

FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY

VARIAZIONI DEL REGOLAMENTO DI GIOCO

Categoria OLD

Stagione Sportiva 2026-2027

Revisione 4 – Agosto 2026

Indice

1. Paragrafo I - Disposizioni generali
2. Paragrafo II - Regole comuni di gioco
3. Paragrafo III - Modalità mista: placcaggio + tocco
4. Allegato 1 - Formule di gioco, dimensioni, tempi, mischie ed espulsioni temporanee
5. Allegato 2 - Scheda operativa per organizzatori e arbitri

PARAGRAFO I - DISPOSIZIONI GENERALI

Art. 1 - Oggetto e finalità

1. Il presente regolamento disciplina la pratica della categoria OLD con placcaggio per attività di gioco in ambito FIR, nelle formule numeriche da 7 contro 7 a 15 contro 15 e nelle modalità non mista e mista.
2. La disciplina ha finalità ludico-ricreativa, inclusiva e promozionale, nel rispetto dei principi di sicurezza, correttezza, lealtà sportiva e tutela dell'integrità fisica dei partecipanti.
3. Le regole contenute nel presente regolamento prevalgono sulle regole generali del rugby a XV nei limiti della specifica attività amatoriale; per quanto non espressamente previsto si applicano, in quanto compatibili, le Regole di Gioco del Rugby a XV e i regolamenti federali vigenti.

Art. 2 - Soggetti ammessi

1. Possono partecipare giocatori e giocatrici con età superiore a **35** anni alla data della gara.
Il tesseramento di giocatrice e giocatore della categoria "old" è incompatibile con il tesseramento di giocatrice e giocatore che svolga attività agonistica, ma non è incompatibile con qualunque altro tipo di tesseramento. Chi svolge attività agonistica non può partecipare alle partite OLD.
2. La partecipazione è subordinata al tesseramento valido per la stagione sportiva in corso e al possesso dei requisiti sanitari e assicurativi previsti dalla normativa FIR e dalle normative CONI.
Per tutti i partecipanti è richiesto un certificato medico sportivo non agonistico (Decreto Ministeriale del 24 aprile 2013 allegato D e successive modifiche delle linee guida 8 agosto 2014) con obbligo di ECG sotto sforzo.
3. La pratica mista è consentita nel rispetto delle regole specifiche previste dal Paragrafo III del presente regolamento.
4. Le giocatrici ed i giocatori, una volta tesserati, tenuto conto dello spirito dell'attività, possono giocare o allenarsi in squadre diverse anche fuori dalla regione di appartenenza senza richiesta di nulla-osta ai Comitati Regionali di competenza.
5. Ogni formazione partecipante deve presentare all'arbitro, al più tardi trenta minuti prima dell'inizio della gara, il modello B correttamente compilato, ed essere pronto ad esibire i documenti di riconoscimento di ogni giocatore partecipante alla competizione. La responsabilità dell'aggiornamento della situazione sanitaria di ciascun partecipante ricade sul Presidente della Società del tesserato e non sull'ente organizzatrice della competizione.

Art. 3 - Principi generali di sicurezza

1. La sicurezza del giocatore prevale su ogni altra esigenza tecnica o competitiva.
2. L'arbitro incaricato della direzione della gara deve interrompere il gioco in presenza di situazioni potenzialmente pericolose, gioco non controllato o condotte contrarie allo spirito dell'attività amatoriale.
3. Il placcaggio è ammesso solo nei limiti tecnici indicati dal presente regolamento.
4. La mischia è sempre simulata ovvero No-Contest; non sono richiesti giocatori specialisti di prima linea.

5. È prevista l'applicazione del Sistema "riconosci e rimuovi" secondo i protocolli sanitari per la concussion applicabili in ambito FIR.
6. Tutti i giocatori devono essere muniti di paradenti ed è vietato l'utilizzo di tacchetti in metallo e misti.

