

MODIFICHE ALLE REGOLE IN VIGORE DAL 01 GIUGNO 2003

(PARTE 1)

iRB

INTERNATIONAL RUGBY BOARD

ANNUAL MEETING – 10 APRILE 2003 EMENDAMENTI ALLE REGOLE DEL GIOCO

Il Consiglio, nella sua Riunione Annuale del 10 Aprile 2003, ha approvato gli allegati emendamenti alle Regole del Gioco che avranno effetto a partire dal 01 Giugno 2003, per gli incontri che verranno disputati negli emisferi Nord e Sud.

(PARTE 2)

iRB

INTERNATIONAL RUGBY BOARD

SPECIAL MEETING – 09 APRILE 2003 EMENDAMENTI ALLE REGOLE DEL GIOCO

Il Consiglio, nella sua Riunione Speciale del 09 Aprile 2003, ha approvato gli allegati emendamenti alle Regole del Gioco che avranno effetto a partire dal 01 Giugno 2003, per gli incontri che verranno disputati negli emisferi Nord e Sud.

N.B.

ALCUNE DELLE REGOLE MODIFICATE, DI SEGUITO RIPORTATE, RISPESCHIANO L'ATTUALE SCRITTURA DELLA REGOLA NELLA VERSIONE ITALIANA DEL REGOLAMENTO VIGENTE. QUESTO SI VERIFICA PERCHE' MOLTE DELLE MODIFICHE APPROVATE RIGUARDANO LA FORMULAZIONE GRAMMATICALE INGLESE CHE POTEVA DARE ADITO AD INTERPRETAZIONI NON CORRETTE MA CHE, AL MOMENTO DELLA STESURA DELLA VERSIONE ITALIANA 2002, ERANO GIA' STATE TRADOTTE SECONDO QUELLO CHE ERA IL CORRETTO INTENDIMENTO INTERPRETATIVO DEL LEGISLATORE.

12 MAGGIO 2003

Il Coordinatore del CS
CLAUDIO GIACOMEL

ANNUAL MEETING – 10 APRILE 2003

EMENDAMENTI ALLE REGOLE DEL GIOCO

DEFINIZIONI

Tutte le seguenti definizioni vanno integralmente emendate come sotto riportato.

Squadra in Attacco: Gli avversari della squadra che difende nella cui metà campo si sta giocando.

Oltre, Dietro o Davanti ad un Punto: S'intende con entrambi i piedi, eccetto dove diversamente specificato.

Legare: Afferrare saldamente il corpo di un altro giocatore, tra le spalle ed il bacino, con l'intero braccio a contatto dalla mano alla spalla.

Morto: Il pallone non è in gioco. Ciò accade quando il pallone è uscito dall'area di gioco, e la è rimasto, oppure quando l'arbitro ha fischiato per indicare un'interruzione del gioco, oppure quando è stato effettuato un calcio di trasformazione.

Calcio Libero: Regola 21 – Un calcio assegnato alla squadra che non ha commesso il fallo dopo un'infrazione dei suoi avversari. Sempre che la Regola non preveda diversamente, un calcio libero accordato a causa di un'infrazione è accordato sul punto dell'infrazione.

Giocatori di Prima Linea: Regola 20 – I giocatori di prima linea che sono il pilone sinistro, il tallonatore ed il pilone destro.

Linea di Rimessa in Gioco: Regola 19 – E' una linea immaginaria perpendicolare alla linea di touch sul punto in cui il pallone è lanciato per il gioco del touch.

Pilone Esterno: Regola 20 – Il giocatore sinistro di prima linea in mischia.

Vicino: Regola 14 – Entro un metro.

Calcio di Punizione: Regola 21 – Un calcio assegnato alla squadra che non ha commesso il fallo dopo un'infrazione degli avversari. Sempre che la Regola non preveda diversamente, un calcio di punizione è accordato sul punto dell'infrazione.

