



LEGA ITALIANA TOUCH RUGBY

MANUALE DEL RUGBY AL TOCCO

Stagione Sportiva 2017 / 2018

con il Patrocinio di

Federazione Italiana Rugby

il presente Manuale e' approvato dalla

Commissione Tecnica Federale

www.RUGBYTOUCH.IT

squadre@rugbytouch.it

tutto il materiale che compone il presente manuale e' disponibile e costantemente aggiornato al sito Rugbytouch.it

INDICE FASCICOLI



INTRODUZIONE

PRESENTAZIONE

FASCICOLO 1 - AFFILIAZIONE E TESSERAMENTO

AFFILIAZIONE

TESSERAMENTO

FASCICOLO 2 - #RUGBYPERTUTTI e COPPA ITALIA DI RUGBY AL TOCCO

PRESENTAZIONE #RUGBYPERTUTTI e COPPA ITALIA

ORGANIZZARE UN EVENTO #RUGBYPERTUTTI

COME FUNZIONA LA COPPA ITALIA

ORGANIZZARE UN EVENTO DI COPPA ITALIA

PARTECIPARE AD UN EVENTO DI COPPA ITALIANA

INDICAZIONI DI GIOCO #RUGBYPERTUTTI e COPPA ITALIA

FASCICOLO 3 - CAMPIONATO ITALIANO DI RUGBY AL TOCCO

PRESENTAZIONE CAMPIONATO ITALIANO

COME FUNZIONA IL CAMPIONATO ITALIANO

PARTECIPARE AD UN EVENTO DEL CAMPIONATO ITALIANO

ORGANIZZARE UN EVENTO DEL CAMPIONATO ITALIANO

INDICAZIONI DI GIOCO CAMPIONATO ITALIANO

FASCICOLO 4 - ALLEGATI

AFFILIAZIONE & TESSERAMENTO RUGBY AL TOCCO

MODELLO R.O.L.L. (REGISTRAZIONE ON LINE L.I.T.R.)

DICHIARAZIONE DI INTERESSE PER L'ORGANIZZAZIONE DI EVENTI RUGBY AL TOCCO

FASCICOLO 5 – LINK UTILI

LINK UTILI

MANUALE RUGBY AL TOCCO

LEGA ITALIANA TOUCH RUGBY Stagione 2017 / 2018



“Tutto quello che avreste voluto sapere sul movimento del rugby al tocco ufficiale ma non avete mai osato chiedere”

CHI E' LITR

LITR e' l'unica associazione riconosciuta dalla Federazione Italiana Rugby con lo scopo di promuovere il gioco di Rugby attraverso lo sviluppo e la gestione della sua versione al tocco.

Obiettivo primario di LITR e' stabilire le linee guida per lo svolgimento sicuro ed efficace degli eventi di rugby al tocco a qualsiasi livello essi appartengano, per farne poi da garante verso le squadre ed i partecipanti.

IL RUGBY AL TOCCO SECONDO LA WORLD RUGBY

E' stato originariamente sviluppato dalla World Rugby per

- promuovere il gioco del rugby attraverso una forma modificata facile da apprendere ed adattabile a piu' contesti
- avvicinare alle societa' nuovi volontari/accompagnatori/allenatori/arbitri e giocatori non minirugby
- utilizzare le peculiarita' del gioco prettamente alla mano per sviluppare alcuni aspetti tecnici del rugby
- far rientrare nel mondo del rugby i giovani giocatori allontanatisi per via dell'impegno richiesto
- creare nuove squadre di rugby attraverso il rugby al tocco
- permettere a chi ha subito infortuni o a chi ha raggiunto i limiti di eta' previsti dal regolamento di rimanere in campo

LITR ha fatto propri questi obiettivi e le attivita' descritte in questo manuale sono state create per raggiungerli nell'arco di un progetto pluriennale con la Federazione Italiana Rugby e con un ruolo di primo piano dei Club e dei Comitati sul territorio.

IL MANUALE DEL RUGBY AL TOCCO

In questo manuale sono riportati i passi iniziali e fondamentali per l'accesso a tutte le forme di rugby al tocco, sia per le competizioni che per i semplici allenamenti aperti a tutti all'interno delle societa'.

Per qualsiasi informazione non presente in questo manuale si rimanda al sito www.RugbyTouch.it o direttamente ai contatti di LEGA ITALIANA TOUCH RUGBY: info@rugbytouch.it

Buona Lettura e Buon Rugby!

AFFILIAZIONE Societa'

PER L'ATTIVITA' DEL RUGBY AL TOCCO

LEGA ITALIANA TOUCH RUGBY Stagione 2017 / 2018



“Un viaggio lungo mille chilometri inizia con un piccolo passo”

Lao Tze

AFFILIAZIONE

Da quest'anno il CONI ha dato mandato alla Federazione Italiana Rugby di accettare le affiliazioni anche di Societa' di rugby al tocco, di tag, beach e snow rugby. Il percorso per l'affiliazione alla Federazione Italiana Rugby e' lo stesso sia per le Societa' di rugby sia per quelle dedicate esclusivamente ad una di queste attivita'.

Le informazioni necessarie all'affiliazione delle Societa' sportive con Federazione Italiana Rugby si possono trovare all'interno della CIRCOLARE INFORMATIVA della corrente stagione sportiva, Precisamente nel primo capitolo relativo all'Affiliazione. La Circolare informativa e' un documento annuale che regola la vita associativa di tutti i partecipanti al movimento del rugby nazionale.

La potete trovare scaricabile in formato pdf all'indirizzo:

http://www.federugby.it/index.php?option=com_docman&task=cat_view&gid=39&Itemid=787

Per poter effettuare l'affiliazione il Club deve essere costituito in Societa' (Associazione Sportiva Dilettantistica, Societa' Sportiva o altra forma riconosciuta) e deve compilare la domanda di affiliazione per la stagione in corso.

Scorrendo i paragrafi relativi all'affiliazione ed eseguendone le istruzioni si arriva alla prima richiesta di ammissione a campionato (paragrafo E)

A questo punto per poter accedere alle attivita' di rugby al tocco quali:

- Allenamenti e attivita' riconosciuta all'interno del proprio Club
- Organizzazione eventi di promozione #RugbyperTutti, Coppa Italia e Campionato
- Partecipazione ad eventi di Coppa Italia e Campionato Nazionale

Occorrera' compilare la DOMANDA DI AMMISSIONE ALL'ATTIVITA' AMATORIALE che potete trovare a questo indirizzo: http://www.federugby.it/index.php?option=com_docman&task=cat_view&gid=551&Itemid=413

Questo documento, scannerizzato in pdf, andra' inviato via email al proprio Comitato di appartenenza e a Lega Italiana Touch Rugby all'indirizzo squadre@rugbytouch.it

TESSERAMENTO

Il tesseramento dei giocatori di rugby al tocco con la Federazione Italiana Rugby avviene in due fasi separate.



TIPO DI TESSERAMENTO

La Federazione Italiana Rugby ha, per la prima volta quest'anno, messo a disposizione dei propri giocatori il modello 12 per attività amatoriale che prevede un tipo di tesseramento dedicato alle attività di promozione come rugby al tocco, tag rugby, beach rugby e anche snow rugby. Ecco il link al documento in pdf

http://www.federugby.it/index.php?option=com_docman&task=cat_view&gid=105&Itemid=413

(il 24/10/2017 e' stato pubblicato allo stesso link anche il modello 12 di tesseramento amatoriale per minori)

CHI PUO' ACCEDERE A QUESTO TESSERAMENTO ?

- ✓ Tutti i giocatori mai tesserati prima con FIR possono compilare il modello 12 amatoriale.
- ✓ Tutti i tesserati come dirigenti, accompagnatori, allenatori. In generale i tesseramenti senza obbligo di certificato medico possono essere integrati con il modello 12 amatoriale (si compilano quindi due modelli, uno per il ruolo e l'altro per l'attività amatoriale)
- ✓ Tutti i tesserati categoria old.

CHI NON HA IL MODELLO 12 AMATORIALE PUO' GIOCARE AL TOCCO ?

Certo! Anche chi ha il tesseramento agonistico può partecipare alle attività senza limitazioni. Per alcuni eventi è prevista la possibilità di far giocare anche non tesserati (eventi di promozione o di beneficenza che vanno sotto la categoria #Rugbypertutti) o di far giocare anche tesserati con enti di promozione sportiva.

NON FAREMO COMPETIZIONI, DOBBIAMO TESSERARCI COMUNQUE ?

L'entrata in un campo di rugby di persone non tesserate e' un rischio per il responsabile legale di qualsiasi Società sportiva.

Il tesseramento con la Federazione Italiana Rugby offre una assicurazione di base a chiunque partecipi alle attività della Società e rende consapevole la Società di chi e' in campo. Inoltre rende partecipe il neofita dell'attività dell'Associazione che lo ospita e che potrebbe diventare la sua nuova "casa" rugbystica.

Il tesseramento quindi non e' legato solo alla partecipazione agli eventi ma dovrebbe essere il primo passo di ogni serio progetto Societario per la sicurezza della Società ma soprattutto di chi scende in campo.

QUALI SONO I PASSI DA FARE PER TESSERARSI ?

Tutti i giocatori devono aver compilato il modello 12

della propria categoria. Ci sarà chi potrà compilare quello amatoriale

e chi avrà un modello 12 dedicato all'attività seniores o di altro livello

a seconda dell'età. Per il modello 12 amatoriale e per quello old è sufficiente

il certificato medico non agonistico anche se è fortemente consigliato conseguire quello agonistico o con almeno un ECG da sforzo durante l'anno. Tutti i certificati medici vanno raccolti dalla Società e custoditi agli atti.



I modelli 12 amatoriali **per adulti e minori** vanno spediti via raccomandata con ricevuta di ritorno direttamente presso gli uffici federali siti in Roma, per gli altri c'è la possibilità di effettuare il tesseramento online. In ogni caso è caldamente consigliato di rivolgersi al proprio Comitato di appartenenza in modo da ricevere informazioni complete e aiuto.

MODELLO R.O.L.L.

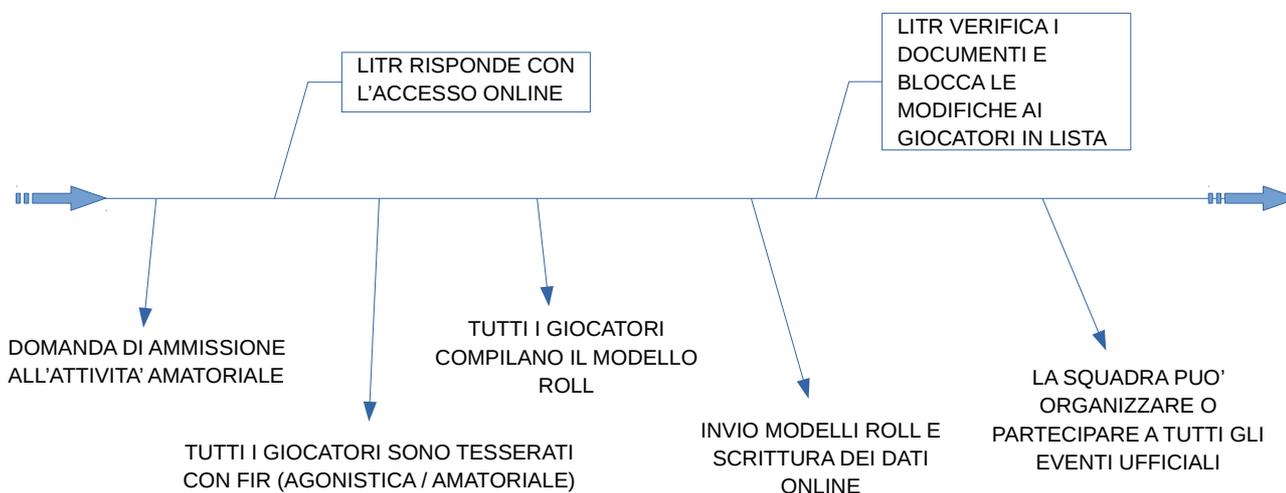
I giocatori partecipanti al rugby al tocco sono provenienti da categorie differenti che vanno da quelle agonistiche (prima squadra maschile e femminile per esempio) a quelle amatoriali (old e tesseramento amatoriale).

Per dare accesso a tutti i partecipanti LITR ha realizzato un registro elettronico dei giocatori di rugby al tocco, per l'accesso al quale è richiesto che ognuno di loro compili il modello ROLL che potete trovare nella sezione download del sito web rugbytouch.it o come appendice a questo manuale.

Il modello ROLL andrà poi inviato a LITR via email ed in formato pdf all'indirizzo squadre@rugbytouch.it

REGISTRAZIONE ONLINE

Compilato il modello ROLL sarà il responsabile della squadra o un incaricato della Società a completare la registrazione con l'inserimento dei dati dei giocatori nel database online di Lega Italiana Touch Rugby, il cui accesso verrà fornito una volta ricevuta la domanda di ammissione alle attività amatoriali di cui si parla nella sezione AFFILIAZIONE di questo documento.



PRESENTAZIONE

#RUGBYPERTUTTI e COPPA ITALIA

LEGA ITALIANA TOUCH RUGBY Stagione 2017 / 2018



*“Dimmi e dimenticherò, insegnami e forse ricorderò,
coinvolgimi ed imparerò!”*

B. Franklin

LIVELLI DI GIOCO

Il movimento del rugby al tocco e' molto complesso e varia da regione a regione. Ci sono competizioni storiche che si tengono su territori piu' o meno estesi e regioni che non hanno mai visto un'attivita' strutturata di questa disciplina rugbystica o peggio che ne hanno viste molte piu' o meno organizzate.

