



INDICE	2
<i>GRUPPO DI GESTIONE (G.d.G.)</i>	3
<i>ORGANIZZAZIONE ED ASSEGNAZIONE PUNTEGGI</i>	3
REGOLA 1: Definizioni e Terminologia	4
REGOLA 2: Campo di Gioco e Palla	8
REGOLA 3: Ammissibilità Giocatori e Divisa di Gioco	9
REGOLA 4: Modalità di Gioco, Durata e Segnature	10
REGOLA 5: Composizione della Squadra e Sostituzioni	11
REGOLA 6: Inizio e Ripresa del Gioco	12
REGOLA 7: Possesso	12
REGOLA 8: Passaggio	13
REGOLA 9: Il Rollball	13
REGOLA 10: Il Tocco	14
REGOLA 11: Azioni sulle o vicino alle Linee Perimetrali	15
REGOLA 12: Palla Toccata in Volo	16
REGOLA 13: Fuorigioco	17
REGOLA 14: Ostruzione	17
REGOLA 15: Punizione	18
REGOLA 16: Vantaggio	18
REGOLA 17: Disciplina e Cattiva Condotta	19
REGOLA 18: Arbitri e Ufficiali di Gara	20
STATUTO	20

COMITATO DI GESTIONE DEL TORNEO

Il Gruppo di gestione (G.d.G.) del torneo è costituito da due delegati per ogni squadra partecipante che costituiranno i consiglieri. Il Presidente, il Vice-Presidente, il segretario e il responsabile alle pubbliche relazioni, verranno eletti annualmente dai consiglieri. Ogni carica non può essere rinnovata per più di tre volte consecutive.

Il G.d.G. pianificherà degli incontri, nelle sedi ritenute opportune, ove discuterà e prenderà decisioni in merito allo svolgimento ed alla gestione del presente Torneo e del suo G.d.G.

ORGANIZZAZIONE DEL “SERENISSIMA SUPER LEAGUE”

Il suddetto Torneo è organizzato a squadre. Ad ogni squadra partecipante viene richiesto (quando possibile) di organizzare una **Tappa** (presso i propri impianti od in quelli di appartenenza) durante la quale si affronteranno le squadre. Le **Tappe** dovrebbero (per quanto possibile) avere frequenza mensile e giocate nella giornata del sabato pomeriggio. Le **Tappe** dovranno essere organizzate dalla squadra/società ospitante. Esse dovranno coprire (se possibile) un'intera stagione sportiva (Ottobre-Maggio).

Al termine di ogni **Tappa** verrà stilata una classifica, in base ai risultati ottenuti da ciascuna squadra, che determinerà il vincitore della **Tappa** stessa ed assegnerà i punti di **RANKING** che al termine della stagione sportiva assegneranno il Titolo di “CAMPIONE” al vincitore con più punti di **RANKING**.

PUNTI PER MATCH

Risultato	Punti
Vittoria con 5 o più mete	5
Vittoria con meno di 5 mete	4
Vittoria dopo Drop Off	3
Pareggio	2
Sconfitta dopo Drop Off	1

PUNTI DI RANKING ASSEGNATI IN BASE AL PIAZZAMENTO PER TAPPA

Al termine di ogni **Tappa** verranno assegnati dei **PUNTI DI RANKING** validi per l'assegnazione del titolo di “CAMPIONE”.

La squadra che al termine della stagione avrà raccolto più **PUNTI DI RANKING** verrà proclamata vincitrice del “SERENISSIMA SUPER LEAGUE”.

Posizione Finale	Punti di Ranking
1	12
2	8
3	5
4	4
Squadra eliminata ai gironi.	2

REGOLA1 - Definizioni e Terminologia

1. *Definizioni.* Salvo diverse disposizioni si applicano le seguenti definizioni e terminologia al gioco del *Touch Rugby*.

Vantaggio (Advantage)

Una parte del gioco che dà ad una squadra il potenziale per migliorare la sua situazione rispetto all'altra squadra.

Linea di Meta in Attacco (Attacking Scoreline)

La Linea sulla, o oltre la quale, un giocatore deve appoggiare la palla per segnare una meta.

Squadra in Attacco (Attacking Team)

La squadra che ha, o sta guadagnando il possesso.

Dietro (Behind)

Una posizione o direzione verso la linea di meta difensiva di una squadra.

Cambio di Possesso (Change of Possession)

L'atto di spostare il controllo della palla da una squadra all'altra. Questo è chiamato il "*Changeover*".

Palla Morta (Dead Ball)

Quando la palla è fuori dal gioco e include il periodo seguente ad un Tocco fino a che la palla viene rimessa in gioco con un *Rollball*, il periodo seguente ad una meta o punizione fino a che la partita sia ricominciata e quando la palla cade a terra e/o esce dal perimetro del campo di gioco, prima del conseguente *Rollball*.

Linea di Fondo (Dead Ball Line)

Il perimetro finale del campo di gioco. Ce n'è una ad ogni lato del campo di gioco.

Linea di Meta Difensiva (Defending Scoreline)

La linea che una squadra deve difendere per evitare una meta.

Squadra in Difesa (Defending Team)

La squadra che non ha o che sta perdendo il possesso.

Consegnare (Deliver)

Separarsi dalla palla.

Espulsione (Dismissal)

Quando un giocatore viene allontanato dal campo di gioco, temporaneamente o per il resto della partita. Il giocatore espulso non può essere sostituito.

Drop Off (Drop Off)

La procedura utilizzata per determinare un vincitore a seguito di un pareggio al termine del tempo regolamentare.

Fine del Gioco (End of Play)

Quando l'Arbitro indica il completamento della partita, dopo che la palla diventa morta a seguito del termine della durata della partita.

Campo di Gioco (Field of Play)

L'area di gioco delimitata dalle linee laterali e dalle linee di palla morta, entrambe le quali sono fuori dal campo.

Sostituzione Forzata (Forced Substitution)

Quando ad un giocatore è richiesto di sottoporsi a un cambio obbligatorio per un'infrazione considerata più seria di una punizione ma meno seria di una espulsione formale.

Avanti (Forward)

Una posizione o direzione verso la linea di palla morta, oltre la linea di meta della squadra in attacco.

Mediano (Half)

Il giocatore che prende il possesso a seguito del *Rollball*.

Infrazione (Infringement)

L'azione di un giocatore, contraria alle regole del gioco.

Cambio (Interchange)

L'atto di sostituire un giocatore in campo, togliendolo dal campo di gioco, con un giocatore entrante nel campo di gioco.

Area di Cambio (Interchange Area)

Un rettangolo delimitato per ogni squadra nei lati opposti del campo di gioco che misurano venti (venti) metri di lunghezza per non più di cinque (5) metri di larghezza, estendendosi per dieci (10) metri per parte rispetto alla linea di metà campo e non meno di un (1) metro dalla linea laterale. Questa è l'area nella quale devono rimanere tutti i giocatori fuori dal campo, fino all'inizio di un cambio.

Linee (Line Markings)

Le linee indicanti il perimetro del campo di gioco, le linee e di meta e le linee dei cinque (5) metri, la linea di metà campo e le linee dei dieci (10) metri e i *box* di cambio. Le linee dei dieci (10) e dei cinque (5) metri sono tratteggiate o punteggiate.

Punto (per un Tap) Mark (for a Tap)

Il centro della linea di metà campo per iniziare o riprendere il gioco o la posizione dove è stato concesso un a punizione a seguito di un'infrazione.

