



CIRCOLARE INFORMATIVA **26**/2009-10

MODIFICHE ALLE REGOLE DI GIOCO **IN VIGORE DAL 01 GENNAIO 2010**

Nello Speciale Meeting, tenutosi il 01 Dicembre 2009, il Consiglio dell'IRB ha deliberato di approvare delle Variazioni alle Regole di Gioco, riportate nell'**Allegato 1**, che avranno effetto dal 01 Gennaio 2010.

*Nell'**Allegato 1** sono riportate tutte le modifiche predisposte dall'IRB. Non tutte riguardano la versione in italiano del Regolamento di Gioco in quanto alcune puntualizzazioni/modifiche sono state fatte dall'IRB solo per rendere più chiara la "lettura" delle varie Regole in inglese, senza peraltro modificare la sostanza e senza avere incidenza sulla attuale stesura in italiano.*

Le modifiche alle Regole 2010 sono evidenziate dal colore:

27 DICEMBRE 09

Il Coordinatore del CS & RDO
CLAUDIO GIACOMEL

LE REGOLE DI GIOCO - RUGBY UNION - 2010

REGOLA	MODIFICA
In tutto il Regolamento	In tutti i punti dove è dettagliato, sostituire la parola "Punizione" con la parola "Sanzione"
Definizioni "A"	Aggiungere una nuova definizione: Assistente Arbitro - Regola 6 - Ufficiali di Gara
Definizione "G" <i>(inglese)</i>	Nella definizione di "Goal" modificare come segue: "cross bar" diventa "crossbar"
Definizioni "V"	Modificare la definizione di "Vicino" come segue: "Vicino - Entro un metro."
Definizione "F"	Modificare il titolo della definizione "Fuori-gioco in-gioco aperto" come segue: "Fuori-gioco"
Definizioni "S"	Aggiungere una nuova definizione: Sanzione - L'azione punitiva decisa dall'arbitro contro un giocatore o una squadra che commette un'infrazione.
1.3 (c) (iii) <i>(inglese)</i>	Modificare la parola "center" con "centre"
1.4 Goal posts <i>(inglese)</i>	Modificare la scritta "Total height exceeding 3.4m" con "Minimum height 3.4m"
3.1	All'inizio del frase, aggiungere le parole "Durante il gioco"
3.3 <i>(inglese)</i>	Nell'Eccezione, modificare "seven-a-side variations" con "Seven-a-side Variations"
3.5 (a)	Nella prima riga, dopo "...indica il numero di giocatori..." inserire la parola "disponibili"
3.7	Nella prima riga, modificare la frase come segue: "Un giocatore può essere rimpiazzato definitivamente per infortunio. Se il giocatore..."
3.10 (d)	Nella prima riga, modificare la frase "Se un rimpiazzo temporaneo..." con "Se il rimpiazzo temporaneo..."
3.11 (c)	Modificare l'inizio del paragrafo come segue: (c) Se un giocatore rientra in campo o un rimpiazzo/sostituto entra senza il permesso dell'arbitro,...
3.12	Modificare la Regola 3.12 come segue: 3.12 GIOCATORI SOSTITUITI CHE RIENTRANO A GIOCARE (a) Se un giocatore è sostituito, non può rientrare a giocare in quell'incontro, nemmeno per sostituire un giocatore infortunato. Eccezione 1: un giocatore sostituito può rimpiazzare un giocatore con ferita aperta o sanguinante. Eccezione 2: un giocatore sostituito può rimpiazzare un giocatore della prima

