

INTERNATIONAL PLAYING RULES

5th Edition
TRIAL VERSION



FEDERATION
OF INTERNATIONAL
TOUCH

Preambolo

Nel corso del 2018 e 2019 Touch Football Australia (TFA) ha intrapreso un ampio riesame interno delle proprie regole di gioco nazionali. La revisione è stata condotta da un gruppo di grande esperienza composto da giocatori, allenatori, arbitri e coordinatori sportivi (attuali e del passato) che hanno analizzato il gioco a tutti i livelli, dalle competizioni social per arrivare fino ad arrivare alla categoria élite impegnata a livello internazionale. Questo gruppo si è ampiamente consultato con la comunità Australiana per sviluppare un insieme di regole di gioco che possano essere applicate a tutti i livelli di questo sport.

Il risultato di tale impegno è stata l'ottava edizione delle Regole di gioco della Federazione Australiana di Touch (*TFA 8th Edition Playing Rules*).

Alla riunione della Federazione Internazionale Touch (*FIT*) tenutasi nel mese di ottobre del 2019 a Parigi, TFA ha presentato le *8th Edition Playing Rules* e, successivamente, ha offerto a *FIT* e a tutte le *NTA* (inclusa ovviamente Italia Touch) il diritto e le royalties per l'utilizzo delle nuove regole.

A seguito dell'incontro, il Board di *FIT* ha deciso di adottare le *TFA 8th Edition Playing Rules* come regole di gioco *FIT* per redigere la 5^a edizione del regolamento internazionale che sarà utilizzato a tutti i livelli del gioco. *FIT* e i suoi membri riconoscono e ringraziano Touch Football Australia per i diritti di utilizzo di queste regole.

La coerenza nell'applicazione delle regole del gioco è un punto cruciale. *FIT* incoraggia tutti i suoi Membri a offrire strumenti per le competizioni locali che garantiscano a tutti i partecipanti un'esperienza di gioco di alta qualità. Non si vieta in nessun modo alle varie associazioni Nazionali di Touch o agli organizzatori di manifestazioni riconosciuti ed autorizzati da queste ultime ad utilizzare nelle proprie competizioni regole diverse da quelle proposte in questo documento. Tuttavia, qualsiasi loro adattamento o alterazione dovrà essere chiaramente descritto nelle linee guida della specifica competizione e dovrà essere reso disponibile in tempi adeguati a giocatori, allenatori e arbitri.

Definizioni e Terminologia.....	4
Obiettivo del gioco	10
Regole del Gioco	10
1. Il Campo di Gioco.....	10
2. La Registrazione dei Giocatori	11
3. La Palla	11
4. La Divisa di Gioco	12
5. Composizione della Squadra.....	13
6. Allenatori e Accompagnatori.....	13
7. Inizio e Ripresa del Gioco	14
8. Durata del Gioco.....	15
9. Possesso	16
10. Il Tocco	17
11. Passaggio.....	19
12. Palla Toccata in Volo	20
13. Il Rollball.....	21
14. Punteggio	23
15. Fuorigioco	24
16. Ostruzione.....	25
17. Cambio di giocatore.....	26
18. Penalità.....	27
19. Vantaggio	27
20. Cattiva condotta.....	28
21. Cambio Forzato	28
22. Sin Bin.....	28
23. Espulsione	29
24. Drop-Off.....	30
Appendice 1 – Il Campo di Gioco	32

Definizioni e Terminologia

A meno che il contesto non richieda diversamente, si applicano le seguenti definizioni e terminologie al gioco di Touch.

Termine / Frase	Definizione / Descrizione
Ala	Il giocatore posizionato all'esterno del <i>Link</i>
Arbitro	Uno o più ufficiali di gara incaricati di far rispettare le regole durante la conduzione di una partita
Area dei 7 Metri	L'area compresa tra la <i>Linea dei sette (7) Metri</i> e la <i>Linea di Meta</i>
Area di Cambio	Il rettangolo delimitato per ogni <i>Squadra</i> ai lati opposti del campo da gioco generalmente lungo venti (20) metri e largo non più di cinque (5) metri, che si estende tra le due linee dei dieci (10) metri adiacenti alla <i>Linea di Meta</i> campo e distante 1 metro dalla <i>Linea Laterale</i> . È l'area in cui i giocatori <i>Off-field</i> devono rimanere fino a che il <i>Cambio</i> non è terminato. (v. Appendice 1)
Area di Meta	Le aree del <i>Campo di Gioco</i> delimitate dalle <i>Linee Lateral</i> i, le <i>Linee di Meta</i> e le <i>Linee di Palla Morta</i> . Ce ne sono due (2), una (1) a ciascuna estremità del <i>Campo di Gioco</i> . (v. Appendice 1)
Area di Sin Bin	L'area compresa tra la <i>Linea di Palla Morta</i> e il <i>Perimetro</i> , in cui i giocatori vengono inviati per un periodo di <i>Sin Bin</i> o in seguito alla <i>Esclusione</i> dovuta a <i>Infrazioni</i> ripetute nell' <i>Area dei Sette (7) Metri</i> . Ci sono quattro (4) aree <i>Sin Bin</i> in campo. (v. Appendice 1).
Avanti	Una posizione o una direzione verso la <i>Linea di Palla Morta</i> al di là della <i>Linea di Meta</i> della <i>Squadra in Attacco</i>
Calcio	Colpire o spingere con il piede la palla, dando un colpo o una forte spinta con il piede. Un <i>Tap</i> per iniziare o ricominciare il gioco, così come un <i>Tap di Penalità</i> , non è considerato come un <i>Calcio</i> .

Cambio	L'atto di un giocatore (<i>On-field</i>) di lasciare il campo da gioco per essere sostituito da un altro giocatore (<i>Off-field</i>)
Cambio Forzato	Quando ad un giocatore è imposta una <i>Sostituzione</i> obbligatoria a causa di un' <i>Infrazione</i> considerata più grave di un <i>Fallo</i> , ma meno grave di un <i>Cambio Permanente</i> , un <i>Sin Bin</i> o un' <i>Espulsione</i>
Cambio di Possesso	L'azione di <i>Passaggio</i> del controllo della palla da una <i>Squadra</i> all'altra
Campo di Gioco	L' <i>Area di gioco</i> compresa tra le <i>Linee Lateral</i> i e le <i>Linee di Palla Morta</i> che sono tutte considerate fuori dal <i>Campo di Gioco</i> . (v. Appendice 1)
Conteggio dei Tocchi	Il numero progressivo di tocchi da zero (0) a sei (6) cui ogni <i>Squadra</i> ha diritto prima di un <i>Cambio di Possesso</i> .
Decisione	La scelta fatta da un <i>Arbitro</i> che, a seguito di specifiche circostanze, può indurlo a far continuare il gioco (<i>Play On</i>), assegnare un <i>Tap di Penalità</i> , un <i>Cambio di Possesso</i> , una <i>Meta</i> o ricorrere a una scelta disciplinare.
Dietro	La posizione o direzione verso la <i>Linea di Meta</i> della <i>Squadra in Difesa</i>
Drop-Off	Procedura usata per determinare il <i>Vincitore</i> di una partita conclusa in parità al termine dei <i>Tempi Regolamentari</i>
Esclusione	Quando un giocatore è mandato nell' <i>Area di Sin Bin</i> più vicina a seguito di tre (3) <i>Penalità</i> accumulate dalla <i>Squadra in Difesa</i> entrando nella propria <i>Area dei 7 Metri</i> . Il giocatore è conteggiato come giocatore in campo e non può essere sostituito o rimpiazzato.
Espulsione	Quando un giocatore è escluso dal <i>Campo di Gioco</i> per il resto della partita
Fine della Partita	Quando l' <i>Arbitro</i> segnala la conclusione della partita
Fine Partita (Full Time)	Lo scadere del secondo periodo di gioco (secondo tempo)
FIT	Federazione Internazionale del Touch