Art. 4 - Organizzazione della gara

1. Le partite, tornei o manifestazioni, possono essere svolte su volontà di singole società o tramite Comitati Organizzatori. In ogni caso, i costi organizzativi e di eventuale utilizzo di arbitri Federali saranno a carico degli organizzatori stessi.
2. Arbitraggio: la gara deve essere diretta da uno o, se per tornei o raggruppamenti, più arbitri Federali regolarmente designati dal Designatore Regionale di competenza. Gli arbitri dovranno conoscere ed utilizzare le regole di gioco del rugby e le deroghe previste nel presente regolamento.
3. Le modalità di designazione, formazione e responsabilità dei soggetti incaricati dell'arbitraggio devono essere definite o confermate dagli organi competenti FIR.
4. L'organizzatore della gara o del torneo ha l'obbligo di definire prima della gara il numero di partecipanti alla gara, la durata, l'eventuale suddivisione in tempi, le dimensioni del campo, e quanto previsto nell'Allegato 1.

PARAGRAFO II - REGOLE COMUNI DI GIOCO

Art. 5 - Numero di giocatori e sostituzioni

1. Il numero minimo di giocatori in campo è determinato dalla formula scelta e indicata nell'Allegato 1.
2. Il numero massimo di giocatori iscritti o utilizzabili è illimitato, salvo diversa disposizione organizzativa.
3. Non è richiesta la presenza di giocatori di prima linea, in quanto tutte le mischie sono No-Contest.
4. Le sostituzioni sono illimitate e possono essere effettuate in qualsiasi momento, purché a gioco fermo.
5. Le squadre devono gestire le sostituzioni con modalità semplici, trasparenti e coerenti con la sicurezza del gioco. È obbligatorio che tutti i giocatori di riserva siano impiegati durante l'incontro per un tempo congruo all'obiettivo di divertimento e continuità alla partecipazione.

Art. 6 - Campo e tempi di gioco

1. Le dimensioni del campo e i tempi massimi di gioco sono indicati nell'Allegato 1.
2. Per la gara singola, le squadre possono concordare sia la riduzione del tempo massimo di gioco sia la suddivisione in due tempi, tre tempi o quattro tempi, nel rispetto del tempo massimo complessivo previsto per la formula adottata.
3. Nei tornei, il tempo massimo complessivo di gioco per squadra non può superare i limiti indicati per torneo in una giornata o torneo in due giornate.
4. L'organizzatore deve predisporre un programma di gara che consenta il rispetto dei tempi massimi, dei recuperi e delle condizioni di sicurezza.

Art. 7 - Mischia

1. Il numero dei giocatori in mischia è quello previsto dall'Allegato 1 per ciascuna formula numerica.
2. La mischia è NO-Contest: non è consentita la spinta. **Sanzione: Calcio Libero**
3. La squadra che introduce il pallone conserva il possesso del pallone.
1. Il mediano di mischia avversario non può seguire la progressione del pallone all'interno della mischia; la linea di fuorigioco è individuata dal tunnel. Il mediano di mischia non può inoltre allontanarsi dalla mischia, fino a quando la palla non viene giocata. **Sanzione: Calcio Libero**
4. Nelle formule in cui è previsto il numero 8, la partenza del numero 8 non è consentita. **Sanzione: Calcio Libero**
5. Il mediano di mischia è obbligato a passare la palla che esce dalla mischia. Se la terza centro alza la palla e glie la

passa, il mediano può giocare.

Art. 8 - Placcaggio

Il placcaggio è disciplinato secondo i principi della variazione di regolamento per la categoria old e deve essere eseguito con controllo, in sicurezza e nel rispetto dei seguenti elementi essenziali:

1. il giocatore può placcare l'avversario portatore del pallone cingendolo con entrambe le braccia da sotto le spalle/dalla linea delle ascelle fino ai piedi;
2. è vietato lo "sbandieramento" (rotazione dell'avversario placcato) ed il placcaggio "ribaltante". **Sanzione: Calcio di Punizione**
3. è vietato l'intervento basso di aggancio o presa alla caviglia/gamba finalizzato a far cadere il portatore del pallone senza un placcaggio regolare (francesina). **Sanzione: Calcio di Punizione**

Art. 9 - Fase successiva al placcaggio

Dopo un placcaggio si applicano le seguenti regole:

1. Non è ammessa la controruck. Non è consentita "pulizia" dei giocatori.
2. Se si forma una ruck (placcatore + placcato + sostegno offensivo sugli appoggi), la palla non è contendibile.
3. Quando si forma una ruck l'arbitro annuncia la ruck e comunica il colore di tale squadra.
4. La squadra avversaria non può più intervenire o contendere il pallone fino a quando il pallone non sia stato sollevato da terra dal giocatore che agisce da mediano. **Sanzione: Calcio di Punizione.**
5. Qualora non si sia ancora formata una ruck (mancanza di sostegno offensivo), il difensore può prendere il pallone ai sensi del regolamento vigente. L'arbitro annuncia il possesso palla con il colore di tale squadra. Ogni intervento diverso dal placcaggio su tale giocatore è quindi considerato controruck. **Sanzione: Calcio di Punizione.**

Art. 10 - Gioco al piede

1. Non sono consentiti tentativi di calcio di punizione verso i pali.
2. Non è consentito il drop goal.
3. Non è prevista la trasformazione della meta.
4. Un giocatore può calciare il pallone solo quando si trova all'interno della propria area dei 22 metri. Calciare il pallone al di fuori dell'area 22 metri si tradurrà in una mischia contro la squadra che ha calciato il pallone nel punto in cui è stato calciato il pallone. **Sanzione: Mischia**

Art. 11 – Rimesse laterali

1. Durante la rimessa laterale tutti gli 8 giocatori della mischia debbono essere in linea e partecipare alla rimessa.
2. Non sono ammesse rimesse laterali veloci. **Sanzione: Calcio Libero**
3. Non è ammesso il sollevamento del giocatore. **Sanzione: Calcio Libero**

Art. 12 – Prescrizioni specifiche

1. I calci di punizione non possono essere battuti veloci. Si deve attendere che gli avversari siano rischierati.
2. La meta vale 1 punto. La squadra che segna la meta ha diritto al calcio d'avvio che consegnerà la palla alla squadra avversaria.

Art. 13 – Limitazioni al contatto

1. I giocatori più anziani o anche chi non è in grado o non desidera affrontare la partita a contatto, possono utilizzare, a propria discrezione, le presenti limitazioni sulle regole del placcaggio.

Ai fini della applicazione delle regole sul placcaggio, il colore dei pantaloncini è:

- a) quello della Società: sino a 60 anni.
- b) **Rosso**: oltre i 60 anni. Il giocatore non può essere placcato e può essere fermato solo abbracciandolo (bloccato).
- c) **Oro (giallo)**: da 65 a 70 anni. Il giocatore non può essere placcato e non può essere abbracciato. Il Giocatore può essere fermato con un tocco.
- d) **Viola**: oltre 70 anni. Il giocatore non può essere placcato e non può essere abbracciato né ostacolato in alcun modo.

Non sono quindi ammesse squadre con pantaloncini di colore rosso, oro (giallo) o viola.

Chi indossa il pantalone colorato Rosso, Oro (giallo) o Viola ha l'obbligo di tenere la maglia dentro i pantaloncini per essere più visibile.

2. L'abbraccio (bloccato) o il tocco valgono come punto d'incontro. Il giocatore abbracciato o toccato dovrà andare a terra e si formerà una ruck con le stesse regole del paragrafo 9.
3. I giocatori che utilizzano le prescrizioni particolari di cui al comma 1 del presente articolo potranno bloccare o toccare il giocatore avversario portatore di palla, che si dovrà fermare e procedere come da art. 2 del presente paragrafo.
4. I giocatori che utilizzano le prescrizioni particolari di cui al comma 1 del presente articolo non potranno essere impiegati difensivamente nei 5 metri dalla linea di meta.

Art. 14 - Gioco sleale, sostituzione disciplinare e cartellini

1. Quando un giocatore commette un atto giudicato contrario allo spirito di Gioco, sarà sanzionato con un Calcio di Punizione o con un eventuale Cartellino (a seconda dell'infrazione commessa e secondo il Regolamento di Gioco).
2. Il giocatore che riceve un cartellino giallo è temporaneamente escluso e può essere sostituito; la durata dell'esclusione temporanea è indicata nell'Allegato 1.
3. Il giocatore che riceve un cartellino rosso è escluso definitivamente e non può essere sostituito.
4. Gli effetti disciplinari successivi al cartellino rosso sono regolati dal Regolamento di Giustizia Sportiva.