	<p>linea che si è infortunato, o è stato temporaneamente espulso o che è stato espulso definitivamente a meno che l'arbitro non abbia ordinato mischie senza contesa prima dell'evento che ha portato il giocatore di prima linea a lasciare il campo di gioco e la squadra abbia usato tutti i rimpiazzi e sostituzioni concessi.</p> <p>(b) Se sono state ordinate mischie senza contesa e c'è un infortunio di un giocatore di prima linea che richiede il suo rimpiazzo e c'è un giocatore di prima linea disponibile per sostituire tale giocatore, allora il giocatore di prima linea di rimpiazzo può essere utilizzato piuttosto che ricorrere ad altri giocatori che non sono giocatori di prima linea.</p>
3.13 (e)	<p>Spostare il paragrafo nella sezione Definizioni alla lettera "M":</p> <p>Mischia no-contest - Una mischia no-contest è uguale ad una mischia normale ad eccezione che le squadre non si contendono il pallone, la squadra che introduce il pallone deve vincerlo ed a nessuna squadra è consentito spingere.</p>
3.14 & 3.15	<p>Modificare il titolo del comma 3.14 in "VARIAZIONI SPECIFICHE PER LE FEDERAZIONI"</p> <p>L'attuale testo del comma 3.14 diventa punto (a)</p> <p>Eliminare il comma 3.15</p> <p>Rinumerare l'esistente testo del comma 3.15 all'interno del comma 3.14 con le lettere (b), (c) e (d)</p>
5.1	<p>Nella prima riga, sostituire la parola "ottanta" con "80"</p>
5.4 (d)	<p>Modificare come segue:</p> <p>(d) L'arbitro si consulta con l'assistente(i) arbitro o altri ufficiali di gara. Tempo concesso per consultazioni tra l'arbitro e gli assistenti arbitro o gli altri ufficiali di gara.</p>
5.7 (e)	<p>Modificare la Regola 5.7 (e) come segue:</p> <p>(e) Se il tempo finisce, ma il pallone non è ancora diventato morto, non è conclusa la mischia o la rimessa laterale che è stata concessa, l'arbitro farà continuare il gioco fino a che il pallone non diventa morto. Il pallone diventa morto quando l'arbitro dovrebbe assegnare una mischia, una rimessa laterale, una opzione alla squadra che non ha commesso l'infrazione, un calcio di rinvio o dopo una trasformazione od un calcio di punizione calciato per i pali che ha avuto successo. Se una mischia viene resettata, la mischia non è stata completata. Se a tempo scaduto è concesso un mark, un calcio libero o un calcio di punizione, l'arbitro farà continuare il gioco.</p>
6 Definizione	<p>Modificare il primo paragrafo come segue:</p> <p>Ogni incontro è sotto il controllo degli Ufficiali di Gara che sono l'arbitro ed i due giudici di linea o assistenti dell'arbitro. In aggiunta a loro, se autorizzati dall'organizzatore dell'incontro, possono esserci l'arbitro di riserva e/o un assistente dell'arbitro di riserva, un addetto che utilizza apparecchiature tecnologiche per assistere l'arbitro nel prendere decisioni, un cronometrista, il medico dell'incontro, i medici delle squadre, i componenti non giocatori delle squadre e i raccattapalle.</p>
6.A.5	<p>Spostarlo nella nuova Regola 10.4 (s).</p> <p>(s) Tutti i giocatori devono rispettare l'autorità dell'arbitro. Essi non devono contestare le decisioni dell'arbitro. Essi devono smettere di giocare immediatamente quando l'arbitro fischia, ad eccezione che al momento di un calcio di inizio gara od ad un calcio di punizione successivo ad</p>

	<p>un'ammonizione, espulsione temporanea o una espulsione definitiva.</p> <p>Sanzione: Calcio di Punizione</p> <p>Conseguentemente rinumerare: 6.A.6 fino 6.A.13 diventano 6.A.5 fino a 6.A.12</p>
6.A.7 Dopo le modifiche diventa 6.A.6	<p>Rimuovere le lettere da (c) a (f) il testo di questi punti viene accorpato con il precedente paragrafo (b).</p> <p>Conseguentemente rinominare: (g) e (h) diventano rispettivamente (c) e (d)</p>
6.A.8 Dopo le modifiche diventa 6.A.7	<p>Eliminare 6.A.8 (h) e modificare 6.A.8 (b) come segue:</p> <p>(b) L'arbitro ha il potere di fischiare ed arrestare il gioco in qualunque momento.</p>
6.A.8 (f) Dopo le modifiche diventa 6.A.7 (f)	<p>Eliminare 6.A.8 (f)</p> <p>Conseguentemente rinominare 6.a.8 (g) che diventa 6.A.8 (f) e si leggerà:</p> <p>(f) L'arbitro deve fischiare quando sarebbe pericoloso permettere che il gioco continui, oppure quando vi è la probabilità che un giocatore sia seriamente infortunato.</p>
6.A.9 Dopo le modifiche diventa 6.A.8	<p>Cancellare i paragrafi (a) e (c)</p> <p>Rimuovere la lettera (b) da 6.A.9 (b) che diventa:</p> <p>6.A.9 - L'ARBITRO E GLI INFORTUNI</p> <p>Se l'arbitro ferma il gioco perché un giocatore si è infortunato e non c'è stato alcun fallo e il pallone non è diventato morto, il gioco riprenderà con una mischia. La squadra che per ultima era in possesso del pallone effettuerà l'introduzione. Se nessuna delle squadre era in possesso del pallone, la squadra in attacco introdurrà il pallone.</p>
6.A.10 Dopo le modifiche diventa 6.A.9	<p>Unire 6.A.10 (a) e (b) per formare:</p> <p>(a) Se il pallone o il portatore del pallone toccano l'arbitro e nessuna squadra ne ottiene un vantaggio, il gioco continuerà. Se l'una o l'altra squadra guadagna un vantaggio nel campo di gioco, l'arbitro ordinerà una mischia e la squadra che per ultima ha giocato il pallone effettuerà l'introduzione.</p> <p>Conseguentemente rinominare</p> <p>6.A.10 (c) diventa (b)</p> <p>6.A.10 (d) diventa (c)</p>
8.3 (f)	<p>Aggiungere una nuova Regola 8.3 (f) come segue:</p> <p>(f) Dopo che il pallone è stato fatto diventare morto. Il vantaggio non può essere giocato dopo che il pallone è stato fatto diventare morto.</p>
8.4	<p>Nella prima riga, sostituire la parola "deciso" con la parola "determinato".</p>
8.5 (a)	<p>Modificare come segue:</p> <p>8.5 PIÙ DI UN'INFRAZIONE</p> <p>(a) Quando c'è più di un'infrazione da parte della stessa squadra:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se il vantaggio non può essere applicato per la seconda infrazione, l'arbitro applicherà l'appropriata sanzione per la prima infrazione. • Se il vantaggio è giocato per la seconda infrazione ma non si concretizza, l'arbitro applicherà l'appropriata sanzione per la seconda infrazione. • Se una delle due sanzioni è per antigiooco, l'arbitro applicherà l'appropriata sanzione per quell'infrazione.
9.B Definizione	<p>Eliminata la Definizione</p>
10 Definizione	<p>Sostituire la parola "persona" con "giocatore"</p>