Fuori Gioco (Attaccante)	Un giocatore <i>in Attacco</i> che si trova <i>Avanti</i> rispetto alla palla
Fuori Gioco (Difensore)	Un giocatore <i>in Difesa</i> più vicino di sette (7) metri al <i>Mark</i> di un <i>Rollball</i> o di dieci (10) metri dal <i>Mark</i> di un <i>Tap</i>
Giocatore Off-field	Il giocatore che, durante una <i>Sostituzione</i> , entra in campo per rimpiazzare quello uscente. Per ogni <i>Squadra</i> ci possono essere un massimo di otto (8) giocatori <i>Off-field</i> che devono rimanere nell' <i>Area di Cambio</i> , eccetto quando avviene una <i>Sostituzione</i> , è stato comminato un <i>SIN BIN</i> o una <i>Espulsione</i> o si trovano all'interno del <i>Campo di Gioco</i> .
Imminente	Che sta per accadere, è quasi certo che accadrà
Infrazione	L'azione di un giocatore contraria alle <i>Regole</i> del gioco
In gioco (Onside)	Posizione nella quale un giocatore è legittimato a prendere parte ad un'azione di gioco. Un difensore con entrambi i piedi sulla o <i>Dietro</i> la <i>Linea di Meta</i> .
Intervallo (Half Time)	La pausa tra il primo e il secondo periodo di gioco
Linea Laterale	Le linee che determinano i lati del <i>Campo di Gioco</i> (v. Appendice 1)
Linea di Meta	La linea che separa l' <i>Area di Meta</i> dal <i>Campo di Gioco</i> (v. appendice 1)
Linea di Meta (in Attacco)	La linea su od oltre la quale un giocatore deve posizionare la palla per segnare una <i>Meta</i> .
Linea di Meta (in Difesa)	La linea che una <i>Squadra</i> deve difendere per evitare la segnatura di una <i>Meta</i>
Linea di Palla Morta	L'ultima linea del <i>Campo di Gioco</i> . Ce ne sono due, poste alle estremità del <i>Campo di Gioco</i> (v. Appendice 1)
Linee di segnalazione	Le tracciature che determinano il <i>Campo di Gioco</i> (v. Appendice 1)
Link	Il giocatore a fianco dell' <i>Ala</i>

Mark (per un Tap)	Il centro della <i>Linea di metà Campo</i> per iniziare o ricominciare una partita o la posizione dove viene sancito un <i>Tap di Penalità</i> quale conseguenza di un' <i>Infrazione</i> .
Mark (per il Tocco)	La posizione del <i>Campo di Gioco</i> in cui si trovava il giocatore in <i>Possesso</i> quando è avvenuto il <i>Tocco</i>
Mediano	Il giocatore che acquisisce il <i>Possesso</i> a seguito di un <i>Rollball</i>
Meta	Il risultato di un attaccante diverso dal <i>Mediano</i> che, prima di essere toccato, appoggia la palla sopra o oltre la <i>Linea di Meta</i> della <i>Squadra</i> avversaria.
Middle	Il giocatore interno al <i>Link</i>
NTA	National Touch Association (Associazione Nazionale di Touch), come definite nello statuto di FITT.
Ostruzione	Un tentativo deliberato da parte di uno o più giocatori <i>in Attacco</i> o <i>in Difesa</i> di guadagnare in maniera scorretta un <i>Vantaggio</i> interferendo con uno o più avversari per prevenire che egli/loro possa/possano guadagnare un <i>Vantaggio</i> in maniera corretta
Palla Morta	Quando la palla si trova fuori dal gioco, incluso il periodo successivo ad una <i>Meta</i> prima che il gioco stesso ricominci e quando la palla cade a terra e/o va fuori dai limiti del <i>Campo di Gioco</i> prima che si effettui il <i>Rollball</i> successivo
Passaggio	Azione nella quale avviene un <i>Cambio di Possesso</i> tra giocatori della <i>Squadra in Attacco</i> che muovono la palla lateralmente e/o all'indietro tramite un lancio o colpo.
Penalità	La <i>Decisione dell'Arbitro</i> di assegnare un <i>Tap</i> quando un giocatore o una <i>Squadra</i> viola le <i>Regole</i> del gioco.
Perimetro	Il <i>Perimetro</i> si trova a non meno di cinque (5) metri dalle linee che definiscono il campo da gioco (v. Appendice 1)

Possesso	Riferito ad un giocatore o a una <i>Squadra</i> che ha il controllo della palla. A meno che non siano applicate altre Regole, la <i>Squadra</i> con la palla ha il diritto di eseguire sei (6) Tocchi.
Rollball	L'azione di riportare la palla <i>In gioco</i> dopo un <i>Tocco</i> o un <i>Cambio di Possesso</i>
Rollball Volontario	Il giocatore in <i>Possesso</i> esegue un <i>Rollball</i> prima che un <i>Tocco</i> sia stato eseguito da un difensore
Ruck / Area di Rollball	L'area, non oltre un (1) metro di distanza, tra il giocatore che compie il <i>Rollball</i> e il <i>Mediano</i> .
Sin Bin	Quando un giocatore viene mandato nell' <i>Area di Sin Bin</i> dove dovrà restare per quattro (4) possessi. Il giocatore è conteggiato come se fosse in campo e non può essere sostituito o rimpiazzato.
Spirito del Gioco	Atto di buona sportività e <i>fair play</i> .
Squadra	Un Gruppo di persone che definisce uno (1) degli schieramenti di una partita.
Squadra in Attacco	La <i>Squadra</i> che ha o guadagna il <i>Possesso</i>
Squadra in Difesa	La <i>Squadra</i> che non ha o che ha perso il <i>Possesso</i>
Tap e Tap di Penalità	Il gesto per iniziare o ricominciare la partita dopo l' <i>Intervallo</i> e dopo aver segnato una <i>Meta</i> . Il <i>Tap</i> è anche il gesto per ricominciare a giocare quando viene assegnata una <i>Penalità</i> . Il <i>Tap</i> viene eseguito posizionando la palla a terra in corrispondenza o <i>Dietro</i> il <i>Mark</i> , rilasciando la palla da entrambe le mani e toccando delicatamente la palla con il piede o mettendo il piede sulla palla. La palla non deve rotolare o muoversi più di un (1) metro in qualsiasi direzione e deve essere raccolta in modo pulito, senza toccare nuovamente il terreno. Il giocatore può eseguire il <i>Tap</i> in qualsiasi direzione e usare un piede qualsiasi. A condizione che sia posta sul <i>Mark</i> , la palla non deve essere raccolta da terra prima che il <i>Tap</i> venga eseguito.

