



# Variazioni *RUGBY A 10*



*Il regolamento di gioco si applica al rugby a dieci, con le variazioni seguenti:*

## REGOLA 3 : LA SQUADRA

1. Ciascuna squadra non deve avere più di quindici giocatori nell'area di gioco durante una gara.

### **Sostituito con:**

1. Ciascuna squadra non deve avere più di 10 giocatori nell'area di gioco durante la partita.

### **2 cancellato**

4. Per le partite internazionali, una federazione può nominare fino a otto riserve.

### **Sostituito con:**

4. Una squadra può nominare fino a cinque riserve.
5. Per le altre partite, l'organizzatore della gara decide quante riserve possono essere nominate, fino a un massimo di otto.

### **Sostituito con:**

5. Gli organizzatori della gara possono cambiare il numero delle riserve che una squadra può nominare e/o utilizzare.
6. Le sostituzioni vengono effettuate solo quando il pallone è stato reso pallone morto e solo con il permesso dell'arbitro.

### **Sostituito con:**

6. Una squadra può sostituire un numero qualsiasi di giocatori durante una partita, in qualsiasi momento. I giocatori che entrano nel campo di gioco devono farlo dalla linea di metà campo, dopo che il giocatore sostituito ha abbandonato il campo di gioco.  
**Sanzione:** Punizione.

### **34 cancellato**

## REGOLA 5 : TEMPO

1. Una partita non dura più di 80 minuti (suddivisi in due tempi, ciascuno di durata non superiore a 40 minuti, più il tempo di recupero), a meno che l'organizzatore della gara non abbia autorizzato lo svolgimento dei tempi supplementari in una partita terminata in pareggio nel contesto di una competizione eliminataria.

### *Sostituito con:*

1. Una partita dura 20 minuti (suddivisi in due tempi, ciascuno di durata non superiore a 10 minuti) più il tempo di recupero. Gli organizzatori delle gare possono cambiare la durata della partita. Quando una partita terminata in pareggio richiede lo svolgimento dei tempi supplementari, il gioco riprende dopo una pausa di un minuto, con tempi di non oltre cinque minuti. Dopo ciascun tempo, le squadre invertono il campo senza intervallo.
2. L'intervallo tra i due tempi ha una durata non superiore a 15 minuti, in base a quanto stabilito dall'organizzatore della gara. Durante questo intervallo di tempo, le squadre e gli ufficiali di gara possono abbandonare il recinto di gioco.

### *Sostituito con:*

2. L'intervallo consiste in un periodo di tempo non superiore a due minuti.

## REGOLA 6 : UFFICIALI DI GARA

3. L'arbitro organizza il sorteggio. Uno dei capitani lancia una moneta e l'altro capitano sceglie il lato della moneta. Il vincitore del sorteggio decide se battere il calcio d'invio o scegliere un lato del campo. Se il vincitore del sorteggio decide di scegliere un lato del campo, la squadra avversaria dovrà battere il calcio d'invio e viceversa.

### *Aggiunta:*

- a. Prima dell'inizio dei tempi supplementari, l'arbitro organizza un sorteggio che si svolge nello stesso modo del sorteggio effettuato prima della gara.

## REGOLA 8 : COMPUTO DEL PUNTEGGIO

7. Quando viene segnata una meta o una meta di punizione, la squadra ottiene il diritto di tentare una trasformazione, che può essere battuta con calcio piazzato o con calcio di rimbalzo.

### *Sostituito con:*

7. Quando è segnata una meta o una meta di punizione, la squadra che ha segnato ha diritto a tentare un calcio di trasformazione, che deve essere eseguito di drop.

8. Il calciatore:

### *c cancellato*

- d. Deve eseguire il calcio entro 90 secondi (tempo di gioco) dal momento in cui è stata accordata la meta, anche se il pallone rotola via e deve essere riposizionato.  
**Sanzione:** Il calcio non è più permesso.

### *Sostituito con:*

- d. Deve battere il calcio entro 30 secondi (tempo di gioco) dal momento in cui è stata accordata la meta. **Sanzione:** Il calcio non è più permesso.

## LA SQUADRA AVVERSARIA DURANTE UN CALCIO DI TRASFORMAZIONE

14. Tutti i giocatori della squadra avversaria devono ritirarsi fino alla propria linea di meta e non devono superarla finché il calciatore non inizia la propria rincorsa per calciare. Quando il calciatore inizia la rincorsa, gli avversari possono caricare o saltare per impedire la segnatura della porta, ma non devono essere fisicamente sostenuti da altri giocatori durante queste azioni.

### *Sostituito con:*

14. Tutti i giocatori avversari devono raggrupparsi immediatamente vicino alla propria linea dei 10 metri.

**Sanzione:** Se la squadra avversaria, durante un tentativo di trasformazione, commette un'infrazione, ma il calcio ha esito positivo, la segnatura è convalidata. Se il calcio non ha esito positivo, il calciatore ripete il calcio di trasformazione e la squadra avversaria non può caricare. Quando viene concesso un altro calcio, il calciatore può ripetere tutta la preparazione. Il calciatore può cambiare il tipo di calcio.

**Sostituito con:**

**Sanzione:** Se la squadra avversaria, durante un tentativo di trasformazione, commette un'infrazione, ma il calcio ha esito positivo, la segnatura è convalidata. Se il calcio non ha esito positivo, il calciatore ripete il calcio di trasformazione e la squadra avversaria non può caricare.