Legare in Anticipo: Regola 19 – Afferrare un compagno di squadra, nel gioco del touch, prima che il pallone sia stato lanciato.

Pilone: Regola 20 – Un giocatore di prima linea, posto a sinistra o a destra del tallonatore, in una mischia.

Mischia: Regola 20 – Si verifica quando i giocatori di ciascuna squadra si legano assieme e formano una mischia in modo che il gioco inizi con l'introduzione del pallone al suo interno.

Introduzione/Lancio del Pallone: L'azione del giocatore che introduce il pallone in una mischia oppure lo lancia nel gioco del touch.

Pilone Interno: Regola 20 – Il giocatore destro di prima linea in mischia.

DEVE ESSERE AGGIUNTA LA SEGUENTE NUOVA DEFINIZIONE.

La Pianta: Regola 1 – Il Terreno.

REGOLE

Regola 1 – IL TERRENO

Emendare la Regola 1.2 e 1.3 come segue:

2 DIMENSIONI RICHIESTE PER IL RECINTO DI GIOCO

- (b) La lunghezza e la larghezza dell'area di gioco devono essere il più possibile vicine alle dimensioni indicate. Tutte le aree sono di forma rettangolare.
- (c) La distanza tra la linea di meta e la linea di pallone morto dovrebbe essere, dove possibile, non inferiore a 10 metri.

3 LINEE DENTRO IL RECINTO DI GIOCO

(b) Linee Tratteggiate:

Le linee dei 10-metri, che vanno da una linea di touch all'altra, sono a 10 metri da ciascun lato della linea di metà campo e parallele ad essa; e

Le linee dei 5-metri, che vanno da una linea dei 5-metri all'altra, sono a 5 metri e parallele alla linea di touch.

(c) Tratti di Linee:

- (i) Sei tratti di linea, ciascuna lunga 1 metro, a 5 metri da ciascuna linea di meta e paralleli ad esse, posizionate a 5 metri e 15 metri da ciascuna linea di touch e davanti ad ogni palo della porta.
- (ii) Cinque tratti di linea, ciascuno lungo 1 metro, a 15 metri da ciascuna linea di touch e paralleli ad esse, intersecanti le linee dei 22-metri, le linee dei 10-metri e la linea di metà campo.
- (iii) Due tratti di linee, lunghi 1 metro, a 15 metri da ciascuna linea di touch, che iniziano e terminano sul tratto di linea dei 5-metri.
- (iv) Un tratto di linea lungo 0,5 metri che interseca il centro della linea di metà campo.

Tutte le linee devono essere convenientemente segnate in conformità con la Pianta.

Regola 4 – ABBIGLIAMENTO DEI GIOCATORI

Emendare la Regola 4.5 (a) come segue:

5 ISPEZIONE DELL'ABBIGLIAMENTO DEI GIOCATORI

- (a) L'arbitro o i giudici di linea designati da o sotto l'autorità dell'organizzatore dell'incontro devono ispezionare l'abbigliamento ed i tacchetti delle scarpe dei giocatori per assicurarsi che siano conformi a quanto indicato da questa regola.

Regola 9 – COMPUTO DEL PUNTEGGIO

Emendare la prima frase della Regola 9.B.3 (a) come segue:

3 LA SQUADRA AVVERSARIA

- (a) Tutti i giocatori della squadra avversaria devono ritirarsi fino alla loro linea di meta e non devono superarla fino a che il calciatore non inizia la corsa per calciare o il pallone è calciato. (La seconda frase rimane invariata)

Regola 11 – FUORI GIOCO / IN GIOCO NEL GIOCO APERTO

Emendare la Definizione come segue:

DEFINIZIONE

All'inizio della gara tutti i giocatori sono in gioco. Mentre la gara si svolge i giocatori possono trovarsi in una posizione di fuori gioco. Questi giocatori, quindi, possono essere puniti fino a che non ritornano di nuovo in gioco.

