



CIRCOLARE INFORMATIVA **22**/2008-09

MODIFICHE ALLE REGOLE DI GIOCO

IN VIGORE DAL 23 MAGGIO 2009

Il Consiglio dell'IRB ha adottato in via definitiva alcune delle ELV che sono state sperimentate, nei campionati/tornei dell'emisfero Nord, durante la stagione appena conclusa. Tali variazioni alle Regole di Gioco entrano in vigore dal 23 Maggio 2009 per tutte i nuovi campionati/tornei e Test Match.

Per quanto riguarda i Campionati Italiani, tali variazioni entreranno in vigore con l'inizio della nuova stagione sportiva 2009-10.

In attesa della prossima stampa dell'edizione 2009-10 del Regolamento di Gioco aggiornato, in allegato vengono riportate le modifiche sostanziali alle Regole approvate dal Consiglio dell'IRB.

15 GIUGNO 09

Il Coordinatore del CS & RDO
CLAUDIO GIACOMEL

MODIFICHE ALLE REGOLE DEL GIOCO IN VIGORE DAL 23 MAGGIO 2009

INTRODUZIONE

Riscritta

Il rugby è uno sport che prevede il contatto fisico. Tutti gli sport che prevedono il contatto fisico hanno la caratteristica d'essere pericolosi. È molto importante che i giocatori giochino in conformità alle Regole di Gioco, e che siano attenti alla loro sicurezza e a quella degli altri.

È responsabilità dei giocatori assicurare di essere preparati fisicamente e tecnicamente in una maniera che li abilita per giocare la Gara, in osservanza con le Regole di Gioco e partecipare in concordanza con le pratiche di sicurezza.

È responsabilità di chi allena o insegna il gioco, assicurare che i giocatori siano preparati in modo che giochino in conformità alle Regole del Gioco ed alle norme di sicurezza.

REGOLA 3 - NUMERO DEI GIOCATORI - LA SQUADRA

3.4 GIOCATORI NOMINATI COME RISERVE

Riscritta

Per le partite Internazionali, una Federazione può avere in lista fino a sette rimpiazzati/sostituti. Per le altre partite, il numero dei rimpiazzati/sostituti è stabilito dalla Federazione avente giurisdizione sulla partita fino ad un massimo di sette.

Una squadra può sostituire fino a due giocatori di prima linea e fino a cinque giocatori negli altri ruoli. Le sostituzioni possono essere effettuate solo quando il pallone è morto e con il consenso dell'arbitro.

3.13 ESPULSIONE DEFINITIVA O TEMPORANEA DI UN GIOCATORE DELLA PRIMA LINEA O INFORTUNATO

Nuovi paragrafi (f)-(g) ed (h)

(f) Quando l'arbitro ordina mischie senza contesa, durante una gara, come risultato del fatto che una squadra non ha un giocatore di prima linea adeguatamente preparato e con la dovuta esperienza in accordo con la regola, l'arbitro riporterà la questione all'Organizzatore dell'incontro.

(g) Quando una squadra non ha giocatori di prima linea adeguatamente preparati prima della gara, cosicché non possano aver luogo mischie senza contesa, l'arbitro ordinerà mischie senza contesa. L'arbitro riporterà la questione all'Organizzatore dell'incontro.

(h) Un Organizzatore dell'incontro, all'interno della competizione, può determinare regole secondo le quali una gara non può cominciare nel caso non siano disponibili, prima della stessa, giocatori di prima linea adeguatamente preparati e con la dovuta esperienza.

3.14 SOSTITUZIONI A ROTAZIONE

Nuova Regola

Una Federazione può perfezionare sostituzioni a rotazione a determinati livelli di Gioco all'interno della propria giurisdizione. Le sostituzioni non dovranno eccedere il numero di dodici. L'amministrazione e le regole relative alle sostituzioni a rotazione sono di responsabilità della Federazione che ha giurisdizione sulla gara.