10.1 (e)	<p>Modificare come segue:</p> <p>(e) Giocatore portatore del pallone, che correndo impatta contro un compagno di squadra. Un giocatore portatore del pallone non deve impattare intenzionalmente contro i suoi compagni di squadra che si trovano davanti a lui.</p> <p>Sanzione: Calcio di Punizione</p>
10.1 (f)	Eliminare 10.1 (f)
10.2 (a) 10.3 (a) 10.3 (b)	<p>La Regola 10.2 (a) diventa:</p> <p>(a) Fallo intenzionale. Un giocatore non deve infrangere volontariamente alcuna Regola di Gioco oppure giocare slealmente. Il giocatore che commette un'infrazione volontariamente deve essere o richiamato, o ammonito avvertendolo che ci sarà l'espulsione definitiva se è commessa nuovamente quell'infrazione o un'infrazione simile, o espulso definitivamente.</p> <p>Sanzione: Calcio di Punizione</p> <p>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.</p> <p>La Regola 10.3 (a) diventa:</p> <p>(a) Falli ripetuti. Un giocatore non deve infrangere ripetutamente alcuna Regola. L'infrazione ripetuta è una situazione di fatto. È irrilevante porsi la domanda se il giocatore intendeva o no infrangere la regola.</p> <p>Sanzione: Calcio di Punizione</p> <p>Un giocatore penalizzato per infrazioni ripetute deve essere ammonito ed espulso temporaneamente.</p> <p>La Regola 10.3 (b) diventa:</p> <p>(a) Infrazioni di squadra ripetute. Quando differenti giocatori della stessa squadra commettono ripetutamente la stessa infrazione, l'arbitro deve decidere se ciò va considerato come infrazioni ripetute. In tal caso, l'arbitro darà un avvertimento a tutta la squadra e, se essi ripeteranno l'infrazione, l'arbitro ammonirà ed espellerà temporaneamente il/i giocatore/i colpevole/i. Se successivamente un giocatore della stessa squadra ripeterà l'infrazione l'arbitro espellerà definitivamente il/i giocatore/i colpevole/i.</p> <p>Sanzione: Calcio di Punizione Una meta di punizione deve essere accordata se l'infrazione impedisce la realizzazione di una meta che sarebbe stata probabilmente segnata.</p>
10.4 (e)	<p>Eliminare l'ultimo paragrafo e creare un nuovo punto 10.4 (q)</p> <p>(q) Un vantaggio può essere giocato a seguito di un fallo di antigiooco, ma se il fallo impedisce la probabile segnatura di una meta, una meta di punizione deve essere accordata.</p>
<p>10.4 (n) Punto dell'infrazione Dopo le modifiche diventa 10.4 (o)</p> <p>10.4 (n) Dove il pallone cade sul terreno Dopo le modifiche</p>	<p>Modificare la seconda parte del secondo paragrafo della Regola 10.4 (n) come segue:</p> <p>La squadra che non ha commesso il fallo può anche scegliere di battere il calcio di punizione sul punto di caduta del pallone, o dove il pallone è stato successivamente giocato prima di cadere e a minimo 15 metri dalla linea di touch.</p> <p>Modificare la seconda parte del primo paragrafo come segue:</p> <p>Se il pallone tocca il terreno, o è giocato prima di cadere, all'interno dei 15 metri</p>

