TROFEO DEL DUCATO

Regolamento di gioco con integrazioni da linee guida World Rugby

(ver 3.1 – Aprile 2026)



VANTAGGIO

Su decisione del Consiglio del 10 marzo 2026 è stata tolta la regola sperimentale del vantaggio nelle aree dei 10 metri dalle linee di meta.

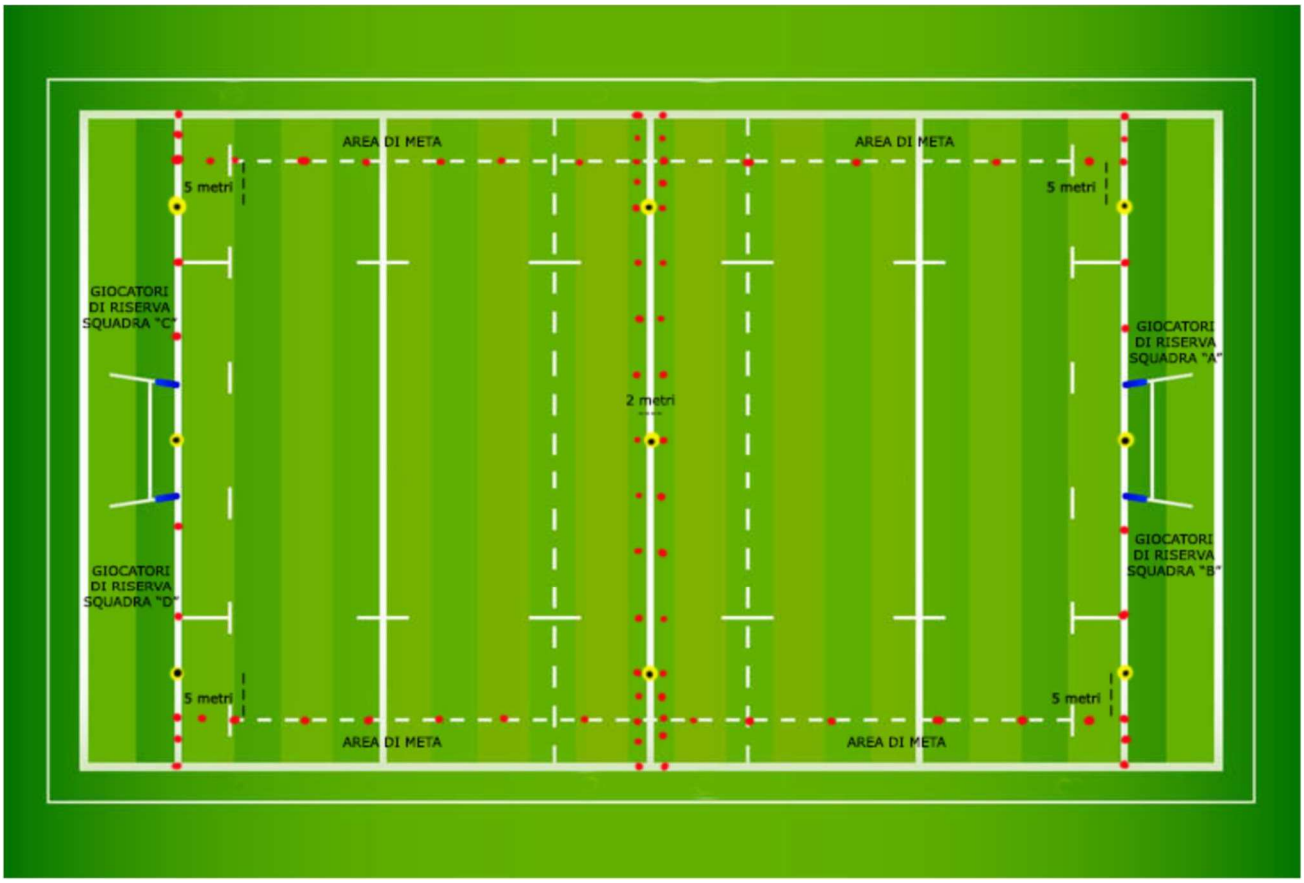
TERRENO DI GIOCO

Si utilizza metà di un campo da Rugby perimetrato come indicato nella grafica di seguito.