Lega Italiana Touch Rugby ha lavorato gomito a gomito con la commissione tecnica federale e con il settore sviluppo per la creazione di un'offerta di gioco adatta a tutte le occasioni. Da qui la creazione di livelli di gioco distinti ma spesso molto vicini e utilizzabili sul territorio a seconda delle esigenze delle Societa' e dei Comitati.

#RUGBYPERTUTTI

E' lo strumento principale sviluppato da Federazione Italiana Rugby per la promozione del rugby attraverso le discipline amatoriali (quindi non solo rugby al tocco ma anche tag, snow e beach rugby).

Nella parte che riguarda il rugby al tocco #RUGBYPERTUTTI e' diventato un format proposto in:

- ✓ TORNEI: di beneficenza o di promozione pura di solito ripetuti con cadenza annuale
- ✓ OPEN DAY / EVENTI PROMOZIONALI: eventi singoli organizzati in occasione di giornate dedicate sul territorio

Lo scopo degli eventi di #RUGBYPERTUTTI e' quello di presentare il rugby in una forma semplice e coinvolgente che permetta di raccogliere interesse attorno alle Societa' del territorio con l'obiettivo di:

- ✓ Trovare nuovi giocatori nel rugby di Base u6-u12
- ✓ Coinvolgere juniores in una nuova esperienza
- ✓ Trovare nuovi volontari per le attivita' dei Club
- ✓ Iniziare un percorso con persone interessate ad arbitrare, allenare o altro all'interno del Club

E' quindi evidente che molti dei partecipanti a questi eventi non sono tesserati FIR. Sara' quindi necessaria una assicurazione dedicata all'evento. Perche' l'evento sia ufficiale e quindi sicuro dovra' essere registrato per tempo attraverso il sito LITR.

Nella sezione dedicata troverete informazioni ed indicazioni suddivise nelle due categorie TORNEI ed EVENTI PROMOZIONALI.

COPPA ITALIA DI RUGBY AL TOCCO

Se il #RUGBYPERTUTTI e' lo strumento principale per la promozione del rugby sul territorio, la Coppa Italia e' la vetrina ideale per le Societa' ed i Comitati che ne organizzeranno lo svolgimento



Sotto il nome di Coppa Italia vanno tutte le competizioni territoriali il cui calendario e' organizzato dai Comitati e supervisionato da LITR e che si svolgono in raggruppamenti a cadenza piu' o meno mensile con uno schema molto simile a quello del movimento femminile o del Rugby di Base u6-u12.

Le caratteristiche principali di questa parte del movimento sono:

- ✓ Agonismo ridotto al minimo
- ✓ Partecipazione di squadre neofite
- ✓ Organizzazione essenziale ma ben definita

Inoltre la rosa di giocatori ridotta, il numero di Societa' minime per la partecipazione e gli arbitri forniti dalle stesse squadre partecipanti ne esaltano le caratteristiche di gioco sociale, facile e coinvolgente.

Alcune regole di gioco, piu' tecniche rispetto al #RUGBYPERTUTTI, e la partecipazione limitata ai tesserati e ad alcuni enti di promozione sportiva implica un maggior livello di organizzazione delle Societa' e ne fa un naturale trampolino di lancio verso il Campionato Nazionale.

#RUGBYPERTUTTI

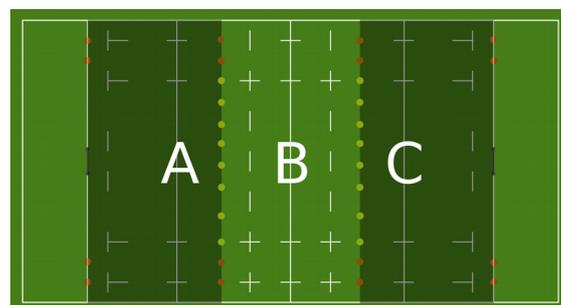
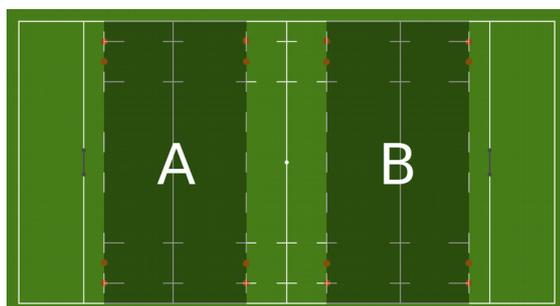


“La più bella vittoria l'avremo ottenuta quando le mamme italiane spingeranno i loro figli a giocare al rugby se vorranno che crescano bene, abbiano dei valori, conoscano il rispetto, la disciplina e la capacità di soffrire. Questo è uno sport che allena alla vita.”

J.J.P.Kirwan

REQUISITI STRUTTURA

- ✓ Gli eventi di promozione possono essere giocati più o meno ovunque, si consiglia comunque di rimanere alle dimensioni ufficiali di 35x65 metri o similari. In ogni caso tutte le attività dovranno essere organizzate su terreni di gioco sicuri per i praticanti.
- ✓ I tornei dovranno svolgersi obbligatoriamente su terreni di gioco regolari di 35 x 65 metri. Sono preferibili campi da rugby o dirette pertinenze per rimanere in ambiente rugbystico anche a scopo promozionale
- ✓ Ecco due configurazioni standard per l'organizzazione di eventi su terreno di gioco attrezzato per il rugby:



- ✓ La segnatura dell'area di gioco dovrà essere effettuata preferibilmente utilizzando le linee del campo da rugby e completata con conetti e bandierine adatti.
- ✓ Nel caso di tornei di #RUGBYPERTUTTI e' necessario che ogni squadra abbia a disposizione almeno uno spogliatoio anche in comune con altre squadre diviso per maschi e femmine. Nel caso di eventi promozionali aperti o dove gli spogliatoi manchino occorrerà trovare una stanza o altro ambiente adatto dove gli atleti possano almeno cambiarsi.
- ✓ Se l'evento si svolgerà durante la serata o in notturna il luogo dovrà avere un adeguato sistema di illuminazione che permetta a tutti di giocare in sicurezza.
- ✓ La struttura dovrà prevedere zone d'ombra in caso di caldo intenso (gazebi, tettoie, stanze areate nelle immediate vicinanze del terreno di gioco) o zone protette in caso di svolgimento durante i mesi invernali o autunnali (spogliatoi accessibili e riscaldati, terzo tempo o gazebo con paratie riscaldato).
- ✓ Il materiale di comunicazione LITR (striscioni, locandine, promozioni e volantini, ecc, ecc) dovrà essere esposto nelle pertinenze della struttura ben visibile al pubblico ed agli atleti

MATERIALE

- ✓ Nel caso di torneo alle squadre dovrà essere fornita una cassa d'acqua naturale (sei bottiglie da 1L e mezzo oppure almeno 10 bottigliette da mezzo litro) consegnata prima dell'inizio delle competizioni. Nel caso di evento promozionale si consiglia di avere comunque un certo numero di bottiglie da 1L o 1/2L da distribuire ai partecipanti.
- ✓ Sia per i tornei che per gli eventi promozionali si consiglia di allestire una postazione di informazione/organizzazione che risulti ben visibile ai partecipanti ed alla quale ci si possa rivolgere per tutte le informazioni del caso, ben presidiata durante tutta la durata dell'evento.
- ✓ Deve essere presente un pallone misura 4 per ogni campo. Il pallone deve essere conforme alla regola 2 del regolamento internazionale World Rugby.

MEDICO

- ✓ Alla manifestazione dovrà presenziare un medico. Il medico dovrà rimanere a disposizione dei giocatori per tutta la durata del torneo. Per tornei ed eventi con partecipazione superiore alle 8 squadre si rende necessaria la presenza anche di una ambulanza. In ogni caso dovrà essere presente un defibrillatore con personale dedicato durante l'intero svolgimento del torneo come da indicazioni di legge (decreto 26 giugno 2017, Gazzetta Ufficiale 149). Il medico dovrà essere sempre ben visibile a tutti i partecipanti all'evento indossando adeguata pettorina e rimanendo vicino alla postazione organizzativa.

TERZO TEMPO

- ✓ Il terzo tempo è un momento conviviale molto importante per il rugby in quanto è il momento in cui si cementano amicizie che vanno al di là del campo e durano nel tempo
- ✓ Il terzo tempo deve essere previsto sia per gli eventi promozionali che per i tornei.
- ✓ È disponibile per i tornei che ne faranno richiesta almeno 30 giorni prima, la possibilità di far iscrivere i partecipanti online al sito LITR. Questo permetterà agli organizzatori di avere un'idea più precisa di quanti partecipanti saranno presenti e di essere avvisati in tempo reale sulle iscrizioni ricevute.
- ✓ Per gli eventi promozionali si consiglia di appoggiarsi a forniture di cibo sul territorio (es. se si gioca in occasione di una sagra ci si accorda con la pro loco locale o con un furgone di panini o simile).

PRIMA DEL TORNEO

- ✓ Agli organizzatori è richiesto il versamento di una quota fissata in 20 euro da pagarsi tramite bonifico bancario direttamente a lega Italiana touch rugby per l'iscrizione del torneo nel registro delle attività ufficiali coperte da assicurazione, per l'assistenza tecnica online e per la promozione dell'evento nei canali media dedicati.
- ✓ Verranno richieste informazioni il più precise e "corpose" possibili sull'evento. Più informazioni ci saranno e più il torneo risulterà appetibile alle squadre ed al pubblico.
- ✓ Una volta versata la quota e inviate le informazioni l'evento verrà pubblicizzato sul sito LITR e sui canali social legati al movimento del toccato italiano.
- ✓ Se l'organizzatore ne avrà fatto richiesta almeno 30 giorni prima della data del torneo, LITR fornirà la possibilità di iscrizione attraverso il sito ufficiale rugbytouch.it

- ✓ Fra le informazioni si prega di dare particolare risalto agli orari della manifestazione, indicando l'ora di inizio accoglienza squadre e l'ora di inizio torneo, distanti almeno un'ora l'una dall'altra.
- ✓ #RUGBYPERTUTTI e' una attivita' promozionale e non e' necessario (anche se consigliato) essere tesserati con la Federazione Italiana Rugby per partecipare. E' pero' necessario avere l'accortezza di registrare tutti i partecipanti con i propri dati personali e di stipulare una assicurazione per Responsabilita' Civile che copra gli organizzatori per eventuali danni a terzi incorsi durante lo svolgimento della manifestazione.
- ✓ Si ricorda che la copertura assicurativa della Federazione Italiana Rugby copre solo gli eventi occorsi durante eventi ufficiali di rugby nei quali rientrano le attivita' promosse da LITR.
- ✓ Far giocare un non tesserato senza assicurazione e senza controllarne documenti e stato di salute e' un GRAVE RISCHIO per gli organizzatori ma anche per tutti i partecipanti agli eventi!

DOPO IL TORNEO

- ✓ E' richiesto agli organizzatori un comunicato stampa con qualche riga sull'evento e qualche foto che permetta a LITR di pubblicizzarne l'attivita', questo per aiutare le Societa' organizzatrici stesse a massimizzare la diffusione del proprio operato.

COPPA ITALIA



“No non conosco tutte le regole... certe volte l'arbitro fischia e non so il perché, so solo che devo stare zitto e andare via...”

Jason Thorpe Robinson

1. CARATTERISTICHE PRINCIPALI

1.1 I raggruppamenti si svolgono da ottobre 2017 a maggio 2018

1.2 I singoli tornei sono organizzati da Società ospitanti su indicazione e con la collaborazione dei Comitati regionali. Ogni evento dovrà seguire le linee guida dettate da Lega Italiana Touch Rugby

1.3 Ogni richiesta di organizzazione torneo verrà valutata da Lega Italiana Touch Rugby in stretta collaborazione con i Comitati Regionali entro le date pubblicate su sito web rugbytouch.it

1.4 Una volta approvati i tornei, verrà nominato un referente (tecnico federale o responsabile della Società ospitante) che farà da tramite con LITR e sarà l'unico responsabile per il rispetto delle linee guida per l'organizzazione degli eventi di rugby al tocco.

1.5 Qualora un torneo approvato non rispetti poi le linee guida del presente manuale il giorno dell'evento, con particolare riferimento alle indicazioni per la salute e la salvaguardia della sicurezza dei partecipanti, il torneo non verrà ripetuto per un periodo che andrà da 1 a 3 anni a seconda della gravità della violazione.

2. PARTECIPAZIONE

2.1 Sono ammesse alla partecipazione alla Coppa Italia di Rugby al Tocco:

- Squadre espressione di Società affiliate alla Federazione Italiana Rugby formate da tesserati agonisti e/o amatoriali
- Squadre formate da giocatori tesserati provenienti da Società diverse in possesso di regolare nulla osta
- Squadre formate da giocatori tesserati con enti di promozione sportiva convenzionati

2.2 In generale ogni tesserato come agonista dovrà presentare regolare nulla osta per la partecipazione alle attività amatoriali. Il nulla osta non sarà necessario per i tesserati amatoriali.

2.3 Tutti i tornei sono misti. Possono partecipare uomini e donne nati fino al 2004). Non ci sono limitazioni o proporzioni da rispettare nella composizione delle squadre.

2.4 Ogni raggruppamento deve avere la partecipazione di almeno tre Società con almeno una squadra ciascuna. Nel caso una Società non riesca a partecipare per cause di forza maggiore e senza la sua presenza non venga rispettata la regola delle tre Società partecipanti, le altre due Società presenti non verranno penalizzate in alcun modo ed il raggruppamento si svolgerà comunque.

2.5 Il riconoscimento dei giocatori avverrà entro trenta minuti dall'inizio ufficiale delle gare si prega di avere la massima puntualità nella partecipazione agli eventi.

2.6 Ai Responsabili delle squadre è richiesto di avere con sé un quaderno o altro mezzo utile a contenere i documenti (tessera sanitaria, nulla osta e documento di identità) necessari al riconoscimento. La lista gara viene creata con mezzi informatici all'arrivo della squadra presso la struttura.

