

REGOLAMENTO ISPIRATO DALLA 4° e 5° edizione del regolamento di gioco FIT, con alcune modifiche

PROCEDURA DI CAMBIO

I giocatori di riserva devono rimanere nella loro area di cambio per la durata della partita. Tutti i cambi devono avvenire nell'area di cambio della squadra e solo dopo che il giocatore che deve essere sostituito incrocia la linea laterale e entra nell'area di cambio. In aggiunta e fatte salve specifici regolamenti di torneo:

- Il cambio deve essere fatto sul lato assegnato del campo di gioco.
- I giocatori entranti non devono ritardare il movimento verso il campo di gioco.
- Non devono esserci contatti fisici tra i giocatori che si scambiano.
- I giocatori che lasciano o entrano nel campo di gioco non devono ostacolare o ostruire il gioco. I giocatori entranti nel campo di gioco devono raggiungere una posizione regolare di gioco, prima di essere coinvolti nel gioco.
- A seguito di una meta i giocatori possono sostituirsi a piacere senza dover aspettare che il proprio sostituto entri nell'Area di Cambio.

INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO

Il sorteggio. I capitani delle squadre devono lanciare la monetina in presenza dell'arbitro e la squadra del capitano vincitore riceve la scelta del possesso per l'inizio del primo tempo, la scelta della direzione per il primo tempo e la scelta dell'area di cambio per la durata della partita, inclusi extra time.

Il Tap di inizio. Il Tap deve essere eseguito in accordo con il metodo previsto¹. 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. Tutti i giocatori della squadra in attacco devono rimanere in posizione regolare di gioco fino a che la palla viene toccata. A tutti i giocatori della squadra in difesa è richiesto di ritirarsi alla distanza di non meno di dieci (10) metri dal punto del Tap. I giocatori in difesa possono muoversi in avanti una volta che la palla è stata toccata.

Ripresa dopo il primo tempo. Per la ripresa del gioco seguente alla pausa di metà tempo, le squadre devono cambiare direzione e la squadra che ha iniziato la partita in difesa, riprende il secondo tempo in attacco con un Tap.

Ripresa dopo una Meta. Per la ripresa del gioco seguente la segnatura di una meta, la squadra contro la quale la segnatura è stata fatta deve riprendere il gioco con un Tap. Dopo la segnatura della meta, ci deve essere un'interruzione minima, prima della ripresa del gioco.

¹ Il metodo per iniziare la partita, riprendere la partita dopo la fine del primo tempo e dopo che è stata segnata una meta. Il Tap è anche il metodo per riprendere il gioco quando viene concessa una punizione. Il Tap viene eseguito appoggiando la palla a terra sul o dietro al punto, rilasciando entrambe le mani dalla palla, toccando la palla delicatamente con un piede o appoggiando il piede sulla palla. La palla non deve rotolare o spostarsi di oltre un metro e deve essere raccolta in modo pulito senza che tocchi nuovamente il terreno. Il giocatore può rivolgersi in ogni direzione e usare qualunque piede. La palla non deve essere sollevata da terra prima che il Tap venga eseguito.

Drop-off

Ogni squadra riduce il numero di giocatori in campo a quattro (4) ed entro sessanta (60) secondi prende posizione per riprendere il gioco dalla linea di metà campo nella stessa direzione in cui la squadra si trovava alla fine del gioco.

Il Drop-Off inizialmente prevederà un periodo di gioco di due (2) minuti.

Il Drop-Off inizia con un Tap dal centro della linea di metà campo, da parte della squadra che non ha iniziato la partita con il Possesso (la squadra in difesa all'inizio della partita).

POSSESSO

Generale. Salvo che non si applichino altre regole, la squadra con la palla ha diritto a sei (6) tocchi prima del cambio di possesso.

Procedura di cambio di possesso. A seguito del sesto tocco o della perdita di possesso dovuta ad ogni altro motivo, la palla deve essere consegnata o passata al giocatore avversario più vicino senza ritardo. In alternativa, per velocizzare il cambio di possesso, la palla deve essere appoggiata a terra sul punto, senza ritardo. La palla deve essere data senza ritardo al giocatore in attacco che la richiede. I giocatori che perdono il possesso non devono deliberatamente ritardare la procedura di cambio di possesso.

