



Variazioni Rugby a 10

Variazioni per il Rugby a 10



Rugby a 10 Variazioni

Per il rugby a dieci le Regole di Gioco subiscono le seguenti variazioni:

REGOLA 3: NUMERO DEI GIOCATORI - LA SQUADRA

3.1 NUMERO MASSIMO DEI GIOCATORI NELL'AREA DI GIOCO

Massimo: Ciascuna squadra deve avere non oltre dieci giocatori nell'area di gioco.

3.4 GIOCATORI NOMINATI COME RISERVE

Una squadra può nominare non oltre cinque rimpiazz/sostituzioni. Gli Organizzatori della Gara possono variare il numero di giocatori nominati come rimpiazz/sostituzioni.

Una squadra può sostituire o rimpiazzare un numero qualsiasi di giocatori durante una gara, in qualsiasi momento.

I giocatori che entrano in campo devono farlo in corrispondenza della linea di metà campo, dopo che il giocatore rimpiazzato o sostituito ha lasciato il campo di gioco.

Sanzione: Calcio di punizione nel punto in cui il gioco sarebbe ripreso

Gli Organizzatori delle Gare possono decidere di variare il numero di rimpiazz e sostituzioni e di limitare il numero di sostituzioni.

3.14 GIOCATORI SOSTITUITI CHE RIENTRANO A GIOCARE

Cancellare:

3.13 Giocatori sostituiti che rientrano a giocare.



REGOLA 5: TEMPO

5.1 DURATA DI UNA PARTITA

Una partita dura non oltre venti minuti, più il tempo di recupero e il tempo supplementare.

Una partita è divisa in due tempi di non oltre dieci minuti di gioco. Gli Organizzatori della Gara possono variare la durata della partita.

5.2 INTERVALLO

A metà gara le squadre invertono il campo. Ci sarà un intervallo di non più di due minuti.

5.6 TEMPI SUPPLEMENTARI

Quando un incontro finisce in parità ed è richiesta l'applicazione dei tempi supplementari, dopo un intervallo di un minuto, verranno giocati i tempi supplementari che dureranno ognuno 5 minuti. Dopo ogni periodo, le squadre invertono il campo di gioco senza intervallo.

REGOLA 6: UFFICIALI DI GARA

6.A ARBITRO

6.A.14 TEMPO SUPPLEMENTARE - SORTEGGIO

Prima dell'inizio del tempo supplementare, l'arbitro organizza il sorteggio. Uno dei capitani lancerà la moneta e l'altro capitano sceglierà il lato per lui vincente della moneta. Il vincitore del sorteggio sceglierà se effettuare il calcio d'invio oppure in quale parte del campo desidera iniziare il tempo supplementare. Se il vincitore del sorteggio decide di scegliere in quale parte del campo vuole iniziare la gara, gli avversari batteranno il calcio d'invio e viceversa.



Rugby a 10 Variazioni

REGOLA 9: COMPUTO DEL PUNTEGGIO

9.B CALCIO DI TRASFORMAZIONE DOPO UNA META

9.B.1 COME EFFETTUARE UN CALCIO DI TRASFORMAZIONE

Modificare

- (c) Se la squadra che ha segnato la meta sceglie di effettuare un calcio di trasformazione dopo tale segnatura, il calcio deve essere fatto di drop.

Cancellare (d)

Aggiungere

- (e) Il calciatore deve effettuare il calcio di trasformazione entro trenta secondi dal momento in cui la meta è stata segnata. Se il calciatore non effettua il calcio nel tempo previsto tale calcio non è più permesso.

9.B.4 LA SQUADRA AVVERSARIA

Modificare

- (a) Tutta la squadra avversaria deve immediatamente portarsi vicino alla sua linea dei 10 metri.

Cancellare (b)

- (c) Cancellate il 3° paragrafo “Quando un altro calcio è concesso...”

9.B.5 TEMPO SUPPLEMENTARE - SQUADRA VINCITRICE

Nel corso del tempo supplementare, la squadra che per prima realizza dei punti è immediatamente dichiarata vincitrice, senza proseguire ulteriormente il gioco.



REGOLA 10: ANTIGIOCO

10.5 SANZIONI

Nota: Espulsione Temporanea: Quando un giocatore è espulso temporaneamente, il periodo di espulsione sarà di 2 minuti.