Punto (per un Tocco) Mark (for a Touch)

La posizione del campo di gioco in cui si trovava in quel momento il giocatore in possesso.

Ostruzione (Obstruction)

Il tentativo deliberato di un attaccante o di un difensore di guadagnare un ingiusto vantaggio interferendo con gli avversari per evitare che loro guadagnino un giusto vantaggio.

Fuorigioco (Dell'attaccante) Offside (Attecking Player)

Un attaccante in una posizione più avanti della palla.

Fuorigioco (Del difensore) Offside (Defending Player)

Un difensore in una posizione più vicina di un minimo di cinque (5) metri dal punto del Rollball; oppure dieci (10) metri dal punto del Tap.

In Gioco (Onside)

La posizione da cui un giocatore può legittimamente essere coinvolto nel gioco. Un giocatore sulla o dietro alla propria linea di meta.

Passaggio (Pass)

L'atto di cambiare possesso tra singoli attaccanti lanciando la palla lateralmente o all'indietro e può includere un colpetto di mano, un pugno o un lancio.

Punizione (Penalty)

La decisione dell'arbitro di concedere un Tap quando un giocatore o una squadra infrangono le regole del gioco.

Possesso (Possession)

Riferimento al giocatore o alla squadra che ha il controllo della palla.

Rimbalzo (Rebound)

Quando la palla viene deviata da, o viene in contatto con un giocatore diverso dal giocatore precedentemente in possesso.

Arbitro (Referee)

L'ufficiale di gara designato per prendere decisioni durante la conduzione del gioco possono essere più di uno.

Rollball

L'atto di rimettere la palla in gioco a seguito di un tocco o di un cambio di possesso. L'attaccante deve posizionarsi sul punto, rivolgersi verso la linea di meta opposta (difensiva), stare in piedi parallelamente alle linee laterali, appoggiare la palla a terra tra i

pie di in modo controllato e fare un passo avanti scavalcando la palla,, oppure far rotolare la palla indietro per non più di un (1) metro.

Segnatura (Score)

L'atto che comporta una Meta.

Linee di meta (Scorelines)

Le linee che separano le aree di meta dal campo di gioco.

Linee Lateral i (Sidelines)

I limiti laterali del campo di gioco. Ce ne sono due.

Giocatore Sostituto (Substitute Player)

Il giocatore che rimpiazza un altro giocatore durante il cambio. Eccetto quando cambiano o quando sono sul campo di gioco, loro devono rimanere nel Box di cambio.

Box di Cambio (Substitution Box)

Vedi Area di Cambio.

Tap e Tap di Punizione (Tap and Tap Penalty)

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. Purché questo sia a, o a non più di dieci (10) metri dietro al punto, la palla non deve essere sollevata da terra prima che il Tap venga eseguito.

Squadra (Team)

Il gruppo di giocatori che costituisce una fazione in una partita.

Tocco (Touch)

Legittimo e minimo contatto tra il giocatore in possesso e un difensore. Il tocco include il contatto su palla, capelli o vestiti e può essere eseguito da un difensore o dal giocatore in possesso.

Meta (Try)

L'esito ottenuto da ogni attaccante, eccetto il mediano, appoggiando la palla sulla o oltre la linea di meta avversaria prima di essere toccato.

Area di Meta (Try Area)

L'area del campo di gioco, delimitata da linee laterali, linea di meta e linea di palla morta. Ce ne sono due, una ad ogni estremo del campo di gioco.

Conteggio dei Tocchi (Touch Count)

Il numero progressivo di tocchi di cui ogni squadra dispone prima di un cambio di possesso, da zero (0) a sei (6).

Tappa

Evento organizzato con frequenza mensile delle varie squadre e/o società partecipanti. Più Tappe formano il Torneo.

Torneo

Insieme di più Tappe/Eventi formano il Torneo.

REGOLA 2 - Campo di Gioco e Palla

2.1 *Campo di Gioco*: Il campo di gioco è di forma rettangolare e misura settanta (70) metri in lunghezza da linea di meta a linea di meta, escluse le aree di meta e cinquanta (50) metri in larghezza da linea laterale a linea laterale, esclusi i *box* di cambio. Variazioni alle dimensioni del campo di gioco devono essere previste nel regolamento del torneo.

2.2 *Segnatura delle linee*: La segnatura delle linee deve essere di 4 cm in larghezza ma non deve essere inferiore a 2,5 cm. La segnatura delle linee deve essere realizzata come mostrato nella figura 1 – Il Campo di Gioco. Le linee laterali si estendono per 5 (5) metri oltre le linee di meta per unirsi alle linee di pallone morto e definire le aree di meta che misurano cinquanta (50) metri per cinque (5) metri. Le linee laterali e le linee di pallone morto sono fuori dal campo di gioco.

2.3 *Box di Cambio*: I Box di Cambio sono posizionati a non meno di un (1) metro da ogni linea laterale.

2.4 *Bandierine d'Angolo*: Bandierine d'angolo di adeguate dimensioni o conetti di colore distinguibile e costruiti con materiale sicuro e flessibile, dovrebbero essere posizionati a le intersezioni delle linee laterali con la linea di centro campo e tra la linea laterale e la linea di meta.

2.5 *Superficie di Gioco*: La superficie di gioco è normalmente in erba. Possono essere usate altre superfici approvate dalla *Federazione Internazionale Touch*. Superfici del terreno che possano causare infortuni non devono essere usate.

2.6 *La Palla*: Il gioco è giocato con un ovale. Una Palla gonfiata di forma colore e dimensioni approvate (Misura 4 o in alternativa dopo accordi intercorsi prima dell'inizio della partita/torneo, Misura 5). La palla deve essere gonfiata alla pressione raccomandata e deve essere la palla ufficialmente autorizzata, approvata dalla Federazione di volta in volta. Salvo diversa indicazione in tornei con specifiche condizioni, le dimensioni della palla approvate sono 36cm di lunghezza e 55cm di circonferenza. La palla non può essere nascosta sotto all'abbigliamento del giocatore.