Palla a Terra (cade a terra). Se la palla cade a terra durante il gioco, segue un cambio di possesso. Il punto per il cambio di possesso è dove la palla inizialmente tocca terra o dove il giocatore in attacco perde o passa la palla, qualunque sia il massimo vantaggio per la squadra che guadagna il possesso.

Palla a Terra (tocca terra). Se la palla tocca terra mentre è nel controllo di un giocatore, non segue un cambio di possesso e il gioco deve continuare. Questo non si applica al Mediano nell'Area di Meta nel qual caso il Possesso viene perso e il gioco riparte con un Rollball sulla linea dei sette (7) metri.

Palla Smanacciata. Il gioco deve continuare se un giocatore smanaccia la palla colpendola accidentalmente in avanti, purché la palla non tocchi terra e purché egli sia nel tentativo di guadagnarne il controllo. (riferimento alla Regola 9.4.3).

Intercetto. Gli intercetti da parte di un difensore in posizione regolare sono consentiti. A seguito di un intercetto, il gioco continua fino al verificarsi del primo tocco, fino a che una meta venga segnata, o fino a che il gioco venga fermato a causa dell'infrazione di una regola.

Palla Contesa. Se un attaccante e un difensore guadagnano il controllo della palla nello stesso momento, si conta il Tocco e la squadra in attacco conserva il possesso purché non si tratti del sesto tocco

PASSAGGIO

Generale. Un giocatore in possesso di palla può passare, colpire, picchiare, lanciare o in qualunque altro modo recapitare la palla ad ogni altro giocatore della squadra di attacco in posizione regolare.

Passaggio in Avanti. Un giocatore in possesso di palla non deve passare, colpire, picchiare, lanciare o in qualunque altro modo proiettare la palla in avanti. Un giocatore che palleggia la palla in avanti durante il possesso di un compagno di squadra, viene giudicato che abbia commesso un passaggio in avanti.

Passaggio ad un difensore in posizione regolare. Un giocatore che passa la palla in avanti a, o verso un difensore in posizione regolare, e' responsabile di una punizione. Se il difensore cerca di afferrare o giocare la palla e la palla finisce a terra, oppure se il difensore non fa alcun tentativo di giocare la palla, si applica l'infrazione di Passaggio in Avanti dettagliata sopra. Comunque se il difensore cattura o recupera la palla, si applica il vantaggio in accordo con quanto delineato in "intercetto" e "palla contesa"

ROLL BALL

Metodo. Il Rollball deve essere fatto correttamente. Il giocatore in attacco deve posizionarsi sul punto, frontalmente alla linea di meta avversaria (di difesa), stando in piedi parallelamente alle linee laterali, appoggiando in maniera controllata la palla a terra in mezzo ai piedi e avanzare facendo un passo sopra alla palla, o facendo rotolare la palla all'indietro per non più di un (1) metro. Per eseguire il Rollball non e' richiesto che la palla venga raccolta. Il mediano non può far rotolare la palla verso di se o controllarla con il piede, conta come palla persa.

Il Punto. Il punto per il Rollball e' dove e' avvenuto il tocco (riferimento Regola 10.2), dove la palla va a terra, sette (7) metri all'interno della linea laterale o alla posizione indicata dall'arbitro.

Tempismo. Il Rollball deve essere eseguito senza ritardo.

Quando e' Richiesto. Il giocatore deve eseguire il Rollball nelle seguenti circostanze:

- Quando e' stato fatto un Tocco;
- Quando cambia il possesso a seguito del sesto tocco;
- Quando cambia il possesso perché la palla cade a terra o viene colpita in avanti o all'indietro (vedi definizione sopra di palla smanacciata).
- Quando il possesso cambia a causa di una infrazione di un giocatore in attacco in una punizione, un Tap o un Rollball.
- Quando il possesso cambia dopo che il mediano viene toccato o quando il mediano posiziona la palla sulla o oltre la linea di meta.
- Quando il possesso cambia a causa di un giocatore in possesso che tocca la linea laterale, la linea di pallone morto o il terreno, al di fuori del campo da gioco prima che sia fatto un tocco; oppure
- Quando così indicato dall'arbitro

Rollball Volontario. Un giocatore non deve eseguire un Rollball senza che sia stato fatto un tocco o senza che questo sia stato indicato dall'Arbitro.