Tempi Regolamentari	L' <i>Intervallo</i> di tempo che determina la durata di una partita che solitamente è di quarantacinque (45) minuti, includendo i cinque (5) minuti dell' <i>Intervallo</i>
Tocco	Qualsiasi contatto tra il giocatore in <i>Possesso</i> e un giocatore <i>in Difesa</i> . Il <i>Tocco</i> include il contatto con la palla, i capelli o gli indumenti e può essere eseguito sia da un difensore che dal giocatore in <i>Possesso</i> .
Vincitore	La <i>Squadra</i> che segna più <i>Meta</i> durante la partita
Vantaggio	Il periodo di tempo dopo una <i>Infrazione</i> in cui l'altra <i>Squadra</i> ha l'opportunità di ottenere un <i>Vantaggio</i> che può essere territoriale, tattico o un tentativo di segnare una <i>Meta</i> .

Obiettivo del gioco

L'obiettivo del gioco del Touch è, per ogni *Squadra*, quello di segnare *Meta* e di impedire agli avversari di fare altrettanto. La palla può essere passata, colpita o maneggiata dai giocatori della *Squadra in Attacco* che potranno correre o muoversi con la palla nel tentativo di guadagnare un *Vantaggio* territoriale che possa portare alla segnatura delle *Meta*. La *Squadra in Difesa* impedisce di far guadagnare il *Vantaggio* Territoriale toccando il portatore di palla.

Regole del Gioco

1. Il Campo di Gioco

1.1 Il *Campo di Gioco* è di forma rettangolare e misura settanta (70) metri di lunghezza (da *Linea di Meta* a *Linea di Meta* escludendo le *Aree di Meta*) per cinquanta (50) metri di larghezza (da *Linea Laterale* a *Linea Laterale* escludendo le *Aree di Cambio*).

1.1.1 Sono ammesse delle variazioni delle dimensioni del *Campo di Gioco*, ma devono essere specificatamente incluse nelle condizioni di svolgimento di competizioni, eventi o tornei.

1.2 La segnatura delle linee dovrebbe essere di 4 cm in larghezza e non deve essere inferiore a 2,5 cm. La segnatura delle linee deve essere realizzata come mostrato in Appendice 1– *Campo di Gioco*. Le *Linee Lateral*i si estendono per sette (7) metri oltre le *Linee di Meta*, così da unirsi alle *Linee di Palla Morta* e definire le *Aree di Meta*, che misurano cinquanta (50) metri per sette (7) metri.

1.3 Le *Aree di Cambio* sono posizionate a non meno di un (1) metro da ogni *Linea Laterale*.

1.4 Segnalatori di adeguate dimensioni, di colore distinguibile e costruiti con materiali sicuri e flessibili dovrebbero essere posizionati alle intersezioni delle *Linee Lateral*i con la *Linea di Centro Campo* e tra le *Linee Lateral*i e la *Linea di Meta*.

1.4.1 Gli oggetti posti all'intersezione tra le *Linee Lateral*i e la *Linea di Meta* sono *considerati* parte del *Campo di Gioco*.

1.4.2 Tutti gli altri marcatori, bandierine e con

1.5 La superficie di gioco standard è l'erba. Altre superfici (tra cui erba sintetica) possono essere utilizzate ma sono essere soggette alle norme approvate dalla NTA (Italia Touch).

1.6 Le linee che delimitano il *Campo di Gioco* sono considerate al di fuori di esso. Il gioco si interrompe quando la palla o un giocatore in *Possesso* della palla, tocca il terreno sopra o oltre la *Linea Laterale* o la *Linea di Palla Morta*.

2. La Registrazione dei Giocatori

2.1 I giocatori partecipanti devono essere registrati presso la segreteria della NTA (Italia Touch) secondo le norme interne previste o registrati presso altra federazione nazionale approvata da FIT

2.2 Le squadre che partecipano ad una competizione, evento o torneo con giocatori non registrati possono perdere tutte le partite alle quali i giocatori non registrati hanno preso parte.

3. La Palla

3.1 Il gioco prevede l'uso di una palla ovale, gonfiata opportunamente, di forma, colore e dimensione approvato da FIT o dalla NTA di riferimento (Italia Touch).

3.2 La palla deve essere gonfiata alla pressione raccomandata dal produttore.

3.3 L'*Arbitro* deve interrompere immediatamente l'incontro se la dimensione e la forma della palla non fossero più conformi a quanto riportato nei punti 3.1 o 3.2 per consentire la sostituzione della palla o risolvere l'eventuale problema.

3.4 La palla non deve essere nascosta sotto l'abbigliamento del giocatore.

4. La Divisa di Gioco

4.1 I giocatori partecipanti devono essere abbigliati correttamente con la divisa corrispondente alla propria *Squadra*.

4.2 Le divise da gioco consistono in magliette, canottiere o altro indumento approvato dalla *NTA* di riferimento (Italia Touch) o altro organizzatore riconosciuto da quest'ultima, pantaloncini e/o leggings e calze.

4.3 Tutti i giocatori devono indossare un numero identificativo univoco non inferiore a 16 cm di altezza, chiaramente visibile sul retro della maglia da gioco.

4.3.1 I numeri identificativi non devono essere composti da più di due (2) cifre.

4.4 Durante la partita è consentito indossare cappelli o berretti purché siano sicuri e soddisfino le normative previste dalla *NTA* di riferimento (Italia Touch)

4.5 Fatta eccezione per le varianti di gioco come il Beach Touch, devono essere indossate calzature sicure.

4.6 Sono ammesse scarpe in pelle leggera o in materiale sintetico con suola sagomata morbida.

4.6.1 Scarpe con tacchetti avvitati non devono essere indossate da nessun giocatore o *Arbitro*.

4.7 I giocatori non devono partecipare a nessuna partita indossando gioielli, catenine, cinturini, bracciali o oggetti simili che potrebbero rivelarsi pericolosi. Eventuali gioielli o altri oggetti che non possano essere rimossi devono essere messi in sicurezza con del nastro adesivo ed essere approvati dall'*Arbitro*.

4.8 Non sono consentite unghie lunghe (naturali o di altro materiale) che si estendano oltre il polpastrello delle dita, guardandole dal palmo.

4.9 Arbitri e giocatori possono indossare occhiali o occhiali da sole a condizione che siano sicuri e fissati saldamente.

4.10 Arbitri e giocatori possono indossare attrezzature per il monitoraggio e supporti medici come ginocchiera o cavigliera, a sola discrezione dell'organizzatore della competizione, che valuterà che tali oggetti non siano pericolosi.

5. Composizione della Squadra

5.1 Una *Squadra* è composta da un massimo di quattordici (14) giocatori, di cui non più di sei (6) possono stare sul campo in ogni momento.

Provvedimento (Decisione) = Viene assegnata una *Penalità* a favore della *Squadra* non colpevole al momento in cui l'*Infrazione* viene fischiata a sette (7) metri all'interno del *Campo di Gioco*, sulla *Linea di Metà Campo* o nella posizione della palla, qualunque sia il *Vantaggio* maggiore.