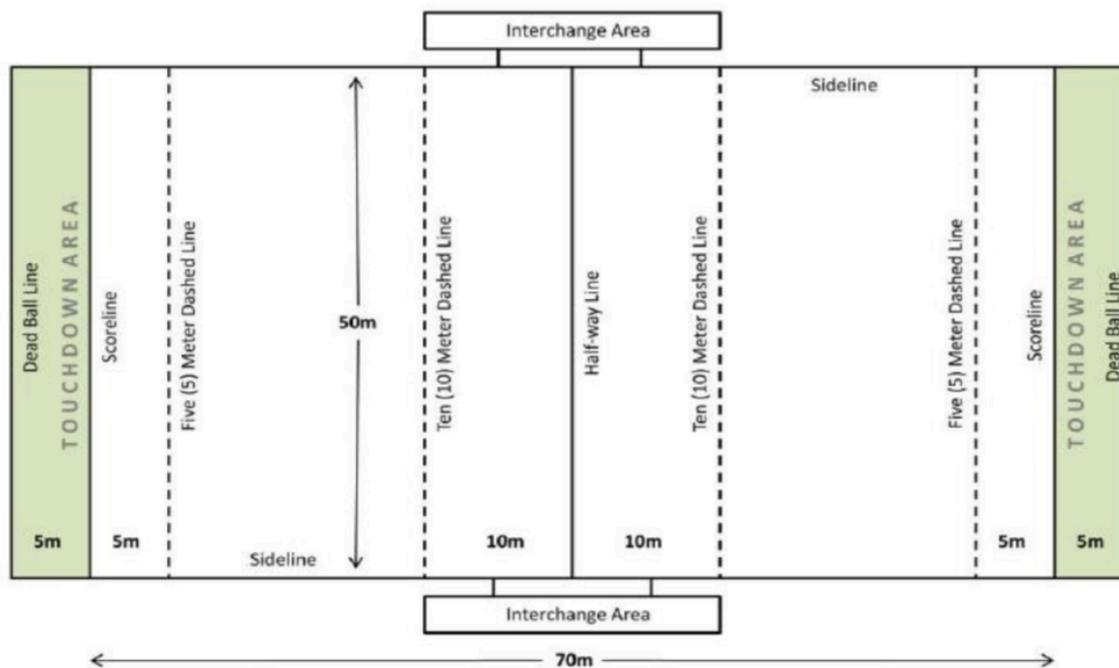


Figura 1: Campo di Gioco

REGOLA 3 - Ammissibilità Giocatori e Divisa di gioco

3.1 *Divisa di Gioco*: I giocatori partecipanti devono essere correttamente abbigliati con la divisa di gioco approvata dal C.d.G.. La divisa di gioco consiste in maglia, calzoncini (ammesso il Kilt) e calze. Sono consentite adeguate divise in un solo pezzo. Berretti o cappellini NON sono consentiti. Se dopo preventivi accordi essi vengono approvati per il singolo evento o partita, essi devono essere sicuri e devono rispettare i requisiti della divisa della squadra.

3.2 *Scarpe*: Devono essere indossate scarpe sicure. Le scarpe possono essere con tacchetti, senza o da ginnastica. Non sono ammessi altri tipi di calzatura.

3.3 *Numero Identificativo*: Tutti i giocatori devono portare un numero identificativo chiaramente visibile sul retro dell'indumento superiore (Sono ammesse anche le lettere). I numeri (o lettere) possono anche essere portati sull'indumento inferiore in aggiunta a quello superiore. Giocatori di una stessa squadra non devono indossare lo stesso numero (o la stessa lettera). I numeri (o lettere) devono essere visibili.

3.4 *Gioielli e Unghie*: I giocatori non possono partecipare a nessun incontro mentre indossano oggetti di gioielleria, catene, fascette identificative o simili oggetti che possano risultare pericolosi. Unghie lunghe o appuntite non sono consentite. Gioielli o altri oggetti che non possano essere rimossi, o unghie pericolose, devono essere coperte con il nastro adesivo.

3.5 *Altri Oggetti*: Ausili medici quali ginocchiere o cavaliere possono essere portate purché esse non siano pericolose. Oggetti pericolosi non devono essere indossati.

3.6 *Responsabilità dei Membri*: Gli organizzatori di competizioni hanno un dovere di diligenza verso tutti i partecipanti e questa attenzione alla sicurezza dei partecipanti resta fondamentale. Minime variazioni all'ammissibilità e abbigliamento sopra richieste possono essere fatte dai membri o affiliati.

3.7 *Ammissibilità dei partecipanti al torneo*: E' **OBBIGATORIA**, ai fini dell'iscrizione e della partecipazione alle varie tappe del torneo, la presentazione di copia dell'avvenuta certificazione medica (non agonistica o agonistica) per ogni singolo partecipante.

REGOLA 4 - Modalità di gioco, Durata e Segnature

4.1 *Oggetto*: L'oggetto del gioco del *Touch Rugby* è segnare mete e impedire la segnatura agli avversari.

4.2 *Modalità di gioco*: La palla può essere passata, colpita o consegnata tra giocatori in gioco della squadra in attacco che possono a loro volta correre oppure muoversi con la palla nel tentativo di guadagnare un vantaggio territoriale e segnare. Calciare la palla non è consentito. I giocatori in difesa cercano di impedire alla squadra in attacco di guadagnare il vantaggio territoriale, toccando il portatore di palla. Sia i giocatori in attacco che i giocatori in difesa possono portare il tocco. Dopo un tocco, il gioco si ferma e viene riavviato con un *Rollball*, senza ricorrere ad altre regole.

4.3 *Durata*: La durata di una partita va concordata all'inizio di essa al contrario una partita dura venti (20) minuti che consistono in due tempi di dieci (10) minuti. C'è un'interruzione di cinque (5) minuti tra i due tempi. I regolamenti di torneo possono modificare la durata.

4.4 *Fine del Gioco*: Quando il tempo termina, il gioco deve continuare fino alla successiva palla morta e la fine del gioco viene segnalata dall'arbitro. Dovesse essere concessa una punizione in questo periodo, la punizione deve essere battuta.

4.5 *Segnatura*: Una meta viene concessa quando un giocatore che non sia il mediano, appoggia la palla sul terreno sulla o oltre la linea di meta, entro i limiti dell'area di meta, senza essere toccato. Una meta vale un (1) punto.

4.6 *Tocco nel tentativo di segnare*: Se un giocatore viene toccato durante l'atto di appoggiare la palla sulla o oltre la linea di meta, il tocco conta e la meta non viene concessa.

4.7 *Tentativo di segnatura corto rispetto alla linea di meta*: Se un giocatore appoggia la palla sul terreno e lo rilascia, corto rispetto alla linea di meta, mentre cerca di segnare una meta, viene contato un Tocco e al giocatore deve eseguire un *Rollball* per riprendere il gioco, nella posizione del contatto con il terreno. Comunque viene assegnata una meta se un giocatore non toccato (diverso dal mediano) fa scivolare la palla lungo il terreno sulla o oltre la linea di meta. Se un giocatore non rilascia la palla dalle sue mani, non viene contato nessun tocco e la partita continua.

4.8 *Vincitore*: Alla fine del gioco viene dichiarata vincitrice la squadra che ha segnato più mete. Nel caso in cui nessuna squadra segni o nel caso in cui entrambe le squadre segnino lo stesso numero di mete, viene dichiarato un pareggio.

4.9 *Il Drop Off*: 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:

4.9.1 Ogni squadra riduce la propria forza di gioco di una (1) 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.

4.9.2 Una volta che un giocatore è stato rimosso, il gioco continua con un *Tap* dal centro della linea di metà campo della squadra che ha vinto il lancio della moneta all'inizio del gioco.

4.9.3 La sostituzione durante il **Drop Off** è concessa in accordo con le normali regole del cambio.

4.9.4 Non dovesse essere determinato un vincitore al termine di due minuti, una sirena viene suonata e il gioco si interrompe alla successiva palla morta. Ogni squadra eliminerà un altro giocatore.

4.9.5 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 al determinato numero di tocchi, o il cambio di possesso dovuto a qualche infrazione o al sesto tocco).

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

4.9.7 Al successivo periodo di due minuti viene suonato un segnale finale per far uscire un altro giocatore.

4.9.8 Una volta che una squadra è stata ridotta a tre giocatori, non si verificheranno altre uscite di giocatori e la partita continuerà fino a che una meta venga segnata. Dovesse un giocatore venire espulso, sia temporaneamente che definitivamente, quando le squadre hanno solo tre giocatori, il gioco viene abbandonato e la squadra che non ha commesso l'infrazione sarà la vincitrice.

4.9.9 Durante la procedura di **Drop Off**, una volta che ogni squadra ha avuto il possesso, la squadra che segna per prima sarà la vincitrice. Dovesse una squadra segnare durante il primo possesso seguente all'inizio del **Drop Off**, la meta conta e l'altra squadra ricomincia fino a che si verifica un cambio di possesso. Dovesse anche questa squadra segnare, a seguito della successiva ripresa del gioco la prima squadra che segna sarà la vincitrice.