Nel gioco aperto un giocatore è in fuori gioco se si trova davanti ad un compagno di squadra portatore del pallone, oppure davanti al compagno di squadra che per ultimo ha giocato il pallone.

Fuori gioco significa che un giocatore è temporaneamente fuori del gioco. Tali giocatori sono punibili se prendono parte al gioco.

Nel gioco aperto, un giocatore può essere rimesso in gioco da un'azione di un compagno di squadra o da un'azione di un avversario. Tuttavia, il giocatore in fuori gioco non può essere rimesso in gioco se interferisce con il gioco; oppure avanza, verso il pallone, o non si allontana di 10 metri dal punto di caduta del pallone.

Emendare la Regola 11.4 (f), (g) come segue:

4 FUORI GIOCO SECONDO LA REGOLA DEI 10 METRI

- (f) La Regola dei 10-metri non si applica quando un giocatore calcia il pallone, ed un avversario contra il calcio, e un compagno di squadra del calciatore, che era davanti alla linea immaginaria dei 10-metri che attraversa il campo gioca il pallone. L'avversario non era "in attesa di giocare il pallone", ed il compagno di squadra è in gioco.
- (g) Se più di un giocatore è in fuori gioco e muovono dopo che un compagno di squadra ha calciato il pallone in avanti, il segno del calcio di punizione è sul punto dove si trova il giocatore in fuori gioco più vicino all'avversario in attesa di ricevere il pallone, o più vicino al punto di caduta del pallone.

Emendare la Regola 11.9 come segue:

9 GIOCATORE CHE SI RITIRA ED E' RIMESSO IN GIOCO DURANTE UN RUCK, MAUL, MISCHIA O UN GIOCO DEL TOUCH

Quando si forma un ruck, un maul, una mischia o un gioco del touch, un giocatore che è in fuori gioco e si sta ritirando come richiesto dalla Regola, rimane in fuori gioco anche quando la squadra avversaria vince il possesso del pallone, ed il ruck, il maul, la mischia o il gioco del touch è concluso. Il giocatore è rimesso in gioco quando egli si ritira dietro la sua linea di fuori gioco. Nessun'altra sua azione né quella dei suoi compagni può rimetterlo in gioco.

Se il giocatore rimane in fuori gioco egli può essere rimesso in gioco solo dall'azione degli avversari. Tali azioni sono le seguenti:

L'avversario percorre 5 metri con il pallone. Quando un avversario che porta il pallone percorre 5 metri, il giocatore in fuori gioco è rimesso in gioco. Un giocatore in fuori gioco non è rimesso in gioco quando un avversario passa il pallone. Anche se gli avversari si passano il pallone più volte, la loro azione non rimette in gioco il giocatore in fuori gioco.

Calcio degli avversari. Quando un avversario calcia il pallone, il giocatore in fuorigioco è rimesso in gioco.

Regola 16 – RUCK

Emendare la Regola 16.5 (a) aggiungendo dopo l'ultima frase quanto segue:

5 FUORI GIOCO NEL RUCK

(a) ...

Se l'ultimo piede dell'ultimo giocatore è su o dietro la linea di meta, la linea di fuori gioco per la squadra che difende è la linea di meta.

Regola 17 - MAUL

Emendare la Regola 17.4 (a) aggiungendo dopo l'ultima frase quanto segue:

5 FUORI GIOCO NEL MAUL

(a) ...

Se l'ultimo piede dell'ultimo giocatore è su o dietro la linea di meta, la linea di fuori gioco per la squadra che difende è la linea di meta.

Regola 19 – TOUCH E GIOCO DEL TOUCH

VARIAZIONI PER LA CATEGORIA UNDER 19

9 DISPOSIZIONI VALIDE NEL GIOCO DEL TOUCH

(k) Eliminare questa variazione per la categoria Under 19.

