

FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY



REGOLAMENTO DI GIOCO

**COPPA ITALIA
FEMMINILE**

Edizione 2019 – 2020

AGLI EDUCATORI, AGLI ARBITRI, AI DIRIGENTI

Nelle pagine di questo regolamento di gioco si racchiude non solo il sistema di norme che vanno rispettate in campo, ma l'attuazione dello sviluppo del Rugby che, tramite i Club, avviene attraverso le fasi della **Promozione, Formazione** (allenatori, arbitri, dirigenti, giocatori/ici) ed appunto la **Competizione**.

Sarà quindi utile inquadrare nella premessa sia quale sia il "sistema" sia la "filosofia" su cui la Federazione Italiana Rugby poggia le proprie azioni.

I Nostri Valori

Sono l'elemento portante su cui si basa ogni organizzazione e che contraddistingue il Rugby in tutto il mondo. Questi i Valori istituzionali che F.I.R. promuove.



L'aderenza dei comportamenti dei giocatori ma soprattutto di allenatori, arbitri e dirigenti, è nei comportamenti tenuti in ogni momento, in campo e fuori dal campo.

La Visione, la Missione, lo Sviluppo

Partendo dalla Visione e Missione del Rugby di Base che ha il compito di offrire la direzione verso cui tutto il movimento Italiano deve tendere, vi alleghiamo il modello di sviluppo elaborato dal gruppo di lavoro del Prof. Jean Coté della Queens University – (Ontario, Canada). Questa recente ricerca validata su di un ampio campione di atleti, sta ispirando gran parte della scienza dello sport mondiale. Un'opportunità questa che rafforza i Valori, la Visione e la Missione di F.I.R. nel rugby di Base e che ci aiuterà ad avere maggior consapevolezza per il raggiungimento degli obiettivi ambiti.

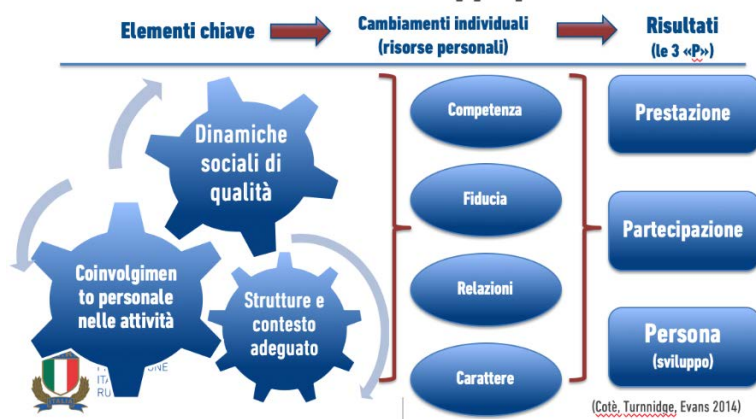
La Nostra Visione

Che i valori culturali e sportivi del "Gioco di Rugby" contribuiscano in maniera significativa al processo educativo degli italiani.

La Nostra Missione

L'espansione capillare del Gioco di Rugby e l'affermazione di un prodotto attrattivo di grande valore educativo e sportivo.

Il sistema dello sviluppo personale



Quale “percorso” possiamo prospettare ai nostri giovani? Una strada, quella descritta nel modello successivo, con **rischi più alti** sulla continuità della partecipazione (drop out) e sullo sviluppo della persona, ed una (la linea verso la sinistra) che, a pari livello di prestazione diminuisce in maniera consistente tali rischi.



Quale gioco vogliamo in campo

Per soddisfare le esigenze di sviluppo della persona e del giocatore/ice e quindi per far sì che i nostri bambini/e e ragazzi/e ne possano trarre i massimi benefici, queste sono le parole chiave su cui

SICURO

Veloce, intenso, divertente

Coinvolgente, vario, stimolante, semplice

REGOLAMENTO DI GIOCO

COPPA ITALIA FEMMINILE

La Coppa Italia è una manifestazione Federale Ufficiale di promozione e sviluppo del rugby al femminile ed avrà inizio il 13/10/2019;

vi potranno prendere parte tutte le Società regolarmente affiliate alla FIR, che svolgono attività femminile.