REGOLA 5 - TEMPO

5.2 INTERVALLO

Aggiunto nuovo comma

A metà gara le squadre invertono il campo. Ci sarà un intervallo di non più di 10 minuti. La durata dell'intervallo è stabilita dall'organizzatore dell'incontro, dalla Federazione o dall'ente riconosciuto avente giurisdizione sulla partita. Durante l'intervallo le squadre, l'arbitro ed i giudici di linea possono lasciare il recinto di gioco.

La Federazione che ha giurisdizione sulla partita può permettere un intervallo non più lungo di 15 minuti.

REGOLA 6 - UFFICIALI DI GARA

Introduzione della figura dell'Assistente Arbitro

DEFINIZIONE

Ogni incontro è sotto il controllo degli **Ufficiali di Gara** che sono l'arbitro ed i due giudici di linea o assistenti dell'arbitro. **In aggiunta a loro**, se autorizzati dall'organizzatore dell'incontro, possono esserci l'arbitro, un giudice di linea di riserva e/o un assistente dell'arbitro, un addetto che utilizza apparecchiature tecnologiche per assistere l'arbitro nel prendere decisioni, un cronometrista, il medico dell'incontro, i medici delle squadre, i componenti non giocatori delle squadre e i raccattapalle.

Un organizzatore dell'incontro o una squadra coinvolta in un incontro può nominare un giudice di linea, responsabile delle segnalazioni, touch, touch di meta ed esito dei calci di trasformazioni.

Un assistente dell'arbitro può essere nominato da un organizzatore dell'incontro ed è responsabile delle segnalazioni, touch, touch di meta, esito dei calci di trasformazione e segnalazione del gioco falloso. Un assistente dell'arbitro fornirà inoltre assistenza all'arbitro nell'esecuzione di qualunque delle sue responsabilità se richiesto dallo stesso.

6.A.6 ARBITRO CHE MODIFICA UNA SUA DECISIONE

L'arbitro può modificare una sua decisione quando un giudice di linea abbia alzato la bandierina per segnalare un touch.

L'arbitro può modificare una sua decisione quando un giudice di linea abbia alzato la bandierina per segnalare un touch o un atto di gioco pericoloso.

6.A.7 ARBITRO CHE CONSULTA ALTRE PERSONE

- (a) L'arbitro può consultarsi con **gli assistenti dell'arbitro** per aspetti relativi ai loro compiti, alle Regole inerenti l'antigioco, oppure alla durata della gara e può richiedere assistenza in riferimento agli altri aspetti dei doveri dell'arbitro inclusa la segnalazione del fuori-gioco.
- (e) L'addetto può essere consultato se l'arbitro o **gli assistenti dell'arbitro** non sono sicuri se un giocatore era o meno in touch quando ha cercato di mettere a terra la palla per segnare una meta.
- (f) L'addetto può essere consultato se l'arbitro o **gli assistenti dell'arbitro** non sono sicuri nel decidere se una segnatura è avvenuta prima che il pallone sia diventato morto andando in touch di meta.

6.B GIUDICI DI LINEA ED ASSISTENTI DELL'ARBITRO

PRIMA DELLA PARTITA

6.B.1 DESIGNAZIONE DEI GIUDICI DI LINEA E DEGLI ASSISTENTI DELL'ARBITRO

Ci sono due giudici di linea o **due assistenti dell'arbitro** per ogni partita. Salvo che non

siano stati designati da o sotto l'autorità dell'Organizzatore dell'incontro, ogni squadra fornirà un giudice di linea.

6.B.2 RIMPIAZZO DI UN GIUDICE DI LINEA O DI UN ASSISTENTE DELL'ARBITRO

L'Organizzatore dell'incontro può nominare una persona con le funzioni di rimpiazzo dell'arbitro, dei giudici di linea o degli assistenti dell'arbitro. Questa persona, chiamata giudice di linea o assistente dell'arbitro di riserva, sta all'interno dell'area perimetrale.