2.7 Le squadre sono tenute ad arrivare per tempo presso la struttura di gioco, il riconoscimento va effettuato entro 30 minuti dall'inizio delle gare.

2.8 Si raccomanda la massima puntualità nella partecipazione agli eventi. Il torneo inizierà all'ora stabilita anche in caso di ritardo di una delle Società partecipanti. Nel caso in cui una squadra non abbia ancora effettuato il riconoscimento al momento della convocazione in campo, la partita che avrebbe dovuto giocare verrà data persa a tavolino.



3. ISCRIZIONE

3.1 L'iscrizione ai raggruppamenti avviene solo attraverso il sito ufficiale Lega Italiana Touch Rugby: www.rugbytouch.it

3.2 Le squadre non iscritte attraverso il sito web www.rugbytouch.it non potranno in alcun modo partecipare alle manifestazioni.

3.3 Le richieste di iscrizione dirette all'organizzatore non verranno accettate in alcun modo. Per eventuali richieste di informazioni non presenti al sito ufficiale LITR potrete chiedere all'organizzatore una volta iscritti alla tappa

3.4 Per l'iscrizione ad un evento occorre navigare il sito web LITR nella sezione Prossimi Tornei o direttamente in Home Page e cliccare sul torneo prescelto. Da lì sarà possibile leggere tutte le informazioni relative all'evento fornite dall'organizzatore e sarà possibile compilare un form di iscrizione.

3.5 Se l'organizzatore prevede una caparra si consiglia caldamente di versarla almeno entro tre giorni dalla scadenza delle iscrizioni del torneo per evitare spiacevoli sorprese al momento della conferma delle squadre partecipanti ed in ogni caso si consiglia, una volta effettuato il bonifico, di mandare copia del pagamento effettuato direttamente all'organizzatore.

3.6 Se l'organizzatore non conferma la ricezione del bonifico (dove previsto) la squadra non potrà partecipare all'evento!

3.7 TERZO TEMPO: Al momento dell'iscrizione viene chiesto di indicare anche un numero preciso per quanto possibile di coperti per il terzo tempo. Se il numero di coperti indicati sarà molto superiore al numero effettivo di persone presenti l'organizzatore potrà decidere di chiedere comunque una parziale copertura dei costi per rientrare delle spese. Nel caso in cui il numero sia molto superiore a quello indicato può darsi alcuni giocatori non abbiano la possibilità di mangiare con gli altri. Si consiglia quindi la massima precisione possibile per la compilazione del modulo di iscrizione.

4. Comitati

4.1 Ogni Società partecipante alla Coppa Italia deve giocare nel territorio assegnatole da LITR attraverso l'attività dei Comitati Regionali espressione di FIR sul territorio.

4.2 L'estensione del territorio può coinvolgere uno o più Comitati e Delegazioni con lo scopo di aumentare il numero di Società partecipanti e di aumentare di conseguenza le occasioni di gioco.

5. PUNTEGGIO E CLASSIFICHE

5.1 La Coppa Italia è una competizione amatoriale che ha come compito principale quello di permettere alle squadre di strutturarsi per poter partecipare al Campionato Nazionale. Altro obiettivo della Coppa Italia è quello di fare da "vetrina" rugbyistica durante eventi rilevanti sul territorio e di garantire una attività

continuativa' alle Società' partecipanti durante la stagione. Verra' quindi assegnato un punteggio per raggruppamento ed uno per zona ma non verra' svolta alcuna finale nazionale.

5.2 La classifica di zona terra' conto dei singoli piazzamenti ai raggruppamenti per stabilire la migliore squadra fra le partecipanti sul territorio.

5.3 I punti di classifica di zona vengono assegnati alle Società' partecipanti indipendentemente dal numero di squadre che mettono in campo (si prendera' sempre il punteggio della squadra con il piu' alto piazzamento per calcolare il punteggio).

5.4 Saranno assegnati due punti di classifica di zona ad ogni Società' che partecipi ad un raggruppamento.

5.5 Sara' assegnato un ulteriore punto di classifica di zona alle Società' che abbiano gia' partecipato ad almeno tre raggruppamenti.

5.6 Se una Società' portera' ad un raggruppamento due o piu' squadre le verranno assegnati altri due punti di classifica di zona.

5.7 Se una squadra rifiutera' di mettere in campo un arbitro come richiesto dal presente regolamento, la Società' subira' una decurtazione di cinque punti di classifica di zona

5.8 Una espulsione di un giocatore avra' come conseguenza la decurtazione di due punti di classifica di zona per la Società' alla quale il giocatore appartiene o ha giocato.

6. PUNTEGGIO BONUS

6.1 Anche per la Coppa Italia si applichera' il punteggio bonus contenuto nelle modalita' di partecipazione del Campionato Italiano di Rugby al Tocco al punto 6 del presente manuale.

6.2 Il tesseramento ad enti di promozione sportiva viene equiparato a quello Agonistico

7. CLASSIFICA SINGOLO RAGGRUPPAMENTO

7.1 L'attribuzione dei punti per partita sara' di 4 per la vittoria, 2 per il pareggio, 0 per la sconfitta. Le partite vinte a tavolino avranno un punteggio standard di 2 mete a 0 per la squadra rimasta. Nel caso di vinta a tavolino il punteggio bonus verra' aggiunto, se dovuto, alla squadra che si presenta in campo.

7.2 In caso di parita' di classifica varra' lo scontro diretto. In caso di parita' dello scontro diretto verranno contate prima le mete fatte (chi ne fa di piu' vince) e poi le mete subite (chi ne subisce meno vince).

7.3 Indipendentemente dai punti guadagnati durante il torneo la squadra prima classificata prendera' 20 punti di classifica di raggruppamento

7.4 La seconda squadra prendera' 17 punti, la terza 14, la quarta 11 e cosi' via' fino a 1 (punteggio minimo)

7.5 Se una squadra rifiutera' di mettere in campo un arbitro come richiesto dal presente regolamento, la Società' subira' una decurtazione di tre punti di classifica di raggruppamento, oltre alla decurtazione dei punti di classifica di zona.

8. ARBITRI

8.1 Alle squadre e' richiesto di mettere a disposizione uno o piu' giocatori per le operazioni di arbitraggio delle partite in calendario.

8.2 Le squadre che non dovessero ottemperare all'obbligo arbitrale subiranno una decurtazione di punti di classifica di zona e di raggruppamento secondo quanto previsto dalle norme del presente manuale

COPPA ITALIA

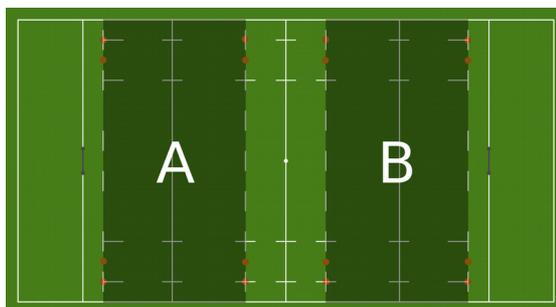


“Il rugby è uno sport da condividere.”

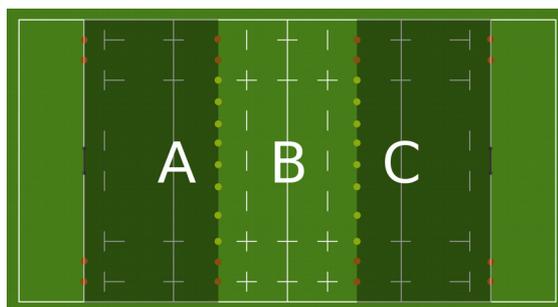
Raphael Ibanez

REQUISITI STRUTTURA

- ✓ Per poter ospitare un raggruppamento di Coppa Italia alla Società ospitante e' richiesto di utilizzare il proprio terreno di gioco omologato secondo indicazioni della Federazione Italiana Rugby per l'anno in corso.
- ✓ Nel caso in cui le squadre partecipanti siano otto o meno il terreno di gioco andra' approntato come segue



- ✓ Nel caso in cui le squadre siano uguali o superiori a 9 il terreno di gioco dovra' essere preparato come segue:



- ✓ La segnatura dell'area di gioco dovra' essere effettuata preferibilmente utilizzando le linee del campo da rugby e completata con conetti e bandierine adatti.
- ✓ Alcuni raggruppamenti di Coppa Italia possono svolgersi in notturna o in condizioni di luce non ottimale, sara' quindi necessario avere un impianto di illuminazione omologato per il terreno di gioco.
- ✓ La struttura dovra' prevedere almeno tre spogliatoi per poter accogliere le squadre divise fra uomini e donne e uno spogliatoio riservato per gli arbitri.
- ✓ La Coppa Italia si svolge durante i mesi invernali, sara' quindi obbligatorio avere una struttura coperta dove poter ospitare i giocatori ed il pubblico dopo il torneo per il tradizionale terzo tempo.
- ✓ Occorre prevedere un pallone numero 4 per ogni terreno di gioco.

ARBITRI

- ✓ Ogni squadra partecipante dovrà mettere a disposizione un giocatore che possa arbitrare durante le pause della propria squadra o per tutta la durata dell'evento
- ✓ Il giocatore che si metta al servizio delle squadre e dell'evento come arbitro per tutta la durata dell'evento e in accordo con gli organizzatori avrà accesso gratuito al terzo tempo.
- ✓ Possono arbitrare tutti i giocatori tesserati per la stagione in corso
- ✓ Sarà compito dell'organizzatore far trovare alle squadre il calendario della giornata con indicata la squadra che dovrà arbitrare ogni partita per agevolare la partecipazione degli arbitri.

PRIMA DEL TORNEO

- ✓ L'organizzatore deve inviare copia della "Dichiarazione di Interesse" via email in formato pdf a squadre@rugbytouch.it debitamente compilata e timbrata.
- ✓ Il calendario della Coppa Italia viene fatto in base alle richieste di organizzazione ed alla volontà di partecipazione delle squadre. Tutte le Società vengono invitate a dare la propria disponibilità attraverso un modulo online, una volta raccolto LITR o direttamente il Comitato Regionale creerà il calendario vero e proprio che verrà distribuito a tutte le Società interessate.
- ✓ Se la tappa verrà confermata verrà chiesto agli organizzatori di inviare più informazioni relative al raggruppamento e di versare la quota di organizzazione di 70 euro a Lega Italiana Touch Rugby.
- ✓ L'evento verrà pubblicizzato sul sito LITR rugbytouch.it e sui canali social dell'associazione a livello nazionale con inviti mirati alle squadre sul territorio. Con alcuni Comitati è già attiva la comunicazione diretta a tutte le squadre FIR per poter avere maggiore partecipazione possibile.
- ✓ Prima di aprire le iscrizioni la Società organizzatrice dovrà dichiarare se ritiene necessaria una caparra o meno e di quanto (tenendo conto dei limiti imposti per le quote di partecipazione che sono di 70 euro a squadra e di 10 euro per la quota terzo tempo per la COPPA ITALIA).
- ✓ TUTOR LITR: Nel caso in cui la Società organizzatrice lo ritenga opportuno potrà chiedere l'intervento di un responsabile LITR che aiuterà l'organizzatore nella gestione dell'evento sul posto. L'intervento dovrà essere richiesto entro almeno due settimane dall'evento ed avrà un costo fisso di 70 euro più un rimborso delle spese di trasporto e pernottamento, se presenti.
- ✓ L'organizzatore riceverà un link al quale troverà una lista aggiornata in tempo reale delle squadre che hanno compilato l'iscrizione al raggruppamento. Questo non significa che siano squadre ammesse! L'organizzatore dovrà comunicare a LITR entro il limite fissato per le iscrizioni le Società che hanno versato la caparra confermandone quindi la partecipazione. Se l'organizzatore non confermerà il versamento le squadre anche iscritte in lista non potranno partecipare!!

MATERIALE

- ✓ Acqua per le squadre (una cassa di acqua da sei bottiglie grandi o una cassetta da almeno 12 bottiglie da mezzo litro) In caso di temperatura rigida anche un the caldo per giocatori e arbitri
- ✓ Una postazione organizzativa vicina al centro dell'evento e dotata di tavolo, sedie o panca, possibilmente un gazebo riparato ed una presa di corrente.
- ✓ Un dispositivo elettronico (tablet, computer portatile o smartphone) possibilmente collegato ad internet e con una applicazione in grado di gestire i fogli di google. In alternativa il foglio gara è disponibile anche

in versione excel. Si consiglia caldamente di utilizzare un portatile E almeno uno smartphone che servira' per la registrazione delle squadre all'evento.

- ✓ Il Foglio Gara e' disponibile anche in versione cartacea ma e' da considerarsi un semplice aiuto nella gestione delle gare. La gara non potra' avere una classifica se non verra' compilato correttamente il Foglio Gara online!
- ✓ Cartellini per gli arbitri (reperibili al sito rugbytouch.it nella sezione download) stampati e tagliati pronti per essere utilizzati dai giocatori
- ✓ Striscioni o altri manifesti forniti da LITR o dagli sponsor dell'evento stesso vanno esposti prima dell'inizio delle gare
- ✓ Un pallone numero 4 per campo
- ✓ Un Apparecchio defibrillatore e personale abilitato al suo utilizzo (anche in caso di ambulanza presente verificarne comunque la presenza)

MEDICO

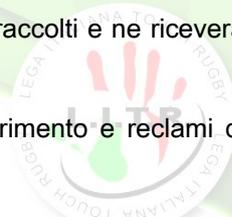
- ✓ Alla manifestazione dovra' presenziare un medico. Il medico dovra' rimanere a disposizione dei giocatori per tutta la durata del torneo. Per tornei ed eventi con partecipazione superiore alle 8 squadre si rende necessaria la presenza anche di una ambulanza. In ogni caso dovra' essere presente un defibrillatore con personale dedicato durante l'intero svolgimento del torneo come da indicazioni di legge (decreto 26 giugno 2017, Gazzetta Ufficiale 149). Il medico dovra' essere sempre ben visibile a tutti i partecipanti all'evento indossando adeguata pettorina e rimanendo vicino alla postazione organizzativa.