diventa 10.4 (o)	dalla linea di touch, il punto è sulla linea dei 15-metri, di fronte al punto dove il pallone ha toccato il terreno o è stato giocato.
10.5 (a)	Modificare come segue: (a) Qualsiasi giocatore che infrange la Regola dell'Antigioco in qualunque sua parte deve essere richiamato o ammonito ed espulso temporaneamente per un periodo di dieci minuti di tempo di gioco, o espulso definitivamente.
10.4 (f)	Modificare la Regola 10.4 (f) come segue: (f) Giocare un avversario senza il pallone. Eccetto che nella mischia, nel ruck o nel maul, un giocatore non deve tenere, spingere, oppure ostacolare un avversario che non sia il portatore del pallone. Sanzione: Calcio di Punizione
10.4 (h)	Aggiungere una nuova Regola 10.4 (h) come segue: (h) Un giocatore non deve caricare nel ruck o nel maul. Caricare include ogni contatto fatto senza l'uso delle braccia, o senza afferrare un giocatore. Consequentemente rinominare: da (h) a (m) diventano da (i) a (n)
10.4 (m)	Eliminare l'ultima parte della Regola 10.4 (m) e creare una nuova Regola 10.4 (r) (r) Per un fallo segnalato da un assistente arbitro, un calcio di punizione può essere concesso sul punto in cui è avvenuto il fallo oppure può essere giocato il vantaggio.
10.4 (o) Dopo le modifiche diventa 10.4 (p)	Modificare la sezione "Carica di Cavalleria" della Regola 10.4 (o) come segue: "Carica di Cavalleria". Il tipo di gioco conosciuto come "Carica di Cavalleria" viene di solito effettuato vicino alla linea di meta, quando alla squadra in attacco è concesso un calcio di punizione oppure un calcio libero. O un singolo giocatore si posiziona ad una certa distanza dietro il calciatore, o i giocatori della squadra attaccante formano una linea attraverso il campo di gioco, ad una certa distanza dietro il calciatore. Questi giocatori in attacco sono di solito ad uno o due metri di distanza l'uno dall'altro. Ad un segnale del calciatore essi "caricano" in avanti. Quando sono vicini, il calciatore dà un piccolo calcio al pallone e lo passa ad un giocatore che è partito ad una certa distanza da lui. Sanzione: Calcio di Punizione sul punto dell'infrazione.
11.2 (c)	Unire i punti (c) e (d) come segue: (c) Azione del calciatore o di un altro giocatore in-gioco. Quando il calciatore, oppure un compagno di squadra che era in linea o dietro il calciatore al momento del calcio (oppure dopo), supera il giocatore in fuori-gioco, questi è rimesso in-gioco. Quando correndo in avanti, un compagno di squadra esce in touch o in touch di meta, deve rientrare nell'area di gioco per rimettere in-gioco il giocatore in fuori-gioco. Consequentemente modificare: (d) Cessa di esistere. Modificare la prima frase di 11.2 come segue: Nel gioco aperto, esistono tre modi per cui un giocatore in fuori-gioco può essere rimesso in-gioco da una sua azione o da quella dei suoi compagni di squadra.
11.4 (f)	Aggiungere una frase alla fine della Regola 11.4 (f): La Regola dei 10-metri si applica se il pallone è toccato o è giocato da un

	avversario ma non contratto.
11.4 (a)	Modificare la seconda frase della Regola 11.4 (a) come segue: Il giocatore in fuori-gioco deve immediatamente rientrare dietro quest'immaginaria linea dei 10-metri o dietro al calciatore se esso è a meno di 10 metri.
11.9 Temporeggiare	Modificare la penalità prevista come segue: Sanzione: Calcio di Punizione sulla linea di fuori-gioco del giocatore che ha commesso l'infrazione.
13 Definizione	Modificare come segue: Il calcio d'invio si effettua all'inizio di ogni tempo di gara e all'inizio di ogni periodo di extra time. I calci di ripresa si effettuano dopo una segnatura o un annullato.
13.7 (inglese)	Modificare la frase "To have a scrum at the centre. They throw in the ball." con "To have a scrum at the centre of the half-way line and they throw in the ball."
13.10 Definizione	Invertire l'ordine dei paragrafi
14.1 e 14.2	Modificare la Regola 14.1 come segue: 14.1 GIOCATORI A TERRA (a) Il giocatore che va a terra deve fare immediatamente una delle seguenti tre azioni: <ul style="list-style-type: none"> • Alzarsi con il pallone • Passare il pallone • Lasciare il pallone. Sanzione: Calcio di Punizione (b) Un giocatore che passa o che lascia il pallone deve anche alzarsi o allontanarsi immediatamente. Sanzione: Calcio di Punizione (c) Un giocatore senza la palla non deve giocare su, sopra, o vicino la palla per impedire agli avversari di impossessarsi del pallone. Sanzione: Calcio di Punizione (d) Un giocatore a terra non deve placcare o tentare di placcare un avversario. Sanzione: Calcio di Punizione Modificare la Regola 14.2 come segue: Eliminare (a) e (d) Conseguentemente rinominare: (b) diventa (a) e (c) diventa (b)
15.2	Modificare la Regola 15.2 come segue: Quando il portatore del pallone è tenuto da un avversario ed un compagno di squadra del portatore di palla si lega al portatore di palla, si forma un maul ed un placcaggio non può più essere effettuato.
15.5 (g)	Modificare la Regola 15.5 (g) come segue: (g) Se un giocatore è placcato vicino alla linea di meta, può immediatamente allungare le braccia e posare il pallone su o oltre la linea di meta per segnare una meta o effettuare un annullato.
15.6 (j)	Modificare la Regola 15.6 (j) come segue: (j) Quando un giocatore placcato sta per mettere a terra il pallone, su od oltre la