Regola 21 – CALCI DI PUNIZIONE E CALCI LIBERI

Emendare la Regola 21.6 (b) come segue:

6 SEGNATURA DI UNA PORTA DA UN CALCIO LIBERO

(b) La squadra alla quale è assegnato un calcio libero non può segnare una porta con un calcio di rimbalzo fino a che il pallone non diventa morto, o fino a che un avversario non ha giocato o toccato il pallone, o ha placcato il portatore del pallone. Questa limitazione si applica anche se una mischia è effettuata al posto del calcio libero.

SPECIAL MEETING – 09 APRILE 2003

EMENDAMENTI ALLE REGOLE DEL GIOCO

Regola 2 – IL PALLONE

Emendare la Regola 2.2, 2.3, 2.4, 2.5 e 2.7 come segue:

2 IMENSIONI

Circonferenza massima 740-770 mm

3 MATERIALI

Cuoio o materiale sintetico adatto. Esso può essere trattato per renderlo resistente all'acqua e facile da controllare.

4 PESO

410-460 grammi.

5 PRESSIONE ALL'INIZIO DELLA GARA

65,71-68,75 chilopascal, oppure 0,67-0,70 chilogrammi per centimetro quadrato, oppure 9,5-10,0 libbre per pollice quadrato.

7 PALLONI DI DIMENSIONI RIDOTTE

Palloni di differenti dimensioni possono essere usati per gare tra squadre delle categorie più giovani.

Regola 3 – NUMERO DEI GIOCATORI

Emendare la Regola 3.5 (b) e aggiungere un nuovo punto (c) come segue:

5 GIOCATORI DELLA PRIMA LINEA CON ADEGUATA PREPARAZIONE ED ESPERIENZA

- (b) Ogni giocatore di prima linea ed ogni potenziale rimpiazzo(i) deve avere un'adeguata preparazione ed esperienza.
- (c) Quando una squadra ha in lista 16,17 o 18 giocatori ci devono essere sufficienti giocatori di prima linea in grado di giocare tallonatore, pilone destro e pilone sinistro che siano adeguatamente preparati e con esperienza per assicurare che, alla prima occasione in cui è richiesto, ci sia un rimpiazzo per ogni posizione di prima linea e la squadra possa continuare a giocare, in sicurezza, una mischia con contesa.

Aggiungere un nuovo punto (d):

- (d) Quando una squadra ha in lista 19, 20, 21 o 22 giocatori ci devono essere sufficienti giocatori di prima linea in grado di giocare tallonatore, pilone destro e pilone sinistro che siano adeguatamente preparati e con esperienza per assicurare che, alla prima ed alla seconda occasione in cui è richiesto, ci sia un rimpiazzo per ogni posizione di prima linea e la squadra possa continuare a giocare, in sicurezza, una mischia con contesa.

L'attuale punto 3.5 (c) diventa 3.5 (e).

Regola 4 – ABBIGLIAMENTO DEI GIOCATORI

Emendare la Regola 4.1 (d) come segue:

1 ULTERIORI CAPI D'ABBIGLIAMENTO

- (d) Un giocatore può indossare mezzi guanti (guanti senza dita), conformi alle Specifiche IRB (Normativa 12).

Emendare il disegno dei tacchetti Regole 4.5 (b). La lunghezza massima dei tacchetti potrà essere di 21 mm.

Regola 5 – DURATA DELL'INCONTRO

Aggiungere un nuovo punto 5.7 (g):

7 ALTRE REGOLE PER LA DURATA DELL'INCONTRO

- (g) Quando le condizioni meteorologiche sono eccezionalmente calde e/o umide, l'arbitro, a sua discrezione, potrà concedere un "water break" per ogni tempo di gara. Questa interruzione non dovrà essere più lunga di un minuto. Il tempo perso dovrà essere recuperato alla fine d'ogni tempo di gara. "L'interruzione per l'acqua" dovrà, normalmente, essere fatta dopo una segnatura o quando il pallone è morto vicino alla linea di metà campo.