6.B.3 CONTROLLO DEI GIUDICI DI LINEA E DEGLI ASSISTENTI DELL'ARBITRO

L'arbitro ha il controllo su entrambi i giudici di linea o assistenti dell'arbitro. L'arbitro può dire loro quali sono i loro compiti e può cambiare le loro decisioni. Se un giudice di linea non è soddisfacente l'arbitro può chiedere che il giudice di linea sia sostituito. Se l'arbitro crede che un giudice di linea sia colpevole di condotta scorretta, ha il potere di espellere il giudice di linea e scrivere un rapporto all'Organizzatore dell'incontro.

DURANTE LA PARTITA

6.B.4 DOVE DEVONO STARE I GIUDICI DI LINEA O GLI ASSISTENTI DELL'ARBITRO

- (a) C'è un giudice di linea o assistente dell'arbitro su ogni lato del terreno di gioco. Il giudice di linea o l'assistente dell'arbitro rimane in touch tranne quando deve giudicare un tentativo di porta. In questo caso i giudici di linea o gli assistenti dell'arbitro si collocheranno in area di meta dietro i pali della porta.
- (b) Un assistente dell'arbitro può entrare nell'area di gioco quando segnala all'arbitro un'azione pericolosa o una scorrettezza. L'assistente dell'arbitro può fare questo soltanto alla successiva interruzione del gioco.

6.B.5 SEGNALI DEL GIUDICE DI LINEA O ASSISTENTE ARBITRO

- (a) Ogni giudice di linea o assistente dell'arbitro porta con sé una bandierina o qualche cosa di simile con cui segnalare le sue decisioni.
- (b) **Segnalazione del risultato di un tentativo di porta.** Quando un calcio di trasformazione o di punizione è calciato in porta, i giudici di linea o gli assistenti dell'arbitro devono aiutare l'arbitro segnalando il risultato del calcio. Ogni giudice di linea o assistente dell'arbitro si posizionerà vicino o dietro a un palo della porta. Se il pallone supera la barra trasversale passando tra i pali della porta, i giudici di linea o gli assistenti dell'arbitro alzeranno la bandierina per indicare la riuscita del calcio.
- (c) **Segnalazione di un touch.** Quando il pallone o il portatore del pallone va in touch, il giudice di linea o l'assistente dell'arbitro deve sollevare la bandierina. Il giudice di linea deve collocarsi sul punto della rimessa in gioco ed indicare la squadra che ha il diritto di effettuare la rimessa in gioco. Il giudice di linea o l'assistente dell'arbitro deve anche segnalare quando il pallone o il portatore del pallone è andato in touch di meta.
- (d) **Quando abbassare la bandierina.** Quando il pallone è lanciato, il giudice di linea o l'assistente dell'arbitro deve abbassare la bandierina con le seguenti eccezioni:

Eccezione 1: Quando il giocatore che lancia il pallone mette una parte o uno dei piedi nel campo di gioco, il giudice di linea o l'assistente dell'arbitro manterrà la bandierina alzata.

Eccezione 2: Quando la squadra che non ha diritto di lanciare il pallone lo fa, il giudice di linea o l'assistente dell'arbitro manterrà la bandierina alzata.

Eccezione 3: Quando, in una rimessa rapida, il pallone che è andato in touch è stato sostituito con un altro pallone, oppure dopo essere uscito in touch è stato toccato da una qualsiasi persona oltre che dal giocatore che vuole effettuare la rimessa in gioco, il giudice di linea o l'assistente dell'arbitro manterrà la bandierina alzata.

- (e) Spetta all'arbitro, e non al giudice di linea o all'assistente dell'arbitro, decidere se il pallone è stato lanciato o no dal punto corretto.
- (f) **Segnalazione di gioco pericoloso.** Un assistente dell'arbitro segnala che ha visto un fallo di gioco pericoloso o una scorrettezza tenendo la bandierina orizzontale, verso il centro del campo, perpendicolarmente alla linea di touch.

6.B.6 DOPO LA SEGNALAZIONE DI ANTIGIOCO

L'organizzatore dell'incontro può consentire agli assistenti dell'arbitro di segnalare i falli di antigioco. Se un assistente dell'arbitro segnala una situazione di antigioco, dovrà stare in touch e continuare a svolgere le sue funzioni fino alla successiva interruzione del gioco. All'invito dell'arbitro, l'assistente dell'arbitro può allora entrare nell'area di gioco per descrivere il fallo all'arbitro. L'arbitro può allora prendere qualsiasi decisione sia necessaria. Qualsiasi punizione decretata sarà accordata in conformità a quanto previsto nella Regola 10 - Antigioco.