4.9.10 La decisione di quale giocatore far uscire è una decisione della squadra.

4.9.11 Le squadre Miste possono far uscire i giocatori in ogni ordine.

4.10 Partite Abbandonate. Se una partita viene abbandonata per qualunque motivo, l'Associazione Membro o Affiliata dovrà decidere il risultato.

Regola 4 - DECISIONI

4.A Salvo applicazione di altre regole,, la violazione della Regola 4.2 comporterà una Punizione concessa alla squadra che non ha commesso l'infrazione nel punto dove l'infrazione

4.B La violazione della regola 4.9.11 comporterà una punizione concessa alla squadra che non ha commesso l'infrazione nella posizione della palla nel momento in cui l'infrazione viene rilevata.

REGOLA 5 – Composizione della Squadra e Sostituzioni

5.1 *Numero di Giocatori:* Una squadra consiste in un massimo di quattordici (14) giocatori, non più di sei (6) di loro sono ammessi in campo in ogni momento. Una squadra deve avere un minimo di quattro (4) giocatori in campo, per iniziare o continuare una partita, eccetto durante il **Drop Off**. Dove il numero di giocatori in campo di una squadra, cada sotto a quattro (4), la partita deve essere conclusa e la squadra che non ha commesso l'infrazione deve essere dichiarata vincitrice. Questo non si applica per infortuni o espulsioni soltanto temporanei.

5.2 *Competizioni Miste:* Tutte le competizioni sono considerate miste. Le squadre possono essere composte indifferentemente da uomini e donne assieme o da sole donne, o da soli uomini. Non esiste un numero minimo di donne o di uomini in campo.

5.3 *Sostituzione:* I giocatori possono scambiarsi in ogni momento in accordo con la procedura di cambio.

5.4. Non c'è limite al numero di volte in cui un giocatore può essere sostituito.

5.4 *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:

5.4.1 Il cambio deve essere fatto sul lato assegnato del campo di gioco.

5.4.2 I giocatori entranti non devono ritardare il movimento verso il campo di gioco.

5.4.3 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.

5.4.4 A seguito di una meta i giocatori possono sostituirsi a piacere senza dover aspettare che il proprio sostituto entri nell'area di Cambio.

5.5 *Allenatore e Dirigenti*: L'allenatore della squadra e i dirigenti dovrebbero rimanere *nell'Area di Cambio* per la durata della partita, comunque un allenatore o dirigente, possono spostarsi senza indugio tra l'area di cambio e la fine del campo di gioco. Mentre si trovano in questa posizione, l'allenatore o dirigente devono rimanere non più vicino di cinque (5) metri dalla linea di pallone morto e non devono guidare la squadra.

Regola 5 - DECISIONI

5.A L'infrazione della regola 5.1 o 5.2 comporterà una punizione concessa alla squadra che non ha commesso l'infrazione nella posizione della palla al momento dell'identificazione dell'infrazione.

5.B L'infrazione della regola 5.4 comporterà una punizione concessa alla squadra che non ha commesso l'infrazione, cinque (5) metri all'interno del campo da dove il giocatore sostituito ha lasciato il campo o il giocatore sostituito è entrato in campo, dove si realizzi il maggior vantaggio.

REGOLA 6 – Inizio e Ripresa del gioco

6.1 *Il sorteggio*: I capitani delle squadre devono lanciare la monetina in presenza dell'arbitro e la squadra del capitano vincitore riceve il 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.

6.2 *Il Tap di inizio*: Il **Tap** deve essere eseguito in accordo con il metodo descritto nella Regola 1 – 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. 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.

6.3 *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 perso il lancio della monetina deve riprendere la partita con un **Tap**. Si applicano le altre condizioni della Regola 6.2.

6.4 *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** come descritto nella Regola 6.2.. Dopo la segnatura della meta, ci deve essere un'interruzione minima, prima della ripresa del gioco.

Regola 6 – DECISIONI

6.A Un'infrazione alla regola 6.2 da parte della squadra in attacco comporterà un cambio di possesso al centro della linea di metà campo.

6.B Un'infrazione alla Regola 6.2 da parte della squadra in difesa comporterà una punizione concessa alla squadra in attacco, dieci (10) metri avanti rispetto al centro della linea di metà campo.

6.C Un'infrazione alla Regola 6.4 da parte della squadra che non ha segnato comporterà una punizione concessa alla squadra che non ha commesso l'infrazione al centro della linea di metà campo. Un'infrazione alla regola 6.4 da parte della squadra che ha segnato, comporterà una punizione concessa alla squadra che non ha commesso l'infrazione, dieci (10) metri avanti rispetto al centro della linea di metà campo.

REGOLA 7 – Possesso

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

7.2 *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.

7.3 *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.

7.4 *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 cinque (5) metri.

7.5 *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).

7.6 *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.

7.7 *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.

Regola 7 – DECISIONI

7.A L'infrazione alla Regola 7.2 da parte della squadra in difesa, comporterà una punizione concessa alla squadra in attacco, dieci (10) metri avanti rispetto al punto del cambio di possesso.

Regola 8 – Passaggio

8.1 *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.

8.2 *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.

8.3 *Passaggio ad un difensore in posizione regolare*: Un giocatore che passa la palla in avanti a/o verso un difensore in posizione regolare, è 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 alla Regola 8.2. Comunque se il difensore cattura o recupera la palla, si applica il vantaggio in accordo con la Regola 7.6 e 7.7.

Regola 8 – DECISIONI

8..A L'infrazione alla regola 8.2 da parte del giocatore in possesso di palla comporterà una punizione concessa alla squadra in difesa sul punto dal quale la palla è stata lanciata in avanti.

Regola 9 – Il Rollball

9.1 *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 è richiesto che la palla venga raccolta.

9.2 *Il Punto*: Il punto per il **Rollball** è dove è avvenuto il tocco (riferimento Regola 10.2), dove la palla va a terra, cinque (5) metri all'interno della linea laterale o alla posizione indicata dall'arbitro.

9.3 *Tempismo*: Il **Rollball** deve essere eseguito senza ritardo.

9.4 *Quando è Richiesto*: Il giocatore deve eseguire il **Rollball** nelle seguenti circostanze:

9.4.1 **Quando è stato fatto un Tocco;**

9.4.2 **Quando cambia il possesso a seguito del sesto tocco;**

9.4.3 **Quando cambia il possesso perché la palla cade a terra o viene colpita in avanti o all'indietro** (riferimento Regola 7.5).

9.4.4 **Quando il possesso cambia a causa di una infrazione di un giocatore in attacco in una punizione, un Tap o un Rollball.**

9.4.5 **Quando il possesso cambia dopo che il mediano viene toccato o quando il mediano posiziona la palla sulla o oltre la linea di meta.**

9.4.6 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.

9.4.7 Quando così indicato dall'arbitro.

9.5 *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.

9.6 *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.

9.7 *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.

9.8 *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 cinque (5) 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.

9.9 *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 cinque (5) metri, appena il piede o il corpo del giocatore in attacco supera la palla.

9.10 *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.

Regola 9 - DECISIONI

9.A Un'infrazione alla Regola 9.1 comporta un cambio di possesso nel punto dove il Rollball avrebbe dovuto essere eseguito.

9.B Un'infrazione alla Regola 9.2 o 9.3 comporterà un a punizione concesso alla squadra che non ha commesso l'infrazione sul punto dove il Rollball avrebbe dovuto essere eseguito.