DURANTE IL TORNEO

- ✓ Lo staff dell'evento dovra' essere formato da un direttore di raggruppamento (che potra' essere l'organizzatore stesso) e da un aiuto. Il direttore di raggruppamento non potra' in alcun modo giocare o arbitrare durante lo svolgimento delle gare.
- ✓ Il direttore di raggruppamento ricevera' istruzioni su come procedere alla corretta registrazione delle squadre, operazione da effettuare con apparecchiatura elettronica e per velocizzare la situazione, con l'aiuto di almeno un'altra persona.
- ✓ Anche per la Coppa Italia e' previsto l'utilizzo del punteggio bonus come per il Campionato Italiano di Rugby al Tocco che potete trovare in questo stesso manuale. I tesserati con enti di promozione convenzionati sono equiparati al tesseramento amatoriale, gli altri parametri rimangono invariati.
- ✓ Il direttore di raggruppamento dovra' occuparsi della registrazione dei punteggi durante la giornata compilando il Foglio Gara cartaceo a disposizione delle squadre ed il Foglio Gara online che fornira' il calcolo della classifica in tempo reale
- ✓ Il direttore di raggruppamento si dovra' occupare di chiamare le squadre e fare in modo che le partite si svolgano secondo il calendario previsto, dovra' occuparsi di eventuali infortuni seguendo il medico e gestendo eventuali situazioni di emergenza venutesi a creare durante la giornata.
- ✓ Il direttore di raggruppamento gestira' eventuali rimostranze e diverbi fra i partecipanti smorzando i toni e confrontandosi con gli arbitri per vigilare sulla corretta riuscita dell'evento

DOPO IL TORNEO

- ✓ L'organizzatore finirà di compilare il Foglio Gara elettronico con gli ultimi risultati raccolti e ne riceverà la classifica finale con la quale potrà effettuare la premiazione.
- ✓ Eventuali note arbitrali, note disciplinari (cartellini gialli o rossi), richieste di chiarimento e reclami delle squadre dovranno essere allegati nell'apposito spazio del foglio gara elettronico
- ✓ Nel caso manchi la connessione internet ed il foglio gara sia stato compilato offline, l'organizzatore dovrà collegarsi per condividerlo con la segreteria LITR entro le ore 10 del giorno successivo all'evento. Nel caso in cui il limite non venga rispettato la classifica dell'evento non verrà omologata ed i risultati non saranno ritenuti validi.
- ✓ Fornire alla segreteria LITR almeno una foto dell'evento e due righe sullo svolgimento della giornata per pubblicare in tempo il comunicato stampa su quanto avvenuto Entro le ore 10 del giorno successivo all'evento. Non dovesse essere rispettato questo limite l'evento non verrà pubblicato.



PARTECIPARE AD UN EVENTO DI

COPPA ITALIA



“Amo il Rugby non perche’ e’ violento, ma perche’ e’ intelligente”

Francoise Sagan

POSSONO PARTECIPARE LE SQUADRE

- ✓ Con tesserati provenienti da una Societa’ affiliata alla Federazione Italiana Rugby
- ✓ Con tesserati provenienti da piu’ Societa’
- ✓ Con tesserati ad enti di promozione sportiva che abbiano sottoscritto una convenzione con LITR

PER PARTECIPARE E’ OBBLIGATORIO

- ✓ Aver inviato la domanda di ammissione alle attivita’ amatoriali a FIR e LITR
- ✓ Aver fatto compilare a tutti i giocatori il modello R.O.L.L. per l’anno in corso
- ✓ Aver registrato i giocatori online con Lega Italiana Touch Rugby

Nel caso di ASD non affiliata:

- ✓ Aver inviato la domanda di ammissione alle attivita’ amatoriali a LITR
- ✓ Aver fatto compilare a tutti i propri tesserati il modello R.O.L.L. per ASD non affiliate per l’anno in corso
- ✓ Aver registrato i giocatori online con Lega Italiana Touch Rugby

CHE DOCUMENTI SERVONO PER GIOCARE ?

- ✓ Tessera sanitaria
- ✓ Documento di identita’
- ✓ Nulla Osta (solo per le Societa’ affiliate FIR)

Il giorno del torneo, con questi documenti, sarai in grado di giocare senza dover firmare nient’altro. E’ gradito l’acquisto di un quaderno ad anelli con pagine trasparenti dove poter mettere questi documenti a disposizione dell’arbitro e del responsabile che dovranno effettuare il riconoscimento.

CHI DEVE AVERE IL NULLA OSTA PER GIOCARE ?

- ✓ Tutti i giocatori tesserati come agonisti che siano tesserati dall’under 14 (anno di nascita dal 2003 in su).
- ✓ Tutti i giocatori tesserati agonisti o amatoriali provenienti da Societa’ diverse da quella di riferimento per la squadra.

COME CI ISCRIVIAMO AD UN RAGGRUPPAMENTO DI COPPA ITALIA ?

- ✓ Navigando su rugbytouch.it nella sezione Prossimi Eventi o direttamente nella home page se il torneo e’ uno dei prossimi in calendario.
- ✓ Cliccando sul singolo torneo ci sara’ una pagina dedicata con tutte le informazioni fornite dalla Societa’ ospitante e soprattutto con una form da utilizzare per iscriversi.



- ✓ Se e' prevista una caparra, effettuare il versamento e inviarne copia via email all'indirizzo fornito dall'organizzatore per l'evento.
- ✓ Attendere la conferma di partecipazione che arriva in tempi brevi quando l'organizzatore ha fornito a LITR la conferma di ricezione della caparra.

QUANTI GIOCATORI IN LISTA ?

- ✓ Possono esserci massimo 10 giocatori in lista gara.
- ✓ Oltre ai 10 giocatori sono ammessi non piu' di due accompagnatori tesserati, per squadra. Eventuali altre persone a seguito non sono ammesse in campo.

ARBITRI

- ✓ In Coppa Italia e' obbligatorio per le squadre mettere a disposizione un giocatore come arbitro, ruolo che ricoprirà nelle pause della sua squadra.
- ✓ Questo ruolo potrà essere ricoperto anche da un accompagnatore.
- ✓ Se in accordo con l'organizzatore l'arbitro dovesse mettersi a disposizione per tutta la giornata senza giocare con la propria squadra il suo terzo tempo sarà offerto dalla Società ospitante.

A CHE ORA DOBBIAMO ARRIVARE ?

- ✓ Dovete presentarvi almeno un'ora prima dell'evento per potervi cambiare e procedere con il riconoscimento in tempo per il riscaldamento.

QUANTO DURA UN TORNEO ?

- ✓ Dipende dal numero di squadre iscritte, normalmente fra le due e le quattro ore. Molti tornei iniziano alle 14.30/15 del sabato e finiscono verso le 17.30/18.

DOBBIAMO PARTECIPARE A TUTTI I RAGGRUPPAMENTI ?

- ✓ Non e' obbligatorio ma e' molto gradita la partecipazione agli eventi con una certa regolarita'

#RUGBYPERTUTTI e COPPA ITALIA



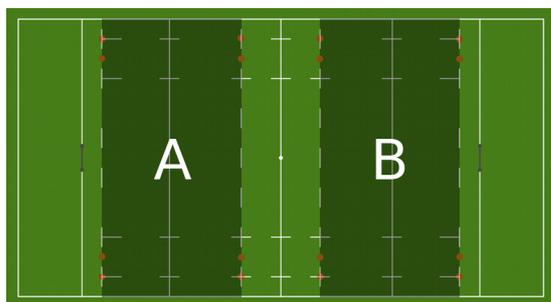
*“I giocatori di Rugby non hanno bisogno di un’arbitro
hanno bisogno di un missionario.”*

E. Dornetti

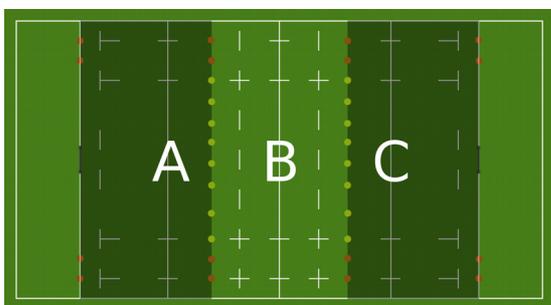
Il presente documento espone le indicazioni di gioco basate sul regolamento del touch rugby FIR 2015/2016 prodotto dalla CNAR attualmente in vigore e pubblicato al sito ufficiale RUGBYTOUCH.IT nella sezione download. Per qualsiasi regola non chiarita da questi punti si fa riferimento pertanto a quel regolamento ufficiale.

DIMENSIONI TERRENO DI GIOCO – 1.2 DIMENSIONI DEL CAMPO DI GIOCO

- ✓ Le dimensioni minime del terreno di gioco sono di 30 metri di larghezza per 50 di lunghezza. Le dimensioni massime consentite sono di 35 metri di larghezza per 65 di lunghezza.
- ✓ Le configurazioni previste sono due:



Fino a 8 squadre segnatura di due terreni di gioco posizionati trasversalmente al campo da rugby. Linee laterali in corrispondenza della linea dei 5 metri dalla meta e dei dieci, linee di meta sui cinque laterali.



Da 9 squadre in su tre terreni di gioco dividendo lo spazio da H ad H in tre (circa 30 metri per ogni campo). Le linee di meta restano invariate. Occorrerà usare conetti a distanza di cinque metri l'uno dall'altro partendo dalla meta' campo per completare la segnatura.

In entrambe le configurazioni vanno segnati i cinque metri dalla linea di meta con un paio di conetti o con una bandierina apposita.

PALLONE – 2.2 IL PALLONE

- ✓ Tutte le competizioni si svolgono con un pallone approvato da Federazione Italiana Rugby di dimensione 4.



GIOCATORI 1 – 3.1 NUMERO MASSIMO DEI GIOCATORI NELL'AREA DI GIOCO

- ✓ Il numero minimo di giocatori per iniziare una partita e' di 6. Si gioca con 5 giocatori in campo, la lista gara e' formata da massimo 10 giocatori. La gara non potra' continuare se una squadra rimane con meno di 5 giocatori in campo, eccetto durante i supplementari o in seguito a provvedimenti disciplinari nel qual caso il limite minimo e' di 3.

GIOCATORI 2 – 3.2 SQUADRA CON NUMERO DI GIOCATORI SUPERIORE A QUELLO CONSENTITO (b)

- ✓ Dato il sistema di punteggio utilizzato non ci sono proporzioni da rispettare in lista gara per uomini e donne.
- ✓ Per la Coppa Italia la categoria minima e' under 14 (nati dal 2003 al 2004). L'attivita' di #RUGBYPERTUTTI e' letteralmente aperta a tutti, non ha limitazioni di eta'.

OCCHIALI – 4.3 ARTICOLI DI ABBIGLIAMENTO PROIBITI

- ✓ Un giocatore non deve indossare occhiali da sole o da vista che in caso di impatto fortuito possano rompersi e ferire l'atleta.

DURATA DI UNA PARTITA – 5.1 DURATA DI UNA PARTITA

- ✓ Una partita ha la durata di due tempi da 10 minuti ciascuno.
- ✓ Una squadra non puo' giocare piu' di 80 minuti per raggruppamento.
- ✓ La durata di ogni incontro potra' quindi essere ridotta se la presenza di squadre dovesse richiedere un numero di incontri maggiore del tempo previsto.

TEMPI SUPPLEMENTARI – 5.4 TEMPI SUPPLEMENTARI

- ✓ In gare ad eliminazione diretta si eseguirà la procedura descritta al punto 5.4 del regolamento:
 - Ogni squadra deve far uscire un giocatore prima d'iniziare i tempi supplementari.
 - Il gioco riprenderà immediatamente con una ripresa dal centro della linea di metà campo, da parte della squadra che ha vinto il sorteggio all'inizio della partita.
 - Dopo due minuti, se non c'è stata una segnatura, l'arbitro ferma il gioco al tocco successivo o quando il pallone diventa morto. Il gioco viene fermato per far uscire, per ogni squadra, un altro giocatore fino a quando non viene segnata una meta (golden try) con la quale viene vinta la partita.
 - Il numero minimo di giocatori è pari a tre giocatori per squadra. Nel caso le squadre rimangano in tre giocatori e un giocatore viene temporaneamente o definitivamente espulso la squadra di quel giocatore perde la partita.

GIOCO - REGOLA 7 - MODO DI GIOCARE

REGOLA 13 - INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO

- ✓ Un incontro ha inizio con un calcio d'invio che deve coprire la distanza di almeno 10 metri.
- ✓ La squadra che ha effettuato il calcio può avanzare immediatamente ma non può disturbare in alcun modo il recupero del pallone da parte della squadra avversaria.
- ✓ La squadra che ha calciato non potrà toccare o ostruire i movimenti dei giocatori avversari, né tentare di recuperare il pallone finché questo non sarà saldamente nelle mani di un giocatore avversario.
- ✓ **MOD. #RUGBYPERTUTTI:** Nel Rugby per Tutti il calcio d'inizio è sostituito da un tap. Palla a terra, tocco leggero del piede, recupero e partenza o passaggio.
- ✓ La ripresa del gioco dopo una meta avviene allo stesso modo. Calcia la squadra che ha segnato. La squadra in ricezione deve stare a dieci metri dalla linea del centro campo.
- ✓ Il gioco dopo una segnatura non può riprendere finché la squadra in difesa non è rientrata a dieci metri dal centro campo.