	<p>linea di meta, per segnare una meta, un avversario può strappargli il pallone dalle mani, ma non deve calciare o tentare di calciare il pallone.</p> <p>Sanzione: Calcio di Punizione</p>
15.6 (j)	Spostare l'Eccezione, ora posta dopo 15.6 (j), nel paragrafo successivo alla Regola 15.6 (a)
15.7 (c)	Eliminare la Regola 15.7 (c) Conseguentemente rinominare: da (d) a (f) che diventano da (c) a (e)
16 Definizione	Togliere il grassetto dalla parola "Ruck" all'inizio del primo paragrafo. Togliere la parola "Rucking" all'inizio del secondo paragrafo.
16.1 (b)	Modificare la Regola 16.1 (b) come segue: (b) Come può formarsi un ruck. I giocatori devono essere sui loro piedi. Almeno un giocatore deve essere a contatto fisico con un avversario. Il pallone è a terra. Se il pallone non è sul terreno, per qualsiasi ragione, il ruck non si è formato.
16.2 (b)	Modificare la regola 16.2 (b) come segue: (b) Un giocatore che si aggiunge ad un ruck deve legarsi su un compagno o su un avversario, usando l'intero braccio. La legatura deve sia precedere, o essere simultanea, al contatto con qualsiasi altra parte del corpo del giocatore che si aggiunge al ruck. Sanzione: Calcio di Punizione
16.3 (f) <i>(inglese)</i>	Modificare la seconda frase "...A player rucking for the ball tries..." con "...A player rucking for the ball must try..."
16.3 (f)	Modificare la sanzione come segue: Sanzione: Calcio di Punizione
16.4 (b)	Modificare la Regola 16.4 (b) come segue: (b) In un ruck i giocatori non devono giocare il pallone con le mani eccetto dopo un placcaggio se loro sono sui propri piedi ed hanno le mani sul pallone prima che il ruck sia formato. Sanzione: Calcio di Punizione
16.5 (c)	Modificare la Regola 16.5 (c) come segue: (c) Giocatori che si aggiungono o riaggungono ad un ruck. Un giocatore che si aggiunge ad un ruck deve farlo dietro l'ultimo piede dell'ultimo compagno di squadra che si trova nel ruck. Un giocatore può aggiungersi a fianco di quest'ultimo giocatore. Se un giocatore si aggiunge al ruck dalla parte degli avversari, o davanti all'ultimo compagno di squadra in ruck, è in fuori-gioco. Un giocatore può legarsi ad un giocatore avversario a condizione di non essere in altro modo in fuori-gioco. Sanzione: Calcio di Punizione sulla linea di fuori-gioco della squadra che ha commesso l'infrazione.
17.5	Modificare come segue: Un maul si conclude correttamente quando: <ul style="list-style-type: none"> • il pallone oppure un giocatore con il pallone lascia il maul, • il pallone è a terra, • il pallone è sopra od oltre la linea di meta.

17.6 (h)	<p>Eliminare il paragrafo finale dalla Regola 17.6 (h)</p> <p>Conseguentemente modificare la Regola 22.6 come segue:</p> <p>22.6 MISCHIA O RUCK SPINTI IN AREA DI META</p> <p>Una mischia o un ruck possono svolgersi soltanto in campo di gioco. Non appena una mischia, un ruck o un maul vengono spinti nell'area di meta, un giocatore può legalmente effettuare un toccato a terra. Questo determina un annullato o una meta.</p>
18 Definizione	Modificare il titolo "DEFINIZIONE" con "DEFINIZIONI"
18.6 (c) <i>(inglese)</i>	<p>Modificare la fine della frase "...throws the ball in."</p> <p>con</p> <p>"...throws in the ball."</p>
19.1	Inserire la parola "TOUCH" prima della Definizione
19.2 (d)	<p>Modificare la Regola 19.2 (d) come segue:</p> <p>(d) Per effettuare una rimessa in gioco rapida, il giocatore deve usare lo stesso pallone che è andato in touch. Una rimessa in gioco rapida non è concessa se un'altra persona ha toccato il pallone oltre al giocatore che sta effettuando il lancio ed il giocatore, portatore del pallone, che è andato in touch. La stessa squadra lancerà il pallone nella rimessa laterale.</p>
19.8 (b)	Eliminare la Sanzione prevista per la Regola 19.8 (b)
19.10	Eliminare le Regole 19.10 (a) e (b)
19.11	<p>Conseguentemente rinominare da 19.10 (c) a (l) che diventano da (a) a (j)</p> <p>Spostare l'Eccezione 2 da 19.11 a 19.8 (i)</p> <p>Eliminare la parte rimanente della Regola 19.11 che viene incorporata nella nuova Regola 19.15</p> <p>19.15 GIOCATORE CHE LANCIA IL PALLONE Diventa 19.11</p>
19.12	La Regola 19.2 resta com'è
19.13	<p>Modificare la Regola 19.13 come segue:</p> <p>19.13 LINEE DI FUORI-GIOCO NELLA RIMESSA LATERALE</p> <p>(a) Quando si forma un allineamento, per le squadre ci sono due distinte linee di fuori-gioco, parallele alle linee di meta.</p> <p>(b) Giocatori partecipanti. Una linea di fuori-gioco vale per i giocatori che partecipano alla rimessa laterale (normalmente tutti o qualcuno degli avanti, più il mediano di mischia ed il lanciatore). Fino a che il pallone lanciato, non ha toccato un giocatore o il terreno, questa linea di fuori-gioco è la linea di rimessa in gioco. Dopo di che, la linea di fuori-gioco è quella passante per il pallone.</p> <p>(c) Giocatori non partecipanti. L'altra linea di fuori-gioco vale per i giocatori non partecipanti alla rimessa laterale (di solito i trequarti). Per loro, la linea di fuori-gioco è a 10 metri dalla linea di rimessa in gioco oppure la loro linea di meta, se questa è più vicina.</p>
19.14	<p>Modificare la Regola 19.14 come segue:</p> <p>19.14 FUORI-GIOCO DEI PARTECIPANTI ALL'ALLINEAMENTO</p> <p>(a) Prima che il pallone abbia toccato un giocatore o il terreno. Un giocatore non deve oltrepassare la linea di rimessa in gioco. Un giocatore è in fuori-gioco, se, prima che il pallone abbia toccato un giocatore o il terreno,</p>