9.C Un'infrazione alla Regola 9.5 comporterà un a punizione concessa alla squadra che non ha commesso l'infrazione sul punto dove il Rollball è stato eseguito.

9.D Un'infrazione alla Regola 9.8 comporterà un a punizione concesso alla squadra in attacco cinque (5) metri avanti al punto del Rollball.

9.E Un giocatore che esegue un Tap anziché un Rollball perderà il possesso e l'altra squadra ricomincia il gioco con un Rollball sul punto.

9.F Un'infrazione alla Regola 9.6 dove il mediano ritarda il contatto con la palla comporterà una punizione concessa alla squadra che non ha commesso l'infrazione sul punto dove è stato fatto il Rollball.

REGOLA 10 – Il Tocco

10.1 *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.

10.2 *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.

10.3 *Minima Forza*. I giocatori di entrambe le squadre, di attacco e di difesa, devono usare moderazione 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.

10.4 *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**.

10.5 *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.

10.6 *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.

10.7 *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.

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

10.9 *Tocco Chiamato*: Un giocatore non deve chiamare un tocco salvo che il contatto si sia verificato in accordo con la Regola 10.1. Un giocatore non deve chiamare un Tocco prima che il contatto si sia realizzato.

10.10 *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.

10.11 *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.

10.12 *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 cinque (5) 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**, si applica la Regola 9.7, il possesso cambia e il gioco riparte con un **Rollball** nella stessa posizione.

10.13 *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.

10.14 *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 in accordo con la Regola 9.7.

10.15 *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.

Regola 10 – DECISIONI

10.A Un'infrazione della Regola 10.3, 10.6, 10.7, 10.8 o 10.9 comporterà una punizione concessa alla squadra che non ha commesso l'infrazione sul punto dove la violazione si è verificata.

10.B Dove l'Arbitro non sia sicuro se il tocco sia stato fatto (cioè impossibilitato a vedere), lei/lui deve riconoscere qualsiasi tocco chiamato.

REGOLA 11 – Azioni Sulla o Vicino alle Linee Perimetrali

11.1 *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.

11.2 *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.

11.3 *Rollball Vicino alla Linea di Meta Difensiva*: Al la squadra in attacco non è richiesto di eseguire il **Rollball** all'interno dei cinque (5) metri della propria linea di meta difensiva. Dopo un tocco il giocatore in possesso può spostarsi in avanti fino alla linea tratteggiata dei cinque (5) metri per eseguire il **Rollball**.

11.4 *Rollball Vicino alla Linea di Meta di Attacco*: Quando un tocco viene fatto all'interno dei cinque (5) metri dalla linea di meta di attacco, un giocatore in possesso può spostarsi fino a cinque (5) metri dietro al punto, fino alla linea a tratteggiata per eseguire il **Rollball**.

11.5 *Azioni Vicino alla Linea di Meta*.

11.5.1 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 cinque (5) metri.

11.5.2 Quando il giocatore in possesso è oltre la linea tratteggiata dei cinque (5) 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.

11.6 *Sottrarsi Dall'Eseguire un Tocco*: Ai difensori non è permesso di sottrarsi deliberatamente dall'eseguire un tocco quando si applica la regola 11.5.2.

11.7 *Infrazioni Ripetute*: Se la squadra in difesa viene penalizzata ripetutamente (ad esempio due volte nello stesso possesso) secondo la regola 11.5, 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.

Regola 11 – DECISIONI

11.A *Posto che non sia stata commessa alcuna infrazione di altre regole,, quando la regola 11.1 viene violata, il gioco ricomincia con un Rollball da parte della squadra in difesa, cinque (5) metri all'interno rispetto a dove la linea laterale è stata toccata o oltrepassata, oppure sulla linea tratteggiata dei cinque (5) metri se è stata toccata o oltrepassata la linea di palla morta.*

11.B *L'infrazione della regola 11.5 comporterà una punizione concessa alla squadra che non ha commesso l'infrazione, sul punto (vedi Regola 15.3).*

11.C *L'infrazione della regola 11.6 comporterà una punizione concessa alla squadra che non ha commesso l'infrazione sul punto in cui si è verificata l'infrazione.*

11.D *L'infrazione della regola 11.7 comporterà la rimozione del giocatore più vicino al l'infrazione e una punizione concessa alla squadra che non ha commesso l'infrazione sul punto.*

REGOLA 12 – Palla Toccata in Volo

12.1 *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.

12.2 *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").

12.3 *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 12.1 purché l'arbitro decida che il contatto intenzionale o la deviazione sia stata la causa della caduta a terra della palla.

12.4 *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.

12.5 *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.

12.6 *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.

Regola 12 - DECISIONI

12.A Salvo che non siano state commesse infrazioni ad altre regole , le decisioni si applicano come dettagliato sopra tra i punti 12.1 e 12.6.

REGOLA 13 - Fuorigioco

13.1 *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.

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

13.2.1 In un **Rollball**, quando il giocatore ritorna ad un minimo di cinque (5) metri come indicato dall'arbitro o alla linea di meta (riferimento Regola 9.8); e

13.2.2 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.

13.3 *Difesa vicino alla Linea di Meta*: Per essere In Gioco quando un **Rollball** avviene all'interno dei cinque (5) metri, o un **Tap** all'interno di dieci (10) metri dalla linea di meta di difesa di quel giocatore, il difensore deve avere:

13.3.1 entrambi i piedi sulla o dietro alla linea di meta difensiva;

13.3.2 nessun'altra parte del corpo in contatto con il terreno antistante la linea di meta difensiva.

13.4 *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 la Regola 13.2 o Regola 13.3 di cui sopra.

Regola 13 - DECISIONI

13.A L'infrazione della Regola 13.1 comporta un cambio di possesso e il gioco ricomincia con un Rollball da parte della squadra che non ha commesso l'infrazione sul punto in cui è avvenuta l'infrazione.

13.B L'infrazione della Regola 13.2 comporta che una punizione venga concessa alla squadra in attacco lungo una linea vicino all'infrazione o cinque metri avanti dal punto del Rollball, oppure dieci metri avanti dal punto del Tap della punizione, a seconda di quale delle due situazioni sia relazionata all'infrazione. Se l'infrazione avviene sulla o all'interno della linea dei cinque (5) metri, il punto della punizione deve essere concesso su quella linea.

13.C L'infrazione della Regola 13.3 comporterà una punizione concessa alla squadra in attacco sulla linea tratteggiata dei cinque (5) metri vicino a dove è avvenuta l'infrazione.

13.D L'infrazione della Regola 13.3 comporterà che una punizione venga concessa alla squadra in attacco. Il punto per la punizione deve essere lungo una linea, o cinque (5) metri avanti al punto del Rollball,, o dieci (10) metri avanti al punto del Tap della punizione, a seconda che l'infrazione fosse su un Rollball o su un Tap di punizione. Se l'infrazione avviene su un Rollball a,, o all'interno di cinque (5) metri dalla linea di meta,, o su un Tap sulla linea dei cinque (5) metri, il punto per la punizione per l'infrazione, deve essere sulla linea dei cinque (5) metri.

REGOLA 14 - Ostruzione

14.1 *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.

14.2 *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.

14.3 *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 nessun a punizione.

14.4 *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.

14.5 *Ostruzione sul Rollball*: Un difensore non deve interferire con l'azione del mediano nel *Rollball* o seguente ad un *Rollball* (riferimento Regola 9.8 e 13.2.1).

14.6 *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.