Giocatori in Attacco nel Rollball. Qualsiasi giocatore in attacco può ricevere la palla sul Rollball. Quel giocatore diventa il Mediano e può far rotolare la palla verso di se con le mani o controllare la palla con un piede prima di raccoglierla, purché la palla non cada, non venga colpita in avanti oppure si sposti di più di un (1) metro. Il mediano non deve ritardare il contatto con la palla.

Il Mediano. Il mediano può passare o correre con la palla. Comunque se il Mediano viene toccato, la squadra perde il possesso. Un giocatore cessa di essere il mediano una volta che la palla viene passata a un'altro giocatore.

Giocatori in Difesa sul Rollball. I giocatori in difesa non devono interferire con il giocatore in possesso o altrimenti ostacolare l'esecuzione del Rollball. Tutti i giocatori della squadra in difesa devono rientrare verso la loro linea di meta di difesa, a distanza di non meno di sette (7) metri dal Punto del Rollball. I giocatori della squadra in difesa non devono muoversi in avanti dalla posizione di fuorigioco

fino a che il Mediano abbia fatto contatto con la palla o senza l'ordine di farlo da parte dell'Arbitro (vedi riferimento sotto al fuori gioco del difensore).

Azioni senza il Mediano in Posizione. Quando il mediano non è in posizione per ricevere la palla a seguito di un Rollball, i giocatori della squadra in difesa possono muoversi in avanti non appena il giocatore in possesso rilascia la palla. Quando la palla è sul punto e il giocatore in attacco la supera con un passo, la squadra in difesa può muoversi in avanti dalla propria posizione sui sette (7) metri, appena il piede o il corpo del giocatore in attacco supera la palla.

Guadagnare il possesso. Quando non c'è Mediano posizionato dietro al giocatore in possesso su un Rollball e un giocatore in difesa si sposta in avanti e tocca la palla, segue un cambio di possesso e la partita ricomincia con un Rollball sullo stesso punto.

IL TOCCO

Generale. Un Tocco è un legittimo e minimo contatto tra un giocatore in possesso e un giocatore in difesa. Un tocco include un contatto con la palla, capelli o vestiti e può essere eseguito da un difensore o dal giocatore in possesso.

Punto del Tocco. La collocazione del punto del Tocco è la posizione sul campo di gioco dove il giocatore in possesso era nel momento in cui il tocco è stato eseguito.

Minima Forza. I giocatori di entrambe le squadre, di attacco e di difesa, devono usare la minima forza necessaria per eseguire un Tocco. I giocatori devono garantire che il metodo impiegato nel fare il Tocco non produca un rischio inutile per la sicurezza del giocatore.

Palla Morta. Una volta che un tocco viene eseguito, la palla viene giudicata fuori dal gioco, finché non venga eseguito un Rollball. Il possesso non cambia se a un giocatore cade la palla a seguito di un Tocco e prima di un Rollball.

Palla Accidentalmente Urtata dalle Mani. Se la palla viene accidentalmente urtata – e fatta cadere – dalle mani di un giocatore in possesso, durante un Tocco, il Tocco conta. Il giocatore mantiene il possesso, può recuperare la palla e poi eseguire il Rollball. Il conteggio dei Tocchi continua, salvo che questo non sia il sesto tocco che comporta il cambio di possesso.

Palla Deliberatamente Urtata dalle mani. Un difensore non può deliberatamente urtare - facendola cadere - la palla dalle mani di un giocatore in possesso durante un tocco.

Correre Dopo un Tocco. Dopo che un tocco è stato eseguito, al giocatore in possesso è richiesto di fermarsi, tornare al punto dove il tocco è avvenuto se il punto è stato superato, e poi eseguire un Rollball senza ritardo. I giocatori non devono continuare a correre o a giocare dopo che è stato fatto un tocco intenzionale.

Touch and Pass. Un giocatore non deve passare o in altro modo consegnare la palla dopo che un tocco è stato eseguito.