DOPO LA PARTITA

6.B.7 GIOCATORE ESPULSO

Se un giocatore è stato espulso dall'arbitro, a seguito di una segnalazione di un assistente dell'arbitro, l'assistente dell'arbitro al termine dell'incontro, presenterà all'arbitro, nel più breve tempo possibile, un rapporto su quanto è avvenuto e invierà lo stesso all'Organizzatore dell'incontro.

6.C ALTRE PERSONE

6.C.1 RISERVA DEL GIUDICE DI LINEA O DELL'ASSISTENTE DELL'ARBITRO

Quando è designato un giudice di linea o assistente dell'arbitro di riserva, le responsabilità dell'arbitro relative ai rimpiazzi ed alle sostituzioni dei giocatori possono essere delegate al giudice di linea o all'assistente arbitro di riserva.

REGOLA 10 - ANTIGIOCO

10.4 GIOCO PERICOLOSO E SCORRETTEZZE

- (e) **Placcaggio pericoloso.** Un giocatore non deve placcare in anticipo, o in ritardo oppure pericolosamente un avversario.

Punizione: Calcio di Punizione

Aggiunto nuovo comma

Un giocatore non deve placcare (o cercare di placcare) un avversario sopra la linea delle spalle anche se il placcaggio inizia sotto la linea delle spalle. Un placcaggio intorno al collo oppure alla testa dell'avversario è considerato gioco pericoloso.

Punizione: Calcio di Punizione

Aggiunto nuovo paragrafo

- (i) Sollevare un giocatore dal terreno e lasciarlo cadere e portarlo a terra, mentre i suoi piedi sono ancora sollevati, in modo tale che la testa o la parte superiore del corpo di quel giocatore entri per prima a contatto con il terreno è considerato gioco pericoloso.

Punizione: Calcio di Punizione

Gli attuali paragrafi (i)-(j)-(k)-(l)-(m)-(n) diventano (j)-(k)-(l)-(m)-(n)-(o)

REGOLA 14 - PALLONE A TERRA - NESSUN PLACCAGGIO

14.2 COSA IL GIOCATORE NON DEVE FARE

Aggiunto nuovo paragrafo

- (d) **Giocatore a terra.** Un giocatore a terra non deve placcare o tentare di placcare un avversario.

Punizione: Calcio di Punizione

REGOLA 15 - PLACCAGGIO: PORTATORE DEL PALLONE MESSO A TERRA

15.4 IL PLACCATORE

Riscritto il paragrafo

- (c) Il placcatore deve alzarsi sui propri piedi prima di giocare il pallone e poi potrà giocare il pallone da ogni direzione.

Punizione: Calcio di Punizione

15.6 ALTRI GIOCATORI

Aggiunto nuovo paragrafo

- (c) I giocatori avversari del portatore del pallone che lo mettono a terra rimanendo sui propri piedi, così che questi sia placcato, devono lasciare la palla ed il portatore del pallone. Questi giocatori possono giocare la palla se sono sui loro piedi, se sono posizionati dietro la palla e direttamente dietro il giocatore placcato o ad un placcatore dalla parte più vicina alla loro linea di meta.

Punizione: Calcio di Punizione

Gli attuali paragrafi (c)-(d)-(e)-(f)-(g)-(h)-(i) diventano (d)-(e)-(f)-(g)-(h)-(i)-(j)

REGOLA 16 - RUCK

16.3 RUCKING

Aggiunta la parola "...intenzionalmente..."

- (f) Un giocatore che compie un'azione di rucking per la conquista della palla non deve intenzionalmente compierla sui giocatori a terra. Un giocatore che compie un'azione di rucking per la conquista della palla deve cercare di passare oltre i giocatori a terra e non deve volontariamente camminarci sopra. Un giocatore che compie un'azione di rucking deve farlo in stretta vicinanza del pallone.

