



**C.N.Ar.** - Commissione Nazionale Arbitri

**FIR** Centro Studi

CIRCOLARE  
INFORMATIVA

**08/2004-05**

## **MODIFICHE ALLE REGOLE DI GIOCO**

IN VIGORE DAL 01 GENNAIO 2005

Il Consiglio dell'IRB, nella sua Riunione ad Interim del 18 novembre 2004, ha approvato gli allegati emendamenti alle Regole di Gioco che avranno effetto dal 01 gennaio 2005 per le gare giocate nell'Emisfero Nord e nell'Emisfero Sud.

24 NOVEMBRE 2004

Il Coordinatore del CS e RDO  
CLAUDIO GIACOMEL

FIR - Federazione Italiana Rugby - Stadio Olimpico - Curva Nord, 117 - 00194 ROMA  
Segreteria C.N.Ar. - tel. 06.36857737 - fax 06.36857016 - e-mail cnar@federugby.it

---

## EMENDAMENTI ALLE REGOLE DI GIOCO APPROVATE NELLA RIUNIONE AD INTERIM DEL CONSIGLIO DELL'IRB DEL 18 NOVEMBRE 2004

IN VIGORE DAL 01 GENNAIO 2005 PER LE GARE DELL'EMISFERO NORD E DELL'EMISFERO SUD

---

### Regola 1

Cancellare: 1.1(c) Erba Artificiale

Riscrivere: 1.1(b)

***Tipo di superficie: La superficie del terreno di gioco dovrebbe essere in erba, ma può essere anche di sabbia, terra battuta, neve o erba artificiale. La gara può essere disputata sulla neve purché la neve e la superficie sottostante non siano pericolose per giocare. La superficie non deve essere permanentemente dura, come asfalto o cemento. Nel caso di superficie in erba artificiale, essa deve essere conforme alle specifiche IRB (Normativa 22).***

---

### Regola 1

Aggiungere a 1.3(b) un terzo paragrafo

***Le linee dei 15-metri, che collegano i tratti di linea dei 5-metre e sono a 15 metri da e parallele alle linee di touch.***

Cancellare: 1.3(c) (ii)

---

### Regola 3

Correggere: 3.11(c) punizione prevista.

***Punizione: Calcio di Punizione sul punto dove il gioco dovrebbe riprendere.***

---

### Regola 3

Cancellare: 3.11(d)

---

### Regola 3

Cancellare: 3.12 e trasferire al punto 3.4 come 2° paragrafo.

Emendamenti conseguenti: Rinumerare 3.13 come 3.12 e 3.14 come 3.13.

***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.***

---

### Regola 4

Cancellare: 4.6 1° paragrafo.

Aggiungere: 4.4 (k)

***Un giocatore non deve indossare alcun articolo supplementare di vestiario che non è conforme alle Specifiche IRB (Normativa 12).***

---

### Regola 5

Cancellare: 5.4(a) 3° paragrafo.

---

### Regola 5

Modificare: 5.6 per leggere

***Un incontro può durare più di ottanta minuti se L'Organizzatore della gara ha autorizzato l'effettuazione dei tempi supplementari nel caso di un incontro finito in parità in una gara singola ad eliminazione diretta.***

---

## Regola 6

Cancellare: 6.A.3(b)

---

## Regola 6

Cancellare: 6.A.4

Emendamenti conseguenti: Rinumerare da 6.A.5 a 6.A.14 come 6.A.4 a 6.A.13

---

## Regola 6

Cancellare: 6.A.5(b)

Emendamenti conseguenti: Rinumerare da 6.A.5(c) a 6.A.5(h) come 6.A.5(b) a 6.A.5(g)

---

## Regola 10

Aggiungere dopo l'ultima frase della **Definizione**.