Tocco Chiamato. Un giocatore non deve chiamare un tocco salvo che il contatto si sia verificato in accordo con quanto descritto sopra in "generale". Un giocatore non deve chiamare un Tocco prima che il contatto si sia realizzato.

Tocco Simultaneo. Se l'arbitro è impossibilitato a distinguere tra un passaggio prima del tocco e un passaggio dopo il tocco (Touch and Pass) e purché la palla non cada a terra, il tocco conta come un Tocco Simultaneo ed è richiesto un Rollball, salvo che questo sia il sesto tocco che comporta il cambio di possesso.

Tocco nel Tentativo di Segnare. Se un giocatore appoggia la palla sul terreno sulla o oltre la linea di meta nello stesso momento che un tocco viene eseguito, il tocco conta e la meta non viene concessa.

Tocco Oltre la Linea di Meta. Se un tocco viene eseguito sulla o oltre la linea di meta prima che la palla venga appoggiata a terra, il giocatore in possesso deve spostarsi da quel punto verso la linea di meta della squadra in difesa, alla posizione di sette (7) metri dalla linea di meta della squadra in attacco e eseguire un Rollball, salvo che questo non sia il sesto tocco. Se il giocatore toccato è il mediano, come descritto in “mediano” sopra, il possesso cambia e il gioco riparte con un Rollball nella stessa posizione.

Tocco Dietro alla Linea di Meta di Difesa. Se un giocatore in possesso viene toccato mentre sulla o dietro alla sua linea di meta di difesa, il tocco conta e il gioco viene ripreso con un Rollball cinque (5) metri all'interno rispetto a dove il giocatore in possesso è stato toccato.

Tocco sul Difensore in Fuorigioco. Dovesse un giocatore in possesso fare un tocco su un difensore in fuorigioco che sta facendo ogni sforzo per rientrare e rimanere estraneo al gioco, il tocco conta. Se il giocatore in possesso è il mediano, consegue un cambio di possesso.

Tocco su Giocatore che Palleggia (cerca di controllare) la Palla. Dovesse un tocco essere effettuato su un giocatore in possesso mentre la palla non è fisicamente nelle mani di quel giocatore (ad esempio mentre palleggia la palla cercando di mantenerne il possesso), il tocco conta.

AZIONI SULLA O VICINO ALLE LINEE PERIMETRALI

Sulla o Oltre le Linee Laterali o Linea di Palla Morta. Le linee perimetrali del campo di gioco sono considerate fuori dal gioco. Il gioco diventa morto quando la palla o un giocatore in possesso tocca il terreno sulle o oltre le linee laterali o linea di palla morta.

Toccato prima di Oltrepassare la Linea Laterale. Se un giocatore in possesso viene toccato prima di oltrepassare la linea laterale, anche se il difensore è fuori dal campo di gioco, il tocco conta e il gioco continua con un Rollball sul punto in cui è avvenuto il tocco.

Rollball Vicino alla Linea di Meta Difensiva. Alla squadra in attacco non è richiesto di eseguire il Rollball all'interno dei sette (7) metri della propria linea di meta difensiva. Dopo un tocco il giocatore in possesso può spostarsi in avanti fino alla linea tratteggiata dei sette (7) metri per eseguire il Rollball.

Rollball Vicino alla Linea di Meta di Attacco. Quando un tocco viene fatto all'interno dei sette (7) metri dalla linea di meta di attacco, un giocatore in possesso può spostarsi fino a sette (7) metri dietro al punto, fino alla linea tratteggiata per eseguire il Rollball.

Azioni Vicino alla Linea di Meta.

- I difensori possono scegliere di rimanere sulla loro linea di meta se il giocatore in possesso è sulla o all'interno della linea tratteggiata dei sette (7) metri.
- Quando il giocatore in possesso è oltre la linea tratteggiata dei sette (7) metri, tutti i difensori devono spostarsi avanti nel tentativo di fare un tocco e devono continuare a fare questo fino a che un tocco venga fatto o un tocco sia imminente.