Punizione: Calcio di Punizione per gioco pericoloso.

REGOLA 17 - MAUL

DEFINIZIONE

Aggiunte le parole "..., quando inizia,..."

Un maul si forma quando un giocatore, portatore del pallone, è trattenuto da uno o più avversari con uno o più suoi compagni di squadra legati a lui. Pertanto, quando inizia, un maul consiste in un minimo di tre giocatori, tutti sui loro piedi; il portatore del pallone più un giocatore per ogni squadra. Tutti i giocatori coinvolti devono essere inglobati o legati al maul e devono essere sui propri piedi e muoversi verso una linea di meta. Il gioco aperto si è concluso.

17.4 FUORI-GIOCO NEL MAUL

Aggiunti i due nuovi paragrafi (f)-(g)

(f) Quando i giocatori della squadra che non è in possesso del pallone lasciano volontariamente il maul così che non ci siano più giocatori di tale squadra in maul, il maul può continuare e ci sono due linee di fuori-gioco. La linea di fuori-gioco per la squadra in possesso del pallone passa attraverso l'ultimo piede dell'ultimo giocatore in maul e, per la squadra non in possesso del pallone, una linea che passa attraverso il primo piede del primo giocatore della squadra in possesso della palla nel maul.

Punizione: Calcio di Punizione.

(g) Quando i giocatori della squadra che non è in possesso del pallone lasciano volontariamente il maul così che non ci siano più giocatori di tale squadra in maul, i giocatori di quella squadra possono riaggiungersi al maul provvedendo che il primo giocatore si leghi sul primo giocatore della squadra in possesso del pallone.

Punizione: Calcio di Punizione.

REGOLA 19 - TOUCH E RIMESSA LATERALE

19.1 RIMESSA IN GIOCO

NESSUN GUADAGNO TERRITORIALE

Riscritto il paragrafo (b)

(b) **Quando la squadra in difesa porta il pallone nei propri 22.** Quando un giocatore in difesa gioca il pallone esternamente ai propri 22 facendolo entrare nei 22 o nell'area di meta di quel giocatore senza toccare un giocatore avversario e quindi lo stesso giocatore o un giocatore della squadra calcia il pallone direttamente in touch prima che tocchi un avversario o avvenga un placcaggio, un ruck o un maul, non ci sarà alcun guadagno territoriale. Ciò si applica quando un giocatore in difesa si riporta dietro la linea dei 22 per effettuare una rimessa in gioco rapida e quindi il pallone viene calciato direttamente in touch.

Aggiunti i due nuovi paragrafi (c)-(d)

(c) Se un giocatore con uno o entrambi i piedi all'interno della linea dei 22-metri, raccoglie il pallone che era fermo fuori dalla linea dei 22-metri e lo calcia direttamente in touch, egli ha riportato il pallone all'interno della linea dei 22-metri e quindi non c'è alcun guadagno territoriale.

(d) **Squadra in difesa che porta il pallone nei propri 22 nel corso di una mischia o di una rimessa laterale.** Quando una squadra in difesa introduce il pallone in una mischia o lo lancia nell'allineamento giocati fuori dei propri 22 ed il pallone viene poi portato/passato nei propri 22 senza toccare un giocatore avversario e quindi un giocatore della squadra in difesa lo calcia direttamente in touch prima che tocchi un giocatore avversario o che avvenga un placcaggio, un ruck o un maul, non ci sarà alcun guadagno territoriale.

GUADAGNO TERRITORIALE

Aggiunti i due nuovi paragrafi (e)-(f)-(g) ed eliminato l'attuale paragrafo (c)

(e) Se un giocatore con uno o entrambi i piedi all'interno della linea dei 22-metri, raccoglie il pallone che era in movimento fuori dalla linea dei 22-metri e lo calcia direttamente in touch dall'interno dell'area dei 22, la rimessa laterale avrà luogo dove il pallone è andato in touch.

