



CIRCOLARE INFORMATIVA **32**/2021-22

MODIFICHE WORLD RUGBY ALLE REGOLE DEL GIOCO (IN VIGORE DAL 01 LUGLIO 2022)

Nella presente C.I. si riporta il testo integrale della lettera inviata alle varie Unions da David Carrigy (*Chief International Relations and Participation Officer di WR*) nella quale è esplicitato quanto è stato approvato dal Consiglio di World Rugby nel Meeting Speciale Annuale tenutosi il 12 maggio 2022 in merito a:

Modifiche World Rugby alle Regole del Gioco del Rugby

- 1) **Regola 18.8(a)** - La sperimentazione “50:22” è adottata integralmente nella Regola. - Allegato 1(a)
- 2) **Regola 12 e Regola 21.13** - La sperimentazione “Calcio di rinvio dalla linea di meta” è adottata integralmente nella Regola. - Allegato 1(b)
- 3) **Regola 9.22** - La sanzione del “Cuneo Volante” è adottata integralmente nella Regola. - Allegato 1(c)
- 4) **Regola 9.20** - Le Regole sulla protezione del “Jackler” (*recuperatore*) sono adottate nella Regola. - Allegato 1(d)
- 5) Le Regole per il primo giocatore “Pre-latched” vengono applicate in base alla Regola riguardante il 1° giocatore in arrivo. - Allegato 1(e)
- 6) I chiarimenti e le modifiche minori alle Regole dovranno essere adottati integralmente nelle Regole. - Allegato 1(f)
- 7) Le “Entrate laterali” dovrebbero assumere un focus più rigoroso attraverso le linee guida per l’applicazione della Regola (*Law Application Guideline*).

Data d’applicazione: 1° luglio 2022.

Le competizioni iniziate prima del 1° luglio 2022 possono concludersi in base alle attuali Regole del Gioco.

Nota d’approvazione delle Sperimentazioni Globali delle Regole.

- 1) Il processo del “Piede Frenante” (*Brake Foot*) è adottato come Sperimentazione Globale della Regola - Allegato 2(a)
- 2) La revisione del protocollo medico, zona tecnica e portatore d’acqua sono Sperimentazione Globale della Regola - Allegato 2(b)
- 3) La revisione al protocollo del TMO è adottata come Sperimentazione Globale della Regola - Allegato 2(c)

Data d’applicazione: 1° luglio 2022.

Le competizioni iniziate prima del 1° luglio 2022 possono concludersi in base alle attuali Regole del Gioco.

ALLEGATO 1

Regole del Gioco

- (a) **Regola 18.8(a)** - La sperimentazione “50:22” è adottata integralmente nella Regola.
- (b) **Regola 12 e Regola 21.13** - La sperimentazione “Calcio di rinvio dalla linea di meta” è adottata integralmente nella Regola.
- (c) **Regola 9.22** - La sanzione del “Cuneo Volante” è adottata integralmente nella Regola.
- (d) **Regola 9.20** - Le Regole sulla protezione del “Jackler” (*recuperatore*) sono adottate nella Regola.
- (e) Le Regole per il primo giocatore “Pre-latched” vengono applicate in base alla regola relativa al 1° giocatore in arrivo.
- (f) I chiarimenti e le modifiche minori alle Regole dovranno essere recepiti integralmente nelle Regole.
- (g) Le “Entrate laterali” devono diventare un focus più rigoroso attraverso l’applicazione delle linee guida della Regola.

Data d’applicazione: 1° luglio 2022.

Le competizioni iniziate prima del 1° luglio 2022 possono concludersi in base alle attuali Regole del Gioco.

ALLEGATO 1(a)

Regola 18.8(a) – La sperimentazione “50:22” è adottata integralmente nella Regola.

EVENTO	PUNTO DI RIMESSA IN GIOCO	CHI LANCIÀ
Un giocatore, nella propria metà campo, calcia il pallone indirettamente in touch nei 22 avversari. O la sua squadra non ha riportato il pallone nella propria metà campo, o un placcaggio, ruck o maul hanno avuto luogo all'interno della sua metà campo, o un avversario ha toccato il pallone all'interno della metà campo. Questa variazione non si applica a un calcio d'inizio o altro tipo di calcio di ripresa del gioco.	Dove il pallone raggiunge la linea di touch.	La squadra del calciatore.

