



# Federazione Italiana Rugby

Regole di gioco sperimentali definite dall'I.R.B. e applicate dal 1 settembre 2012

- 
- ▶ Le modifiche alle regole di gioco di seguito riportate sono state approvate dal Consiglio I.R.B. per essere sperimentate.
  - ▶ Il processo di sperimentazione avrà inizio il 1 Settembre 2012 nell'emisfero Nord e il 1 Gennaio 2013 nell'emisfero sud.
  - ▶ Le modifiche alle regole, successivamente al processo di sperimentazione, potrebbero essere confermate:
    - ▶ 1 anno prima della R.W.C.
    - ▶ 1 anno prima I giochi olimpici per le modifiche relative al “seven”



## **Regola 3 : Numero giocatori**

---

### **Giocatori nominati come sostituti**

#### **Regola attuale**

- ▶ Alle squadre Nazionali negli incontri internazionali è permesso di nominare sino a 7 sostituti

#### **Regola modificata**

- ▶ Alle squadre Nazionali negli incontri internazionali è permesso di nominare sino a 8 sostituti

Tale modifica sarà applicata dai test di novembre



## **Regola 4: Abbigliamento di gioco**

---

### **I rilevatori GPS possono essere indossati**

- ▶ Consiglio dell'IRB ha confermato che le attuali disposizioni che disciplinano l'utilizzo di apparecchiature GPS continuerà. I dettagli possono essere ottenuti per il Dipartimento dei Servizi Tecnici IRB.

### **Articoli speciali aggiuntivi per giocatrici**

- ▶ Ai giocatori di sesso femminile è permesso di indossare calze di cotone sotto i pantaloncini da gioco.



# Regola 9: Computo del Punteggio

---

## Calcio di trasformazione dopo una meta

### Regola attuale

- ▶ Il calciatore deve effettuare il calcio entro un minuto dal momento in cui ha indicato l'intenzione di calciare. L'intenzione di calciare è segnalata dall'arrivo del supporto per calciare o della sabbia, oppure quando il giocatore marca il punto sul terreno. Il giocatore deve effettuare il calcio entro il minuto anche se il pallone rotola via e deve essere piazzato nuovamente.
- ▶ Sanzione: Il calcio è annullato se il calciatore non lo effettua entro il tempo consentito.

### Regola modificata

- ▶ Il calciatore deve effettuare il calcio entro novanta secondi dal momento in cui è stata segnata la meta. Il giocatore deve effettuare il calcio entro novanta secondi anche se il pallone rotola via e deve essere piazzato nuovamente.
- ▶ Sanzione: Il calcio è annullato se il calciatore non lo effettua entro il tempo consentito.



## **Regola 12.1:**

### **Conseguenza di un in-avanti o di un passaggio in-avanti**

---

Quando il pallone va in rimessa laterale direttamente da un in-avanti, la squadra che non aveva il possesso del pallone ha l'opzione o di giocare una mischia sul punto o di effettuare una Touch nel punto in cui il pallone è uscito dal campo.

A tale squadra viene data l'opzione di giocare una Touch veloce.



## **Regola 16.7: Non corretta conclusione di un ruck**

---

### **Cinque secondi per utilizzare il pallone dalla base di una ruck**

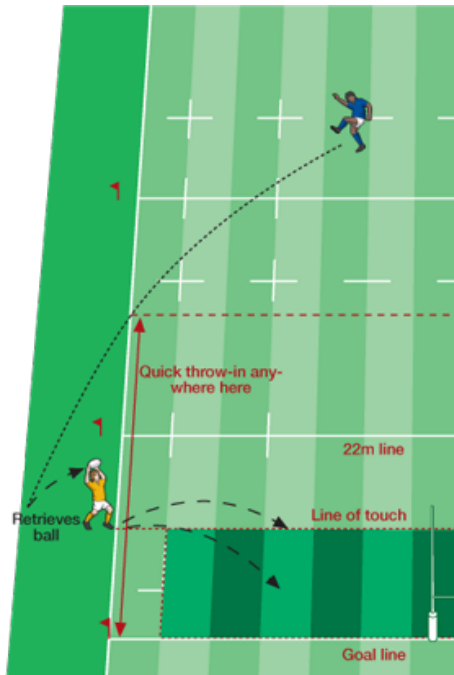
- ▶ Nel momento in cui una squadra ha chiaramente vinto un pallone in una ruck e il pallone è disponibile ad essere giocato, l'arbitro dirà "usalo" e questo dovrà essere utilizzato in 5 secondi
- ▶ Se il pallone non verrà utilizzato in 5 secondi, l'arbitro comanderà una mischia in favore della squadra che non era in possesso del pallone.



# Regola 19.2: Rimessa in gioco rapida del pallone

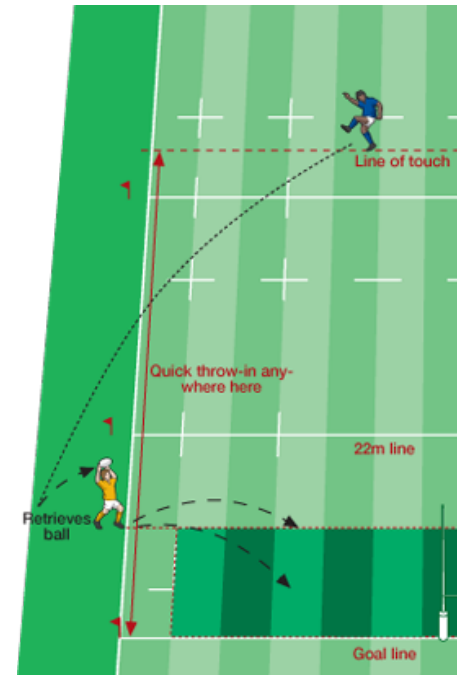
## Regola attuale

Per effettuare una rimessa in gioco rapida, il giocatore può essere in qualsiasi punto, fuori del campo di gioco, tra il punto dove il pallone è andato in touch e la sua linea di meta.



## Regola modificata

19.2 Per effettuare una rimessa in gioco rapida, il giocatore può essere in qualsiasi punto, fuori del campo di gioco, tra la linea di touch e la sua linea di meta.





# Regola 20.1:

## Formazione di una mischia ordinata

---

### Regola attuale

- ▶ 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.

### Regola modificata

- ▶ 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 "via" nel momento in cui le prime linee saranno pronte. Le due prime linee potranno allora entrare in contatto. La chiamata "via" non è un comando ma un'indicazione che le prime linee possono venire a contatto quando sono



## **Regola 21.4:**

### **Calcio di punizione e calcio libero: opzioni e richieste**

---

#### Opzione Touch.

- ▶ La squadra a cui viene concesso un C.P. o un calcio libero in Touch, ha l'opportunità di richiedere di giocare ancora una Touch.