L'iscrizione dovrà pervenire all'Ufficio Tecnico entro 16 Settembre 2019 (vedi **Circolare Informativa 2019/20 punto 4.7.4** pag. 58).

All'atto dell'iscrizione ciascuna Società dovrà indicare ALMENO due date per ospitare i raggruppamenti, che saranno poi vagliate dai Comitati Organizzatori per poter stilare il calendario.

Le squadre avranno la possibilità di inserirsi anche ad attività iniziata, previa autorizzazione dell'Ufficio Attività Femminile, ed avranno diritto al voto di base che la competizione assegna ai partecipanti solo nel caso raggiungessero il numero minimo di raggruppamenti (**8 raggruppamenti su 11**), con attività distribuita nell'arco di 6 mesi.

Gironi e Comitati Organizzatori

La formulazione dei gironi verrà effettuata secondo criterio di vicinorietà.

L'eventuale richiesta di spostamento ad altro girone da quello geograficamente di competenza, sarà valutato dall'Ufficio Attività Femminile **ESCLUSIVAMENTE** in caso di valide e provate motivazioni.

Le squadre inserite in un girone non avranno la possibilità di giocare in un altro, se non quando il girone di appartenenza è fermo e previa richiesta ai due Comitati organizzatori ed autorizzazione dell'Ufficio Tecnico; il "pass" per giocare in altro girone sarà fornito per partecipazioni occasionali; alla squadra verrà assegnato lo status di INVITATA; raggruppamento sarà valido ai fini delle obbligatorietà federali.

La progettazione dei raggruppamenti dovrà prevedere gironi formati da almeno 3 squadre.

Qualora le squadre presenti al raggruppamento **per gravi motivi**, dovessero essere ridotte a 2, il raggruppamento dovrà essere giocato regolarmente; per queste squadre la partecipazione al raggruppamento sarà ritenuta valida per l'acquisizione del diritto al voto.

Il calendario sarà intervallato dalle giornate denominate "XV del Comitato", in cui le giocatrici delle squadre di Coppa Italia partecipanti giocheranno in squadre miste a XV, coadiuvate dai tecnici dei Comitati Regionali.

FESTA FINALE: Fine settimana 16/17 Maggio 2020.

Date di recupero:

Le date di recupero saranno valutate e comunicate da ciascun Comitato Organizzatore.

Orario inizio gare: 11:00.

Saranno comunque valutati orari diversi, a seconda della programmazione di altre gare sullo stesso impianto.

In caso di accordo tra TUTTE le Società partecipanti ad un girone, gli incontri potranno essere disputati anche di Sabato e/o in notturna, per una maggiore divulgazione dell'evento.

Sarà facoltà del C.O., in accordo con l'Ufficio Attività Femminile, provvedere all'organizzazione di due tappe nello stesso Girone geografico, nel caso lo ritenesse opportuno.

Per l'acquisizione del voto assembleare di base per la "Coppa Italia Femminile Seniores" sarà considerata valida l'attività svolta nella misura di 8 concentramenti su 11 con il numero minimo di 7 giocatrici (vedi Circolare Informativa 19/20, punto 4.5 "ACQUISIZIONE DIRITTO DI VOTO" pag. 56).

REGOLAMENTO di GIOCO "Coppa Italia Femminile Seniores".

CATEGORIE GIOCATRICI.

Per le categorie delle giocatrici e partecipazione alle gare vedi Circolare Informativa 2019/2020, punto 4.1 (pag. 48, 49 e 50), 4.1 CATEGORIE DEI GIOCATORI e GIOCATRICI. PARTECIPAZIONE ALLE GARE

SQUADRE MISTE e LIMITAZIONE UTILIZZO GIOCATRICI.

