure: Lunghezza 65 metri (tolleranza +/- 5 m) comprensivi delle aree di meta di 5 metri ciascuna, ed una larghezza di 32 metri (tolleranza +/- 3 m). Si gioca con la palla n° 5.

### Numero di giocatori, la squadra:

- ◆ Le squadre in fase di gioco saranno composte da 6 giocatori di cui 4 uomini una donna e un bambino( under 14) .
- ◆ Sarà sempre obbligatoria la presenza in campo di una donna e di un bambino, non verranno colmate le assenze. I bambini ( under 14) verranno destinati ad ogni squadra dagli organizzatori del torneo. *Solo previo comunicazione al direttore del torneo e previo successivo accordo tra le squadre si potranno scambiare dei giocatori.*
- ◆ I giocatori saranno intercambiabili più volte nella stessa partita senza dover interpellare l'arbitro. I cambi si potranno effettuare durante il gioco; a tal proposito si vincola l'ingresso nel campo dei giocatori da un solo punto dalla zona centrale del campo, l'uscita del giocatore sostituito può avvenire in qualsiasi punto e deve essere immediata.

### Tempo di gioco:

- ◆ I tempi di una partita sono due della durata di 10 minuti con 5 minuti d'intervallo.

### Ufficiali di gara:

- ◆ Durante il torneo saranno presenti un responsabile di campo un arbitro e due segnalinee.
- ◆ L'arbitro ha la facoltà di espellere un giocatore dalla partita (ma non dal torneo) se quest'ultimo abbia compiuto tre azioni di antigioco qualsiasi (il provvedimento avrà luogo dopo il terzo fallo).
- ◆ Solo il capitano, individuato al momento del riconoscimento, può rapportarsi con l'arbitro per chiedere spiegazione, oltre a segnalare irregolarità (es. settimo giocatore avversario in campo).

### Modo di giocare:

- ◆ la palla si passa ai propri compagni dietro la linea di avanzamento quindi all'indietro pena il cambio del possesso di palla da una squadra all'altra . È vietato calciare la palla pena il cambio del possesso di palla da una squadra all'altra.
- ◆ Sono eliminate le touches e le mischie ordinate.
- ◆ Il gioco riprende sempre dal giocatore toccato che fa rotolare il pallone in mezzo alle gambe all' indietro, la palla viene presa e giocata da un compagno. Il giocatore che riprende il gioco facendo rotolare il pallone non può muoversi in alcuna direzione e non può in alcun modo essere toccato o disturbato dall'avversario.
- ◆ Per fermare l'avversario, portatore di pallone, lo si deve toccare contemporaneamente con due mani su una parte qualsiasi del corpo o del pallone; (non sono ritenuti validi tocchi fatti con una sola mano da due o più giocatori anche se avvengono contemporaneamente).
- ◆ La squadra che è senza il possesso della palla deve sempre trovarsi alla distanza di 5 m (in verticale) dal punto in cui è previsto l'inizio del gioco o la rimessa in gioco della palla.
- ◆ Ogni squadra ha a disposizione 5 tentativi per giocare il pallone, terminati i quali perde il possesso del pallone che passa agli avversari.

- ◆ Quando il portatore di palla viene toccato dall'avversario, deve fermarsi immediatamente e tornare sul punto dove è stato toccato e riprende il gioco facendo rotolare la palla in mezzo alle gambe indietro.
- ◆ Quando il portatore della palla viene toccato dall'avversario, e la propria squadra ha terminato il numero di tentativi a disposizione ( 5 tentativi), questi dovrà lasciare immediatamente la palla a terra nel punto del campo in cui è stato toccato in modo che l'avversario la possa giocare con le consuete modalità (se la trattiene l'arbitro potrà far retrocedere di 5 metri la squadra del giocatore in questione).
- ◆ Se durante i 5 tentativi la squadra che utilizza la palla la fa uscire dal campo o commette un in avanti (passaggio in avanti) o un fallo qualsiasi, perderà il diritto di giocare i rimanenti tentativi e la palla passerà alla squadra avversaria.
- ◆ Quando un giocatore porta fuori il pallone dalle linee laterali o lo fa uscire in altri modi il possesso della palla passa alla squadra avversaria che riprenderà il gioco con la solita modalità e a 5 metri dalla linea verticale dal punto in cui è uscita la palla.
- ◆ Dopo la segnatura di una meta, la palla verrà giocata a centro campo dalla squadra che ha subito la meta mediante la solita modalità.