	<p>oltrepassa la linea di rimessa in gioco, salvo che non stia saltando per conquistare il pallone. Il giocatore deve saltare partendo dal suo lato della linea di rimessa in gioco.</p> <p>Sanzione: Calcio di Punizione sulla linea dei 15-metri.</p> <p>(b) Se un giocatore salta e supera la linea di rimessa in gioco, ma non riesce a conquistare il pallone, questo giocatore non deve essere penalizzato a condizione che rientri dal fuori-gioco senza ritardo.</p> <p>I giocatori che saltano per il pallone possono fare un passo in qualsiasi direzione purché non lo facciano attraversando la linea di rimessa in gioco.</p> <p>Sanzione: Calcio di Punizione sulla linea dei 15-metri.</p> <p>(c) Dopo che il pallone ha toccato un giocatore o il terreno. Un giocatore che non porta il pallone è in fuori-gioco se, dopo che il pallone ha toccato un giocatore o il terreno, oltrepassa il pallone, salvo che non placcchi (o cerchi di placcare) un avversario. Qualsiasi tentativo di placcaggio deve essere effettuato da un giocatore che parte da dietro il pallone.</p> <p>Sanzione: Calcio di Punizione sulla linea dei 15-metri.</p> <p>(d) L'arbitro deve penalizzare qualsiasi giocatore che, volontariamente o no, va in fuori-gioco senza provare a conquistare il pallone o placcare un avversario.</p> <p>Sanzione: Calcio di Punizione sulla linea dei 15-metri.</p> <p>(e) Nessun giocatore, dell'una o dell'altra squadra, partecipante all'allineamento può lasciarlo, fino a che la rimessa laterale non si conclude.</p> <p>Sanzione: Calcio di Punizione sulla linea dei 15-metri.</p> <p>(f) Lancio lungo. Se il lanciatore lancia il pallone oltre la linea dei 15-metri, un giocatore che partecipa all'allineamento può andare oltre la linea dei 15-metri non appena la palla lascia le mani del lanciatore.</p> <p>Se questo avviene, un avversario può andare oltre la linea dei 15-metri. Se un giocatore va oltre la linea dei 15-metri per ricevere un lancio lungo e la palla non è lanciata oltre la linea dei 15-metri, questo giocatore è in fuori-gioco e deve essere penalizzato</p> <p>Sanzione: Calcio di punizione sulla linea dei 15-metri.</p> <p>(g) Ruck e maul formati nella rimessa laterale. Quando la rimessa laterale si evolve in un ruck o in un maul la linea di fuori-gioco per un partecipante alla rimessa laterale non passa più per il pallone. La linea di fuori-gioco passa per l'ultimo piede dell'ultimo giocatore della sua squadra partecipante al ruck o al maul.</p> <p>(h) La rimessa laterale termina quando il ruck o il maul superano la linea di rimessa in gioco. Affinché questo accada, tutti i piedi dei giocatori nel ruck o nel maul devono aver superato la linea di rimessa in gioco.</p> <p>(i) Il giocatore che partecipa all'allineamento deve legarsi al ruck o al maul, o ritirarsi dietro la linea di fuori-gioco e rimanerci, altrimenti è in fuori-gioco.</p> <p>Sanzione: Calcio di punizione sulla linea dei 15-metri.</p> <p>(j) Per il resto si applica la Regola del ruck o del maul. Un giocatore non deve aggiungersi al ruck o al maul dal lato della squadra avversaria.</p> <p>Sanzione: Calcio di punizione sulla linea dei 15-metri.</p> <p>(k) I giocatori non devono aggiungersi davanti alla linea di fuori-gioco. Se lo fanno, sono in fuori-gioco.</p> <p>Sanzione: Calcio di punizione sulla linea dei 15-metri.</p>
19.15	19.15 FUORI-GIOCO PER I NON PARTECIPANTI ALLA RIMESSA LATERALE