ALLEGATO 1(b)

Regola 12 e Regola 21.13 - La sperimentazione “Calcio di rinvio dalla linea di meta” è adottata integralmente nella Regola.

Regola 12 - Calcio d’Invio e calci di ripresa dei gioco

Altri calci di ripresa del gioco (*drop-out*)

- 11. Il gioco riprende con un calci di rimbalzo (*drop*) sui 22 metri quando viene effettuato un annullato in area di meta o il pallone è reso morto dalla squadra in difesa a seguito di un calcio di punizione o un calcio di rimbalzo (*drop*) falliti, o il pallone diventa morto a seguito di uno di questi tentativi.
- 12. Il gioco riprende con calcio di rimbalzo dalla linea meta quando:
 - a. Il pallone viene giocato o portato in area di meta da un giocatore in attacco che è trattenuto sollevato da un avversario.



- b. Un calcio dell'attacco, diverso da un calcio d'invio, un calcio di ripresa dopo una segnatura, un calcio di ripresa del gioco, un drop o un calcio di punizione per i pali, viene annullato o reso morto dalla squadra in difesa.
- c. Un giocatore in attacco fa un in-avanti nell'area di meta avversaria.

TIPO DI CALCIO DI RIPRESA DEL GIOCO	PUNTO DEL CALCIO	LINEA DELLA SANZIONE
Calcio di rinvio dalla linea dei 22 metri.	Su o dietro la linea dei 22 metri della squadra in difesa.	Linea dei 22 metri.
Calcio di Rinvio dalla linea di meta.	Su o dietro la linea di meta della squadra in difesa.	Linea dei cinque metri.

13. Un Calcio di Ripresa del Gioco:
- Viene effettuato nella posizione specificata nella tabella. **Sanzione:** Mischia.
 - Deve essere effettuato senza ritardo. **Sanzione:** Calcio Libero.
 - Deve oltrepassare la linea della sanzione come specificato nella tabella. **Sanzione:** La squadra che non ha calciato ha l'opzione tra scegliere che il calcio venga ripetuto o venga effettuata una mischia.
 - Non deve andare direttamente in touch. **Sanzione:** La squadra avversaria sceglie una delle seguenti opzioni:
 - Il calcio di ripresa del gioco viene ripetuto; o
 - Una mischia; o
 - Una rimessa laterale; o
 - Una rimessa in gioco rapida.
14. Un avversario non deve avanzare davanti alla linea della sanzione prima che il pallone sia stato calciato. **Sanzione:** Calcio Libero.
15. Un avversario, che si trova davanti alla linea della sanzione, non può ritardare od ostacolare il calcio di ripresa del gioco. **Sanzione:** Calcio di Punizione.
16. Se il pallone supera la linea di sanzione ma viene poi respinta indietro dal vento, il gioco continua.
17. Se il pallone non supera la linea di sanzione, può essere applicato il vantaggio.
18. Se un calcio di ripresa del gioco raggiunge l'area di meta avversaria senza toccare nessun giocatore e un avversario fa un toccato a terra, con il pallone, senza indugio o esso va in touch di meta o sopra o oltre la linea di pallone morto, la squadra che non ha calciato ha l'opzione di far ripetere il calcio o giocare una mischia.
19. I compagni di squadra del calciatore devono essere dietro al pallone quando esso viene calciato. Coloro che sono davanti al pallone quando esso viene calciato possono essere sanzionati a meno che non si ritirino e non interferiscano con il gioco fino a quando non sono rimessi in-gioco dalle azioni di un compagno di squadra. **Sanzione:** Mischia.

Regola 21.16 - Pallone tenuto sollevato in area di meta

Quando un giocatore che porta il pallone viene tenuto sollevato in area di meta in modo che il giocatore non possa fare un toccato a terra o giocare il pallone, il pallone è morto. Il gioco riprende con un calcio di ripresa del gioco dalla linea di meta.