5.2 Una *Squadra* deve avere almeno quattro (4) giocatori sul campo perché una partita possa iniziare o continuare, eccetto che durante il *Drop-Off*.

5.3 Se il numero di giocatori sul campo di una *Squadra* scende al di sotto di quattro (4), la partita deve essere conclusa e la *Squadra* non colpevole deve essere dichiarata vincitrice.

5.3.1 I giocatori inviati nell'*Area di Sin Bin* sono considerati giocatori attivi e quindi rientrano nel conto dei giocatori in campo.

5.4 Nelle competizioni miste, il numero massimo di uomini consentito sul *Campo di Gioco* è di tre (3); il numero minimo di uomini è uno (1) e il numero minimo di donne è uno (1).

6. Allenatori e Accompagnatori

6.1 *Allenatore/i* e *Accompagnatore/i* della *Squadra* possono essere ammessi all'interno del *Perimetro* di gioco ma dovranno essere posizionati o nell'*Area di Cambio* o alla fine del *Campo di Gioco* per la durata della partita.

6.2 *Allenatore/i* e *Accompagnatore/i* della *Squadra* possono spostarsi da una posizione all'altra, ma devono farlo senza perdere tempo. Quando si posizionano alla fine del *Campo di Gioco*, *Allenatore/i* e *Accompagnatore/i* della *Squadra* devono rimanere a non meno di cinque (5) metri dalla *Linea di Palla Morta* e non devono allenare e/o comunicare (verbalmente o non verbalmente) con la *Squadra* o con gli *Arbitri*.

7. Inizio e Ripresa del Gioco

7.1 I capitani delle squadre devono lanciare la monetina in presenza dell'*Arbitro/i*. La *Squadra* del capitano *Vincitore* decide la direzione di attacco per il primo tempo, l'*Area di Cambio* per la durata della partita (inclusi eventuali tempi supplementari) e quale *Squadra* inizierà la partita con il *Possesso*.

7.2 Il *Tap* deve essere eseguito in accordo con il metodo descritto nel paragrafo *Definizioni e Terminologia*. Un giocatore della *Squadra attaccante* deve iniziare la partita con un *Tap* al centro della *Linea di Metà Campo* a seguito dell'indicazione di iniziare il gioco da parte dell'*Arbitro*.

7.3 Per la ripresa del gioco seguente all'*Intervallo*, le *Squadre* devono cambiare direzione di attacco e la *Squadra* che non ha iniziato con il possesso della palla deve riprendere la partita con un *Tap*.

7.4 Per la ripresa del gioco seguente alla segnatura di una *Meta*, la *Squadra* che ha subito la segnatura deve riprendere il gioco con un *Tap*.

7.5 Il *Tap* non può essere eseguito finché tutti i giocatori *in Attacco* non sono in posizione regolare (*ONSIDE*)

Provvedimento = Il giocatore sarà rimandato sul *Punto* e gli sarà richiesto di ripetere il *Tap*

7.6 Un *Tap* di inizio o ripresa partita non può essere giocato fino a quando almeno quattro (4) giocatori *in Difesa* sono in posizione di gioco (*ONSIDE*) o se non espressamente indicato dall'*Arbitro*. Nel momento in cui il numero di giocatori in campo della *Squadra in Difesa* scende al di sotto di quattro (4), tutti i giocatori *In Difesa* devono essere in posizione di gioco (*ONSIDE*) perché il *Tap* di ripresa possa essere giocato, a meno di diverse indicazioni date dall'*Arbitro*.

Decisione = Il giocatore sarà indirizzato a tornare sul *Punto* e a ripetere il *Tap*

7.7 Il *Tap* eseguito per iniziare o ricominciare un'azione deve essere eseguito senza indugio e senza perdite di tempo

Provvedimento = Fallo a favore della squadra non colpevole dell'infrazione cui è assegnato un *Tap* sulla linea di *Centro Campo*.

8. Durata del Gioco

8.1 Una partita dura quaranta (40) minuti ed è composta da due (2) tempi da venti (20) minuti con una pausa tra un tempo e l'altro.

8.1.1 In caso di infortunio durante una partita il conteggio del tempo non viene interrotto.

8.2 La durata della partita può variare in base alle esigenze di un torneo o di una specifica competizione.

8.3 Allo scadere del tempo il gioco deve proseguire fino al *Tocco* o alla situazione di *Palla Morta* successiva; solo allora l'*Arbitro* segnalerà la *Fine della Partita*.

8.3.1 In caso di assegnazione di una *Penalità* durante questo periodo (ovvero dopo lo scadere del tempo regolamentare), la *Penalità* deve essere acquisita (ovvero giocata).

8.4 Se una partita viene abbandonata in circostanze diverse da quelle indicate nel punto 24.1.6 del regolamento Italia Touch o l'organizzatore riconosciuto da Italia Touch potrà determinare il risultato della partita a sua esclusiva discrezione.

9. Possesso

9.1 La *Squadra* con la palla ha diritto a sei (6) *Tocchi* prima di un *Cambio di Possesso*.

9.2 Nell'eventualità di *Cambio di Possesso* dovuto a un intercetto, il primo *Tocco* sarà conteggiato come zero (0).

9.3 A seguito del sesto *Tocco* o di una qualsiasi altra perdita di *Possesso*, la palla deve essere rimessa sul *Punto (Mark)* senza ritardo.

Decisione = Un ritardo deliberato nella procedura di cambio comporterà una penalità a favore della squadra non colpevole e l'avanzamento di dieci (10) metri del *Punto (Mark)* per il cambio di possesso.

9.4 Se durante il gioco la palla cade o tocca terra durante un *Passaggio*, si verifica un *Cambio di Possesso*.

Provvedimento = Il *Punto* per il *Cambio di Possesso* è quello in cui la palla tocca il terreno.

9.5 Se la palla, mentre è ancora sotto il controllo del *Mediano*, entra in contatto con il terreno nella zona di *Meta*, si verificherà un *Cambio di Possesso*.

Provvedimento = Il gioco riprenderà con un *Rollball* nel punto più vicino sulla *Linea dei Sette (7) Metri*.

9.6 Se un giocatore maneggiando male la palla (magari nel tentativo di controllarla) la lancia accidentalmente in *Avanti* e questa viene ricevuta da qualsiasi altro giocatore allora si verifica un *Cambio di Possesso*.

10. Il Tocco

10.1 Il *Tocco* può essere fatto sia da un giocatore *in Difesa* sia dal giocatore *in Possesso* della palla.

10.2 Un giocatore *in Difesa* non può chiamare il *Tocco* in assenza di contatto con il portatore di palla. Se un giocatore chiama il *Tocco* ma l'*Arbitro* non è sicuro che il contatto sia avvenuto, il *Tocco* viene concesso.

Provvedimento: Una *Penalità* a favore della *Squadra in Attacco* sul *Punto* dell'*Infrazione* e il giocatore colpevole mandato nel *Sin Bin*

10.3 I giocatori di entrambe le squadre, di attacco e di difesa, devono usare la minima forza necessaria per eseguire un *Tocco*. I giocatori coinvolti nel *Tocco* si devono impegnare perché questo venga eseguito in modo tale non comporti un rischio per la sicurezza propria e del giocatore avversario.