CALCIO - REGOLA 7 - MODO DI GIOCARE

- ✓ Il portatore di palla può calciare in qualsiasi momento durante il gioco purché:
 - il conto dei tocchi sia inferiore o uguale a cinque
 - La palla rimanga in campo
 - il calciatore si trovi all'interno della propria meta' campo
- ✓ Nel caso in cui il pallone esca dal terreno o venga calciato al sesto tocco il gioco riprenderà dal punto del calcio per la squadra avversaria.
- ✓ In ogni caso il calcio comporta la perdita del possesso.
- ✓ La squadra che ha calciato deve rimanere ad una distanza di almeno cinque metri dal pallone finché questo non sia saldamente in mano ad un giocatore avversario.
- ✓ **MOD. #RUGBYPERTUTTI:** non è prevista la possibilità di calciare in nessun caso.

PORTATORE DEL PALLONE A TERRA - REGOLA 14 - PORTATORE DEL PALLONE CHE VA A TERRA - NESSUN PLACCAGGIO

- ✓ Il portatore che va a terra non perde il possesso se mantiene il controllo del pallone.

TOCCO E TENTATIVI - REGOLA 15 - TOCCO/PLACCAGGIO e successive

- ✓ Il tocco avviene quando il portatore di palla è toccato da un avversario in qualsiasi punto sotto l'altezza delle spalle.
- ✓ Il tocco non deve risultare pericoloso per chi lo riceve, non sono ammesse trattenute o tocchi alle gambe che impediscano la continuazione della corsa del giocatore in possesso, sono incoraggiati i tocchi effettuati all'altezza della vita.
- ✓ Quando un tocco viene effettuato i giocatori sono incoraggiati a non chiamare il tocco con la voce.

- E' ammesso il gesto di alzare la mano ad indicare l'avvenuto tocco.
- ✓ Spetta all'arbitro fermare o meno il gioco.
 - ✓ Per la gestione del tocco e' stata scelta l'opzione B. Tocco a Terra. (15.5)
 - ✓ Al momento del tocco la difesa deve retrocedere a cinque metri dal punto del toccato per poter riprendere parte al gioco.
 - ✓ Il giocatore fermato tocca terra con il pallone tenuto con entrambe le mani sul punto del contatto e passa il pallone ad un compagno rimanendo sul punto.
 - ✓ La difesa puo' salire solo quando viene effettuato il tocco a terra e solo da posizione di in gioco.
 - ✓ Ogni squadra ha a disposizione 6 tentativi per poter segnare una meta. Al termine dei sei tentativi la palla passa all'avversario dal punto dell'ultimo tocco.



ANTIGIOCO – 10.3 SANZIONI PER LE INFRAZIONI DI ANTIGIOCO

- ✓ Ogni giocatore che vada contro la lettera e lo spirito del presente regolamento e per estensione che commetta atti contrari allo spirito del gioco verra' punito come segue:
 - richiamato verbalmente in merito al fallo commesso
 - ammonito ed espulso temporaneamente (sin bin) per un periodo di 2 minuti di gioco, o
 - espulso definitivamente in seguito a fallo grave, mancanza di rispetto nei confronti dell'arbitro o doppia ammonizione.
- ✓ In caso di espulsione durante un raggruppamento la squadra subira' una decurtazione di punti di classifica e dovra' completare il resto delle partite con un giocatore in meno.
- ✓ Se la squadra dovesse subire piu' di due espulsioni durante un raggruppamento non ricevera' punti di classifica e non potra' continuare a giocare.

ADDENDUM

GIOCO VICINO ALL'AREA DI META

- ✓ Se il giocatore in possesso viene toccato fra i cinque metri e la linea di fondo campo il gioco dovra' obbligatoriamente ripartire dai cinque metri dalla linea di meta.

PENALITA'

- ✓ Le penalita' vengono giocate partendo da tocco a terra e dando sei tentativi alla squadra che non ha commesso l'infrazione.
- ✓ In caso di falli ripetuti l'arbitro puo' aumentare la penalita' aggiungendo altri cinque metri e sei tentativi al gioco.

RIFERIMENTI

- ✓ Per qualsiasi regola non contemplata dalla presente pubblicazione si rimanda al regolamento ufficiale del rugby al tocco disponibili nella sezione download di rugbytouch.it, sito ufficiale di Lega Italiana Touch Rugby.

PRESENTAZIONE

CAMPIONATO ITALIANO DI RUGBY AL TOCCO

LEGA ITALIANA TOUCH RUGBY Stagione 2017 / 2018



“Il rugby è uno stile di vita.

Se la pensi in questo modo, lo puoi vivere come un divertimento.

Non è vero che si deve soffrire per giocarlo.”

Mauro Bergamasco

Riportiamo quanto pubblicato nella Circolare Informativa relativamente all'Attività Amatoriale Touch Rugby dalla Federazione Italiana Rugby.

Nella prossima sezione di questo manuale le informazioni complete riguardanti ogni aspetto organizzativo della partecipazione e dell'organizzazione del Campionato Italiano di Rugby al Tocco.

ATTIVITA' AMATORIALE TOUCH RUGBY – Circolare informativa s.s. 2017/2018

Alla Lega Italiana Touch Rugby (LITR), riconosciuta ufficialmente dalla F.I.R. come unico ente di riferimento per lo sviluppo del rugby nella sua variante “touch”, è demandato il compito di promuovere, sul territorio nazionale, l'attività del rugby al tocco.

1. PARTECIPAZIONE ALLE ATTIVITA'

Tutte le squadre che partecipano all'attività di touch rugby LITR devono essere espressione di società regolarmente affiliate alla F.I.R. per la stagione in corso o gruppi organizzati di giocatori provenienti da Società diverse in possesso di regolare nulla osta. L'attività è regolata, per quanto non espressamente previsto, dal Capo III del Regolamento della Attività Sportiva e per ogni relativo effetto.

2. TESSERAMENTO

I giocatori partecipanti al Campionato Italiano di Rugby al Tocco devono essere regolarmente tesserati con la F.I.R. nelle categorie dalla Under 14 in su, compresa la categoria old.

3. ISCRIZIONE TORNEI AL CIRCUITO LITR

Gli organizzatori interessati a iscriverne un torneo al circuito LITR devono seguire le indicazioni pubblicate nel sito www.rugbytouch.it – nella apposita sezione "download", provvedendo a inviare alla LITR la relativa richiesta timbrata e firmata.

Le tipologie di tornei facenti parte del circuito sono:

- Tappa di Campionato: con assegnazione punti validi per l'accesso al Master Finale;
- Torneo Riconosciuto: tornei dimostrativi, promozionali ed attività non comprese nel Campionato;

Ogni richiesta verrà valutata ed il responsabile indicato nel documento verrà contattato direttamente.

4. CAMPIONATO ITALIANO “RUGBY AL TOCCO”

Il Campionato Italiano di Rugby al Tocco è strutturato in tornei (tappe) raggruppati in zone geografiche a seconda dei Comitati dai quali provengono le Società partecipanti.

Da ogni zona individuata proverranno le squadre che parteciperanno al Master Finale così come pubblicato nel Regolamento LITR valido per la stagione sportiva in corso e consultabile su www.rugbytouch.it - sezione "download".

Per tutte le norme non previste dal Regolamento LITR si rimanda alla vigente normativa F.I.R.



5. ISCRIZIONE DELLE SQUADRE AI TORNEI

Le iscrizioni ai tornei LITR dovranno avvenire obbligatoriamente attraverso il sito web rugbytouch.it dov'è disponibile anche la documentazione da consegnare il giorno della tappa allo staff organizzatore.

Lo staff della Lega Italiana Touch Rugby provvederà a comunicare l'avvenuta iscrizione all'Organizzatore del torneo che poi ne gestirà la partecipazione. All'atto del riconoscimento da parte dell'arbitro o dell'organizzatore, le squadre devono obbligatoriamente, presentare la lista gara (modello reperibile su www.rugbytouch.it - sezione "download") firmata da tutti i giocatori e dall'accompagnatore.

Ogni atleta/accompagnatore inserito nel modello dovrà presentare copia (anche fotostatica) del cartellino F.I.R. e il nulla-osta a partecipare al Campionato Italiano di Touch Rugby rilasciato dalla propria società di appartenenza.

6. TUTELA SANITARIA

Si applica quanto stabilito dalla F.I.R. nella presente Circolare Informativa.

7. TASSE DI TESSERAMENTO

Si veda, in proposito, quanto previsto al punto 2 della presente circolare informativa

CAMPIONATO ITALIANO



“Il rugby è un’ora e mezza di battaglia che può cementare amicizie per tutta una vita.”

Henri Garcia

1. CARATTERISTICHE PRINCIPALI

- 1.1. Il Campionato Italiano di Rugby al Tocco Lega Italiana Touch Rugby prevede un calendario di raggruppamenti che andrà da ottobre 2017 a giugno 2018
- 1.2. I tornei si svolgeranno in tutto il territorio italiano attraverso l'organizzazione dei Comitati Regionali e la supervisione di Lega Italiana Touch Rugby
- 1.3. I singoli tornei sono organizzati da Società ospitanti su indicazione e con la collaborazione dei Comitati regionali. Ogni evento dovrà seguire le linee guida dettate da Lega Italiana Touch Rugby
- 1.4. Ogni richiesta di organizzazione torneo verrà valutata da Lega Italiana Touch Rugby in stretta collaborazione con i Comitati Regionali entro le date pubblicate su sito web rugbytouch.it
- 1.5. Una volta approvati i tornei, verrà nominato un referente (tecnico federale o responsabile della Società ospitante) che farà da tramite con LITR e sarà l'unico responsabile per il rispetto delle linee guida per l'organizzazione degli eventi di rugby al tocco.
- 1.6. Qualora un torneo approvato non rispetti poi le linee guida del presente manuale il giorno dell'evento, con particolare riferimento alle indicazioni per la salute e la salvaguardia della sicurezza dei partecipanti, il torneo non verrà ripetuto per un periodo che andrà da 1 a 3 anni a seconda della gravità della violazione.

2. PARTECIPAZIONE

- 2.1. Tutte le squadre che partecipano all'attività di touch rugby LITR devono essere espressione di società regolarmente affiliate alla F.I.R. per la stagione in corso o gruppi organizzati di giocatori provenienti da Società diverse in possesso di regolare nulla osta. L'attività è regolata, per quanto non espressamente previsto, dal Capo III del Regolamento della Attività Sportiva e per ogni relativo effetto.
- 2.2. In generale ogni tesserato agonista dovrà presentare regolare nulla osta per la partecipazione alle attività amatoriali. Il nulla osta non sarà necessario per i tesserati amatoriali.
- 2.3. Tutti i tornei sono misti. Possono partecipare uomini e donne dall'under 14 in su (per la stagione 2017/2018 sono ammessi i nati dal 2003 al 2004). Non ci sono limitazioni o proporzioni da rispettare nella composizione delle squadre.
- 2.4. Il riconoscimento dei giocatori avverrà entro trenta minuti dall'inizio ufficiale delle gare
- 2.5. Ai Responsabili delle squadre è richiesto di avere con sé un quaderno o altro mezzo utile a contenere i documenti (tessera sanitaria, nulla osta e documento di identità) necessari al riconoscimento. La lista gara viene creata con mezzi informatici all'arrivo della squadra presso la struttura.
- 2.6. Le squadre sono tenute ad arrivare per tempo presso la struttura di gioco.

2.7. Il torneo inizierà all'ora stabilita anche in caso di ritardo di una delle Società partecipanti. Nel caso in cui una squadra non abbia ancora effettuato il riconoscimento al momento della convocazione in campo, la partita che avrebbe dovuto giocare verrà data persa a tavolino.



3. ISCRIZIONE

- 3.1. L'iscrizione ai raggruppamenti avviene solo attraverso il sito ufficiale Lega Italiana Touch Rugby: www.rugbytouch.it
- 3.2. Le squadre non iscritte attraverso il sito web www.rugbytouch.it non potranno in alcun modo partecipare alle manifestazioni.
- 3.3. Le richieste di iscrizione dirette all'organizzatore non verranno accettate in alcun modo.
- 3.4. Eventuali richieste di informazioni verranno inoltrate all'organizzatore che risponderà direttamente ed indirizzerà la squadra al modulo di iscrizione al sito ufficiale LITR.
- 3.5. Per l'iscrizione ad un evento occorre navigare il sito web LITR nella sezione Prossimi Tornei o direttamente in Home Page e cliccare sul torneo prescelto. Da lì sarà possibile leggere tutte le informazioni relative all'evento fornite dall'organizzatore e sarà possibile compilare un form di iscrizione.
- 3.6. Se l'organizzatore prevede una caparra si consiglia caldamente di versarla almeno entro tre giorni dalla scadenza delle iscrizioni del torneo per evitare spiacevoli sorprese al momento della conferma delle squadre partecipanti. Si consiglia, una volta effettuato il bonifico, di mandare copia del pagamento effettuato direttamente all'organizzatore.
- 3.7. Se l'organizzatore non conferma la ricezione del bonifico (dove previsto) la squadra non potrà partecipare all'evento!
- 3.8. TERZO TEMPO: Al momento dell'iscrizione viene chiesto di indicare anche un numero preciso per quanto possibile di coperti per il terzo tempo. Questo serve a facilitare l'organizzazione da parte della Società ospitante che potrà così accogliere tutti nel migliore dei modi. L'indicazione del terzo tempo è considerata come una prenotazione, avvisare immediatamente in caso di numeri inferiori a quanto preventivato.

4. ZONE E GIRONI

- 4.1. Il campionato è diviso in zone, gruppi di Comitati e delegazioni suddivisi per criteri geografici e di distribuzione delle Società iscritte alle attività amatoriali
- 4.2. Per ogni zona possono svolgersi una o più raggruppamenti di campionato durante la stagione
- 4.3. Ogni zona avrà una classifica propria con i risultati dei raggruppamenti svolti sul territorio
- 4.4. Da ogni zona verranno chiamate alla fase finale solo alcune Società. Il numero di Società verrà comunicato zona per zona ai Comitati di riferimento.