PARAGRAFO III - MODALITÀ GENERE MISTO: PLACCAGGIO + BLOCCATO + TOCCO

Art. 15 - Principio della modalità di gioco a genere misto, ovvero con presenza di giocatrici e giocatori

1. Nella modalità di gioco a genere misto si applicano le regole comuni del presente regolamento, integrate dalle disposizioni specifiche del presente Paragrafo.
2. Il placcaggio è consentito esclusivamente tra due persone dello stesso genere, come risultante dal tesseramento.
3. Tra persone di genere diverso si applicano le regole stabilite nell'art.13. Ai singoli giocatori o giocatrici del genere partecipante minoritario è fatto obbligo di scegliere se giocare con le regole di contatto di cui all'art. 13 comma 1, lettera "b" o "c" (bloccato o toccato).

Art. 16 - Identificazione dei partecipanti nella modalità mista

1. Le giocatrici, o comunque il genere partecipante con il più basso numero di partecipanti, devono essere identificabili attraverso i colori dei pantaloncini definiti dall'art. 13 comma 1, lettera "b" o "c".
2. L'identificazione deve essere verificata a cura dell'Arbitro prima dell'inizio della gara, mantenuta per tutta la durata dell'incontro, nonché segnalata ai capitani delle altre squadre.

Art. 17 - Regola del bloccato e tocco

1. Il bloccato o il tocco deve essere effettuato con due mani simultaneamente.
2. Il bloccato o il tocco deve avvenire tra la linea delle spalle e il bacino del portatore del pallone; sono escluse le braccia.
3. Quando il bloccato o il tocco è valido, l'arbitro annuncia: "preso".
4. Il giocatore bloccato o toccato deve andare a terra, mettendo a disposizione la palla.
5. L'arbitro deve vigilare affinché il difensore non blocchi le braccia del portatore del pallone.

Sanzione per tocco irregolare, blocco delle braccia o altra condotta non conforme: **Calcio Libero**.

Art. 18 - Placcaggio nella modalità mista

Quando il placcaggio è consentito, cioè tra due persone dello stesso genere, si applicano integralmente le regole dell'Art. 8.

Art. 19 - Fase successiva al placcaggio nella modalità mista

Dopo un placcaggio nella modalità mista si applicano tutte le regole dell'Art. 9.

Art. 20 – Gioco nella modalità mista

Nella modalità mista si applicano tutte le regole di cui agli Art. 5, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 14.

ALLEGATO 1 - FORMULE DI GIOCO, DIMENSIONI, TEMPI, MISCHIE ED ESPULSIONI TEMPORANEE

La tabella si applica sia alla modalità non mista sia alla modalità mista, salvo diverse disposizioni previste nel Paragrafo III.