Regola 14 - DECISIONI

14.A L'infrazione della Regola 14.1, 14.2 e 14.4 comporterà un a punizione concessa alla squadra che non ha commesso l'infrazione sul punto in cui la violazione è avvenuta.

14.B L'infrazione della regola 14.5 comporterà un a punizione concessa alla squadra che non ha commesso l'infrazione, cinque (5) metri avanti rispetto al punto del Rollball dove è avvenuta l'infrazione.

REGOLA 15 - Punizione

15.1 *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* (riferimento Regola 13.2.2 e 13.3).

15.2 *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.

15.3 *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 cinque (5) metri dalla linea di meta, il punto è sulla linea

tratteggiata dei cinque (5) 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 cinque (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 (riferimento Regola 13.2.2 e 13.3).

15.4 *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.

15.5 *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.

15.6 *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.

Regola 15 - DECISIONI

15.A L'infrazione della Regola 15.1 da parte della squadra in difesa comporterà una punizione concessa alla squadra in attacco dieci (10) metri avanti al punto del Tap iniziale, in linea con l'infrazione (riferimento alla decisione 13.B).

15.B L'infrazione della Regola 15.1, 15.2 o 15.3 da parte della squadra in attacco comporterà un cambio di possesso con un Rollball sul punto per riprendere il gioco.

15.C Il punto per una punizione di fuorigioco sotto alla Regola 15.3 è vicino all'infrazione, lungo una linea, o cinque (5) metri avanti al punto per un fuorigioco su Rollball, oppure dieci (10) metri avanti per fuorigioco su punizione, dove il giocatore falloso avrebbe dovuto trovarsi per essere in gioco.

15.D Ritardare in un cambio di possesso da parte di un difensore comporterà una punizione concessa alla squadra in attacco dieci (10) metri avanti al punto del cambio di possesso.

15.E L'ostruzione da parte di un difensore su un Rollball comporterà una punizione concessa alla squadra che non ha commesso l'infrazione cinque (5) metri avanti al punto del Rollball, dove la violazione si è verificata. Riferimento alla Regola 14.5.

15.F L'infrazione della Regola 15.4 da parte del giocatore che esegue il Tap ritardando il gioco, comporterà un cambio di possesso concesso alla squadra che non ha commesso l'infrazione sul punto dove è stato eseguito il Tap iniziale.

REGOLA 16 - Vantaggio

16.11 *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.

16.2 *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.

16.3 *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.

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

16.5 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.

REGOLA 17 - Disciplina e Cattiva Condotta

17.1 *Cattiva Condotta*: Giocatori e dirigenti della squadra che violino le regole del *Touch Rugby* 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: 17.1.1 Continua o regolare violazione delle regole;

17.1.2 bestemmiare;

17.1.3 contestare le decisioni o ribattere all'arbitro;

17.1.4 usare più della forza fisica necessaria per eseguire un tocco;

17.1.5 scarsa sportività;

17.1.6 sgambettare, far cadere (deliberatamente) o comunque assalire un altro giocatore, arbitro o altro dirigente; oppure

17.1.7 ogni altra azione o risposta verbale che sia contraria allo spirito del gioco;

17.2 *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.

17.3 *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 (vedi Regola 5.4).

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

17.4.1 *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 è a discrezione dell'arbitro in proporzione alla natura del fallo, comunque normalmente quantificata in due (2) minuti. 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.

17.4.2 *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. Il giocatore espulso non può essere sostituito e deve automaticamente ricevere due (2) partite di squalifica.

REGOLA 18 - Arbitro e Ufficiali di Gara

18.1 *Modalità di Nomina*: La nomina di tutti gli arbitri e dirigenti di supporto agli arbitri viene fatta dagli organizzatori della tappa.

18.2 *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.

18.3 *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.

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

18.5 *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.

18.6 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.

STATUTO DELL'ASSOCIAZIONE “TORNEO DELLA SERENISSIMA”

Denominazione e sede

Art. 1) Ai sensi degli artt. 36 e seguenti del Codice Civile, è costituita l'Associazione Sportiva Dilettantistica senza fine di lucro denominata:

“TORNEO DELLA SERENISSIMA– ASSOCIAZIONE SPORTIVA DILETTANTISTICA”.

L'Associazione si conforma alle norme e alle direttive degli organismi dell'ordinamento sportivo, con particolare riferimento alle disposizioni del CONI, nonché agli Statuti ed ai Regolamenti delle Federazioni sportive nazionali o dell'ente di promozione sportiva cui l'Associazione si affilia mediante delibera del Consiglio Direttivo.

Art. 2) L'Associazione ha sede in _____ (____), Via _____ n. _____

Finalità

Art. 3) L'Associazione è un'istituzione a carattere autonomo, libero, apolitico ed aconfessionale; non persegue scopi di lucro e vieta la distribuzione, anche in forma indiretta, di utili o avanzi di gestione nonché di fondi, riserve o capitale durante la vita dell'Associazione stessa, salvo che la destinazione o la distribuzione non siano imposte dalla legge. L'Associazione opera per fini sportivi, ricreativi e culturali per l'esclusivo soddisfacimento di interessi collettivi, e non discrimina in base al sesso, alla religione, alla razza e alle condizioni socio-economiche.

Art. 4) L'Associazione ha per scopo l'organizzazione e l'esercizio di attività sportive dilettantistiche; in particolare l'Associazione si propone quale scopo principale la promozione, la diffusione, la tutela e lo sviluppo del/della (indicare l'attività sportiva) e delle discipline sportive collegate, compresa l'attività didattica per l'avvio, l'aggiornamento e il perfezionamento nelle medesime attività sportive.

L'Associazione potrà svolgere attività accessorie che si considerano integrative e funzionali allo sviluppo dell'attività istituzionale; potrà altresì svolgere attività di tipo commerciale nel rispetto delle vigenti normative fiscali e amministrative. L'Associazione potrà, inoltre, reperire spazi ed impianti, anche tramite convenzioni con enti pubblici o privati, per lo svolgimento dell'attività istituzionale.

Durata

Art. 5) La durata dell'Associazione è illimitata e la stessa potrà essere sciolta solo con delibera dell'Assemblea Straordinaria degli Associati.

Soci

Art. 6) Possono essere soci dell'Associazione tutti coloro che ne condividono le finalità ed i principi ispiratori e ne accettino lo Statuto. Il rapporto associativo e le modalità associative sono volte a garantire l'effettività del rapporto medesimo; pertanto la partecipazione alla vita associativa non potrà essere temporanea. Fra gli aderenti all'Associazione esistono parità di diritti e di doveri.

Art. 7) L'ammissione all'Associazione è deliberata dal Consiglio Direttivo su richiesta dell'aspirante socio. Le domande di ammissione a socio presentate da minorenni dovranno essere controfirmate dall'esercente la patria potestà. Il genitore che sottoscrive la domanda rappresenta il minore a tutti gli effetti nei confronti dell'Associazione e risponde verso la stessa per tutte le obbligazioni dell'associato minorenne.

Art. 8) Tutti i soci hanno diritto di:

partecipare a tutte le attività promosse dall'Associazione;

partecipare alla vita associativa, esprimendo il proprio voto nelle sedi deputate, anche per l'approvazione e le modificazioni dello Statuto e di eventuali regolamenti;

godere dell'elettorato attivo e passivo per la nomina degli Organi Direttivi dell'Associazione.

I soci minorenni non hanno diritto di voto attivo e passivo, come meglio specificato nell'art. 16 del presente Statuto.