## 16 cancellato

21. Il calcio deve essere eseguito entro 60 secondi (tempo di gioco) dal momento in cui la squadra ha indicato la propria intenzione di calciare, anche se il pallone rotola via e deve essere riposizionato.

**Sanzione:** Il calcio non è più permesso e viene accordata una mischia.

**Sostituito con:**

21. Il calcio deve essere battuto entro 30 secondi (tempo di gioco) dal momento in cui la squadra ha indicato l'intenzione di calciare.

**Sanzione:** Il calcio non è più permesso e viene accordata una mischia.

24. Il calciatore posiziona il pallone direttamente sul terreno o su della sabbia, segnatura o su un supporto per i calci. Il calciatore può essere assistito da un piazzatore. Non può essere utilizzato nient'altro per assistere il calciatore. **Sanzione:** Mischia.

**Sostituito con:**

24. Il calcio deve essere effettuato di drop. **Sanzione:** Mischia.

## Aggiunta:

### TEMPI SUPPLEMENTARI

## Aggiunta:

30. Nei tempi supplementari, la squadra che segna punti per prima viene dichiarata immediatamente la vincitrice, senza far continuare il gioco.

## REGOLA 9 : ANTIGIOCO

29. Quando un giocatore è ammonito e sospeso per 10 minuti, l'arbitro gli mostrerà un cartellino giallo. Se lo stesso giocatore, successivamente, commette un'altra infrazione meritevole di cartellino giallo, tale giocatore deve essere espulso.

**Sostituito con:**

29. Quando un giocatore viene ammonito e sospeso per due minuti, l'arbitro gli mostrerà un cartellino giallo. Se il giocatore, successivamente, commette un'altra infrazione meritevole di cartellino giallo, dovrà essere espulso.

## REGOLA 12 : CALCIO D'INVIO E CALCI DI RIPRESA DEL GIOCO

4. Dopo che una squadra ha segnato, la squadra avversaria riprende il gioco calciando al centro o dietro il centro della linea di metà campo. **Sanzione:** La squadra che non ha calciato può scegliere se far ripetere il calcio o giocare una mischia.

**Sostituito con:**

4. Dopo che una squadra ha segnato, la stessa squadra riprende il gioco con un calcio di rimbalzo, su o dietro il centro della linea di metà campo. **Sanzione:** Calcio libero.

5. Quando il pallone è calciato:

- a. I compagni di squadra del calciatore devono essere dietro il pallone.  
**Sanzione:** Mischia.

**Sostituito con:**

- a. I compagni di squadra del calciatore devono stare dietro il pallone.  
**Sanzione:** Calcio libero.

6. Il pallone deve raggiungere la linea dei 10 metri. **Sanzione:** La squadra che non ha calciato può scegliere se far ripetere il calcio o giocare una mischia.

**Sostituito con:**

6. Il pallone deve raggiungere la linea dei 10 metri. **Sanzione:** Calcio libero.

8. Se il pallone va direttamente in touche, la squadra che non ha calciato sceglie una delle opzioni seguenti:
  - a. Far ripetere il calcio.
  - b. Mischia.
  - c. Rimessa laterale.
  - d. Rimessa in gioco rapida.

**Sostituito con:**

8. Il pallone non deve andare direttamente in touche. **Sanzione:** Calcio libero.
  
9. Se il pallone è calciato nell'area di meta avversaria senza toccare nessun giocatore e un avversario fa un annullato, senza ritardo, o se il pallone è reso pallone morto attraverso l'area di meta, la squadra che non ha calciato può scegliere se far ripetere il calcio o giocare una mischia.

**Sostituito con:**

9. Se il pallone è calciato nell'area di meta avversaria, senza toccare nessun giocatore, e un avversario fa un annullato senza ritardo o il pallone va in touche di meta o su od oltre la linea di pallone morto, la squadra che non ha battuto il calcio guadagna un calcio libero.

## REGOLA 19 : MISCHIA

5. Quando entrambe le squadre hanno 15 giocatori, otto giocatori per ciascuna squadra devono legarsi come nella formazione illustrata nell'immagine. Ogni squadra deve avere due piloni e un tallonatore nella prima linea e due seconde linee nella seconda linea. Tre giocatori di terza linea per ciascuna squadra completano la mischia.  
**Sanzione:** Punizione.

**Sostituito con:**

5. Una mischia deve avere cinque giocatori, disposti su due linee, per ciascuna squadra. La prima linea è composta da due piloni e un tallonatore e la seconda linea è composta da due seconde linee. Tutti e cinque i giocatori devono rimanere legati alla mischia sino alla conclusione della stessa e non possono staccarsi per giocare il pallone.  
**Sanzione:** Punizione.

*6 cancellato*  
*7d cancellato*

36. La mischia si conclude:

- b. Quando il pallone raggiunge i piedi del giocatore più arretrato ed è raccolto da quel giocatore o è giocato dal mediano di mischia di quella squadra.

**Sostituito con:**

- b. Quando il pallone è giocato dal mediano di mischia della stessa squadra.

## REGOLA 20 : CALCI DI PUNIZIONE E CALCI LIBERI

- 8. Il giocatore può calciare il pallone al volo, di drop o piazzarlo (tranne per calciare in touche).

**Sostituito con:**

- 8. Il calciatore può calciare il pallone al volo o di drop, ma non con un calcio piazzato.