(f) **Giocatore che porta il pallone nei propri 22.** Quando un giocatore in difesa gioca il pallone esternamente ai 22 ed entra nei propri 22 o nell'area di meta e tocca un giocatore avversario, si verifica un placcaggio, un ruck o un maul e quindi il pallone viene calciato da un giocatore di tale squadra direttamente in touch, la rimessa avverrà nel punto in cui il pallone è finito in touch.

- (g) **Pallone portato nei 22 da un avversario.** Quando il pallone viene portato nei 22 di una squadra da un giocatore avversario, senza che tocchi o sia toccato da un giocatore della squadra in difesa prima di attraversare la linea dei 22-metri e quindi viene calciato in touch dalla squadra in difesa, la rimessa in gioco avverrà sul punto in cui il pallone è andato in touch.

L'attuale paragrafo (d) diventa (h)

19.2 RIMESSA IN GIOCO RAPIDA DEL PALLONE

Aggiunta frase

- (e) In una rimessa in gioco rapida, se il giocatore lancia il pallone nella direzione della linea di meta avversaria o se il pallone non percorre almeno 5 metri, lungo o dietro la linea di rimessa in gioco prima che tocchi il terreno o un giocatore, o se il giocatore fa un passo nel campo di gioco mentre sta lanciando il pallone, la rimessa in gioco rapida verrà annullata. La squadra avversaria potrà scegliere tra il lancio del pallone sul punto dove è stato effettuata la rimessa in gioco rapida, oppure l'introduzione del pallone in una mischia assegnata sulla linea dei 15-metri di fronte al punto. Se anche questa squadra rimette in gioco il pallone in modo non corretto, verrà assegnata una mischia sulla linea dei 15-metri. La squadra che per prima aveva rimesso in gioco il pallone introdurrà il pallone nella mischia.

Aggiunto nuovo paragrafo (f)

- (f) In una rimessa in gioco rapida, un giocatore può rimettere il pallone in modo diritto lungo la linea di rimessa in gioco o verso la propria linea di meta.

Gli attuali paragrafi (f)-(g)-(h) diventano (g)-(h)-(i)

Aggiunto nuovo articolo 19.5

19.5 GIOCATORE CON UN PIEDE IN TOUCH

- (a) Se un giocatore, con uno o ambo i piedi su od oltre la linea di touch (o la linea di touch di meta), raccoglie la palla che è stazionaria all'interno dell'area di gioco, quel giocatore ha raccolto la palla nell'area di gioco pertanto è quel giocatore che determina l'uscita della palla in touch (o touch di meta).
- (b) Se un giocatore con uno o ambo i piedi su od oltre la linea di touch (o la linea di touch di meta), raccoglie la palla che è in movimento all'interno dell'area di gioco, si ritiene che quel giocatore abbia raccolto la palla in touch (o touch di meta)

Gli attuali articoli 19.5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16 diventano 19.6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17

19.8 FORMAZIONE DELL'ALLINEAMENTO

Aggiunti i tre nuovi paragrafi (i)-(j)-(k).

Gli attuali paragrafi (i)-(j)-(k)-(l)-(m) diventano (j)-(m)-(n)-(o)-(p)

- (i) **Dove deve posizionarsi il ricevitore.** Il ricevitore deve posizionarsi in direzione della propria linea di meta, ad almeno 2 metri dai compagni di squadra che fanno parte dell'allineamento e tra 5 e 15 metri dalla linea di touch fino a quando la rimessa laterale inizia.

Punizione: Calcio Libero sulla linea dei 15-metri.

- (j) **Giocatore tra la linea di touch e la linea dei 5-metri.** La squadra che non effettua il lancio deve avere un giocatore posizionato tra la linea di touch e la linea dei 5-metri, sul lato di quella squadra, quando l'allineamento è formato. Quel giocatore deve stazionare a due metri dalla linea dalla linea di rimessa in gioco ed almeno due metri dalla linea dei 5-metri.

Punizione: Calcio Libero sulla linea dei 15-metri.

- (k) I giocatori partecipanti all'allineamento possono cambiare posizione prima del lancio.