Art. 9) Gli associati hanno l'obbligo di osservare lo Statuto, di rispettare le decisioni degli Organi dell'Associazione e di corrispondere le quote associative. Tali quote non sono trasmissibili né rivalutabili.

Art. 10) La qualifica di socio non è temporanea e si perde per dimissioni volontarie, espulsione, decesso.

Le dimissioni da socio devono essere presentate per iscritto al Consiglio Direttivo.

L'espulsione è prevista quando il socio non ottemperi alle disposizioni del presente Statuto e di eventuali regolamenti, si renda moroso o ponga in essere comportamenti che provocano danni materiali o all'immagine dell'Associazione. L'espulsione è deliberata dal Consiglio Direttivo, a maggioranza assoluta dei suoi membri, e comunicata mediante lettera al socio interessato. Contro il suddetto provvedimento il socio interessato può presentare ricorso entro _____ giorni dalla data di comunicazione dell'espulsione; il ricorso verrà esaminato dall'Assemblea nella prima riunione ordinaria.

Art. 11) La perdita, per qualsiasi caso, della qualità di socio non dà diritto alla restituzione di quanto versato all'Associazione.

Art. 12) Il decesso del socio non conferisce agli eredi alcun diritto nell'ambito associativo.

Assemblea dei soci

Art. 13) Gli Organi dell'Associazione sono: l'Assemblea dei soci, il Consiglio Direttivo e il Presidente.

Art. 14) L'Assemblea dei soci è l'organo sovrano dell'Associazione; è composta da tutti i soci per i quali sussiste tale qualifica al momento della convocazione e può essere ordinaria o straordinaria.

Art. 15) L'Assemblea è convocata dal Presidente almeno una volta l'anno entro quattro mesi dalla chiusura dell'esercizio sociale per l'approvazione del rendiconto economico-finanziario e, comunque, ogni volta che il Consiglio Direttivo lo ritenga opportuno, ovvero quando venga fatta richiesta da almeno _____ dei soci, purché in regola con i versamenti delle quote associative.

La convocazione dell'Assemblea deve essere effettuata almeno 30 giorni prima della data della riunione mediante invio e-mail / lettera cartacea e pubblicazione dell'avviso sulla home page del sito web dell'Associazione / affissione dell'avviso in maniera ben visibile nei locali in cui vengono svolte le attività associative. L'avviso di convocazione deve contenere il giorno, l'ora ed il luogo della prima e della seconda convocazione, nonché l'ordine del giorno.

Art. 16) Possono intervenire all'Assemblea (ordinaria o straordinaria), con diritto di voto, tutti i soci maggiorenni purché in regola con il pagamento delle quote associative; a ciascun socio spetta un solo voto. I soci minorenni e coloro che ne esercitano la potestà genitoriale o la tutela hanno diritto di ricevere la convocazione dell'Assemblea e di potervi assistere, ma non hanno diritto nè di parola nè di voto attivo e passivo.

E' ammesso l'intervento per delega da conferirsi per iscritto esclusivamente ad altro socio. Ogni socio non può avere più di una delega.

Le votazioni dell'Assemblea avverranno, su indicazione della stessa, per alzata di mano, per appello nominale o con voto segreto.

Art. 17) All'Assemblea spettano i seguenti compiti:

IN SEDE ORDINARIA:

approvare il rendiconto economico-finanziario dell'anno trascorso;
eleggere il Presidente e il Consiglio Direttivo, stabilendone il numero dei componenti;
eleggere i sostituti dei membri del Consiglio Direttivo eventualmente dimissionari;
deliberare su ogni altro argomento di carattere ordinario e di interesse generale posto all'ordine del giorno.

IN SEDE STRAORDINARIA:

deliberare sulla trasformazione, fusione e scioglimento dell'Associazione;

deliberare sulle proposte di modifica dello Statuto;

deliberare su ogni altro argomento di carattere straordinario e di interesse generale posto all'ordine del giorno.

Art. 18) L'Assemblea ordinaria, presieduta dal Presidente del Consiglio Direttivo, il quale nomina fra i soci un segretario verbalizzante, è validamente costituita in prima convocazione con la presenza del 50% più uno dei soci, in seconda convocazione qualunque sia il numero dei soci presenti.

L'Assemblea ordinaria delibera validamente, sia in prima che in seconda convocazione, con la maggioranza del 50% più uno dei presenti su tutte le questioni poste all'ordine del giorno.

Tra la prima e la seconda convocazione deve intercorrere almeno un'ora.

Art. 19) L'Assemblea straordinaria è presieduta da un Presidente nominato dall'Assemblea stessa a maggioranza semplice, il quale nomina a sua volta fra i soci un segretario verbalizzante.

Per modificare l'atto costitutivo e lo statuto, l'Assemblea Straordinaria è validamente costituita con la presenza di almeno tre quarti degli associati e delibera con la maggioranza del 50% più uno dei presenti.

Per deliberare lo scioglimento dell'Associazione e la devoluzione del patrimonio, occorre il voto favorevole di almeno tre quarti degli associati.

Art. 20) Tutte le delibere assembleari ed i rendiconti, oltre ad essere debitamente trascritti nel libro dei verbali delle Assemblee dei soci, sono pubblicizzati ai soci con l'esposizione per ___ giorni dopo l'approvazione nella sede dell'Associazione Sportiva Dilettantistica.

Consiglio Direttivo e Presidente

Art. 21) Il Consiglio Direttivo è l'Organo esecutivo e gestionale dell'Associazione ed è eletto dall'Assemblea ogni ___ anni. Esso è composto da un minimo di ___ a un massimo di ___ membri, ivi compreso il Presidente che ne è membro di diritto. I membri del Consiglio sono rieleggibili e tutti gli incarichi si intendono a titolo gratuito, fatto salvo il rimborso delle spese sostenute in conseguenza della carica ricoperta. Il Consiglio Direttivo può essere revocato dall'Assemblea Soci; esso rimarrà in carica comunque fino all'elezione del nuovo. In caso di dimissioni di un componente del Consiglio Direttivo, viene cooptato il primo dei non eletti.

All'interno del Consiglio Direttivo saranno nominati uno o più vice Presidenti, un Segretario e un Tesoriere. Al Presidente, che ha la rappresentanza legale dell'Associazione Sportiva dilettantistica, potranno essere delegati parte dei poteri spettanti al Consiglio Direttivo.

Gli Amministratori non possono ricoprire la medesima carica in altre società e associazioni sportive nell'ambito della medesima federazione sportiva o disciplina associata, ovvero nella medesima disciplina facente capo ad un ente di promozione sportiva.

Art. 22) Il Consiglio Direttivo è dotato dei più ampi poteri per la gestione ordinaria e straordinaria dell'Associazione. Al Consiglio Direttivo competono in particolare:

le decisioni inerenti le spese ordinarie e straordinarie, di esercizio e in c/capitale, per la gestione dell'Associazione;

le decisioni relative alle attività e ai servizi istituzionali, complementari e commerciali da intraprendere per il migliore conseguimento delle finalità istituzionali dell'Associazione;

le decisioni inerenti la direzione del personale dipendente e il coordinamento dei collaboratori e dei professionisti di cui si avvale l'Associazione;

la redazione annuale del rendiconto economico-finanziario da sottoporre all'approvazione dell'Assemblea entro i quattro mesi dalla chiusura dell'esercizio;

la presentazione di un piano programmatico relativo alle attività da svolgere nel nuovo anno sociale;
la fissazione delle quote sociali;
la facoltà di nominare, tra i soci esterni al Consiglio, dei delegati allo svolgimento di particolari funzioni stabilite di volta in volta dal Consiglio Direttivo stesso;
la redazione e approvazione dei Regolamenti Amministrativi e le proposte di modifica dello Statuto da sottoporsi alla successiva approvazione dell'Assemblea;
la delibera sull'ammissione di nuovi soci;
ogni funzione che lo statuto o le leggi non attribuiscono ad altri organi.