1 - All'attività di Coppa Italia potranno essere ammesse anche squadre miste, con atlete provenienti da altre Società, ad esclusione delle Società iscritte al Campionato di Serie A.

2 - Nel caso una o più squadre iscritte alla Coppa Italia confluissero in una Società terza (Progetti Territoriali) partecipante al Campionato di Serie A Femminile, le giocatrici potranno prendere parte alle attività regionali solo nel caso in cui la Società di provenienza abbia fatto pervenire apposita lista all'Ufficio Attività Femminile e contestualmente al Comitato Regionale competente, prima dell'inizio della competizione. Tale lista non potrà essere variata se non previa autorizzazione dell'Ufficio Attività Femminile che dovrà darne contestuale informazione all'Ufficio del G.S. Regionale competente all'omologazione dei concentramenti.

3 - Le Società tutorate potranno utilizzare le proprie atlete sia nel caso di tutoraggio, sia nel caso di trasferimento temporaneo alla Società tutor.

4 - Le Società iscritte al Campionato di Serie A potranno iscrivere una propria squadra alla Coppa Italia; le giocatrici che abbiano maturato 5 presenze nel Campionato di Serie A Femminile non potranno essere più schierate in Coppa Italia.

Per partecipazione si intende utilizzazione della giocatrice alla gara (vedi art. 26 Regolamento Attività Sportiva FIR) .

5 - La partecipazione all'attività con squadre miste dovrà essere OBBLIGATORIAMENTE AUTORIZZATA dalla FIR, (pena l'applicazione delle sanzioni previste all'art.28/1 lett.E) Reg. di Giustizia).

La partecipazione all'attività con squadra mista non dà diritto a voto.

La Società referente dovrà inviare, all'atto dell'iscrizione, una lista con i nominativi delle atlete che intende utilizzare, con relativi numeri di tessera FIR e Società di appartenenza, all'Ufficio Attività Femminile e all'Ufficio del Giudice Sportivo Regionale di competenza. Tale lista non potrà essere variata se non previa autorizzazione dell'Ufficio Attività Femminile che dovrà darne contestuale informazione all'Ufficio del G.S. Regionale competente all'omologazione dei concentramenti.

Contestuale informazione dovrà essere inviata dalla Società di appartenenza delle atlete, con le stesse modalità.

La Società che compila la lista gara sarà quella "referente" per la Federazione in caso di sanzioni sportive e pecuniarie, classifica, ecc.

SECONDE SQUADRE

Possono essere ammesse alla manifestazione anche due squadre della stessa Società, senza l'obbligo di liste separate, a condizione che:

- ne faccia esplicita richiesta il mercoledì precedente alla giornata di gare;

- schieri INDEROGABILMENTE per ogni lista gara un numero di giocatrici non inferiore a SETTE; nel caso in cui la Società non schieri in una gara il numero minimo previsto (7 giocatrici), potrà continuare a

giocare nel corso della tappa ma la stessa perderà automaticamente ogni requisito di validità (classifica, obbligatorietà e voto, vedi Reg.3 Numero delle giocatrici).

- le squadre siano debitamente distinte tra loro (maglie da gioco, liste gara).

Non vi potranno essere scambi di giocatrici da una lista all'altra nello stesso concentramento.

Rinuncia e/o mancata partecipazione ad un concentramento.

La rinuncia e/o la mancata partecipazione ad un raggruppamento comporterà la sanzione pecuniaria e l'eventuale rimborso delle spese arbitrali, come previsto dalla Circolare Informativa 19/20 (REG.10, SANZIONI ACCESSORIE, punto 8, di pag. 97), e l'applicazione di quanto stabilito all' art. 29/1 lett. "E" del Regolamento di Giustizia FIR.

La rinuncia dovrà essere comunicata al Comitato Organizzatore competente entro il mercoledì precedente la gara.

DEROGA alla Rinuncia e/o mancata partecipazione ad un concentramento.