5. PUNTEGGIO BONUS

- 5.1. Al fine di rendere equilibrate le sfide durante i raggruppamenti, alle squadre verrà attribuito un punteggio bonus che ne indichi il livello in base all'età, al sesso ed al tipo di tesseramento dei giocatori.
- 5.2. Ad ogni partita disputata le squadre confronteranno il proprio punteggio bonus. La differenza fra i due punteggi verrà sommata ai punti di classifica normalmente conquistati dalla squadra con il punteggio bonus più alto.

5.3. La procedura di applicazione del punteggio bonus e' del tutto automatica ed avviene al momento della creazione della lista gara. Eccone spiegato comunque il funzionamento:

La Squadra A ha un punteggio bonus di 3, la Squadra B ha un punteggio bonus di 2. Qualsiasi sia il risultato finale della partita la differenza punteggi fra A e B e' di 1 e questo punto andra' assegnato alla squadra che ha un punteggio bonus piu' alto cioe' ad A.

5.4. Nel caso di un pareggio fra punteggi bonus nessun punto verra' assegnato in questo modo perche' il livello delle squadre si equivale.

5.5. Il punteggio bonus viene calcolato giocatore per giocatore in base a tre parametri: eta', sesso e tipo di tesseramento.

ETA'

| | | | | |
|-------------------|-----------|--------------|--------------|--------------|
| PROPAGANDA | JUNIORES | SENIORES | OLD | GOLD |
| U14 nati dal 2004 | U16 e U18 | Dai 18 ai 35 | Dai 35 ai 55 | Dai 56 in su |
| 2 | 1 | 0 | 1 | 2 |

SESSO

| | | | |
|----------|----------|-----------|----------|
| Maschile | 0 | Femminile | 1 |
|----------|----------|-----------|----------|

TESSERAMENTO

| | | | |
|------------|----------|------------|----------|
| Agonistico | 0 | Amatoriale | 1 |
|------------|----------|------------|----------|

5.6. Una volta stabilito il punteggio di ogni giocatore, sara' la media dei punteggi a stabilire il punteggio bonus della squadra.

5.7. Esempi:

- Un uomo di 45 anni tesserato come old ha un punteggio di: OLD 1 + Maschile 0 + Amatoriale 1 = 2
- Una donna di 16 anni tesserata con la propria Societa' ha un punteggio di: JUNIORES 1 + Femminile 1 + Agonistico 0 = 2
- Un uomo di 67 anni tesserato come amatoriale: GOLD 2 + Maschile 0 + Amatoriale 1 = 3
- Una donna di 56 anni tesserata come amatoriale: GOLD 2 + Femminile 1 + Amatoriale 1 = 4
- Un uomo di 18 anni tesserato come U18: JUNIORES 1 + Maschile 0 + Agonistico 0 = 1
- Una donna di 27 anni tesserata come amatoriale: SENIORES 0 + Femminile 1 + Amatoriale 1 = 2

5.8. Il punteggio bonus si calcola sulla lista gara formata minimo da 6, massimo da 12 giocatori.

5.9. Continuando con l'esempio e prendendo i punteggi fin qui calcolati come fossero quelli di una squadra formata da sei elementi passiamo a calcolare il punteggio bonus:

$$2 + 2 + 3 + 4 + 1 + 2 = 14 \text{ punti}$$

$$14 \text{ diviso il numero dei giocatori (6)} = 2,33$$

punteggio bonus 2

5.10. Il risultato va arrotondato all'intero piu' vicino. Nel caso di "0,5" il punteggio andra' arrotondato all'intero piu' basso.

6. CLASSIFICA SINGOLO RAGGRUPPAMENTO

- 6.1. L'attribuzione dei punti per partita sara' di 4 per la vittoria, 2 per il pareggio, 0 per la sconfitta. Le partite vinte a tavolino avranno un punteggio standard di 2 mete a 0 per la squadra rimasta. Nel caso di vinta a tavolino il punteggio bonus verra' aggiunto, se dovuto, alla squadra che si presenta in campo.
- 6.2. In caso di parita' di classifica varra' lo scontro diretto. In caso di parita' dello scontro diretto verranno contate prima le mete fatte (chi ne fa di piu' vince) e poi le mete subite (chi ne subisce meno vince).
- 6.3. Indipendentemente dai punti guadagnati durante il torneo la squadra prima classificata prendera' 20 punti di classifica di zona.
- 6.4. La seconda squadra classificata ne prendera' 17, la terza 14, la quarta 11 e cosi' via fino a 1 (punteggio minimo per la partecipazione).

7. CALCOLO PUNTEGGIO PER CLASSIFICA DI ZONA

- 7.1. Una volta stabilita la classifica della singola tappa prenderanno i punti di classifica di zona tutte le squadre partecipanti dove non previsto diversamente da altre norme di questo regolamento.
- 7.2. Le squadre che non rispettino in pieno il presente regolamento, con particolare riferimento alle norme 2 e 3 non potranno partecipare alla competizione e non prenderanno evidentemente alcun punto. Nel caso in cui eventuali illeciti venissero individuati dopo lo svolgimento dell'evento le squadre coinvolte subiranno una decurtazione di punti pari a quelli guadagnati dall'illecita partecipazione.
- 7.3. Il giocatore espulso definitivamente all'ultima partita fara' perdere alla propria squadra 2 punti di classifica di zona.

8. ARBITRI

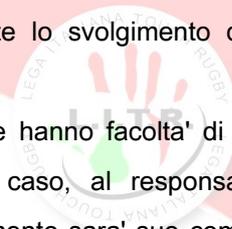
- 8.1. Per ogni torneo del campionato italiano di Rugby al Tocco 2017-2018 verranno designati arbitri ufficiali direttamente dalla CNAR su indicazione della Federazione Italiana Rugby.
- 8.2. Alle squadre potra' essere richiesto di fornire giudici di linea durante l'evento nelle pause fra una partita e l'altra.

9. CODICE DI COMPORTAMENTO

- 9.1. Ogni giocatore partecipante e' tenuto a comportarsi con rispetto e buona educazione nei confronti di tutti i partecipanti alle manifestazioni, siano essi arbitri, addetti al campo, giocatori avversari o propri compagni di squadra. Non saranno tollerati atteggiamenti meno che educati e rispettosi da parte di tutti i partecipanti alle competizioni
- 9.2. I responsabili di tappa hanno il diritto/dovere di verificare il comportamento dei giocatori ed agire di conseguenza anche espellendo dalle competizioni chi si macchiera' di comportamento scorretto.
- 9.3. Nel caso un giocatore venga espulso definitivamente dal gioco, la sua squadra dovra' completare il torneo giocando tutte le partite rimanenti in inferiorita' numerica. Nel caso in cui l'espulsione definitiva avvenga all'ultima partita la squadra subira' una decurtazione di 2 punti di classifica di zona.

10. REGOLAMENTO DI GIUSTIZIA

- 10.1. Il responsabile dell'evento deve mantenere l'ordine e la disciplina durante lo svolgimento della tappa.
- 10.2. In caso di contestazione delle decisioni arbitrali o organizzative le squadre hanno facolta' di fare richiesta immediata e verbale, con rispetto e dovizia di particolari del caso, al responsabile dell'evento per LITR. Nel caso una mediazione non dovesse trovare accoglimento sara' suo compito riportare le contestazioni sul *report* del torneo da inviare a LITR.
- 10.3. Nel caso in cui la contestazione di una squadra non dovesse trovare accoglimento e la squadra ritenesse di aver subito un danno il capitano della squadra avra' ancora la possibilita' di inviare un *memoriale* del caso via email a LITR chiedendo una decisione "esterna" all'evento.
- 10.4. Il *memoriale* dovra' essere inviato entro 3 giorni dallo svolgimento dell'evento via email all'indirizzo ufficiale LITR. LITR avra' il compito di valutare la situazione entro 15 giorni dalla ricezione del messaggio con un comunicato all'organizzatore ed alle squadre coinvolte.
- 10.5. Nel caso una squadra voglia fare una segnalazione su un comportamento scorretto di un'altra partecipante all'evento (irregolarita' nella lista gara, illeciti non riscontrati sul posto ecc) potra' chiedere che l'osservazione venga messo nel *report* del torneo compilato a cura del responsabile.



PARTECIPARE AD UN EVENTO DI

CAMPIONATO ITALIANO



“Un gioco per gentiluomini di qualsiasi classe eccetto i cattivi sportivi di qualsiasi classe.”

Motto dei Barbarians

POSSONO PARTECIPARE LE SQUADRE

- ✓ Con tesserati provenienti da una Società affiliata alla Federazione Italiana Rugby
- ✓ Con tesserati provenienti da più Società

PER PARTECIPARE E' OBBLIGATORIO

- ✓ Aver inviato la domanda di ammissione alle attività amatoriali a FIR e LITR
- ✓ Aver fatto compilare a tutti i giocatori il modello R.O.L.L. per l'anno in corso
- ✓ Aver registrato i giocatori online con Lega Italiana Touch Rugby

CHE DOCUMENTI SERVONO PER GIOCARE ?

- ✓ Tessera sanitaria
- ✓ Documento di identità
- ✓ Nulla Osta

Il giorno del torneo, con questi documenti, sarai in grado di giocare senza dover firmare nient'altro. E' gradito l'acquisto di un quaderno ad anelli con pagine trasparenti dove poter mettere questi documenti a disposizione dell'arbitro e del responsabile che dovranno effettuare il riconoscimento.

CHI DEVE AVERE IL NULLA OSTA PER GIOCARE ?

- ✓ Tutti i giocatori tesserati come agonisti che siano tesserati dall'under 14 (anno di nascita dal 2004 in su)
- ✓ Tutti i giocatori tesserati agonisti o amatoriali provenienti da Società diverse da quella di riferimento per la squadra

COME CI ISCRIVIAMO AD UN RAGGRUPPAMENTO DI CAMPIONATO ?

- ✓ Navigando su rugbytouch.it nella sezione Prossimi Eventi o direttamente nella home page se il torneo e' uno dei prossimi in calendario
- ✓ Cliccando sul singolo torneo ci sara' una pagina dedicata con tutte le informazioni fornite dalla Società ospitante e soprattutto con una form da utilizzare per iscriversi
- ✓ Se e' prevista una caparra, effettuare il versamento e inviarne copia via email all'indirizzo fornito dall'organizzatore per l'evento
- ✓ Attendere la conferma di partecipazione che arriva in tempi brevi quando l'organizzatore ha fornito a LITR la conferma di ricezione della caparra

QUANTI GIOCATORI IN LISTA ?

- ✓ Possono esserci massimo 12 giocatori in lista gara
- ✓ Oltre ai 12 giocatori sono ammessi non piu' di due accompagnatori regolarmente tesserati come tali, per squadra. Eventuali altre persone a seguito non sono ammesse in campo.



A CHE ORA DOBBIAMO ARRIVARE ?

- ✓ Dovete essere li almeno un'ora prima dell'evento e rendervi subito disponibili per il riconoscimento.

QUANTO DURA UN TORNEO ?

- ✓ Dipende dal numero di squadre iscritte, normalmente fra le due e le quattro ore. Molti tornei iniziano alle 14.30/15 del sabato e finiscono verso le 17.30/18.

DOBBIAMO PARTECIPARE A TUTTI I RAGGRUPPAMENTI ?

- ✓ L'obiettivo e' quello di raccogliere piu' punti possibile nella fase territoriale per poter guadagnare il "biglietto d'ingresso" per la fase finale nazionale che si terra' a inizio estate 2018. Ogni torneo disputato vale punti di classifica, piu' ne fate meglio e' ma no, non e' obbligatorio farli tutti.

CAMPIONATO ITALIANO



“Un gioco per gentiluomini di qualsiasi classe eccetto i cattivi sportivi di qualsiasi classe.”

Motto dei Barbarians

REQUISITI STRUTTURA

- ✓ Per poter organizzare un raggruppamento di Campionato, alla società ospitante è richiesto di utilizzare il proprio terreno di gioco omologato secondo indicazioni della Federazione Italiana Rugby per l'anno in corso.
- ✓ Alcuni raggruppamenti di Campionato possono svolgersi in notturna o in condizioni di luce non ottimale, sarà quindi necessario avere un impianto di illuminazione omologato per il terreno di gioco.
- ✓ La struttura dovrà prevedere almeno tre spogliatoi per poter accogliere le squadre divise fra uomini e donne ed uno spogliatoio a parte per gli arbitri.
- ✓ Il Campionato si svolge durante i mesi invernali, sarà quindi obbligatorio avere una struttura coperta dove poter ospitare i giocatori ed il pubblico dopo il torneo per il tradizionale terzo tempo.
- ✓ Occorre prevedere un pallone numero 4 per ogni terreno di gioco.

ARBITRI

- ✓ Gli arbitri federali per gli eventi sono designati dalla CNAR.
- ✓ I costi degli arbitri verranno comunicati agli organizzatori quanto prima.
- ✓ Alle squadre partecipanti potrebbe essere richiesto l'ausilio di un accompagnatore che svolga attività di guardalinee durante le pause della sua squadra.