### **Irregolarità:**

- ◆ Nel caso in cui l'arbitro si accorga che una squadra è in campo con più di 6 giocatori, interromperà il gioco e potrà rendere nulla l'azione che nel frattempo è stata conclusa dalla squadra che ha commesso l'infrazione procurandosi un ingiusto vantaggio.
- ◆ Chi si trova a meno di 5 m (in verticale) dal punto di rimessa in gioco della palla è considerato in fuorigioco e non può intervenire nell'azione del gioco avversario.
- ◆ Se un giocatore si trova in fuori gioco (a meno di 5 metri dal punto in cui viene rigiocato il pallone) ed ostacola od interviene nel fermare l'avversario durante l'azione di gioco, l'azione continuerà a favore del portatore di palla. Se l'avversario ostacolerà il gioco tanto da rendere impossibile l'avanzamento del giocatore verrà sanzionato con altri 5 metri dal punto del fallo.
- ◆ Se un giocatore sta rientrando nella sua posizione e non interviene nell'azione non deve essere sanzionato dall'arbitro.
- ◆ Il non rispetto della distanza dei 5 metri dal punto di rimessa in gioco sarà sanzionato dall'arbitro con altri 5 metri fino ad un massimo di 2 volte dopodiché sarà ammonito ed eventualmente espulso.
- ◆ Chiamare l' avversario o chiedergli di passare la palla o qualsiasi altro stratagemma atto a perdere tempo sono considerati antigiochi e quindi sanzionati.
- ◆ I passaggi in avanti, l'uscita del portatore di palla o del pallone in fallo laterale e gli antigiochi fanno passare la palla alla squadra avversaria.
- ◆ Come già anticipato solo il capitano può dialogare con l'arbitro se uno dei giocatori dovesse interferire o disturbare l'arbitro sarà punito con l'indietreggiamento di 5 metri e se commetterà la stessa irregolarità 3 volte sarà espulso.
- ◆ L'arbitro ha la facoltà di espellere un giocatore dalla partita (ma non dal torneo) se quest'ultimo abbia compiuto tre azioni di antigiochi qualsiasi (il provvedimento avrà luogo dopo il terzo fallo).

### **Punteggi:**

- ◆ La meta vale un punto e non si effettuano calci di trasformazione.
- ◆ Nel caso che una partita si concluda in parità, si effettuerà un altro tempo supplementare senza limite di durata, con la regola della sudden death: la squadra che segna per prima vince l'incontro.
- ◆ In caso di squadre a pari punti al termine dei gironi di qualificazione, si qualificherà la squadra col maggior numero di mete segnate (non si terrà conto della differenza mete); se la parità persistesse si confronteranno le differenze mete; a ulteriore parità si tirerà a sorte con una moneta per 3 volte.

## Allegati:

- ◆ La squadra in difesa che ha 7 o più giocatori in campo e subisce una meta: la meta viene assegnata.
- ◆ La squadra in attacco che ha 7 o più giocatori e segna una meta: la meta viene annullata.
- ◆ La squadra che con il possesso della palla è in campo con 7 o più giocatori verrà punita dall'arbitro con la perdita del possesso della palla e il gioco riprenderà con la stessa modalità nel punto in cui si trovava la palla nel momento del fischio dell'arbitro.
- ◆ La squadra che senza il possesso della palla è in campo con 7 più giocatori verrà punita dall'arbitro, con la perdita di altri 5 metri dal punto in cui si trovava la palla al momento dell'interruzione del gioco.
- ◆ La squadra che senza il possesso della palla è in campo con 7 o più giocatori e ostacola o impedisce, nella fase di avanzamento dell'avversario, una metà questa **può essere assegnata lo stesso, a discrezione dell'arbitro**, e verrà chiamata meta tecnica.
- ◆ Un giocatore che ostacola l'avversario placandolo o fermandolo in qualsiasi maniera nelle vicinanze dell'area di meta tanto da non permettergli di concludere l'azione sarà espulso e la meta verrà comunque assegnata . (meta tecnica)
- ◆ Le maglie dei giocatori dovranno essere di tessuto resistente

Per tutte le regole omesse , ci si rimette al regolamento tecnico della F.I.R.

# TouchVille 2011: Regolamento organico

---

## **Punizioni e squalifiche:**

- ◆ Durante il torneo, il giocatore potrà subire le seguenti punizioni:
  - ammonizione cartellino giallo con espulsione temporanea, della durata di 2 minuti, e si schiererà dietro l'area di meta avversaria.
  - espulsione per l'intera durata della partita.
- ◆ Chi contesta il cartellino giallo riceverà automaticamente il rosso.
- ◆ Le sanzioni disciplinari saranno decise dall'arbitro dell'incontro e comunicate dallo stesso alla direzione del torneo, la quale lo comunicherà al Club di appartenenza del giocatore. Eventuali reclami da parte dei Club durante lo svolgimento del torneo, dovranno essere rivolti alla direzione del torneo e dovranno avere risposta entro mezz'ora dalla presentazione. La risposta al reclamo sarà decisiva ed inappellabile.
- ◆ Nel caso di squalifica, il giocatore non potrà essere sostituito né in campo, né tra i componenti della squadra per l'intera durata della torneo. (Vedi allegati)

## **Partecipazione delle squadre:**

- ◆ Se una squadra iscrittasi non dovesse presentarsi o rinunciare all'ultimo momento o essere espulsa per qualsiasi ragione dal torneo, perderà la quota di iscrizione versata e alla/e squadra/e con cui avrebbe dovuto giocare sarà assegnata la vittoria a tavolino con il punteggio di uno a zero.
- ◆ La composizione dei gironi è stabilita con sorteggio, da effettuarsi prima dell'inizio del torneo.
- ◆ Saranno ammesse al torneo solo le squadre in regola con il pagamento delle quote previste, con tutti i documenti debitamente compilati.

## **Allegati:**

- ◆ Se un giocatore viene espulso la squadra finisce la partita con un giocatore in meno.

Per tutte le regole omesse, ci si rimette al Regolamento Organico della F.I.R.