Provvedimento: Una *Penalità* a favore della *Squadra non colpevole* sul *punto* dell'*Infrazione*

10.4 Se la palla viene accidentalmente urtata da un difensore e fatta cadere dalle mani del giocatore *in Possesso* durante un *Tocco*, il *Tocco* conta e la *Squadra in Attacco* mantiene il *Possesso*.

10.5 Un difensore non può deliberatamente urtare la palla per farla cadere dalle mani di un giocatore *in Possesso* durante un *Tocco*.

Provvedimento: Una *Penalità* a favore della *Squadra non colpevole* sul *Punto* dell'*Infrazione*

10.6 Un giocatore non deve passare o consegnare la palla in altro modo dopo che è stato eseguito un *Tocco*

Provvedimento: Una *Penalità* a favore della *Squadra in Difesa* sul *Punto* dell'*Infrazione* o, se all'interno dell'*Area di Meta*, sul *Punto* più vicino sulla *Linea dei Sette (7) Metri*.

10.7 Il *Mediano* può passare la palla o correre ma non può essere toccato mentre è *in Possesso* della palla.

Provvedimento: *Cambio di Possesso* sul *Punto* dell'*Infrazione* o, se all'interno dell'*Area di Meta*, sul *Punto* più vicino sulla *Linea dei Sette (7) Metri*.

10.8 Se un *Tocco* viene eseguito all'interno dell'*Area di Meta* prima che il pallone venga schiacciato a terra, il portatore di palla dovrà eseguire un *Rollball* sulla *Linea dei Sette (7) Metri* a meno che non si sia in presenza di sesto *Tocco* o se il portatore di palla sia *Mediano*.

10.9 Se un giocatore in *Possesso* viene toccato sulla o *Dietro* la propria *Linea di Meta Difensiva*, il *Tocco* è conteggiato e il gioco ripartirà con un *Rollball* dopo che l'*Arbitro* avrà indicato sulla *Linea dei Sette (7) Metri* il *Punto* in linea con quello in cui è avvenuto il *Tocco*.

10.10 Se un giocatore in *Possesso* esegue intenzionalmente un *Tocco* su un giocatore *in Difesa* che mostra la volontà di rientrare da una situazione di fuorigioco e sottrarsi dal gioco, il *Tocco* verrà considerato valido.

10.11 In presenza di un *Tocco* effettuato su un giocatore che palleggia la palla cercando di mantenerne il *Possesso*, il *Tocco* conta se il giocatore manterrà il *Possesso* della palla.

10.12 Se successivamente ad un *Tocco* un giocatore tocca la *Linea Laterale* o una qualsiasi superficie esterna al *Campo di Gioco*, il *Tocco* viene considerato valido. Il gioco riprenderà con un *Rollball* sul *Punto* in cui è avvenuto il *Tocco*.

10.13 Quando un giocatore della *Squadra in Difesa* entra nella propria *Area dei sette (7) Metri*, la sua *Squadra* dovrà avanzare con una velocità ragionevole (appropriata) fino a che il *Tocco* non sarà *Imminente* o eseguito.

Provvedimento: Una *Penalità* a favore della *Squadra in Attacco* sul *Punto* dell'*Infrazione*

10.14 Quando il portatore di palla entra nell'*Area dei Sette (7) Metri* di fronte alla *Linea di Meta* avversaria, la *Squadra in Difesa* non sarà costretta ad avanzare ma non potrà neppure indietreggiare fino a che il *Tocco* non sarà *Imminente* o eseguito.

Provvedimento: *Penalità* a favore della *Squadra in Attacco* sulla *Linea dei Sette (7) metri* in linea con il *Punto* dell'*Infrazione*.

11. Passaggio

11.1 Un giocatore in *Possesso* della palla non può calciare, passare, colpire o in ogni modo spingere la palla *In Avanti*, sia che lo faccia intenzionalmente o per passarla a un altro giocatore.

Provvedimento: Una *Penalità* sarà assegnata alla *Squadra in Difesa* sul *Punto (Mark)* in cui si trovava la palla prima di essere spinta in *Avanti*. Questo a meno che non venga applicato un *Vantaggio*.

11.2 Un giocatore in *Possesso* non può calciare, passare, colpire o in ogni modo spingere la palla *In Avanti* su giocatore *in Difesa* e riguadagnare il *Possesso*.

Provvedimento: Una *Penalità* sarà assegnata alla *Squadra in Difesa* sul *Punto (Mark)* in cui si trovava la palla prima di essere spinta in *Avanti*.

12. Palla Toccata in Volo

12.1 Se la palla cade a terra a seguito di un deliberato tentativo del difensore di guadagnare il *Possesso*, la *Squadra in Attacco* mantiene la palla e il *Conteggio dei Tocchi* riparte da zero (0).

12.2 Se un difensore tocca la palla in volo e la palla viene recuperata da un attaccante, il gioco continua e il *Conteggio dei Tocchi* riparte da zero (0).

12.3 Se la palla, a seguito di un tentativo di un difensore di guadagnare il *Possesso*, viene spinta in *Avanti* e un giocatore *in Attacco*, nel tentativo di riguadagnare *Possesso*, fa cadere a terra la palla, allora la *Squadra in Attacco* mantiene il *Possesso* e il gioco continua con il *Conteggio dei Tocchi* che riparte da zero (0).

12.4 Se la palla, a seguito di un tentativo del difensore di guadagnare il *Possesso*, viene spinta verso la *Linea di Palla Morta* della *Squadra in Difesa* e un giocatore *in Attacco* fa cadere la palla nel tentativo di riguadagnare *Possesso* allora si verifica un *Cambio di Possesso*.

12.5 Se un giocatore della *Squadra in Difesa* involontariamente tocca la palla in volo ed essa poi cade a terra allora la *Squadra in Difesa* guadagna il *Possesso*.

12.6 Se un giocatore della *Squadra in Difesa* tocca involontariamente la palla in volo ed essa viene recuperata da un giocatore della *Squadra in Attacco* allora il gioco e il *Conteggio dei Tocchi* proseguono.

12.7 Un giocatore della *Squadra in Attacco* non può deliberatamente colpire un giocatore della *Squadra in Difesa* per cercare un rimbalzo o di ottenere il riavvio del *Conteggio dei Tocchi*.

Provvedimento: Una *Penalità* sarà concessa alla squadra in difesa sul Punto in cui è avvenuto il passaggio.