Esclusivamente per le squadre ALLA PRIMA ISCRIZIONE e per le squadre tutorate (nel caso di sovrapposizione della giornata di CI e quella di Campionato di Serie A Femminile) in deroga a quanto previsto dalla Circolare Informativa 19/20 (REG. 10.2 SANZIONI ACCESSORIE, punto 8, di pag.91), non sarà applicata la sanzione pecuniaria per ogni rinuncia effettuata e non sarà conteggiata la mancata partecipazione e/o rinuncia.

La competenza organizzativa della Coppa Italia Femminile (designazioni arbitri, direttori concentramento, ecc.) sarà a carico dei Comitati Regionali Organizzatori individuati, in stretta collaborazione con l'Ufficio Attività Femminile, così come le omologazioni delle gare, che dovranno essere elaborate dal Giudice Sportivo Regionale, entro e non oltre il mercoledì successivo alle gare, per dare adempimento alle sanzioni comminate alle società e/o giocatori.

La competenza solo organizzativa delle feste finali sarà a carico della C.O.G., l'omologazione dell'attività sarà sempre competenza dei Comitati Regionali.

FESTA FINALE.

Alla Festa Finale potranno partecipare TUTTE le squadre iscritte alla manifestazione per la SS in corso, previa conferma.

Regola 1 - IL TERRENO

1.2 DIMENSIONI RICHIESTE PER IL TERRENO DI GIOCO

Larghezza: dalla linea dei **5 metri** dalla linea di meta a **3 metri** dalla linea di centrocampo (**45 metri** circa).

Lunghezza: dai 5 m di touche ai 5 m di touche; la linea 5 m di touche sarà la linea di meta, la linea di touche sarà la linea di pallone morto (**55-70 metri**, comprese le aree di mete della larghezza di 5 metri).

RECINTO DI GIOCO

Sono ammesse al terreno di gioco **ESCLUSIVAMENTE** le persone iscritte in lista gara, così come previsto dal Reg. Attività Sportiva all'art. 13.

Regola 2 - IL PALLONE

Il gioco dovrà essere praticato con palloni numero **5**.

Regola 3 - NUMERO DELLE GIOCATRICI

Si gioca in **7** giocatrici.

SQUADRA CHE NON RAGGIUNGE IL NUMERO MINIMO

Nel caso in cui una squadra si presenti in campo con un numero di giocatrici minore di 7 (numero minimo per entrare in campo) e non inferiore a 5, la partita potrà disputarsi ugualmente, a parità di numero di giocatrici (minimo 5 contro 5), o con prestito della squadra avversaria o adeguandosi.

In questo caso la gara non sarà considerata valida ai fini dell'obbligatorietà né darà diritto a voto per la squadra che si presenta con meno di 7 giocatrici; ciascuna partita terminerà con il risultato di 0-20 a favore della squadra avversaria.

Il numero massimo di giocatrici iscritte in lista gara è di 22.

SOSTITUZIONI

Una giocatrice che esce dal campo di gioco può rientrare nel corso della medesima partita. I cambi vanno comunque effettuati a gioco fermo, previa autorizzazione dell'arbitro.

Il numero di sostituzioni nell'arco della partita è illimitato.

Regola 4 - EQUIPAGGIAMENTO DELLE GIOCATRICI

Si raccomanda l'uso del paradenti per poter prendere parte all'incontro partita. I capelli delle giocatrici dovranno essere adeguatamente legati, per evitare che accidentalmente possano essere tirati, creando spiacevoli fraintendimenti.

Regola 5 - DURATA DEGLI INCONTRI

TEMPI di GIOCO.

- Raggruppamento a 3 squadre: girone all'italiana, 2 tempi da 12 minuti;
- Raggruppamento a 4 squadre: girone all'italiana, 2 tempi da 10 minuti;
- Raggruppamento a 5 squadre: girone all'italiana, 2 tempi da 7 minuti;
- Raggruppamento a 6 squadre: 2 gironi da 3 squadre, 2 tempi da 10 minuti (eventuali finali secondo criterio meritocratico);
- Raggruppamento a 7 squadre: 2 gironi, uno da 3 e uno da 4 squadre, 2 tempi da 7 minuti (eventuali finali secondo criterio meritocratico; la squadra 4° classificata non effettua gara di finale);
- Raggruppamento a 8 squadre: 2 gironi, 2 tempi da 7 minuti (eventuali finali secondo criterio meritocratico).

