



# 7° torneo rugby touch “All Red”

## Regolamento

- 1) Si gioca in 6 in campo con l'OBBLIGO di presenza continua di una donna sempre in campo.
- 2) Non si può passare il pallone in avanti e per tanto si può passare il pallone solo indietro.
- 3) Non si può calciare il pallone e il placcaggio è VIETATO.
- 4) La partita inizia con la squadra in possesso palla che esegue un Tap (calcio di punizione veloce con il piede, non con il ginocchio o altre parti del corpo) a metà campo.
- 5) Ogni squadra ha a disposizione 5 touch/tocchi, DOPO il sesto avviene il cambio.
- 6) Il touch/tocco deve essere eseguito con almeno una mano TOCCANDO l'avversario e non spingendolo.
- 7) Ogni volta che un giocatore viene toccato deve fermarsi ed eseguire un Rollball (posizionare il pallone a terra in mezzo alle gambe e aspettare un compagno denominato mediano che giochi il pallone) sul punto del touch/tocco.
- 8) Il “mediano” può correre e segnare la meta, nel caso però venga toccato QUALSIASI sia il numero del touch/tocco il possesso del pallone cambia.
- 9) La squadra in difesa per essere considerata in gioco deve trovarsi a 5 metri dal pallone, nel caso un giocatore non si trovasse a questa distanza e provasse a eseguire il touch/tocco esso verrà considerato nullo e l'azione potrà e dovrà continuare.
- 10) Dopo la fuori uscita del pallone, un passaggio in avanti o la segnatura di una meta, il pallone cambia di possesso e il primo touch/tocco il pallone non dovrà essere rimesso in gioco con un Rollball, bensì con un Tap dal punto stabilito:
  - 5 metri paralleli dalla linea del fuori dal punto dove è uscito il pallone.
  - dal punto in cui è stato commesso il passaggio in avanti.
  - da metà campo dopo la segnatura della metà.
- 11) Non esiste la regola del vantaggio per nessun motivo, quindi nel caso il pallone cada in avanti, il giocatore avversario non può raccogliere il pallone e correre, ma deve batterlo con il Tap e poi potrà giocare.
- 12) Quando una squadra segna deve lasciare il pallone in area di meta nel punto dove ha segnato per far sì che la squadra avversaria abbia la possibilità di giocare velocemente la palla.
- 13) I cambi sono volanti e possono essere effettuati solo nei momenti di proprio possesso palla e nei momenti di palla morta, a ridosso della metà campo.
- 14) Le partite verranno giocate in due tempi da 8 minuti l'uno, con 3 minuti di pausa/intervallo.