	<p>(a) Un giocatore che non sta partecipando alla rimessa laterale è in fuori-gioco se supera la linea di fuori-gioco prima che la rimessa laterale sia terminata. Sanzione: Calcio di Punizione sulla linea di fuori-gioco della squadra che ha commesso il fallo, di fronte al punto dell'infrazione, a non meno di 15 metri dalla linea di touch.</p> <p>(b) Giocatori non ancora in-gioco quando il pallone è lanciato. Un giocatore può lanciare il pallone anche se un suo compagno di squadra non ha ancora raggiunto la linea di fuori-gioco. Tuttavia, se questo giocatore non tenterà di rientrare, senza ritardo, in una posizione di in-gioco, è in fuori-gioco. Sanzione: Calcio di Punizione sulla linea di fuori-gioco della squadra che ha commesso il fallo, di fronte al punto dell'infrazione, a non meno di 15 metri dalla linea di touch.</p> <p>(c) Lancio lungo. Se il lanciatore lancia il pallone oltre la linea dei 15-metri, un giocatore della stessa squadra può avanzare, per prendere il pallone, non appena lascia le mani del lanciatore. Se questo giocatore fa ciò, anche gli avversari possono avanzare. Se un giocatore avanza per ricevere un lancio lungo e la palla non è lanciata oltre la linea dei 15-metri, questo giocatore è in fuori-gioco e deve essere penalizzato. Sanzione: Calcio di Punizione sulla linea di fuori-gioco della squadra che ha commesso il fallo, di fronte al punto dell'infrazione, a non meno di 15 metri dalla linea di touch.</p> <p>(d) Ruck e maul formati nella rimessa laterale. Quando una rimessa laterale si evolve in un ruck o in un maul, la rimessa laterale non è terminata fino a che tutti i piedi dei giocatori nel ruck o nel maul non hanno superato la linea di rimessa in gioco. Fino ad allora, la linea di fuori-gioco per i giocatori non partecipanti è ancora a 10 metri dietro la linea di rimessa in gioco, o la linea di meta se è più vicina. Un giocatore che supera questa linea di fuori-gioco è in fuori-gioco. Punizione: Calcio di Punizione sulla linea di fuori-gioco a non meno di 15 metri dalla linea di touch.</p>
19.16	La Regola 19.17 diventa Regola 19.16
20.1 (c)	<p>Modificare la Regola 20.1 (c) come segue:</p> <p>(c) Se un'infrazione o un'interruzione del gioco avviene in area di meta, il punto sarà a 5 metri dalla linea di meta. La mischia sarà formata in linea con il punto dell'infrazione o dell'interruzione del gioco.</p> <p>Eliminare la Regola 20.1 (d)</p> <p>Consequentemente rinominare: da (e) a (k) diventano da (d) a (j)</p>
20.5	Eliminare la lettera (a) (solo la lettera non la regola). Una singola previsione non necessita di numerazione.
20.7 (d)	Eliminare la Regola 20.7 (d)
20.9 (i)	<p>Modificare la Regola 20.9 (i) come segue:</p> <p>(i) Mediano di mischia: Appoggiarsi al flanker avversario. Un mediano di mischia non deve appoggiarsi ad un flanker avversario. Sanzione: Calcio di Punizione</p>
21.2 (b)	<p>Modificare la Regola 21.2 (b) come segue:</p> <p>(b) Quando un calcio di punizione o un calcio libero è concesso, alla squadra che difende, per un'infrazione avvenuta in area di meta, il punto del calcio è sul</p>