REGOLA 13: CALCIO D'INVIO E CALCI DI RIPRESA DEL GIOCO

13.2 CHI EFFETTUA IL CALCIO D'INVIO O DI RIPRESA DEL GIOCO

Modificare

- (c) Dopo una segnatura, la squadra che ha segnato effettuerà il calcio d'invio con un calcio di drop che deve essere eseguito su o dietro il centro della linea di metà campo.

Sanzione: Calcio Libero al centro della linea di metà campo.

13.3 POSIZIONE IN CAMPO DELLA SQUADRA DEL CALCIATORE DURANTE UN CALCIO D'INVIO

Modificare

Tutti i compagni di squadra del calciatore devono essere dietro il pallone quando questo è calciato. Se ciò non avviene, un calcio libero sarà accordato, alla squadra avversaria, al centro della linea di metà campo.

Sanzione: Calcio Libero al centro della linea di metà campo.



Rugby a 10 Variazioni

13.7 CALCIO D'INVIO CHE NON RAGGIUNGE LA LINEA DEI 10 METRI E NON È GIOCATO DA UN AVVERSARIO

Modificare

Se il pallone non raggiunge la linea dei 10 metri, un calcio libero sarà accordato alla squadra avversaria, al centro della linea di metà campo.

Sanzione: Calcio Libero al centro della linea di metà campo.

13.8 PALLONE CHE VA DIRETTAMENTE IN TOUCH

Modificare

Il pallone deve cadere sul terreno in campo di gioco. Se è calciato direttamente in touch, un calcio libero sarà accordato alla squadra avversaria al centro della linea di metà campo.

Sanzione: Calcio Libero al centro della linea di metà campo.

13.9 PALLONE CHE VA IN AREA DI META

Modificare

- (b) Se la squadra avversaria fa un annullato, o se rende il pallone morto, o se il pallone diventa morto andando in touch di meta o su od oltre la linea di pallone morto, un calcio libero sarà accordato alla squadra che riceve il calcio, al centro della linea di metà campo.

Sanzione: Calcio Libero al centro della linea di metà campo.



REGOLA 20: MISCHIA

DEFINIZIONI

Modificare il 2° paragrafo:

Una mischia si forma, nel campo di gioco, quando cinque giocatori per ciascuna squadra, legati insieme formando due file per ciascuna squadra, si uniscono ai propri avversari in modo che le teste delle prime linee siano incastrate tra loro. In tal modo si crea un corridoio, attraverso il quale il mediano di mischia introduce il pallone affinché le prime linee possano contendersi il possesso del pallone, usando uno dei due piedi e spingendo con il tallone.

Cancellare i paragrafi 10 e 11.

20.1 FORMAZIONE DI UNA MISCHIA

Modificare

- (e) Numero di giocatori: cinque

Una mischia deve sempre essere composta da cinque giocatori per ciascuna squadra. Tutti i cinque giocatori devono rimanere legati in mischia fino a che essa non termina. Ciascuna prima fila deve essere formata da tre giocatori, né più, né meno. La seconda fila deve essere formata da due seconde linee, che si legano insieme in modo che le loro teste siano posizionate tra un pilone e il tallonatore.

Sanzione: Calcio di punizione

Cancellare

Eccezione



Rugby a 10 Variazioni

20.10 FINE DELLA MISCHIA

Modificare

- (c) Nessun giocatore in mischia può staccarsi per giocare il pallone.

Sanzione: Calcio di punizione

REGOLA 21: CALCI DI PUNIZIONE E CALCI LIBERI

21.3 COME SI EFFETTUANO I CALCI DI PUNIZIONE E I CALCI LIBERI

Modificare

- (a) Qualunque giocatore può effettuare un calcio di punizione o un calcio libero, concesso per un'infrazione, con qualsiasi tipo di calcio: al volo, di drop, ma non piazzato. Il pallone può essere calciato con qualsiasi parte della gamba, dal ginocchio alla punta del piede, ma non con il tallone.

21.4 CALCIO DI PUNIZIONE E CALCIO LIBERO: OPZIONI E RICHIESTE

Modificare

- (b) **Nessun ritardo.** Se un giocatore indica all'arbitro l'intenzione di tentare una porta, il calcio deve essere effettuato entro 30 secondi dal momento in cui è stata accordata la punizione. Se si eccedono i 30 secondi il calcio è annullato, una mischia sarà ordinata sul punto e la squadra avversaria introdurrà il pallone.