I conetti giallo-neri segnalano i 5 metri dalla linea di meta. I tre conetti centrali segnalano il centro del campo, linea dalla quale effettuare l'inizio della partita, il secondo tempo, la ripresa del gioco dopo ogni meta e l'eventuale tempo supplementare.

I conetti rossi determinano il terreno di gioco. E' obbligatorio posizionare conetti (meglio del medesimo colore) ogni 5 metri sui lati lunghi del campo, per consentire agli arbitri di far posizionare più facilmente e correttamente la squadra in difesa.

È obbligatorio indicare con coni di forma e colore differente dagli altri le linee dei 5M da quelle di meta.



- **SQUADRE**

- Possono essere composte, senza distinzione di genere, da un minimo di 7 ad un massimo di 14 giocatori.
- In campo si scende in 6
- Sono ammessi giocatori maschi che abbiano compiuto i 18 anni con tesseramento FIR non agonistico in corso di validità e non in attività di rugby a 15 nell'anno in corso.
- Sono ammesse giocatrici che abbiano compiuto i 18 anni con tesseramento FIR in corso di

validità. Se in attività di rugby a 15 sono ammesse solo 2 giocatrici in contemporanea in campo. Queste giocatrici dovranno indossare una fascia al braccio che le identifichi come tali.

- I giocatori dovranno abbigliarsi in modo consono e senza oggetti pericolosi (orologi, braccialetti di metallo, orecchini, collane, anelli e piercing potenzialmente pericolosi).
- Le scarpette dovranno avere tacchetti in gomma/plastica, NON sono ammessi tacchetti di alluminio.

- **SVOLGIMENTO DEL GIOCO**

- INIZIO PARTITA/INIZIO SECONDO TEMPO/RIPARTENZA DOPO UNA META/SUPPLEMENTARI
  La squadra in possesso del pallone si schiera a centro campo e lo appoggia a terra; la squadra in difesa si schiera in linea a 10 metri. Al fischio dell'arbitro un giocatore della squadra in attacco effettua un TAP (tocco con un piede) e raccoglie il pallone con le mani, solo a questo punto la squadra in difesa può iniziare ad avanzare. Se il giocatore ritarda volontariamente il TAP, anche dopo un richiamo dell'arbitro, quest'ultimo ha la possibilità di dare inizio al gioco chiamando "GIOCO" e alla difesa la possibilità di avanzare.

- In ogni momento del gioco che prevede un TAP il giocatore che lo effettua non è da considerare mediano.

- Il mediano è colui che raccoglie la palla da una "RUCK".

- Il mediano non può segnare una meta e se viene toccato regolarmente è cambio palla (mediano sensibile).

- Il mediano perde lo status del ruolo dal momento in cui passa la palla.

- La squadra in attacco ha a disposizione 6 tentativi d'attacco

- Ad ogni tocco subito e fino al quinto consecutivo la squadra in attacco dovrà eseguire una "ruck" sul punto esatto del tocco con il giocatore rivolto verso la linea di meta avversaria e la squadra in difesa dovrà schierarsi in linea parallela a quelle di meta a non meno di 5 metri di distanza dal punto di ruck.

- Il cambio palla avviene:

    - dopo il sesto tocco (l'arbitro non è tenuto a contare a voce alta),
    - se il pallone cade a terra
    - se il giocatore schiaccia la palla a terra e ne perde il controllo.
    - se è stato passato in avanti
    - se il giocatore col pallone esce dalle linee di delimitazione del campo o le calpesta anche con un solo piede
    - in occasione di un fallo tecnico e ogni qualvolta venga sancito dall'arbitro

- Se la squadra in difesa viene in possesso della palla per un cambio palla tra la propria area di meta e i 5 metri (segnalati da appositi conetti), il giocatore che avvierà la fase di attacco potrà eseguire la ruck sulla linea dei 5m. Potrà inoltre, chiedendo "10 METRI" all'arbitro, obbligare la squadra in difesa a schierarsi sulla linea dei 10 metri anziché a 5. L'arbitro alla richiesta di "10 METRI" segnerà il punto della difesa e a squadre schierate darà il segnale per la ripresa del gioco.
  Se la squadra venuta in possesso desidera ripartire velocemente, ripartirà dal punto di

possesso e valgono i 5 metri per la difesa.