Formula	Dimensioni del terreno	Gara singola: tempo massimo	Torneo 1 giornata	Torneo 2 giornate	Giocatori in mischia	Durata esclusione temporanea
15 v 15	Terreno normale	Accordo tra le squadre su 2 tempi, 3 tempi o 4 tempi; massimo 80 minuti	Massimo 80 minuti se più incontri con pausa. Massimo 60 minuti per incontro unico	Massimo 120 minuti	8 v 8	Tempo di gioco 80' = 10' Tempo di gioco 60' = 5'
14 v 14	Terreno normale	Accordo tra le squadre su 2 tempi, 3 tempi o 4 tempi; massimo 80 minuti	Massimo 80 minuti se più incontri con pausa. Massimo 60 minuti per incontro unico	Massimo 120 minuti	7 v 7 (senza n. 8)	Tempo di gioco 80' = 10' Tempo di gioco 60' = 5'
13 v 13	Lunghezza: terreno normale Larghezza: 5 metri in meno per ciascun lato	Accordo tra le squadre su 2 tempi, 3 tempi o 4 tempi; massimo 80 minuti	Massimo 80 minuti se più incontri con pausa. Massimo 60 minuti per incontro unico	Massimo 120 minuti	6 v 6 (senza terze linee ala)	Tempo di gioco 80' = 10' Tempo di gioco 60' = 5'
12 v 12	Lunghezza: terreno normale Larghezza: 5 metri in meno per ciascun lato (la linea di touch coincide con la linea dei 5 metri)	Accordo tra le squadre su 2 tempi, 3 tempi o 4 tempi; massimo 60 minuti	Massimo 60 minuti	Massimo 120 minuti	5 v 5 (senza terza linea)	5'
11 v 11	Lunghezza: terreno normale Larghezza: 5 metri in meno per ciascun lato (la linea di touch coincide con la linea dei 5 metri)	Accordo tra le squadre su 2 tempi, 3 tempi o 4 tempi; massimo 60 minuti	Massimo 60 minuti	Massimo 120 minuti	5 v 5 (senza terza linea)	5'
10 v 10	Lunghezza: terreno normale Larghezza: 5 metri in meno per ciascun lato (la linea di touch coincide con la linea dei 5 metri)	Accordo tra le squadre su 2 tempi, 3 tempi o 4 tempi; massimo 60 minuti	Massimo 60 minuti	Massimo 120 minuti	5 v 5 (senza terza linea)	5'
9 v 9	Metà campo 56 m x 45 m	Accordo tra le squadre su 2 tempi, 3 tempi o 4 tempi; massimo 40 minuti	Massimo 40 minuti	Massimo 80 minuti	3 v 3	3'
8 v 8	Metà campo 56 m x 45 m	Accordo tra le squadre su 2 tempi, 3 tempi o 4 tempi; massimo 30 minuti	Massimo 30 minuti	Massimo 60 minuti	3 v 3	2'
7 v 7	Metà campo 56 m x 45 m	Accordo tra le squadre su 2 tempi, 3 tempi o 4 tempi; massimo 30 minuti	Massimo 30 minuti	Massimo 60 minuti	3 v 3	2'

ALLEGATO 2 - SCHEDA OPERATIVA PER ORGANIZZATORI E ARBITRI

1. Prima della gara

1. L'arbitro o l'organizzatore della gara o del torneo ha l'obbligo di verificare, prima dell'inizio dell'attività l'identità dei giocatori inseriti nella lista gara tramite riconoscimento di documento personale o fotocopia autenticata.
2. L'organizzatore della gara o del torneo ha l'obbligo di definire formula di gioco, durata, dimensioni del campo e numero dei giocatori in mischia secondo l'Allegato 1.
3. Segnalare la presenza di giocatori e giocatrici con limitazioni al contatto ai capitani delle squadre avversarie.

2. Durante la gara

4. L'arbitro ha il dovere di controllare che la mischia sia sempre No-Contest e senza spinta.
5. L'arbitro ha il dovere di sanzionare i placcaggi non conformi al presente regolamento.
6. L'arbitro ha il dovere di vigilare che dopo il placcaggio, non sia consentita la contesa. Sanzione: **Calcio di Punizione**.
7. L'arbitro quando il pallone è vinto, deve annunciare il colore della squadra.
8. Nella modalità mista, l'arbitro deve vigilare affinché sia applicata la regola del bloccato o tocco tra giocatori di genere diverso e impedire il blocco delle braccia del portatore;

3. Gestione disciplinare

9. In caso di comportamento contrario allo spirito dell'attività, l'arbitro può chiedere al capitano la sostituzione del giocatore.
10. Nel caso in cui l'arbitro sanzionasse un giocatore con un cartellino giallo sarà prevista l'esclusione temporanea del giocatore sanzionato e potrà essere effettuata una sostituzione, secondo la durata prevista dall'Allegato 1.
11. Nel caso in cui l'arbitro sanzionasse un giocatore con un cartellino rosso sarà prevista l'esclusione definitiva del giocatore sanzionato e NON sarà prevista alcuna sostituzione.
12. Gli effetti disciplinari successivi al cartellino rosso sono regolati dal Regolamento di Giustizia Sportiva.

4. Clausola di rinvio

Per tutto quanto non disciplinato dal presente regolamento, si applicano le Regole di Gioco del Rugby a XV e i regolamenti federali FIR vigenti, in quanto compatibili con la natura amatoriale dell'attività e con le regole previste in questo regolamento.