Regola 7 - MODO DI GIOCARE

GIOCO AL PIEDE.

L'azione di calciare è permessa solo in gioco aperto, ed il pallone deve essere calciato dentro il campo, in stile calcio rasoterra. La sanzione per qualunque altro tipo di calcio è un TAPandPLAY (calcio libero) assegnato alla squadra che non ha calciato, sul punto in cui è stato calciato il pallone.

Se il pallone esce dal campo in seguito ad un calcio, sia direttamente che indirettamente, la ripresa del gioco avverrà con un TAPandPLAY, assegnato alla squadra che non ha calciato, sul punto in cui è stato calciato il pallone.

Se da un calcio rasoterra un difensore fa un annullato in area di meta, o se il pallone diventa pallone morto, il gioco riprende, tenendo conto della regola generale, con un TAPandPLAY dalla linea dei 15 metri.

Regola 8 - COMPUTO DEL PUNTEGGIO

Le mete sono trasformate dopo ogni meta, all'interno dell'area dei 22 metri e al centro dei pali (posizione suggerita, ma non obbligatoria), in drop o in piazzato, a scelta del calciatore. La trasformazione realizzata vale 2 punti.

Regola 9 - ANTIGIOCO

a) È vietato a qualsiasi giocatrice:

- sgambettare una giocatrice dell'altra squadra;
- placcare al di sopra dell'altezza delle spalle, al collo o alla testa, una giocatrice dell'altra squadra;
- trattenere, fermare o placcare una giocatrice non in possesso del pallone, o impedire, in qualsiasi altro modo, ad una giocatrice dell'altra squadra di impossessarsi del pallone a terra;
- protestare nei confronti di un giocatrice dell'altra squadra e dell'arbitro;
- allontanare l'avversaria spingendo al di sopra delle spalle: la giocatrice "portatore del pallone" potrà usare la mano per difendersi da un avversaria che sta tentando di placcarla ma potrà farlo solo spingendo l'avversaria sul corpo, alle spalle, e non sulla testa ne sul collo;
- dare manate/schiaffi in faccia e/o sulla braccia delle avversarie al momento del contatto/placcaggio, per evitare lo stesso.

b) L'arbitro dovrà richiamare e potrà allontanare dal gioco la giocatrice che si è reso colpevole di:

- Gioco pericoloso, scorrettezza;
- Ostruzionismo, nervosismo;
- Mancanza di lealtà, falli ripetuti.

È prevista sia l'espulsione definitiva che la temporanea, quest'ultima non potrà durare più di **5 minuti** di gioco. In entrambi i casi la giocatrice espulsa **NON** sarà sostituita da una giocatrice in panchina.

SANZIONI (tutti gli art. fanno riferimento al Regolamento di Giustizia).

1° Cartellino Giallo – art. 25/2 lett.a);

2° Cartellino Giallo nella stessa gara (doppio cartellino giallo) – art. 25/2 lett. b) è contestuale al cartellino Rosso, con espulsione dal terreno di gioco. L'espulsione conseguente

all'esibizione di due cartellini gialli nella stessa medesima partita comporta automaticamente la squalifica per una settimana, con decorrenza dal giorno successivo alla gara, art. 25/2 lett. c).

La somma di 4 cartellini gialli – art.26/1 lett. z) nel medesimo Campionato comporta 1 settimana di squalifica, con decorrenza dal giorno successivo alla gara.

Il solo cartellino Rosso “a giocatore” farà riferimento alle infrazioni previste agli art. 26/2 e 27/2, illeciti tecnici del tesserato partecipante alla gara; la squalifica sarà comminata dal G.S. competente ed avrà decorrenza dal giorno successivo alla gara.