Art. 23) Il Consiglio Direttivo si riunisce almeno due volte l'anno ovvero ogni qual volta il Presidente o la maggioranza dei membri lo riterrà necessario. Le convocazioni del Consiglio debbono essere effettuate con avviso scritto da recapitarsi almeno ____ giorni prima della data della riunione; tale avviso deve contenere l'ordine del giorno, la data, l'orario ed il luogo della seduta.

Le riunioni del Consiglio Direttivo sono in unica convocazione, sono valide con la presenza di almeno la maggioranza dei suoi componenti e sono presiedute dal Presidente o, in sua assenza, da un consigliere designato dai presenti. Il Consiglio Direttivo delibera a maggioranza semplice, per alzata di mano, in base al numero dei presenti. In caso di parità di voti prevale il voto del Presidente.

Le sedute e le deliberazioni del Consiglio sono fatte constare da processo verbale sottoscritto dal Presidente e dal Segretario.

Art.24) Il Presidente ha la firma e la rappresentanza legale e giudiziale dell'Associazione. È eletto dall'Assemblea dei soci, insieme ai membri del Consiglio Direttivo, ogni ____ anni.

Egli presiede l'Assemblea e il Consiglio Direttivo e ne provvede alla convocazione, vigila sull'esecuzione delle delibere dell'Assemblea e del Consiglio Direttivo e, nei casi di urgenza, può esercitare i poteri del Consiglio Direttivo salvo ratifica da parte di quest'ultimo alla prima riunione utile.

Art. 25) Il Vice Presidente coadiuva o sostituisce il Presidente in caso di assenza o impedimento.

Art. 26) Il Consiglio Direttivo decade per dimissioni contemporanee della metà più uno dei suoi componenti. In questo caso il Presidente o, in caso di suo impedimento, il Vicepresidente o in subordine il Consigliere più anziano, dovrà convocare l'Assemblea straordinaria entro quindici giorni e da tenersi entro i successivi trenta curando l'ordinaria amministrazione.

Segretario e Tesoriere

Art. 27) Il Segretario redige i verbali delle riunioni degli organi sociali e ne cura la tenuta dei relativi libri e registri. Ad egli spetta, altresì, provvedere alle trattative necessarie per l'acquisto dei mezzi e dei servizi deliberati dal Consiglio Direttivo e predisporre e conservare i relativi contratti e ordinativi. Provvede, inoltre, a liquidare le spese verificandone la regolarità e autorizzandone il Tesoriere al materiale pagamento.

Art. 28) Il Tesoriere presiede alla gestione amministrativa e contabile dell'Associazione Sportiva Dilettantistica redigendone le scritture contabili, provvedendo al corretto svolgimento degli adempimenti fiscali e contributivi e predisponendone, in concerto con gli altri membri del Consiglio Direttivo, il rendiconto annuale in termini economici e finanziari. Egli provvede altresì alle operazioni formali di incasso e di pagamento delle spese deliberate dal Consiglio Direttivo. Al Tesoriere spetta anche la funzione del periodico controllo delle risultanze dei conti finanziari di cassa, banca, crediti e debiti e l'esercizio delle operazioni di recupero dei crediti esigibili.

Art. 29) Le funzioni di Segretario e Tesoriere possono essere conferite anche alla stessa persona. Qualora esse siano attribuite a persone diverse, il Regolamento Amministrativo può prevedere che in caso di impedimento del Tesoriere a

svolgere le proprie funzioni, ovvero nell'ipotesi di dimissioni o di revoca del medesimo, le funzioni di questo siano assunte, per il tempo necessario a rimuovere le cause di impedimento, ovvero a procedere a nuova nomina, dal Segretario o dal Vicepresidente. Il Segretario, temporaneamente impedito, ovvero dimissionario o revocato, è sostituito con le stesse modalità dal Tesoriere o dal Vicepresidente.

Patrimonio ed esercizio finanziario

Art. 30) Il patrimonio dell'Associazione Sportiva Dilettantistica è costituito da:

quote di iscrizione e dai corrispettivi per i servizi istituzionali versati dai soci;
eventuali entrate di carattere commerciale;
eventuali contributi e liberalità di privati o enti pubblici;
eventuali beni, mobili ed immobili, di proprietà dell'Associazione Sportiva Dilettantistica o ad essa pervenuti a qualsiasi titolo.

Art. 31) Eventuali avanzi di gestione, fondi, riserve o capitale non potranno essere distribuiti né in forma diretta né indiretta tra i soci, ma dovranno essere utilizzati per il raggiungimento dei fini sportivi istituzionali, salvo che la destinazione o la distribuzione non siano imposte dalla legge.

Art. 32) L'anno sociale e l'esercizio finanziario vanno dal _____ al _____ di ogni anno. Il Consiglio Direttivo dovrà predisporre il rendiconto economico e finanziario da sottoporre all'approvazione dell'Assemblea entro quattro mesi dalla chiusura dell'esercizio. Il rendiconto deve essere redatto con chiarezza e deve rappresentare in modo veritiero e corretto la situazione patrimoniale ed economico-finanziaria dell'Associazione, nel rispetto del principio della trasparenza nei confronti degli Associati.

Indipendentemente dalla redazione del rendiconto economico finanziario annuale, l'Associazione, per ogni attività occasionale di raccolta pubblica di fondi eseguita in concomitanza di celebrazioni, ricorrenze, o campagne di sensibilizzazione, redige entro quattro mesi dalla chiusura dell'esercizio un apposito e separato rendiconto dal quale devono risultare, anche a mezzo di relazione illustrativa, in modo chiaro e trasparente, le entrate e le spese relative a ciascuna di detta celebrazione, ricorrenza o campagna di sensibilizzazione.

Scioglimento

Art. 33) Lo scioglimento dell'Associazione è deliberato dall'Assemblea straordinaria dei soci su proposta del Consiglio Direttivo, la quale nominerà anche i liquidatori. Il patrimonio residuo sarà devoluto ad altra Associazione con finalità analoghe o ai fini di pubblica utilità, sentito l'organismo di controllo di cui all'art. 3, comma 190 della legge 23.12.96, n. 662, fatta salva diversa destinazione imposta dalla legge.

Norme finali

Art. 34) La decisione su qualsiasi controversia che potesse sorgere tra gli associati, o tra costoro e l'associazione o gli organi della stessa, eccetto quelle che per legge non sono compromissibili con arbitri, sarà deferita al giudizio di tre arbitri, di cui due da nominarsi da ciascuna delle parti contendenti, ed il terzo di comune accordo. In caso di mancato accordo, il Consiglio Direttivo incaricherà il presidente del tribunale ove ha sede l'associazione di eseguire la nomina del terzo arbitro.

Art. 35) Per quanto non espressamente previsto dal presente Statuto si fa espresso rimando alle vigenti norme in materia di associazionismo sportivo dilettantistico, di enti non commerciali e di associazioni senza finalità di lucro.

Il presente Statuto è stato approvato dai soci fondatori all'Atto Costitutivo.

Seguono le firme dei soci fondatori