PRIMA DEL TORNEO

- ✓ L'organizzatore deve inviare copia della “Dichiarazione di Interesse” via email in formato pdf a squadre@rugbytouch.it debitamente compilata e timbrata.
- ✓ Il calendario del Campionato viene creato in base alle richieste di organizzazione ed alla volontà di partecipazione delle squadre; alla comunicazione del calendario definitivo la società riceverà l'autorizzazione all'organizzazione della tappa.
- ✓ Se il raggruppamento di Campionato verrà autorizzato, sarà chiesto agli organizzatori di integrare le informazioni già inviate con i dettagli dell'organizzazione dell'evento e di versare una quota di 100 euro a Lega Italiana Touch Rugby.
- ✓ L'evento verrà pubblicizzato sul sito LITR rugbytouch.it e sui canali social dell'associazione a livello nazionale con inviti mirati alle squadre sul territorio. La comunicazione passerà attraverso anche i canali media della Federazione italiana Rugby sul territorio ed a livello nazionale.
- ✓ Nei raggruppamenti di Campionato la caparra è obbligatoria.
- ✓ La quota di partecipazione è divisa in quota per squadra e terzo tempo e l'ammontare è a completa discrezione della società organizzatrice che è comunque tenuta a rispettare i limiti imposti per la

stagione in corso che sono di 100 euro a squadra e di 15 euro per il terzo tempo (facoltativo per i giocatori).

- ✓ Aperte le iscrizioni, l'organizzatore riceverà un link al quale troverà una lista aggiornata in tempo reale delle squadre che hanno compilato l'iscrizione online al raggruppamento. Questo non significa che la lista contenga già squadre ammesse alla tappa! Per poter essere ammesse alla tappa, le squadre dovranno versare la caparra all'organizzatore che dovrà comunicarne la ricezione a LITR entro il limite fissato per le iscrizioni. Solo allora la squadra risulterà iscritta al raggruppamento. Se l'organizzatore non confermerà il versamento avvenuto le squadre, anche iscritte in lista, non potranno partecipare!!

MATERIALE

- ✓ Acqua per le squadre (una cassa di acqua da sei bottiglie grandi o una cassetta da almeno 12 bottiglie da mezzo litro) In caso di temperatura rigida anche un the caldo per giocatori e arbitri.
- ✓ Tavolo, sedie o panca, possibilmente un gazebo riparato, nel luogo identificato come "base" della direzione del torneo dove l'organizzatore o un membro dello staff ed il medico dovranno essere sempre reperibili.
- ✓ Un dispositivo elettronico (tablet, computer portatile o smartphone) possibilmente collegato ad internet e con una applicazione in grado di gestire i fogli di google. In alternativa il foglio gara è disponibile anche in versione excel. Si consiglia caldamente di utilizzare un portatile e almeno uno smartphone che servirà per la registrazione delle squadre all'evento.
- ✓ Il Foglio Gara è disponibile anche in versione cartacea ma è da considerarsi un semplice aiuto nella gestione delle gare. La gara non potrà avere una classifica se non verrà compilato correttamente il Foglio Gara online!
- ✓ Striscioni o altro materiale promozionale per la vestizione del campo forniti da LITR o dagli sponsor dell'evento stesso vanno esposti prima dell'inizio delle gare.
- ✓ Un pallone gara numero 4 disponibile per campo della propria società o preferibilmente fornito da LITR.
- ✓ Un Apparecchio defibrillatore e personale abilitato al suo utilizzo (anche in caso di ambulanza presente) come da obblighi di legge per le società sportive (decreto 26 giugno 2017, Gazzetta Ufficiale 149).
- ✓ La società organizzatrice dovrà prevedere un sistema di amplificazione o un megafono, per consentire al direttore di raggruppamento di chiamare le squadre e di ringraziare sponsor ed enti partecipanti.

MEDICO

- ✓ Alla manifestazione dovrà presenziare un medico. Il medico dovrà rimanere a disposizione dei giocatori per tutta la durata del torneo. Per tornei ed eventi con partecipazione superiore alle 8 squadre si rende necessaria la presenza anche di una ambulanza. Il medico dovrà essere sempre ben visibile a tutti i partecipanti all'evento indossando adeguata pettorina e rimanendo vicino al tavolo della direzione del torneo.

DURANTE IL TORNEO

- ✓ Lo staff dell'evento dovrà essere formato da un direttore di raggruppamento (che potrà essere l'organizzatore stesso) e da almeno un aiuto.



- ✓ Il direttore di raggruppamento non potrà in alcun modo giocare o arbitrare durante lo svolgimento delle gare.
- ✓ L'organizzatore dovrà effettuare una riunione pre torneo con i capitani (*captain's run*) specificando come verrà svolta la manifestazione, quale schema di calendario adotterà, i tempi di gioco ed eventuali altre informazioni utili al sereno svolgimento della manifestazione.
- ✓ Il direttore di raggruppamento riceverà istruzioni su come procedere alla corretta registrazione delle squadre, operazione da effettuare con apparecchiatura elettronica e per velocizzare la situazione, con l'aiuto di almeno un'altra persona.
- ✓ Ogni squadra dovrà presentare:
 - documenti di identità di ogni giocatore e degli accompagnatori (max 2 per squadra)
 - tessera sanitaria di ogni giocatore e degli accompagnatori della squadra
 - copia del nulla osta di tutti i giocatori agonisti rilasciato dalla propria società di appartenenza*
 - eventuale nulla osta per giocatori provenienti da altre società*

*i nulla osta sono reperibili al sito federugby.it nell'apposita sezione modulistica federale, oppure in appendice a questo manuale.
- ✓ Il direttore di raggruppamento dovrà occuparsi della registrazione dei punteggi durante la giornata compilando il Foglio Gara cartaceo a disposizione delle squadre ed il Foglio Gara online che fornirà il calcolo della classifica in tempo reale.
- ✓ Il direttore di raggruppamento si dovrà occupare di chiamare le squadre e fare in modo che le partite si svolgano secondo il calendario previsto, dovrà occuparsi di eventuali infortuni seguendo il medico e gestendo eventuali situazioni di emergenza venutesi a creare durante la giornata.
- ✓ Il direttore di raggruppamento, insieme agli arbitri, ha il compito di vigilare sul comportamento dei partecipanti e di dirimere eventuali questioni che possano pregiudicare il sereno svolgimento della manifestazione.
- ✓ **TUTOR LITR:** Nel caso in cui la società organizzatrice lo ritenga opportuno potrà chiedere l'intervento di un responsabile LITR per l'evento che si occuperà di tutta la gestione della giornata compresa la compilazione attraverso mezzi informatici del Foglio Gara. L'intervento prevede il versamento di una ulteriore quota di 70 euro da effettuarsi entro il giorno successivo alla chiusura delle iscrizioni alla quale andranno sommati i costi per eventuali pernottamenti.

DOPO IL TORNEO

- ✓ Il direttore di raggruppamento finirà di compilare il Foglio Gara elettronico con gli ultimi risultati raccolti e ne ricaverà la classifica finale con la quale potrà effettuare la premiazione.
- ✓ Eventuali note arbitrali, note disciplinari (cartellini gialli o rossi), richieste di chiarimento e reclami delle squadre dovranno essere allegati nell'apposito spazio del Foglio Gara elettronico.
- ✓ Nel caso manchi la connessione internet ed il Foglio Gara sia stato compilato offline, l'organizzatore dovrà collegarsi per condividerlo con la segreteria LITR entro le ore 24 del giorno del torneo.
- ✓ Nel caso in cui l'orario non venga rispettato la classifica dell'evento non verrà omologata ed i risultati non saranno ritenuti validi!
- ✓ L'organizzatore dovrà fornire alla segreteria LITR almeno una foto dell'evento ed un breve resoconto dello svolgimento della giornata per pubblicare in tempo il comunicato stampa. L'invio dovrà avvenire

entro le ore 24 del giorno del raggruppamento. Non dovesse essere rispettato questo limite, l'evento non verra' pubblicato.

CAMPIONATO ITALIANO



“Quello che fa un giocatore in campo è legato a quello che fanno tutti i suoi compagni”

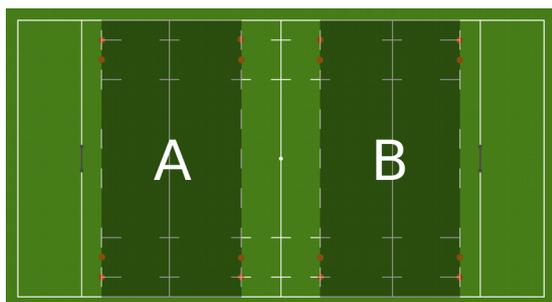
Olivier Magne

Il presente documento espone le indicazioni di gioco basate sul regolamento del touch rugby FIR 2015/2016 prodotto dalla CNAR attualmente in vigore e pubblicato al sito ufficiale RUGBYTOUCH.IT nella sezione download

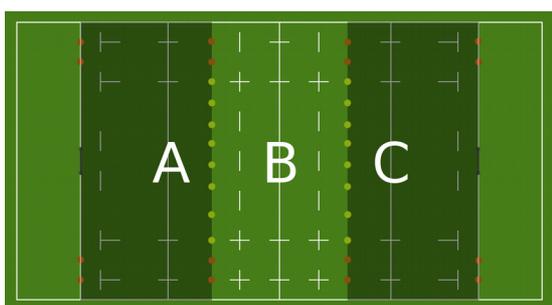
Per qualsiasi regola non chiarita da questi punti si fa riferimento pertanto a quel regolamento ufficiale.

DIMENSIONI TERRENO DI GIOCO – 1.2 DIMENSIONI DEL CAMPO DI GIOCO

- ✓ Le dimensioni minime del terreno di gioco sono di 30 metri di larghezza per 50 di lunghezza. Le dimensioni massime consentite sono di 35 metri di larghezza per 65 di lunghezza.
- ✓ Le configurazioni previste sono due:



Fino a 8 squadre segnatura di due terreni di gioco posizionati trasversalmente al campo da rugby. Linee laterali in corrispondenza della linea dei 5 metri dalla meta e dei dieci, linee di meta sui cinque laterali.



Da 9 squadre in su tre terreni di gioco dividendo lo spazio da H ad H in tre (circa 30 metri per ogni campo). Le linee di meta restano invariate. Occorrerà usare conetti a distanza di cinque metri l'uno dall'altro partendo dalla meta' campo per completare la segnatura.

In entrambe le configurazioni vanno segnati i cinque metri dalla linea di meta con un paio di conetti o con una bandierina apposta.

PALLONE – 2.2 IL PALLONE

- ✓ Tutte le competizioni si svolgono con un pallone numero 4 secondo regola numero 2 World Rugby omologato da Federazione Italiana Rugby

GIOCATORI 1 – 3.1 NUMERO MASSIMO DEI GIOCATORI NELL'AREA DI GIOCO

- ✓ Il numero minimo di giocatori per iniziare una partita e' di 6.
- ✓ Si gioca con 5 giocatori in campo.
- ✓ La lista gara e' formata da massimo 12 giocatori.
- ✓ La gara non potra' continuare se una squadra rimane con meno di 5 giocatori in campo, eccetto durante i supplementari o in seguito a provvedimenti disciplinari nel qual caso il limite minimo e' di 3.



GIOCATORI 2 – 3.2 SQUADRA CON NUMERO DI GIOCATORI SUPERIORE A QUELLO CONSENTITO (b)

- ✓ Dato il sistema di punteggio utilizzato non ci sono proporzioni da rispettare in lista gara per uomini e donne.
- ✓ La categoria minima per la partecipazione e' Under 14 (nati dal 2003 al 2004).

OCCHIALI – 4.3 ARTICOLI DI ABBIGLIAMENTO PROIBITI

- ✓ Un giocatore non deve indossare occhiali da sole o da vista che in caso di impatto fortuito possano rompersi e ferire l'atleta.

DURATA DI UNA PARTITA – 5.1 DURATA DI UNA PARTITA

- ✓ Una partita ha la durata di due tempi da 10 minuti ciascuno.
- ✓ Una squadra non puo' giocare piu' di 80 minuti per raggruppamento.
- ✓ La durata di ogni incontro potra' quindi essere ridotta se la presenza di squadre dovesse richiedere un numero di incontri maggiore del tempo previsto.

TEMPI SUPPLEMENTARI – 5.4 TEMPI SUPPLEMENTARI

- ✓ In gare ad eliminazione diretta si eseguirà la procedura descritta al punto 5.4 del Regolamento di gioco:
 - Ogni squadra deve far uscire un giocatore prima d'iniziare i tempi supplementari.
 - Il gioco riprenderà immediatamente con una ripresa dal centro della linea di metà campo, da parte della squadra che ha vinto il sorteggio all'inizio della partita.
 - Dopo due minuti, se non c'è stata una segnatura, l'arbitro ferma il gioco al tocco successivo o quando il pallone diventa morto. Il gioco viene fermato per far uscire, per ogni squadra, un altro giocatore fino a quando non viene segnata una meta (golden try) con la quale viene vinta la partita.
 - Il numero minimo di giocatori è pari a tre giocatori per squadra. Nel caso le squadre rimangano in tre giocatori e un giocatore viene temporaneamente o definitivamente espulso la squadra di quel giocatore perde la partita.

GIOCO – REGOLA 7 – MODO DI GIOCARE REGOLA 13 – INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO

- ✓ Un incontro ha inizio con un calcio d'invio che deve coprire la distanza di almeno 10 metri.
- ✓ La squadra che ha effettuato il calcio puo' avanzare immediatamente per contendere il pallone alla squadra avversaria.

- ✓ La squadra che ha calciato puo' tentare il recupero del pallone con i propri giocatori partiti da posizione di in gioco.
- ✓ Nessuno dei giocatori coinvolti nel recupero del pallone potra' ostacolare i tentativi della squadra avversaria di impossessarsene, fino a quando il pallone stesso non sia saldamente in mano ad una delle due squadre.
- ✓ La ripresa del gioco dopo una meta avviene allo stesso modo. Calcia la squadra che ha segnato. La squadra in ricezione deve stare a dieci metri dalla linea del centro campo.
- ✓ Il gioco dopo una segnatura non puo' riprendere finche' la squadra in difesa non e' rientrata a dieci metri dal centro campo.
- ✓ Nel caso in cui un giocatore in ricezione faccia cadere il pallone indietro, verso la propria area di meta, questo tornera' conteso ed i giocatori della squadra avversaria avranno diritto a tentarne il recupero.