ALLEGATO 1(c)

Regola 9.22 - La sanzione del "Cuneo Volante" è adottata integralmente nella Regola.

Regola 9.22 - Gioco pericoloso in un ruck o maul

22. Le squadre non devono utilizzare il "Cuneo Volante". **Sanzione:** Calcio di Punizione.

Nuova definizione di “Agganciato” (*Latched*).

Agganciato: Legato a un compagno di squadra prima del contatto.

Definizione modificata di “Cuneo Volante” (*Flying Wedge*).

Cuneo Volante: Un tipo di attacco irregolare, che di solito avviene vicino alla linea di meta, dopo l’assegnazione di un calcio di punizione o calcio libero, oppure durante il gioco aperto. I compagni di squadra si agganciano ai lati del portatore del pallone in una formazione a cuneo prima di entrare a contatto con l’avversario. Spesso uno o più di questi compagni di squadra si trovano davanti al portatore del pallone.

Eliminazione della definizione di “Carica di Cavalleria” (*Cavalry charge*).

~~**Carica di Cavalleria:** Un tipo di attacco irregolare, che di solito avviene vicino alla linea di meta, quando alla squadra in attacco viene assegnato un calcio di punizione o un calcio libero. Ad un segnale del calciatore, una linea di attaccanti “carica” in avanti da una certa distanza e, quando si avvicinano, il calciatore da un piccolo calcio al pallone e lo passa ad un giocatore.~~

ALLEGATO 1(d)

Regola 9.20 - Le Regole sulla protezione del “Jackler” (*recuperatore*) sono adottate nella Regola.

Regola 9.20 - Gioco pericoloso in un ruck o maul

- d. Un giocatore può sollevare il jackler per toglierlo dalla contesa del pallone nel ruck, ma non deve cadere con il proprio peso su di lui, né puntare verso gli arti inferiori del jackler. **Sanzione:** Calcio di Punizione.

ALLEGATO 1(e)

Primo giocatore “Pre-latched” (*Pre-agganciato*)

Riconoscere la possibilità che un primo giocatore sia pre-agganciato prima del contatto, ma questo giocatore deve rispettare tutti i requisiti previsti per un primo giocatore in arrivo, in particolare la necessità di rimanere in piedi.

ALLEGATO 1(f)

I chiarimenti e le modifiche minori alle Regole dovranno essere recepiti integralmente nelle Regole.

Regola 8.14 - La squadra avversaria durante un calcio di trasformazione

Regola 8.14 modificata come segue “Tutti i giocatori della squadra avversaria devono ritirarsi fino alla propria linea di meta e non devono superarla finché il calciatore non ~~inizia~~ **si muove, in ogni direzione, per iniziare la propria** rincorsa per calciare. Quando il calciatore **fa questo**, gli avversari possono caricare o saltare per impedire la segnatura della porta, ma non devono essere fisicamente sostenuti da altri giocatori durante queste azioni”.

Motivazione: *Rendere Regola il chiarimento 2020-1*

Regola 9 - Antigioco

Regola 9.11 I giocatori non devono compiere nessuna azione che sia irresponsabile o pericolosa per gli altri. **Questo può includere il salto su, o sopra un placcatore.**

Motivazione: *Rendere Regola il Chiarimento 2022-3*

Regola 12 - Calcio d'invio e calci di ripresa del gioco

Sperimentazioni Globale della Regola -Regola 12.12. Il gioco riprende con un calcio di rinvio dalla linea di meta quando:

- a. Il pallone viene giocato o portato in area di meta da un giocatore in attacco e qui è tenuto sollevato, annullato o in altro modo reso legalmente morto da un avversario.
- b. Un calcio della squadra in attacco, diverso da un calcio d'invio, un calcio di ripresa del gioco dopo una segnatura, un drop, un calcio di rinvio o un tentativo di punizione per i pali, fa arrivare il pallone in area di meta e là viene annullato o fatto diventare morto dalla squadra in difesa.
- c. Un giocatore in attacco commette un in-avanti nell'area di meta avversaria.