Il cartellino Rosso “a tesserati” farà riferimento alle infrazioni previste all'art. 28/1, illeciti tecnici del tesserato non partecipante agonisticamente alla gara; la sanzione sarà comminata dal G.S. competente ed avrà decorrenza dal giorno successivo alla omologazione.

Regola 12 - CALCIO D'INVIO E CALCI DI RIPRESA DEL GIOCO

12.1 DOVE E COME SI EFFETTUA IL CALCIO D'INVIO

Vengono battuti dalla linea di centro campo con un TAPandPLAY.

La squadra avversaria si deve portare ad almeno 7 metri dalla linea di centrocampo.

CALCIO DI RINVIO

Dopo una segnatura, la ripresa del gioco sarà effettuata dalla linea di centro campo, dalla squadra che non ha segnato la meta con un TAPandPLAY.

La squadra avversaria si deve portare ad almeno 7 metri dalla linea di centrocampo.

Regola 14 - PLACCAGGIO: PORTATORE DEL PALLONE

MESSO A TERRA

Il placcatore può tentare di placcare il portatore di pallone da sotto l'altezza delle ascelle, sulla maglia, pantaloncini o attorno alle gambe.

Una giocatrice non deve placcare o tentare di placcare un'avversaria sopra la linea delle ascelle, anche se il placcaggio inizia sotto la linea delle ascelle.

Quando si verifica un placcaggio, si creano due linee di fuorigioco, parallele alle linee di meta, una per ciascuna squadra. Ogni linea di fuorigioco passa per la parte del corpo in posizione più arretrata della/delle giocatrice/i a terra.

Una giocatrice di una delle due squadre non coinvolta nel placcaggio può giocare il pallone solo entrando da dietro la parte del corpo più arretrata della/delle giocatrice/i a terra.

Questa giocatrice può essere placcata solo quando il pallone è stato sollevato da terra e quando ha iniziato un movimento per fare un passo, correre, passare o calciare il pallone. La linea di fuorigioco rimane finché il pallone non è stato sollevato dal terreno da una giocatrice in arrivo.

Regola 15 - Ruck

Il numero massimo di giocatrici per squadra in una ruck è di 2.

Punizione: Calcio Libero.

Regola 16 - Maul

16.17 UN MAUL NON SI CONCLUDE CORRETTAMENTE

Nel momento in cui il maul arresta il suo avanzamento originario, la squadra portatrice del pallone ha **3 secondi** per far uscire il pallone dal maul.

Punizione: Calcio Libero.

Non è consentito far crollare il maul.

Punizione: Calcio Libero.

Il numero massimo di giocatrici per squadra in una maul è di 3.

Punizione: Calcio Libero.

Regola 18 - TOUCH - RIMESSA LATERALE

TOUCH E RIMESSA LATERALE.

L'allineamento dovrà essere fatto tra 5 metri dalla linea di touche, e 10 metri dalla stessa.

Il numero di partecipanti è 3 per squadra, di cui 2 nell'allineamento; la terza giocatrice della squadra che deve effettuare il lancio sarà posizionata dietro la linea di touch per la rimessa, mentre la terza giocatrice della squadra avversaria è posizionata entro i 5m dalla linea di touch.

Al momento del lancio il mediano di mischia, o ricevitore, **DEVE** stare ad **ALMENO 2 METRI** dall'allineamento, per essere identificabile.

Può essere giocata una touche veloce, nel rispetto delle nuove regole vigenti.

NON è possibile sollevare un giocatore per la conquista del pallone.

Distanza 7 m

Regola 19 - MISCHIA

MISCHIA.

Non è permesso spingere ma entrambe le squadre hanno la possibilità di ottenere il possesso del pallone tramite tallonaggio.

Entrambe le squadre **DEVONO** mantenere una posizione CORRETTA e SICURA, per permettere una MISCHIA STABILE.

La legatura dei 3 partecipanti alla M.O. è di tipo 3 vs 3.