**“che sono pregiudizievoli alla Gara.”**

---

## Regola 10

Cancellare: 10.1(g)

---

## Regola 10

Riscrivere: 10.2(a)

**Fallo intenzionale. Un giocatore non deve infrangere volontariamente alcuna Regola di Gioco, o giocare slealmente. Il giocatore che commette un'infrazione volontariamente deve essere o richiamato, o ammonito avvertendolo che ci sarà l'espulsione definitiva se commetterà nuovamente quell'infrazione o un'infrazione simile, o espulso. Dopo l'ammonizione, il giocatore è espulso temporaneamente dalla partita per un periodo di 10 minuti di tempo di gioco. Dopo un'ammonizione, se il giocatore commette la stessa infrazione o un'infrazione simile, deve essere espulso definitivamente.**

### **Punizione: Calcio di Punizione**

**Una meta di punizione deve essere accordata se l'infrazione impedisce la realizzazione di una meta che altrimenti sarebbe stata probabilmente segnata. Un giocatore che impedisce, con un antigiooco, che una meta sia segnata deve essere ammonito ed espulso temporaneamente o espulso definitivamente.**

---

## Regola 10

Riscrivere: Regola 10.2(c), come modificato in Aprile 2004, nel modo seguente.

**Lanciare il pallone in touch. Un giocatore non deve gettare, posare, spingere o mandare volontariamente il pallone, con il suo braccio o la mano, in touch, touch di meta, o sopra la linea di pallone morto.**

---

## Regola 10

Riscrivere: 10.3(a) 2° paragrafo.

**Un giocatore penalizzato per infrazioni ripetute deve essere ammonito ed espulso temporaneamente. Se quel giocatore commette poi un'ulteriore infrazione che richiede l'ammonizione, o lo stesso tipo di infrazione, quel giocatore deve essere espulso definitivamente.**

---

## Regola 10

Cancellare: 10.3(b)

Emendamenti conseguenti: Rinumerare 10.3(c) come 10.3(b) e 10.3(d) come 10.3(c)

---

## Regola 10

Cancellare: **10.4(e)** 5° e 6° paragrafo ad eccezione dell'ultima frase del 6° paragrafo che dovrebbe essere spostata per divenire il nuovo 6° paragrafo dopo l'ultima punizione prevista nella regola 10.4(e).

---

## Regola 10

Cancellare: **10.4(k)** 2° paragrafo.

---

## REGOLA 10

Modificare: **10.4(l)** Punizione, come segue.

***La punizione è la stessa come per le sezioni 10.4 (a)-(k) ad eccezione che il calcio di punizione è concesso sul punto dove il gioco doveva riprendere. Se questo punto si trova sulla linea di touch oppure all'interno della linea dei 15-metri, il punto dove assegnate il calcio di punizione sarà sulla linea dei 15-metri, in linea con il punto del fallo.***

***Se il gioco doveva riprendere con una mischia a 5-metri, il punto per il calcio di punizione è sul punto della mischia.***

---

## Regola 11

Cancellare: **11.8**

Emendamenti conseguenti: Rinumerare **11.9** come **11.8** e **11.10** come **11.9**

---

## Regola 12

Cancellare: **12.1(f)**

---

## Regola 13

Cancellare: **13.17(a)** 2<sup>a</sup> frase.

Aggiungere: "***Punizione: Calcio Libero sul punto dell'infrazione.***"

---

## Regola 15

Cancellare: **15.4**

Emendamenti conseguenti: Rinumerare da **15.5** a **15.9** come **15.4** a **15.8**

---

## Regola 15

Cancellare: **15.6(f)** le parole "***Punizione: Calcio di Punizione***"

---

## Regola 15

Cancellare: **15.6(h)**

---

## Regola 16

Cancellare: **16.5(e)**

Emendamento conseguente: All'inizio del punto **16.5(c)** scrivere "***Giocatori che si aggiungono o riaggungono ad un ruck.***"

---

## Regola 17

Riscrivere: **Definizione**

***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 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.***

---

## **Regola 20**

Cancellare: 20.5(b)

---

## **Regola 22**

Cancellare: 22.4(f)

Emendamenti conseguenti: Rinumerare da 22.4(g) a 22.4(j) come 22.4(f) a 22.4(i)

---

## **Regola 22**

Modificare: 22.16(b)

*Falli d'antigioco da parte della squadra in difesa. L'arbitro assegnerà una meta di punizione se una meta sarebbe stata probabilmente segnata senza l'antigioco della squadra in difesa.*

*L'arbitro assegnerà una meta di punizione se la meta sarebbe stata segnata in una posizione più favorevole senza l'antigioco della squadra in difesa.*

*La meta di punizione sarà assegnata in mezzo ai pali della porta. La squadra in difesa può caricare il calcio di trasformazione dopo la meta di punizione.*

*Un giocatore che, con un fallo d'antigioco, impedisce la segnatura di una meta deve essere ammonito ed espulso temporaneamente o espulso definitivamente.*