	<p>punto dell'infrazione. Quando un calcio di punizione o un calcio libero è accordato, alla squadra attaccante, in area di meta, il punto del calcio è in campo di gioco, a 5 metri dalla linea di meta, di fronte al punto dell'infrazione.</p> <p>Sanzione: Per ogni infrazione commessa dalla squadra del calciatore sarà assegnata una mischia a 5 metri dalla linea di meta, in linea con il punto dell'infrazione. La squadra avversaria introdurrà il pallone.</p>
21.5	<p>Modificare la Regola 21.5 aggiungendo la previsione di una penalità alla fine della Regola.</p> <p>Sanzione: A meno che non sia diversamente previsto dalla Regola, ogni infrazione da parte della squadra del calciatore avrà come risultato l'assegnazione di una mischia sul punto del calcio. La squadra avversaria introdurrà il pallone.</p>
22.3	<p>Modificare la Regola 22.3 come segue: Nominare con la (a) il primo paragrafo.</p> <p>Aggiungere una nuova Regola 22.3 (b) come segue: (b) Quando un giocatore in attacco che è in possesso del pallone lo appoggia a terra nell'area di meta e, simultaneamente, tocca la linea di touch di meta o la linea di pallone morto (o il terreno oltre tali linee), un calcio di rinvio dai 22-metri sarà accordato alla squadra in difesa.</p>
22.7	<p>Aggiungere nuova Regola 22.7 (e)</p> <p>(e) Se una squadra che difende ha portato il pallone nella propria area di meta ed un giocatore che difende calcia il pallone che viene contratto nell'area di meta e reso morto, alla squadra attaccante sarà concessa una mischia a 5 metri dalla linea di meta in linea con il punto dove il pallone è stato reso morto. La squadra attaccante introdurrà il pallone in mischia.</p>
22.7 (c)	<p>Modificare la Regola 22.7 (c) come segue:</p> <p>(c) Se, ad un calcio d'invio o di rinvio, il pallone è calciato nell'area di meta della squadra avversaria senza toccare o essere toccato da un giocatore e un difensore fa un toccato a terra o lo fa diventare morto senza ritardo, la squadra in difesa ha due possibili scelte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giocare una mischia al centro della linea da dove il calcio è stato battuto, con il diritto all'introduzione; o • Far ripetere il calcio d'invio o di rinvio.
22.8 (inglese)	<p>Modificare il titolo "BALL KICKED DEAD IN IN-GOAL"</p> <p>Con</p> <p>"BALL KICKED DEAD THROUGH IN-GOAL"</p>
22.8 (inglese)	<p>Eliminata la virgola nella prima riga.</p>
22.13 e 22.14	<p>Nei titoli, sostituire la parola "PUNITA" con la parola "SANZIONATA"</p>

VARIAZIONI UNDER 19

20.1	<p>"Nessuna rotazione. Una squadra non deve..." deve essere numerata come Regola 20.11 (a)</p>
20.1 (f)	<p>Modificare la Regola 20.1 (f) come segue:</p> <p>Eccezione: Una squadra deve schierare meno di otto giocatori nella propria mischia quando non è in grado di schierare otto giocatori con adeguata</p>

	<p>preparazione ed esperienza per giocare in mischia, l'una o l'altra non presenta in campo la squadra completa, o quando un giocatore degli avanti è espulso definitivamente o temporaneamente per antigiooco, o un giocatore degli avanti lascia il campo per infortunio.</p> <p>Anche tenendo conto di quest'eccezione, ogni squadra deve sempre avere almeno cinque giocatori in mischia.</p> <p>Se una squadra è incompleta e non può mettere in campo otto giocatori adeguatamente preparati per giocare nella sua mischia, la formazione della mischia deve essere come segue:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se una squadra ha un giocatore di mischia in meno allora entrambe le squadre devono adottare una formazione 3-4 (cioè senza n. 8). • Se una squadra ha due giocatori di mischia in meno, allora entrambe le squadre devono adottare una formazione 3-2-1 (cioè senza i flanker). • Se una squadra ha tre giocatori di mischia in meno, allora entrambe le squadre devono adottare una formazione 3-2 (cioè solo con la prima e la seconda linea).
20.1 (h)	Eliminare la Regola 20.1 (h) in quanto già prevista nelle Regole per i Seniores
20.11 (a)	Aggiungere una frase, alla fine della Regola 20.11 (a), come segue: La stessa squadra introdurrà il pallone.
20.9	<p>"Massimo 1.5 metri di spinta. Una squadra non deve..." deve essere numerata come Regola 20.9 (j)</p> <p>"Il pallone deve essere liberato dalla mischia. Un giocatore non deve..." deve essere numerata come Regola 20.9 (k)</p>

VARIAZIONI RUGBY A 7

5.2 Intervallo	<p>Modificare la Regola 5.2 come segue:</p> <p>A metà della gara le squadre invertono il campo. Ci sarà un intervallo di non più di due minuti.</p>
5.6 Tempi Supplementari - Durata	<p>Modificare la Regola 5.6 come segue:</p> <p>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.</p>
6.B.8	<p>Modificare la Regola 6.B.8 (d) come segue:</p> <p>(d) Segnalazione del risultato di un calcio in porta. Quando un calcio di trasformazione o un calcio di punizione è effettuato verso una porta, un giudice dell'area di meta deve aiutare l'arbitro segnalandogli il risultato del calcio. Se il pallone passa sopra la barra orizzontale e tra i pali, il giudice dell'area di meta alzerà la bandierine per segnalare la segnatura.</p>
20.1 (h)	Eliminare la Regola 20.1 (h) in quanto già prevista nelle Regole per i Seniores

27 DICEMBRE 09

Il Coordinatore del CS & RDO
CLAUDIO GIACOMEL