Punizione in caso di spinta e/o introduzione storta: **Calcio Libero.**

I tempi saranno quindi così suddivisi:

1- BASSI: le giocatrici assumeranno la posizione corretta di ingaggio;

2- LEGATI: le prime linee si legheranno, andando a contatto e formando una **MISCHIA STABILE**, mantenendo la posizione **CORRETTA e SICURA**;

3- quando l'arbitro si sarà assicurato della corretta legatura delle prime linee darà il segnale (O SEGNALE VISIVO O TOCCO DEL MEDIANO DA PARTE DELL'ARBITRO); da quel momento la squadra che ha diritto all'introduzione del pallone potrà procedere con l'introduzione stessa; solo a pallone introdotto sarà possibile per entrambe le giocatrici centrali tallonare.

NB: SOLO LE GIOCATRICI CENTRALI (tallonatrici) potranno tallonare il pallone.

Il Mediano di Mischia che non vince il pallone **NON PUO'** seguire la progressione del pallone. Per questo giocatore la linea del fuorigioco è da considerarsi passante per i piedi della prima linea, e può posizionarsi lateralmente alla M.O. al massimo ad un braccio di distanza. Nel caso contrario è considerato **NON PARTECIPANTE alla M.O.** e deve posizionarsi a 3 metri dall'ultimo piede. **Punizione: Calcio Libero.**

Nel caso una squadra NON avesse giocatrici allenate al gioco della mischia e/o MINORENNI (2002 e non autorizzate), sarà possibile disputare la gara con la mischia NO CONTEST, e la stessa risulterà vinta dalla squadra avversaria per 20-0.

Regola 20 - CALCI DI PUNIZIONE E CALCI LIBERI

20.5 - 20.11 COME SI EFFETTUANO I CALCI DI PUNIZIONE E I CALCI LIBERI

Saranno attribuiti alla squadra che non ha commesso il fallo per le infrazioni degli avversari solo **Calci Liberi**. Le giocatrici della squadra avversaria devono immediatamente allontanarsi verso la loro linea di meta fino ad arrivare ad una distanza di almeno 7 metri dal punto del **Calcio Libero**, o fino a che non abbiano raggiunto la linea di meta se questa è più vicina al punto.

NOTE.

Non è possibile utilizzare la pratica di gioco definita come "squeeze ball".

Sanzione: Calcio Libero.

È necessario segnalare in lista gara le 1L.

Non è possibile schierare MINORENNI (2002 e non autorizzate) in 1L.

Le atlete MINORENNI vanno evidenziate in lista gara.

SICUREZZA.

- Il corridoio che si verrà a formare a centro campo, tra i due minicampi DEVE essere lasciato libero per il medico e lo staff che gestisce il raggruppamento, per poter avere la migliore visuale in caso di infortunio.

Le squadre non impegnate nelle gare potranno stare dietro ai pali, compreso staff e giocatrici di riserva delle squadre in campo.

- I conetti utilizzati per segnare i campi DEVONO essere "conetti delimitatori-segna campo", bassi e morbidi; qualsiasi altro conetto verrà fatto rimuovere dal campo dai direttori di gara.

COLLABORATORI DELL'ARBITRO.

Nei casi in cui non sia prevista la presenza di ausiliari designati dagli organi federali ciascuna squadra deve mettere a disposizione un tesserato maggiorenne per espletare le funzioni di giudice di linea (vedi art. 5 Reg. Att. Sportiva).

PER TUTTO QUANTO NON ESPRESSAMENTE SPECIFICATO NEL PRESENTE REGOLAMENTO, SI FARA' RIFERIMENTO ALLE "NORMATIVE FEDERALI" E AL "REGOLAMENTO DI GIUSTIZIA" IN VIGORE.

I NOSTRI VALORI





FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY

STADIO OLIMPICO - CURVA NORD - 00135 ROMA

Casella email: tecnico@federugby.it ; cnar@federugby.it

Web: www.federugby.it