Sottrarsi Dall'Eseguire un Tocco. Ai difensori non è permesso di sottrarsi deliberatamente dall'eseguire un tocco quando si applica la regola a cui sopra

Infrazioni Ripetute. Se la squadra in difesa viene penalizzata ripetutamente (ad esempio due volte nello stesso possesso) secondo la regola descritta in “azioni vicino alla linea di meta”, per non

avanzare, alla squadra in difesa sarà richiesto di togliere un giocatore dal campo di gioco. Quel giocatore deve tornare nell'area di cambio e non può rientrare o essere sostituito fino a che la squadra in difesa riguadagni il possesso.

PALLA TOCCATA IN VOLO

Contatto Intenzionale del Difensore. Se la palla va a terra a seguito di un tentativo del difensore di guadagnare il possesso, la squadra in attacco mantiene la palla e il conteggio dei tocchi riparte. Questo si applica anche se il difensore fa cadere deliberatamente la palla a terra. Il punto dove il Rollball avviene, è dove la palla cade o dove il difensore ha toccato la palla, qualunque sia il massimo vantaggio per la squadra in attacco.

Contatto Intenzionale ma non verso Terra. 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 al tocco successivo ("altri sei").

Contatto Intenzionale e ulteriore contatto dell'Attaccante. Se un attaccante cerca di prendere la palla dopo un contatto intenzionale di un difensore e la palla poi va a terra, la squadra in attacco mantiene il possesso e il conteggio dei tocchi riparte come per la Regola del "contatto intenzionale del difensore" purché l'arbitro decida che il contatto intenzionale o la deviazione sia stata la causa della caduta a terra della palla

Contatto Non Intenzionale e Palla a Terra. Se la palla rimbalza da un difensore che non ha fatto un tentativo di prendere la palla e la palla va a terra, segue un cambio di possesso e il gioco riprende con un Rollball dove la palla è caduta o dove la palla ha rimbalzato dal difensore, qualunque sia il massimo vantaggio per la squadra che guadagna il possesso.

Contatto Non Intenzionale ma Palla Non a Terra. Se la palla rimbalza da un difensore che non ha cercato di prendere la palla e la palla è riguadagnata da un attaccante, il gioco continua e il conteggio dei tocchi continua.

Segnatura dopo il Contatto di un Difensore. Se la palla viene recuperata da un attaccante (incluso l'ex Mediano) dopo che è stata toccata in volo da un difensore e quell'attaccante appoggia la palla a terra nell'area di meta di attacco, la meta viene concessa.

FUORIGIOCO

Fuorigioco dell'Attaccante. Un giocatore della squadra in attacco è in Fuorigioco, inefficace e passibile di punizione, ogni volta che quel giocatore è davanti al giocatore in possesso.

Fuorigioco del Difensore. Un giocatore della squadra in difesa che si trova in fuorigioco deve rientrare più rapidamente possibile in posizione regolare:

- In un Rollball, quando il giocatore ritorna ad un minimo di sette (7) metri come indicato dall'arbitro o alla linea di meta (riferimento Regola "giocatori in difesa sul rollball");
- In un Tap, quando il giocatore ritorna ad un minimo di dieci (10) metri dal punto, o alla linea di meta difensiva come indicato dall'arbitro.

Difesa vicino alla Linea di Meta. Per essere In Gioco quando un Rollball avviene all'interno dei sette (7) metri, o un Tap all'interno di dieci (10) metri dalla linea di meta di difesa di quel giocatore, il difensore deve avere:

- entrambi i piedi sulla o dietro alla linea di meta difensiva;
- nessun'altra parte del corpo in contatto con il terreno antistante la linea di meta difensiva.

Linea di Rientro del Difensore. Mentre rientra verso una posizione in gioco dopo che un tocco è stato eseguito, ogni difensore deve mantenere una linea di rientro coerente fino ad aver raggiunto una posizione in gioco, in accordo con quanto descritto sopra.

OSTRUZIONE

Giocatore in possesso. 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 o di guadagnare un ingiusto vantaggio.

Giocatore in Sostegno. 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. Un attaccante in sostegno, può muoversi dietro al giocatore in possesso.

Ostruzione Involontaria. Dovesse un attaccante in sostegno 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.