- Durante le partite nessun giocatore dovrà sostare nel corridoio centrale tra i due campi.

- **LA PALLA**

E' consentito esclusivamente l'utilizzo di palloni della misura Touch, ma se concordato con le squadre partecipanti è possibile utilizzare quelli di misura 4 purché su tutti i campi vi sia uniformità di misura. **NON è consentito l'uso di palloni misura 5.**

- **TEMPO DI GIOCO**

Il tempo di gioco si calcola sul totale di partite giocate nella giornata (o tappa). Per la stagione 2025/2026 il minutaggio massimo di gioco è di 80 minuti. **Le partite non possono avere durata inferiore a 15 minuti**.

- **SOSTITUZIONI**

- Durante le partite sono ammessi cambi volanti senza limiti.
- Il giocatore entrante deve attendere l'uscita del compagno di squadra ed entrare dietro l'ultimo dei compagni.
- In caso di infortunio è consentita l'uscita da qualunque posizione del campo.

- **IL TOCCO**

- Deve essere portato in modo leggero ma con decisione, sfiorare la maglia non lo è.
- Il tocco sia del difensore che dell'attaccante è ammesso dalle spalle al bacino, tollerato fino alle ginocchia, purché eseguito in modo non pericoloso. Non tollerato a collo, testa e sotto le ginocchia.
- Il giocatore in attacco che viene toccato o che di sua iniziativa tocca il difensore deve posizionarsi sul punto del tocco e fare la ruck; non può passare la palla ad un compagno per effettuarla.
- Il difensore che esegue un tocco lo può dichiarare dicendo Touch o Tocco, oppure alzando la mano per facilitare l'arbitraggio, ma lo dovrà fare con tono adeguato senza urlare.
- In caso di evidente falsa chiamata del tocco da parte del difensore, ad insindacabile giudizio dell'arbitro, i tocchi verranno azzerati e la squadra in difesa dovrà arretrare di ulteriori 5 metri dal punto del tocco / fallo; conseguentemente la squadra in attacco otterrà un avanzamento di 5 metri. Se il comportamento è reiterato il giocatore potrà inoltre essere sanzionato con ammonizione (cartellino giallo: uscita dal campo con sostituzione).
- Il giocatore in attacco può anticipare il tocco andando di sua iniziativa a toccare il difensore.
- Non è consentito il gesto rugbystico dell'ingresso "di spalla".

- Non è consentito tenere il braccio teso in avanti verso il difensore a protezione e spinta.Non è consentito accennare il tocco e poi ritirare la mano facendo una finta. Se il fallo viene fatto dall'attaccante l'arbitro decreterà il tocco, se viene fatto dal difensore verranno azzerati i tocchi a favore della squadra in attacco.I tocchi pericolosi e non consentiti (vedi sopra) a insindacabile giudizio dell'arbitro potranno essere sanzionati con cambio possesso e nei casi più gravi con ammonizione o espulsione.Il tocco ha la priorità su tutto il resto del gioco se effettuato da posizione regolare.
- Il tocco sulla palla in possesso è valido.
- Se l'attaccante viene toccato e perde la palla facendola cadere è tocco
- Se l'attaccante viene toccato e passa la palla è tocco
- Se su un passaggio arrivano sul pallone in contemporanea attaccante ricevente il passaggio

e un difensore, viene considerato tocco e la palla rimane agli attaccanti (purchè non sia il sesto e ultimo tocco) che proseguiranno effettuando una ruck. Non si può strappare la palla all'avversario.

- Se un attaccante viene toccato nel momento stesso in cui sta passando la palla sarà insindacabile giudizio dell'arbitro decidere se chiamare il tocco o far proseguire il gioco chiamando "PALLA BUONA". Vale anche in caso di chiamata del tocco del difensore.

- Se il difensore strappa o fa cadere volutamente la palla dalle mani dell'attaccante è **antigioco** quindi punizione con la squadra in attacco che riparte da zero con i tocchi; se reiterato sarà punito con l'ammonizione.