13. Il Rollball

13.1 Il *Rollball* deve essere fatto correttamente. Il giocatore *in Attacco* deve posizionarsi sul *Punto*, rivolgendosi frontalmente verso la *Linea di Meta* avversaria, mostrando l'intenzione di essere rivolto parallelamente alle linee laterali, appoggiando la palla a terra tra ai piedi in modo controllato e:

13.1.1 avanzando, facendo un passo sopra alla palla; oppure

13.1.2 facendo rotolare la palla all'*indietro* per non più di un (1) metro; oppure

13.1.3 facendo passare un piede sopra la palla

Provvedimento: *Cambio di Possesso* a favore della *Squadra in Difesa* sul *Punto* dell'*Infrazione*

13.2 Il giocatore deve eseguire il *Rollball* sul *Punto*.

Provvedimento: Una *Penalità* a favore della squadra in difesa sul *Punto* dell'*Infrazione*

13.3 Il giocatore non deve eseguire il *Rollball Volontario*.

Provvedimento: Una *Penalità* a favore della squadra in difesa sul *Punto* dell'*Infrazione*

13.4 Il giocatore deve eseguire il *Rollball* senza ritardi.

Provvedimento: Una *Penalità* a favore della squadra in difesa sul *Punto* dell'*Infrazione*

13.5 Un giocatore deve eseguire il *Rollball* sul *Punto* solo in presenza delle seguenti circostanze:

13.5.1 quando avviene un *Tocco*; oppure

13.5.2 in presenza di un *Cambio di Possesso* conseguenza del sesto *Tocco*; oppure

13.5.3 in presenza di un *Cambio di Possesso* conseguenza di un pallone perso (caduto a terra) o caduto a terra in seguito a un *Passaggio*; oppure

13.5.4 in presenza di un *Cambio di Possesso* conseguenza di un'*Infrazione* fatta da un giocatore *in Attacco* durante una *Penalità*, un *Tap* o un *Rollball*; oppure

13.5.5 in presenza di un *Cambio di Possesso* dopo che il *Mediano* è stato toccato o ha appoggiato la palla sulla o oltre la *Linea di Meta*; oppure

13.5.6 al posto di un *Tap di Penalità*; oppure

13.5.7 quando è espressamente indicato dall'*Arbitro*.

13.6 Un giocatore deve eseguire un *Rollball* sette (7) metri all'interno del campo in presenza delle seguenti circostanze:

13.6.1 quando un giocatore in *Possesso* tocca la *Linea Laterale* o qualsiasi altra superficie al di fuori del *Campo di Gioco* prima di un *Tocco* si verifica un *Cambio di Possesso*; oppure

13.6.2 quando la palla non in *Possesso* di un giocatore tocca la *Linea Laterale* o qualsiasi altra superficie al di fuori del *Campo di Gioco*.

13.7 Un giocatore non può eseguire un *Tap* in sostituzione di un *Rollball*.

Provvedimento: La *Squadra* che ha commesso l'errore deve tornare sul *Punto* ed eseguire nuovamente il *Rollball*

13.8 Un giocatore *in Attacco*, diverso dal giocatore che esegue il *Rollball*, può ricevere la palla dal *Rollball* e dovrà farlo senza indugio. Quel giocatore è definito come *Mediano*.

13.9 Il *Mediano* può controllare la palla con un piede prima di raccoglierla.

13.10 Un giocatore cessa di essere *Mediano* una volta che passa la palla ad un altro giocatore.

13.11 I giocatori *in Difesa* non devono interferire con l'esecuzione del *Rollball* o il movimento del *Mediano*.

Provvedimento: Una *Penalità* a favore della *Squadra in Attacco* a dieci (10) metri direttamente davanti al *Punto* dell'*Infrazione*.

13.12 I giocatori della *Squadra in Difesa* non devono avanzare dalla posizione di *Onside* fino a quando il *Mediano* non ha preso contatto con la palla, a meno che non venga espressamente indicato dall'*Arbitro* o in conformità con il punto 13.12.1.

13.12.1 Quando il *Mediano* si trova ad una distanza superiore ad un (1) metro dal *Rollball*, i giocatori della *Squadra in Difesa* in posizione di *Onside* possono avanzare non appena il giocatore che esegue il *Rollball* rilascia la palla. Se il *Mediano* non è in posizione e un giocatore *in Difesa*, avanzando tocca la palla, si verifica un *Cambio di Possesso*.

13.13 Se nell'atto di eseguire il *Rollball*, il giocatore *in Attacco* tocca la *Linea Laterale* o qualsiasi superficie al di fuori del *Campo di Gioco*, si verifica un *Cambio di Possesso* e il gioco riprenderà con un *Rollball* sette (7) metri all'interno del campo in corrispondenza del *Punto* dell'*Infrazione*.

13.14 Quando avviene un *Tocco* tra la *Linea di Palla Morta* e la *Linea dei Sette (7) Metri*, la *Squadra in Attacco* è autorizzata a eseguire un *Rollball* sulla *Linea dei Sette (7) Metri* in corrispondenza del punto dove è stato realizzato il *Tocco*.

14. Punteggio

14.1 Una *Meta* vale un (1) punto.

14.2 Una *Meta* viene assegnata quando un giocatore, diverso dal *Mediano*, posiziona la palla sulla od oltre la *Linea di Meta* senza essere toccato.

14.3 Nel tentativo di segnare una *Meta*, un giocatore deve avere il controllo della palla prima di posizionarla sulla od oltre la *Linea di Meta*.

14.4 Se un giocatore, nel tentativo di segnare una *Meta*, posiziona la palla a terra e la rilascia a poca distanza della *Linea di Meta*, il giocatore dovrà eseguire un *Rollball* per riavviare il gioco e l'azione verrà conteggiata come un (1) *Tocco*. Se invece un giocatore, dopo aver posizionato la palla a terra, non la rilascia allora la partita continua e non viene conteggiato nessun *Tocco*.

14.5 Alla fine della partita viene dichiarata *Vincitrice* la *Squadra* che ha segnato il maggior numero di *Meta*. Nel caso in cui nessuna delle due squadre abbia segnato, o nel caso in cui entrambe le squadre abbiano segnato lo stesso numero *Meta*, verrà dichiarato un pareggio.

15. Fuorigioco

15.1 Durante un *Rollball*, tutti i giocatori della *Squadra in Difesa* devono indietreggiare di una distanza pari a sette (7) metri o fino alla *Linea di Meta Difensiva*, come indicato dall'*Arbitro*.

Provvedimento: Una *Penalità* a favore della *Squadra in Attacco* nel *Punto dell'Infrazione* o sui sette (7) metri davanti alla *Linea di Meta* in corrispondenza del *Punto dell'Infrazione*.

15.2 Durante un *Tap*, tutti i giocatori della *Squadra in Difesa* devono indietreggiare di una distanza pari a dieci (10) metri dal *Punto* o fino alla *Linea di Meta Difensiva*, come indicato dall'*Arbitro*.

Provvedimento: Una *Penalità* a favore della squadra attaccante nel *Punto dell'Infrazione* o sulla linea dei dieci (10) metri più *Avanti*, in corrispondenza del *Punto dell'Infrazione*.

15.3 Durante un *Rollball* o un *Tap*, i giocatori della *Squadra in Difesa* non devono indietreggiare ad una distanza irragionevole oltre la *Linea di Meta Difensiva*.

Provvedimento: Una *Penalità* a favore della *Squadra in Attacco* nel *Punto dell'Infrazione* o sui sette (7) metri davanti alla *Linea di Meta* in corrispondenza del *Punto dell'Infrazione*.

15.4 Quando si verifica un *Rollball* all'interno dell'*Area dei Sette (7) Metri* o un *Tap di Penalità* entro i dieci (10) metri dalla *Linea di Meta* della *Squadra in Difesa*, tutti i giocatori della *Squadra in Difesa* devono avere entrambi i piedi sopra o *Dietro* la propria *Linea di Meta*. Nessuna altra parte del corpo deve essere a contatto con il terreno davanti la loro *Linea di Meta*.