Squadra in difesa. I giocatori della squadra in difesa possono seguire, "fare la difesa a specchio", o "fare la difesa ombra" sugli attaccanti in sostegno, senza contatto, ma non devono ostruire o comunque interferire con i giocatori in attacco, in sostegno al giocatore in possesso.

Ostruzione sul Rollball. Un difensore non deve interferire con l'azione del mediano nel Rollball o seguente ad un Rollball.

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.

PUNIZIONE

Generale. Quando viene concessa una punizione per un'infrazione, per ricominciare il gioco viene fatto un Tap dalla squadra che non ha commesso l'infrazione. Il Tap è lo stesso usato per iniziare o riprendere il gioco all'inizio della partita, alla metà tempo e dopo la segnatura di una meta. Tutti i giocatori dovrebbero essere in posizione regolare quando viene eseguito un Tap.

Metodo. Il Tap si esegue appoggiando la palla a terra sul o dietro il punto, rilasciando entrambe le mani dalla palla, toccando piano la palla con un piede oppure appoggiando il piede sulla palla. La palla non deve rotolare o muoversi per più di un (1) metro e la palla deve essere recuperata in modo pulito, senza toccare di nuovo terra. Il giocatore può essere girato in ogni direzione. Purché la palla sia a, o a non più, di dieci (10) metri dietro al punto, la palla non deve essere alzata da terra prima che il Tap venga effettuato.

Il Punto. Il punto per il Tap di punizione è dove è avvenuta l'infrazione, salvo diversa indicazione in altre regole, ed è sul punto indicato dall'arbitro. Per infrazioni avvenute nei sette (7) metri dalla linea di meta, il punto è sulla linea tratteggiata dei sette (7) metri vicino all'infrazione. Per infrazioni che accadono oltre il campo di gioco o nell'area di meta, il punto è cinque (5) metri all'interno della linea laterale, sulla linea tratteggiata dei sette (5) metri vicino all'infrazione, o sulla posizione indicata dall'arbitro. I difensori devono rimanere a dieci (10) metri dal punto, sulla o dietro alla linea di meta, qualunque sia la posizione più vicina, fino a che il Tap venga eseguito.

Tempismo. Il Tap di punizione deve essere eseguito senza ritardo dopo che l'arbitro indica il punto. Il punto dovrebbe essere indicato prima che il Tap venga eseguito. Comunque se un giocatore in possesso è posizionato sul punto corretto per il Tap di punizione prima che il punto sia indicato, e l'arbitro riconosce un'indicazione da parte del giocatore, e purché tutti gli attaccanti siano in gioco, il giocatore può eseguire un Tap di punizione rapido per guadagnare un vantaggio. Il vantaggio si applica anche al gioco seguente al Tap di punizione rapido, con particolare riguardo al fuorigioco dei difensori.

Rollball invece del Tap. Un giocatore può eseguire un Rollball al posto di un Tap di punizione. Il giocatore che riceve la palla non diventa mediano.

Meta di Punizione. Una meta di punizione viene concessa se qualsiasi azione da parte di un giocatore, dirigente o spettatore, giudicata dall'arbitro essere contraria alle regole o allo spirito del gioco, impedisce chiaramente alla squadra in attacco la segnatura di una meta.

VANTAGGIO

Generale. La regola del vantaggio si applica sempre, purché qualche vantaggio sia visibilmente ovvio per la squadra che non ha commesso l'infrazione. Il vantaggio deve essere chiaro e prende la precedenza sulle altre regole.

Applicazione. Quando il Vantaggio viene applicato, viene data l'opportunità ad una squadra di realizzare un vantaggio, in accordo con le altre regole. Se il vantaggio non può essere applicato, il gioco si ferma per l'infrazione ad una regola o per altra azione. Una volta che il vantaggio è stato goduto, il gioco continua.

Tipologia del Vantaggio. Il vantaggio per una squadra si realizza normalmente attraverso il posizionamento sul campo di gioco o attraverso il possesso, in qualunque modo ci possa essere un altro vantaggio, oppure in forma tattica o per mezzo di una meta.

Infrazione Successiva. Dovesse una squadra che sta godendo di un vantaggio, commettere un'infrazione successiva, si applica la decisione sull'infrazione iniziale.