- **IL TAP**

Si posa il pallone a terra, lo si tocca con un piede e poi si raccoglie con le mani.
Questa azione si può compiere solo quando entrambe le linee dei giocatori sono l'una dietro alla linea della palla e l'altra ad almeno 10mt. dalla metà campo, e quando l'arbitro ha fischiato l'inizio o ripresa del gioco.

- **LA RUCK**

- Deve essere eseguita sul punto del tocco o di caduta della palla purché non successiva al tocco.
- L'unico spostamento consentito dal punto è quando un giocatore esce dalle linee laterali del campo, in questo caso la squadra che prende il possesso può rientrare di 5mt dalla linea laterale per eseguire la ruck.
- La ruck deve essere fatta dal giocatore che è stato toccato ed è obbligatorio che venga fatta sul punto esatto del tocco.
- Si esegue posizionando la palla a terra in controllo in mezzo alle gambe (non si può lasciar cadere anche da pochi centimetri di altezza) e scavalcandola con uno o più passi.
- Il corpo del giocatore deve essere rivolto in direzione della meta avversaria.
- Nel movimento l'attaccante che posa la palla può fare qualche passo in avanti o di lato per smorzare l'abbrivio, purché non ostacoli il difensore che sta rientrando ad almeno 5 metri.
- Dal momento della ruck alla raccolta della palla da parte del mediano passati 3 secondi la difesa potrà salire a conquistare la palla. L'arbitro dovrà contare a voce alta i 3 secondi, alla fine del conteggio chiamerà "GIOCO" e la difesa, <u>se si trova tutta a 5 metri,</u> potrà salire.
- Se un giocatore esegue la ruck non sul punto del tocco, verrà richiamato dall'arbitro che gliela farà eseguire nuovamente sul punto corretto. Nel caso di comportamento reiterato sarà insindacabile giudizio dell'arbitro chiamare il cambio palla per condotta antisportiva.
- In caso di ruck all'interno dell'area dei 5 metri dalla meta, sarà facoltà della squadra in attacco decidere se farla sul punto del tocco o indietreggiare verso la linea dei 5 o oltre. In ogni caso tutti i giocatori della squadra in difesa devono posizionarsi con entrambi i piedi sulla linea di meta prima di salire per difendere; salita obbligatoria se la linea della palla è all'interno dell'area dei 5 metri.

- **FUORIGIOCO**

- Risultano in fuorigioco tutti i difensori che non si trovano a 5 metri dalla linea della palla. 10 metri nei seguenti casi: inizio della partita, dopo una meta e nel caso di ripartenza della squadra che prende il possesso all'interno della sua area dei 5 metri e chiama "10 METRI".
- Anche un singolo giocatore in fuorigioco mette l'intera linea in fallo rispetto al punto della ruck/palla.
- Se un difensore si trova a meno di 5 metri dalla ruck, sta arretrando senza ostacolare l'attaccante, passati i 5 metri in **possesso** avanzante dal punto della ruck di quest'ultimo,

potrà effettuare il tocco essendo in questo modo uscito dal fuorigioco.

- Se un difensore tocca in fuorigioco il portatore del pallone, la squadra in possesso avrà azzerati i tocchi e otterrà un avanzo territoriale di 5 metri dal punto del tocco/fallo.
- Se il tocco in fuorigioco è reiterato nella medesima azione di gioco, l'arbitro potrà assegnare un cartellino giallo al difensore.
- Se l'attaccante tocca intenzionalmente il difensore che sta arretrando e non ha ancora preso i 5 metri verrà contato il tocco e il gioco riprenderà con una ruck sul punto del tocco.

- **INTERCETTO**

- Se un difensore riesce ad entrare in possesso della palla in volo tra un attaccante e l'altro, diverrà possessore del pallone e potrà proseguire la corsa e segnare una meta, purché al momento dell'intercetto non si trovi in fuorigioco o non abbia intercettato un passaggio in avanti.
- Se nel tentativo di intercetto, il difensore fa cadere la palla, la squadra avversaria riprenderà con una ruck e i tocchi ripartiranno da zero.
- Non è permesso al difensore smanacciare la palla per impedire che il pallone arrivi ad un altro attaccante; se l'arbitro dovesse ravvisare un comportamento reiterato del genere, **antigioco**, sanzionerà il giocatore facendo arretrare la sua squadra di ulteriori 5 metri e/o ammonendo il giocatore con conseguente uscita dal campo; conseguentemente la squadra in attacco avanzerà di 5 metri dal punto del fallo per effettuare la ruck. **Se il gesto avviene in evidente situazione di meta l'arbitro assegnerà la meta tecnica.**

- **LA META**

- La meta è valida se il giocatore appoggia la palla sulla linea o all'interno dell'area di meta, con una o due mani o stretta al petto, purché il giocatore ne abbia l'evidente possesso fino al momento del tocco del terreno.