Provvedimento: Una *Penalità* a favore della *Squadra in Attacco* sulla *Linea dei Sette (7) Metri* davanti in corrispondenza del *Punto dell'Infrazione*.

15.5 Dopo aver effettuato un *Tocco*, il giocatore *in Difesa* deve indietreggiare dei sette (7) metri richiesti o fino alla *Linea di Meta Difensiva*, come indicato dall'*Arbitro*, senza interferire con la *Squadra* che attacca.

Provvedimento: Una *Penalità* a favore della *Squadra in Attacco* dieci (10) metri di fronte al *Punto all'Infrazione* o, se il fallo avviene sulla *Linea di Meta in difesa*, sulla linea dei sette (7) metri.

16. Ostruzione

16.1 Un giocatore in *Possesso* non deve correre o altrimenti muoversi *Dietro* ad altri giocatori *in Attacco* o all'*Arbitro* nel tentativo di evitare un *Tocco Imminente* o di guadagnare un ingiusto *Vantaggio*.

Provvedimento: Una *Penalità* a favore della Squadra non colpevole sul *Punto dell'Infrazione*

16.2 Il portatore di palla non deve trattenere o impedire a un difensore di muoversi liberamente

Provvedimento: Una *Penalità* a favore della Squadra non colpevole sul *Punto dell'Infrazione*

16.3 Un attaccante in sostegno al giocatore in *Possesso* può muoversi come necessario per raggiungere una posizione di sostegno e non deve aggrapparsi, trattenere, spingere o cambiare la sua posizione per interferire deliberatamente con un difensore che cerca di fare un *Tocco*.

Provvedimento: Una *Penalità* a favore della Squadra non colpevole sul *Punto dell'Infrazione* o sulla *Linea dei Sette (7) Metri* se l'infrazione è avvenuta nell'*Area di Meta*

16.4 I giocatori della *Squadra in Difesa* non devono ostacolare o interferire con i giocatori *in Attacco*

Provvedimento: Una *Penalità* a favore della Squadra non colpevole sul *Punto dell'Infrazione* o sulla *Linea dei Sette (7) Metri* se l'infrazione è avvenuta nell'*Area di Meta*

16.5 Se un attaccante in sostegno dovesse causare un'evidente e involontaria o accidentale *Ostruzione* e il giocatore in *Possesso* cessa l'azione per consentire che venga fatto un *Tocco*, il *Tocco* conta e non si applica nessuna punizione.

16.6 *Ostruzione dell'Arbitro*. Se l'*Arbitro* causa *Ostruzione* su un attaccante oppure su un difensore, il gioco cessa e riprende con un *Rollball* sul punto dove è avvenuta l'interferenza. Il *Conteggio dei Tocchi* non cambia.

17. Cambio di giocatore

17.1 I giocatori possono cambiare in qualsiasi momento della partita.

17.2 Non vi è alcun limite al numero di volte in cui un giocatore può cambiare.

17.3 I giocatori in attesa di un *Cambio* in entrata devono rimanere nella propria *Area di Cambio* per la durata della partita.

17.4 I cambi possono avvenire solo dopo che il giocatore ha lasciato il *Campo di Gioco* entrando nell'*Area di Cambio*.

17.5 I giocatori che escono o entrano nel *Campo di Gioco* non devono intralciare o ostacolare il gioco.

Provvedimento: Una *Penalità* a fare della *Squadra* non colpevole sul punto dell'*Infrazione*.

17.6 I giocatori che entrano nel *Campo di Gioco* devono prima assumere una posizione “in gioco” (*Onside*) prima di essere coinvolti nel gioco.

Provvedimento: Una *Penalità* a fare della *Squadra* non colpevole sul punto dell'*Infrazione*.

17.7 Quando si è verificata un intercetto o una rottura della linea difensiva (*breakdown*), i giocatori non sono ammessi a cambiare fino a quando non venga effettuato il *Tocco* successivo o alla successiva situazione di *Palla Morta*.

Provvedimento A = Se un giocatore entra nel *Campo di Gioco* e impedisce la segnatura di una *Meta*, verrà assegnata una *Meta* di *Penalità* e il giocatore che ha commesso l'*Infrazione* verrà mandato nel *Sin Bin*.

Provvedimento B = Se un giocatore entra nel *Campo di Gioco* e non impedisce la segnatura di una *Meta*, il giocatore verrà mandato nel *Sin Bin*

17.8 A seguito di una *Meta*, i giocatori possono cambiare a piacimento, senza dover aspettare che un altro giocatore entri nell'*Area di Cambio*. Il *Cambio* deve però essere effettuato prima che venga effettuato il *Tap* per ricominciare a giocare.

18. Penalità

- 18.1 Il *Tap* deve essere eseguito come riportato nella sua Descrizione
- 18.2 Per infrazioni avvenute tra le linee dei sette (7) metri, il punto per il *Tap* sarà il punto in cui l'*Infrazione* è stata commessa salvo specifica indicazione dell'*Arbitro*.
- 18.3 Per infrazioni avvenute all'interno della linea dei sette (7) metri, il punto per il *Tap* sarà sulla linea dei sette (7) metri più vicina.
- 18.4 Per infrazioni che accadono oltre il *Campo di Gioco* o nell'*Area di Meta*, il punto è sette (7) metri all'interno della *Linea Laterale*, sulla linea tratteggiata dei sette (7) metri vicino all'*Infrazione*, o sulla posizione indicata dall'*Arbitro*.
- 18.5 Il punto presso il quale svolgere il *Tap* deve essere indicato dall'*Arbitro* prima che il *Tap* stesso venga eseguito.
- 18.6 Il *Tap di punizione* deve essere eseguito senza ritardi dopo che l'*Arbitro* ha indicato il punto.
- 18.7 Un giocatore può eseguire un *Rollball* al posto di un *Tap di punizione*. Il giocatore che riceve la palla non diventa *Mediano*.
- 18.8 Se la *Squadra in Difesa* è penalizzata tre (3) volte all'interno della linea tratteggiata dei sette metri di fronte alla *Linea di Meta*, l'ultimo giocatore che ha commesso la *Penalità* verrà escluso dal gioco (*Sin Bin*) fino al termine di quel *Possesso*.
- 18.9 Verrà concessa una *Meta* di punizione se qualsiasi azione da parte di un giocatore, dirigente o spettatore, venisse giudicata dall'*Arbitro* contraria alle regole o allo *Spirito del Gioco* e impedisse chiaramente alla *Squadra in Attacco* la segnatura di una *Meta*.

19. Vantaggio

- 19.1 Laddove un giocatore della *Squadra in Difesa* sia in fuorigioco durante un *Tap* o *Rollball* e tenti di interferire con il gioco, l'*Arbitro* concederà il *Vantaggio* o assegnerà una *Penalità*, a seconda di quale sia il *Vantaggio* maggiore per la *Squadra d'attacco*.
- 19.2 Se la *Squadra* attaccante dovesse commettere un'*Infrazione* durante l'acquisizione del *Vantaggio*, verrà applicata la *Decisione* sull'*Infrazione* iniziale.