Nel caso in cui un giocatore della squadra in difesa sia in fuorigioco su Tap o su Rollball e cerchi di interferire con il gioco, l'arbitro consentirà il vantaggio o concederà una punizione, qualunque sia il maggior vantaggio per la squadra in attacco. L'arbitro può applicare il vantaggio solo se ha prima avvertito il giocatore o la squadra in fuorigioco.

Disciplina e Cattiva Condotta

Cattiva Condotta. Giocatori e dirigenti della squadra che violano le regole del Touch sono passibili di punizioni o di azioni appropriate, proporzionate con la serietà dell'infrazione. Le punizioni devono essere attribuite in accordo con la regola applicabile e possono includere la Sostituzione Forzata o l'Espulsione. La cattiva condotta include:

- Continua o regolare violazione delle regole;
- bestemmiare;
- contestare le decisioni o ribattere all'arbitro;
- usare più della forza fisica necessaria per eseguire un tocco;
- scarsa sportività;
- sgambettare, far cadere o comunque assalire un altro giocatore, arbitro o altro dirigente; oppure
- ogni altra azione o risposta verbale che sia contraria allo spirito del gioco;

Capitani delle Squadre. I rispettivi Capitani delle squadre sono responsabili della condotta dei giocatori. I capitani delle squadre dovrebbero sviluppare una relazione con gli arbitri e se necessario dovrebbero venire informati della ragione di ogni espulsione.

Sostituzione Forzata. A un giocatore può essere richiesto di sottoporsi ad un cambio forzato per un'infrazione assegnata, più seria di una punizione ma meno seria di una espulsione formale. Durante una sostituzione forzata il gioco continua. Si applicano le normali regole per i cambi

Espulsione. Un giocatore o dirigente può essere espulso dal campo di gioco per cattiva condotta come segue:

- **Temporaneamente.** Un giocatore espulso per un fallo richiedente più di una punizione o per infrazioni ripetute, deve uscire dal campo di gioco e rimanere in una posizione mediana lungo la linea di meta della squadra in attacco e non più vicino di cinque (5) metri dalla linea di palla morta. La durata dell'espulsione temporanea e' a discrezione dell'arbitro in proporzione alla natura del fallo. Il giocatore espulso non può essere sostituito. Dovesse l'espulsione temporanea protrarsi oltre la fine primo tempo, il giocatore può tornare al box di cambio per la durata della pausa di metà tempo. Al termine dell'espulsione temporanea il giocatore deve o rientrare al box di cambio o entrare nel campo di gioco in una posizione regolare, dalla linea laterale. Il gioco continua dopo che al giocatore espulso viene consentito di riprendere il gioco.
- **Definitivamente.** Un giocatore espulso dopo una precedente espulsione temporanea o per un'infrazione con colpa grave o per un atto pericoloso, non deve più prendere parte alla partita e si deve spostare, per rimanerci, non più vicino di dieci (10) metri dall'area di cambio o dalla linea laterale.

ARBITRO

L'Arbitro. L'arbitro è il giudice unico riguardo a quanto accade durante il gioco e a lui è chiesto di decidere sulla base delle regole del gioco. L'arbitro può imporre ogni sanzione necessaria per controllare la partita e in particolare, concedere mete e registrare il risultato progressivo, mantenere il conteggio dei tocchi durante ogni possesso e concedere punizioni per infrazioni alle regole.

Progressione delle Sanzioni. L'Arbitro usa la scala di sanzioni dal semplice richiamo all'espulsione definitiva. L'arbitro dovrebbe applicare una sanzione commisurata alla violazione o infrazione.

Autorità dell'Arbitro. Giocatori, allenatori e dirigenti di entrambe le squadre sono sotto al controllo degli arbitri operanti.

Area di Controllo. L'area di gioco sotto al controllo dell'arbitro si estende dalle linee perimetrali del campo di gioco fino ad un'area che copre tutti i giocatori sostituiti e dirigenti coinvolti nella specifica partita.

I capitani delle squadre possono chiedere spiegazioni sulle decisioni all'arbitro, purché essi lo facciano rispettosamente. La discussione su queste spiegazioni deve essere concisa, educata e non deve ritardare il gioco.