19.10 DISPOSIZIONI VALIDE NELLA RIMESSA LATERALE

Eliminati gli attuali paragrafi (f)-(g)-(h) ed inseriti i nuovi paragrafi (f)-(g)

- (f) **Solleverare e sostenere.** I giocatori possono assistere un compagno di squadra nel salto per prendere il pallone sollevando e sostenendo tale giocatore, sempre che non lo sostengano sotto i calzoncini se dietro o sotto le cosce se davanti.

Punizione: Calcio Libero sulla linea dei 15-metri.

- (g) **Il “pre-gripping” è consentito.** I giocatori che stanno per sollevare o sostenere un compagno di squadra che salta per prendere il pallone possono effettuare il “pre-gripping”, sempre che non avvenga sotto i calzoncini, se dietro, o sotto le cosce se davanti.

Punizione: Calcio Libero sulla linea dei 15-metri.

Riscritto l'attuale paragrafo (i) che diventa paragrafo (h)

- (h) **Saltare, sostenere o sollevare prima che il pallone sia lanciato.** Un giocatore non deve saltare, essere sollevato o essere sostenuto prima che il pallone abbia lasciato le mani del lanciatore.

Punizione: Calcio Libero sulla linea dei 15-metri.

Eliminati gli attuali paragrafi (j)-(k)

Gli attuali paragrafi (l)-(m)-(n)-(o) diventano (i)-(j)-(k)-(l)

19.15 GIOCATORE CHE LANCI IL PALLONE

Ex 19.14

Ci sono quattro opzioni valide per il giocatore che lancia il pallone:

Eliminata la frase tra parentesi (e il suo immediato avversario) il resto del paragrafo rimane invariato.

Regola 20 - MISCHIA

20.1 FORMAZIONE DI UNA MISCHIA

La Regola 20.1(h) non è più sperimentale ma definitiva

Lo stesso vale per l'U19 ed il Rugby a 7

- (h) L'arbitro darà le seguenti istruzioni: “bassi” quindi “tocco”. Entrambe le prime linee saranno flesse e ciascun pilone toccherà, usando il braccio esterno, la punta della spalla del pilone avversario. I piloni ritirano quindi le loro braccia. L'arbitro chiamerà quindi “pausa”. Dopo una pausa, l'arbitro dirà “ingaggio”. Le due prime linee potranno allora entrare in contatto. La chiamata “ingaggio” non è un comando ma un'indicazione che le prime linee possono venire a contatto quando sono pronte.

Punizione: Calcio Libero

20.11 MISCHIA RUOTATA

La Regola 20.11(b) non è più sperimentale ma definitiva

- (b) Questa nuova mischia sarà formata sul punto in cui la mischia precedente si è conclusa. Il pallone sarà introdotto dalla squadra che non ne aveva il possesso al momento dell'arresto del gioco. Se nessuna squadra guadagna il possesso del pallone, esso sarà introdotto dalla squadra che lo aveva introdotto in precedenza.

20.12 FUORI-GIOCO NELLA MISCHIA

Riscritti i paragrafi (d) ed (e)

- (d) Il mediano di mischia della squadra che non ha vinto il possesso del pallone non deve spostarsi verso il lato opposto della mischia e superare la linea di fuori-gioco. Per tale mediano di mischia, questa linea passa attraverso il piede più arretrato dell'ultimo giocatore in mischia della sua squadra.

Punizione: Calcio di Punizione

- (e) Il mediano di mischia della squadra che non ha vinto il possesso del pallone non deve allontanarsi dalla mischia e rimanere davanti alla linea di fuori-gioco. Per tale mediano di mischia, questa linea passa attraverso il piede più arretrato dell'ultimo giocatore in mischia della sua squadra.

Punizione: Calcio di Punizione

Riscritto il paragrafo (g) con l'introduzione delle nuove linee di fuori gioco per i non partecipanti alla mischia

- (g) **Fuori-gioco per i giocatori non partecipanti alla mischia.** I giocatori che non partecipano alla mischia e che non sono il mediano di mischia, sono in fuori-gioco se rimangono davanti o se superano la loro linea di fuori-gioco, ovvero una linea parallela alle linee di meta e 5 metri dietro il giocatore più arretrato di ciascuna squadra in una mischia.