- **META IN TUFFO O SCIVOLATA**

- In caso di meta in tuffo o scivolata il tocco sull'attaccante sarà valido solo se portato con la massima cautela tra spalle e ginocchia, braccia e pallone compresi.
- Qualsiasi altra parte del corpo (che non sia la mano del difensore) che va a contatto con l'attaccante in tuffo sarà a insindacabile giudizio dell'arbitro un fallo da cartellino giallo o rosso diretto.
- Anche in caso di tocco regolare, ma a insindacabile giudizio dell'arbitro ritenuto pericoloso, il difensore potrà essere punito con cartellino giallo o rosso diretto.

- **ARBITRO CHE OSTACOLA IL GIOCO**

- Se il portatore di palla tocca l'arbitro e nessuna delle due squadre ottiene un vantaggio, il gioco continua. Se una delle due squadre ottiene un vantaggio sul campo di gioco, l'arbitro assegna una roll-ball alla squadra che ha giocato per ultima la palla che ripartirà dal punto del tocco o cambio palla precedente.
- Se un giocatore, purché non mediano, entra in area di meta e trova l'arbitro ad ingombrare lo spazio per segnare o addirittura si scontra con lui, sarà assegnata la meta.

- **PUNIZIONI**

- Tocco del difensore in fuorigioco: si azzerano i tocchi. Se reiterata ….
- Ruck eseguita lontano dal punto: ripetizione della stessa sul punto corretto e se reiterata cambio palla.
- Tocco violento o trattenuta del giocatore dopo il tocco o maglia tirata dal difensore: si azzerano i tocchi con possibile cartellino giallo o rosso.
- Entrata aggressiva da parte dell'attaccante, con spalla bassa o gomiti alti decreta cambio palla più altri 5 metri
- Comportamento antisportivo, **antigioco,** come smanacciare la palla per impedire un passaggio o un calcio alla palla per impedire l'esecuzione di una ruck veloce: 5 metri o cartellino giallo o rosso se reiterato e violento.
- L'eccesso di "loquacità" in campo e in particolare nei confronti dell'arbitro, l'uso di bestemmie e comunque linguaggio scurrile, la chiamata inesistente di un tocco, se reiterati dopo il primo avviso dell'arbitro comporteranno il cartellino giallo o rosso.

Cartellino Giallo:

- il giocatore esce per la durata della singola partita dal campo e la sua squadra ha la possibilità di sostituirlo restando in 6 in campo.
- L'arbitro può allontanare dal campo il giocatore "alterato" che rimarrà fuori dal gioco fino al termine della partita in corso.
- GIOCATORE IN DIFESA: tocco violento o comunque particolarmente pericoloso; compreso tirare l'attaccante per la maglia.
- GIOCATORE IN ATTACCO: gesto di ingresso sul difensore particolarmente pericoloso e reiterato: spalla bassa, gomiti alti, braccio teso, spinta.
- dopo il primo avvertimento se la squadra perde palesemente tempo in area di meta prima di segnare
- per qualsiasi situazione che l'arbitro ravvisa come "antigioco".

Cartellino Rosso:

- solo per comportamento violento e particolarmente ingiurioso il giocatore viene espulso, non può più rientrare per la giornata del torneo e la sua squadra finisce la partita con un uomo in meno in campo.

- **RAPPORTO CON L'ARBITRO**

- Ogni squadra dovrà nominare un capitano e un vice: saranno i soli a poter parlare con l'arbitro durante lo svolgimento delle partite e solo uno per volta.
- In caso di presunte decisioni controverse i due capitani o vice potranno chiedere un confronto con l'arbitro, il quale avrà la facoltà di accettare o meno la richiesta. Lo stesso avrà la facoltà di modificare la decisione presa a seguito del confronto.