CALCIO – REGOLA 7 – MODO DI GIOCARE

- ✓ Il portatore di palla puo' calciare in qualsiasi momento durante il gioco purché:
 - il conto dei tocchi sia inferiore o uguale a cinque
 - La palla rimanga in campo (anche in seguito al primo impatto con il terreno, la palla non dovra' uscire)
- ✓ Nel caso in cui il pallone esca dal terreno o venga calciato al sesto tocco, il gioco riprendera' dal punto del calcio per la squadra avversaria.
- ✓ Tutti i giocatori della squadra che ha calciato possono concorrere al recupero del pallone purché partano da posizione di in gioco. Vedi Regola 11 del Regolamento.
- ✓ Se il pallone tocca terra la squadra che ha calciato non puo' piu' tentarne il recupero. I giocatori devono quindi allontanarsi dal pallone per consentirne il recupero alla squadra in ricezione.
- ✓ Se un giocatore nel tentativo di recuperare il pallone a seguito di un calcio, commette un in avanti la palla passa alla squadra avversaria sul punto del fallo.
- ✓ Se un giocatore nel tentativo di recuperare il pallone in seguito ad un calcio lo lascia cadere verso la propria area di meta il gioco continua e la palla e' recuperabile da entrambe le squadre.

PORTATORE DEL PALLONE A TERRA – REGOLA 14 – PORTATORE DEL PALLONE CHE VA A TERRA – NESSUN PLACCAGGIO

- ✓ Il portatore che va a terra non perde il possesso se mantiene il controllo del pallone.

TOCCO E TENTATIVI – REGOLA 15 – TOCCO/PLACCAGGIO e successive

- ✓ Il tocco avviene quando il portatore di palla e' toccato da un avversario in qualsiasi punto sotto l'altezza delle spalle.
- ✓ Il tocco non deve risultare pericoloso per chi lo riceve, non sono ammesse trattenute o tocchi alle gambe che impediscano la continuazione della corsa del giocatore in possesso, sono incoraggiati i tocchi effettuati all'altezza della vita.
- ✓ Quando un tocco viene effettuato i giocatori sono incoraggiati a non chiamare il tocco con la voce. E' ammesso il gesto di alzare la mano ad indicare l'avvenuto tocco.
- ✓ Spetta all'arbitro fermare o meno il gioco.

- ✓ Per la gestione del tocco e' stata scelta l'opzione B. Tocco a Terra. (15.5)
- ✓ Al momento del tocco la difesa deve retrocedere a cinque metri dal punto del toccato per poter riprendere parte al gioco.
- ✓ Il giocatore fermato tocca terra con il pallone tenuto con entrambe le mani sul punto del contatto e passa il pallone ad un compagno rimanendo sul punto.
- ✓ La difesa puo' salire solo quando viene effettuato il tocco a terra e solo da posizione di in gioco.
- ✓ Ogni squadra ha a disposizione 6 tentativi per poter segnare una meta. Al termine dei sei tentativi la palla passa all'avversario dal punto dell'ultimo tocco.



ANTIGIOCO – 10.3 SANZIONI PER LE INFRAZIONI DI ANTIGIOCO

- ✓ Ogni giocatore che vada contro la lettera e lo spirito del presente regolamento e per estensione che commetta atti contrari allo spirito del gioco verra' punito come segue:
 - richiamato verbalmente in merito al fallo commesso
 - ammonito ed espulso temporaneamente (*sin bin*) per un periodo di 2 minuti di gioco, o
 - espulso definitivamente in seguito a fallo grave, mancanza di rispetto nei confronti dell'arbitro o doppia ammonizione.
- ✓ In caso di espulsione durante un raggruppamento la squadra subira' una decurtazione di punti di classifica e dovra' completare il resto delle partite con un giocatore in meno.
- ✓ Se la squadra dovesse subire piu' di due espulsioni durante un raggruppamento non ricevera' punti di classifica e non potra' continuare a giocare.

ADDENDUM

GIOCO VICINO ALL'AREA DI META

- ✓ Se il giocatore in possesso viene toccato fra i cinque metri e la linea di fondo campo il gioco dovra' obbligatoriamente ripartire dai cinque metri dalla linea di meta.

PENALITA'

- ✓ Le penalita' vengono giocate partendo da tocco a terra e dando sei tentativi alla squadra che non ha commesso l'infrazione.
- ✓ In caso di falli ripetuti l'arbitro puo' aumentare la penalita' aggiungendo altri cinque metri e sei tentativi al gioco.

RIFERIMENTI

- ✓ Per qualsiasi regola non contemplata dalla presente pubblicazione si rimanda al regolamento ufficiale del rugby al tocco disponibili nella sezione download di rugbytouch.it, sito ufficiale di Lega Italiana Touch Rugby.

AFFILIAZIONE E TESSERAMENTO RUGBY AL TOCCO

Lista delle cose da fare – Metti un segno nelle caselline evidenziate passo dopo passo

Scaricare e compilare la
domanda di ammissione all'attività amatoriale



http://www.federugby.it/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=5824&Itemid=79&lang=



Inviare la domanda a FIR
All'indirizzo del comitato di appartenenza



Inviare la domanda a LITR
All'indirizzo email squadre@rugbytouch.it



Se sono tesserati come Accompagnatori, Allenatori o Dirigenti o se non sono mai stati tesserati:
Far compilare ai giocatori il
Modello 12 per attività amatoriale
http://www.federugby.it/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=4624&Itemid=413&lang=it

In ogni caso, per poter partecipare a tutte le attività del rugby al tocco:
Scaricare e far compilare ai giocatori anche il modello R.O.L.L.
<http://www.rugbytouch.it/litr/wp-content/uploads/2016/10/ROLL201718-1.pdf>

Inviare i modelli 12 amatoriali
tramite raccomandata direttamente agli uffici
federali a Roma (gestire eventuali altri modelli 12
secondo le normali procedure online)

*Federazione Italiana Rugby
Ufficio tesseramento affiliazione
Foro Italcico, Stadio Olimpico, 00135 roma*



Inviare i modelli R.O.L.L.
a Lega Italiana Touch Rugby
via email,
insieme ad un documento di identità'

squadre@rugbytouch.it
(formato PDF)



Inserire i dati dei giocatori
nel sistema di gestione LITR
ed attendere la verifica
per poter giocare



DICHIARAZIONE DI INTERESSE PER TORNEO DI TOUCH WORLD RUGBY© 2017/8

Da inoltrare via email all'indirizzo squadre@rugbytouch.it

COMPILARE IN STAMPATELLO – GRAZIE



Spett.le Lega Italiana Touch Rugby,

con la presente chiediamo di poter organizzare un torneo di rugby al tocco per la categoria

| | | |
|---|---------------------------------------|--|
| #RUGBYPERTUTTI <input type="checkbox"/> | COPPA ITALIA <input type="checkbox"/> | CAMPIONATO ITALIANO <input type="checkbox"/> |
|---|---------------------------------------|--|

In data _____ secondo quanto riportato nel calendario ufficiale LITR 2017/2018

✓ DATI SOCIETA'

Societa' _____ codice FIR _____

Telefono _____ Email _____

Persona responsabile per l'evento (nome e cognome) _____

✓ IMPIANTO

Indirizzo e nome dell'impianto _____

Illuminazione: SI NO Tribune: SI NO Terzo tempo/club house coperta per almeno 50 persone: SI NO

Numero spogliatoi a disposizione (escluso arbitri): _____ Spogliatoio arbitri presente: SI NO

✓ QUOTA DI PARTECIPAZIONE

Quota per squadra * _____ E' prevista una caparra? SI NO

*(le quote massime per squadra sono: Coppa Italia euro 70, Campionato euro 100)

Indicare eventualmente l'importo della caparra _____ e il codice iban per versarla (gradita intestazione conto e banca collegata) _____

Quota terzo tempo a giocatore (max 10 euro per Coppa Italia, max 15 euro per Campionato) : _____

indicare cosa prevede la quota terzo tempo _____

Siamo inoltre consapevoli e garantiamo di adempiere alle linee guida per organizzazione eventi LITR

Data e Luogo _____ FIRMA _____

Informativa Privacy

Desideriamo informarLa che il D.lgs. n. 196 del 30 giugno 2003 ("Codice in materia di protezione dei dati personali") prevede la tutela delle persone e di altri soggetti rispetto al trattamento dei dati personali.

Secondo la normativa indicata, tale trattamento sarà improntato ai principi di correttezza, liceità e trasparenza e di tutela della Sua riservatezza e dei Suoi diritti. Ai sensi dell'articolo 13 del D.lgs. n.196/2003, pertanto, Le forniamo le seguenti informazioni:

1. I dati da Lei forniti verranno trattati con la finalita' di garantire un contatto diretto tra Lei e LITR per l'organizzazione di un evento di rugby al tocco sul territorio

2. Il trattamento sarà effettuato con modalita' manuale ed informatizzata. Un socio LITR incaricato si occuperà della gestione dei Suoi dati per il periodo di un anno solare (1 gennaio – 31 dicembre) al termine del quale

Acconsento al trattamento dei miei dati personali: FIRMA _____

senza sua richiesta i dati verranno cancellati.

3. Il conferimento dei dati è obbligatorio, senza la sua firma non sarà possibile completare la richiesta di organizzazione evento sportivo.

4. I dati non saranno comunicati ad altri soggetti in nessun caso, né saranno oggetto di diffusione pubblica.

5. Il titolare del trattamento è Lega Italiana Touch Rugby ASD con sede a Conegliano, Treviso.

6. In ogni momento potrà esercitare i Suoi diritti nei confronti del titolare del trattamento, ai sensi dell'art.7 del D.lgs.196/2003

CARTA INTESTATA SOCIETÀ AFFILIATA F.I.R. CHE RILASCIATA IL NULLA-OSTA

NULLA OSTA

Spett.le , (indicare la Società affiliata F.I.R. beneficiante del
nulla osta)

con la presente si rilascia nulla osta per i giocatori sotto elencati a:

partecipare alle attività ufficiali LITR per l'anno in corso;

partecipare al Torneo di Rugby al Tocco che si giocherà in data ___/___/___
in località

Giocatori beneficiari del nulla osta:

- | | | |
|-----------------|----------------|--------------------|
| 1. Nome: | Cognome: | N.tess.F.I.R. |
| 2. Nome: | Cognome: | N.tess.F.I.R. |
| 3. Nome: | Cognome: | N.tess.F.I.R. |
| 4. Nome: | Cognome: | N.tess.F.I.R. |
| 5. Nome: | Cognome: | N.tess.F.I.R. |
| 6. Nome: | Cognome: | N.tess.F.I.R. |
| 7. Nome: | Cognome: | N.tess.F.I.R. |
| 8. Nome: | Cognome: | N.tess.F.I.R. |
| 9. Nome: | Cognome: | N.tess.F.I.R. |
| 10. Nome: | Cognome: | N.tess.F.I.R. |
| 11. Nome: | Cognome: | N.tess.F.I.R. |
| 12. Nome: | Cognome: | N.tess.F.I.R. |

Si dichiara che tutti i giocatori sopra elencati sono stati tesserati per l'anno sportivo in corso e che sono tutti in possesso del Certificato Medico per la pratica dell'attività sportiva secondo quanto previsto dalla propria categoria.

Distinti saluti

Il Presidente

.....
LOCALITÀ (PROVINCIA), LI XX/XX/201X

LINK UTILI & RINGRAZIAMENTI

LEGA ITALIANA TOUCH RUGBY Stagione 2017 / 2018



“Se c’è soluzione perché ti preoccupi? Se non c’è soluzione perché ti preoccupi?”

Aristotele

PROVENIENZA

Le informazioni contenute nel presente manuale provengono da fonti differenti. Alcune di queste sono rintracciabili sui siti web di:

- ✓ Lega Italiana Touch Rugby www.RUGBYTOUCH.IT
- ✓ Federazione Italiana Rugby www.FEDERUGBY.IT
- ✓ Gazzetta Ufficiale www.gazzettaufficiale.it
- ✓ Lega Italiana Beach Rugby www.beachrugby.it

Inoltre ogni informazione qui trascritta e’ stata concertata con gli uffici federali di competenza ed e’ in costante aggiornamento.

Il presente Manuale e’ stato redatto con il Patrocinio della Federazione Italiana Rugby ed e’ stato approvato dalla Commissione Tecnica Federale.

RINGRAZIAMENTI

La stesura del presente manuale si deve alla collaborazione fra Lega Italiana Touch Rugby, referente federale per beach e touch rugby e Commissione Tecnica Federale.

In particolare si ringraziano Consigliere Zeno Zanandrea e Responsabile Tecnico del Rugby di Base Dott. Daniele Pacini per il grande lavoro che hanno iniziato e portano avanti per lo sviluppo di questo strumento di promozione di massa.

Grazie a Responsabile Sviluppo per il Nord Italia Francesco Grosso che con pazienza ha affrontato diversi temi spinosi del movimento in interminabili discussioni tecniche ed amministrative.

Grazie ai Tecnici Regionali Matteo Mazzantini e Matteo Ambrosini e ai Tecnici di Formazione d’Area Francesco “Cocco” Mazzariol e Mario Pavin e Grazie a tutti gli allenatori e giocatori che hanno dedicato del tempo allo sviluppo di questo primo passo verso un nuovo modo di vedere lo sviluppo della palla ovale.

Infine l’autore vuole ringraziare Cristina, Paola, Guenda ma anche Daniele, Antonio, Michela, Serena, Francesca e tanti altri Amici e Collaboratori che a vario titolo hanno contribuito alla creazione di questo manuale.



CI VEDIAMO IN CAMPO!

In bocca al lupo a tutti e Buon Rugby!