Punizione: Calcio di Punizione sulla linea di fuori-gioco.

Inserito nuovo paragrafo (h)

- (h) Se l'ultimo piede di una squadra è su o dietro la linea di meta di tale squadra, la linea di fuori-gioco per i mediani di mischia ed i non partecipanti è la linea di meta.

L'attuale paragrafo (h) diventa (i)

Nuovo articolo

20.13 VARIAZIONI PER L'UNDER 19 NELLE GARE PER ADULTI

Una Federazione può implementare le Variazioni alle Regole della Mischia per l'Under 19 a livelli definiti del Gioco all'interno della propria giurisdizione.

REGOLA 22 - AREA DI META

22.9 DIFENSORE IN AREA DI META

L'attuale definizione diventa paragrafo (a)

Inseriti i nuovi paragrafi (b)-(c)-(d)-(e)

- (b) Se un giocatore con uno o entrambi i piedi su o dietro alla linea di meta, raccoglie il pallone che è fermo all'interno del campo di gioco, quel giocatore ha raccolto la palla nel campo di gioco e con ciò quel giocatore ha portato la palla in area di meta.
- (c) Se un giocatore con uno o entrambi i piedi su o dietro alla linea di meta raccoglie il pallone che è in movimento all'interno del campo di gioco, quel giocatore ha raccolto la palla all'interno dell'area di meta.
- (d) Se un giocatore con uno o entrambi i piedi su o dietro alla linea di pallone morto, raccoglie il pallone che è fermo all'interno dell'area di meta, tale giocatore ha raccolto il pallone in area di meta e con ciò quel giocatore ha fatto diventare il pallone morto.
- (e) Se un giocatore con uno o entrambi i piedi su o dietro alla linea di pallone morto raccoglie la palla che è in movimento all'interno dell'area di meta, tale giocatore ha raccolto il pallone fuori dall'area di gioco.

22.11 PALLONE MORTO IN AREA DI META

Nel paragrafo (a) sono state eliminate le parole "...il paletto della bandierina d'angolo..."

- (a) Quando il pallone tocca la linea di touch di meta o la linea di pallone morto, oppure tocca qualcosa o qualcuno oltre queste linee, il pallone diventa morto. Se il pallone è mandato nell'area di meta dalla squadra in attacco, un calcio di rinvio sarà accordato alla squadra in difesa. Se il pallone è stato mandato in area di meta dalla squadra in difesa, sarà accordata una mischia a 5-metri e la squadra in attacco avrà il diritto all'introduzione.

Nel paragrafo (b) sono state eliminate le parole "...il paletto della bandierina d'angolo..."

- (b) Quando un giocatore portatore del pallone tocca la linea di touch di meta o la linea di pallone morto, oppure tocca qualcosa o qualcuno oltre queste linee, il pallone diventa morto. Se il pallone è stato portato nell'area di meta dalla squadra in attacco, un calcio di rinvio sarà accordato alla squadra in difesa. Se il pallone è stato portato in area di meta dalla squadra in difesa, sarà accordata una mischia a 5-metri e la squadra in attacco avrà diritto all'introduzione.

Nuovo articolo 22.12

22.12 CONTATTO DEL PALLONE O DI UN GIOCATORE CON UNA BANDIERINA O CON IL PALETTO DELLA BANDIERINA (D'ANGOLO)

Se il pallone o il giocatore in possesso del pallone tocca una bandierina o il paletto di una bandierina (d'angolo) in corrispondenza dell'intersezione tra la linea di touch di meta e quella di meta o dell'intersezione tra la linea di touch di meta e quella di pallone morto, senza essere in altro modo in touch o in touch di meta, il pallone resterà in gioco, a meno che non venga prima messo a terra contro un paletto di una bandierina.

Gli attuali articoli 22.12-13-14-15-16 diventano 22.13-14-15-16-17

15 GIUGNO 09

Il Coordinatore del CS & RDO
CLAUDIO GIACOMEL