20. Cattiva condotta

20.1 La Cattiva Condotta che prevede *Penalità, Cambio Forzato, Sin Bin* o l'*Espulsione* comprende:

20.1.1 Violazioni continue o regolari delle Regole;

20.1.2 Imprecare contro un altro giocatore, *Arbitro*, spettatore o altra partita ufficiale;

20.1.3 Contestazioni sulle decisioni di arbitri o altri ufficiali di gara;

20.1.4 Uso di un'eccessiva forza fisica per eseguire un *Tocco*;

20.1.5 Scarsa sportività;

20.1.6 Fare inciampare, colpire o aggredire un altro giocatore, un *Arbitro*, uno spettatore o altro ufficiale di gara;

20.1.7 Qualsiasi altra azione contraria allo *Spirito del Gioco*.

21. Cambio Forzato

21.1 Laddove l'*Arbitro* ritenga necessario attuare un *Cambio Forzato* a seguito di un'*Infrazione*, l'*Arbitro* deve interrompere l'incontro, indicare il *Punto* in cui la palla va posizionata, informare il giocatore colpevole del motivo del *Cambio Forzato*, ordinare a quel giocatore di tornare nell'*Area di Cambio*, effettuare il segnale pertinente e assegnare una punizione a favore della *Squadra* non colpevole.

22. Sin Bin

22.1 L'*Arbitro* in campo deve indicare l'inizio e la fine del tempo di *Sin Bin*.

22.2 Qualsiasi giocatore inviato al *Sin Bin* deve stare nell'area del *Sin Bin* posta *Dietro* l'*Area di Meta* della *Squadra* avversaria alla fine del *Campo di Gioco* e dalla stessa parte della propria zona di *Cambio*.

22.3 Una volta segnalato dall'*Arbitro* la fine del periodo di *Sin Bin*, ogni giocatore deve passare attraverso la propria *Area di Cambio* prima di rientrare in campo.

22.4 Qualsiasi azione che provochi il riavvio del *Conteggio dei Tocchi* comporterà una continuazione di quel *Possesso*. A scanso di equivoci, se un difensore provoca l'interruzione di un *Possesso* (ad esempio facendo cadere la palla) o causa una *Penalità*, questo non comporta che il *Possesso* sia stato completato. Tale *Possesso* continuerà con un Nuovo *Conteggio dei Tocchi*.

23. Espulsione

23.1 Un giocatore o un accompagnatore espulso per cattiva condotta non deve più prendere parte alla partita in corso e deve spostarsi e rimanere fuori dal *Perimetro del Campo di Gioco* per il resto della partita stessa.

23.2 Un giocatore o un accompagnatore espulso per cattiva condotta non può essere sostituito e, in conformità con il Regolamento Disciplinare di Italia Touch, quel giocatore riceverà una sospensione automatica per due (2) partite.

24. Drop-Off

24.1 Dovesse essere richiesto un *Vincitore* nelle partite in pareggio al termine del gioco, viene usata la seguente procedura di *Drop-Off* per determinare un *Vincitore*:

24.1.1 Ogni Squadra riduce la propria forza di gioco di due unità e in sessanta (60) secondi riprende posizione per riprendere il gioco dalla linea di metà campo nella stessa direzione in cui la Squadra si trovava alla fine del gioco.

24.1.2 Una volta che i giocatori saranno stati rimossi, il gioco riprende con un *Tap* dal centro della linea di metà campo da parte della Squadra che ha non ha iniziato la partita con il *Possesso*.

24.1.3 Il *Drop-Off* prevederà una frazione cronometrata di due (2) minuti.

24.1.4 Sarà decretata vincitrice la Squadra che si troverà in vantaggio al termine dei due (2) minuti di gioco. In tal caso anche la partita verrà dichiarata conclusa.

24.1.5 Se allo scadere dei due (2) minuti nessuna delle due squadre sarà in vantaggio, la sirena interromperà il gioco per procedere alla rimozione di un ulteriore giocatore. Il gioco riprenderà dalla posizione in cui l'ultimo *Tocco* è avvenuto o nella posizione dell'ultima perdita di *Possesso*.

24.1.6 Il gioco riprenderà immediatamente dopo che i giocatori hanno lasciato il campo nello stesso posto dove si era interrotto (per esempio la Squadra mantiene il *Possesso* ad un determinato numero di tocchi, o si verifica un *Cambio di Possesso* dovuto a qualche *Infrazione* o al sesto *Tocco*) e il gioco continuerà finché sarà segnata una *Meta*.

24.1.7 Quando suona la sirena per l'interruzione dei due minuti, il tempo non si ferma e non c'è nessuna pausa.

24.1.8 La sostituzione durante il *Drop-Off* è concessa in accordo con le normali regole del *Cambio*.

24.2 Durante il *Drop-Off* ogni Squadra non dovrà avere più di 2 giocatori di sesso maschile in campo.

24.2.1 Nel caso in cui un giocatore uomo si trovasse nel *Sin Bin* all'inizio del *Drop-Off*, la Squadra di quest'ultimo inizierà il *Drop-Off* con non più di un (1) uomo in campo.

24.2.2 Se un giocatore uomo fosse stato espulso per il resto dell'incontro, alla sua Squadra non sarà permesso di avere più di un uomo in campo per l'intera durata del *Drop-Off*.

24.3 All'inizio del *Drop-Off*, se un giocatore dovesse scontare del tempo residuo nel *Sin Bin* e tale tempo non dovesse essere ancora completato, la sua Squadra inizierà il Drop-Off con un (1) giocatore in meno sul campo rispetto alla Squadra avversaria, e continuerà a giocare con un (1) giocatore in meno fino all'esaurirsi del periodo residuo di *Sin Bin*.

24.4 All'inizio del *Drop-Off*, se una Squadra avesse un giocatore espulso per il resto della partita, la Squadra continuerà a giocare con un (1) giocatore in meno rispetto alla Squadra avversaria per l'intera durata del Drop-Off.

24.5 A scanso di equivoci per i punti 24.3 e 24.4, la Squadra non colpevole manterrà un *Vantaggio* numerico sul Campo di Gioco durante il Drop-Off.

25 Ufficiali di Gara

25.1 L'*Arbitro* è il solo giudice riguardo a tutte le questioni relative alle partite all'interno del *Perimetro di gioco* per la durata di una partita, ha giurisdizione su tutti i giocatori, allenatori e funzionari ed è tenuto a:

25.1.1 Ispezionare il *Campo di Gioco*, i segni di linea e gli indicatori prima dell'inizio dell'incontro per garantire la sicurezza di tutti i partecipanti.

25.1.2 Giudicare secondo le regole del gioco;

25.1.3 Imporre qualsiasi sanzione necessaria per controllare l'incontro;

25.1.4 Convalidare le *Mete* e registrarle con punteggio progressivo;

25.1.5 Mantenere un *Conteggio dei Tocchi* durante ogni *Possesso*;

25.1.6 Assegnare *Penalità* per le infrazioni alle Regole;

25.1.7 Riferire all'amministratore principale della competizione eventuali *Sin Bin*, espulsioni o infortuni subiti dai partecipanti durante una partita.

25.2 Solo i capitani delle squadre sono autorizzati a chiedere chiarimenti su una *Decisione* interagendo direttamente con l'*Arbitro*. Tale chiarimento può essere richiesto solo durante una pausa del gioco o a discrezione dell'*Arbitro*.

Appendice 1 – Il Campo di Gioco