Motivazione: Chiarire l'incoerenza in merito alle decisioni nell'area di meta. Attualmente se il pallone viene calciato in area di meta dall'attacco e annullato da un difensore, è un GLDO (Goal Line Drop Out - Calcio di Rinvio dalla Linea di Meta). Se viene portato in area di meta e poi strappato da un difensore e poi annullato sarebbe un calcio di rinvio dai 22 in quanto questo scenario non è coperto dall'attuale GLDO (Goal Line Drop Out – Calcio di Rinvio dalla Linea di Meta). Questo copre anche una "contrato" dal campo di gioco che va in area di meta e poi viene reso morto.

5

Regola 15 - Ruck

15.16 I giocatori non devono:

- d. Cadere su o sopra il pallone emergente mentre esso sta uscendo da un ruck, mentre esso è a terra vicino al ruck.

Motivazione: Rendere Regola il Chiarimento 2022-2

Regola 16 - Maul

Formare un maul

16.2. È formato da un portatore di pallone e almeno un giocatore per ciascuna squadra, legati insieme e sui propri piedi. Un giocatore che strappa il pallone al portatore dello stesso deve rimanere in contatto con quel giocatore fino a quando non ha trasferito il pallone. **Sanzione:** Calcio di Punizione.

Durante un maul

16.10. Tutti i giocatori in un maul devono essere inglobati o legati ad esso e non restare semplicemente ai suoi lati. Un giocatore in possesso del pallone non deve scivolare o arretrare nel maul. **Sanzione:** Calcio di Punizione.

Motivazione: Trasformare in Regola le Linee Guida 2016 per l'Applicazione della Regola. Ciò ha portato a nuove sanzioni per il maul che non sono mai state trasformate in Regola.

Regola 21 - Area di Meta

Pallone tenuto sollevato in area di meta (Sperimentazione Globale della Regola)

21.16 Quando un giocatore che porta il pallone è tenuto sollevato in area di meta, in modo che non possa appoggiare il pallone a terra o giocarlo, il pallone diventa morto. Il gioco riprende con un calcio di rinvio dalla linea di meta o con una mischia ai 5 m, a seconda di come il pallone è entrato in area di meta. (Regola 12.12a e Regola 19.1 riga 5)

Motivazione: Coerenza con quanto previsto nelle pre-esistenti Regole 19.1 e 12.12. Un giocatore in difesa che porta/gioca il pallone in area di meta e poi è tenuto sollevato, si traduce in una mischia ai 5 m (Regola esistente). Trasformare in Regola il chiarimento 2022-1 (soggetto alla conferma della Sperimentazione Globale della Regola).

Modifiche minori

Regola 3.16 - Mischie senza contesa

Quando un giocatore di prima linea abbandona l'area di gioco, per infortunio o sostituzione temporanea o permanente, l'arbitro chiede, **alla mischia successiva**, se ~~in quel momento~~ la squadra in questione può continuare la gara con mischie con contesa. Se all'arbitro viene comunicato che la squadra non può giocare mischie con contesa, l'arbitro ordinerà mischie senza contesa. Se il giocatore rientra in campo o se entra un altro giocatore di prima linea, possono riprendere le mischie con contesa

Motivazione: *In occasione di un CG o in un CR è probabile che la ripartenza del gioco avvenga con un calcio di punizione o un "tap and go". La conversazione sulle mischie senza contesa e su eventuali successive modifiche/rimozioni dei giocatori, non è necessario che avvenga a meno che, e fino a quando, non ci sia una mischia.*

Regola 3.34 - Sostituzioni continue

L'organizzatore di una gara può applicare delle sostituzioni tattiche continue a determinati livelli del gioco, all'interno della propria giurisdizione. Il numero di intercambi non deve superare i 12. La gestione e le regole relativi alle sostituzioni continue sono una responsabilità dell'organizzatore della gara.

Rimuovere: "3.34 Eliminato" dalle variazioni valide per il Rugby a 7.

Motivazione: *Consentire agli organizzatori della gara di determinare se è possibile implementare sostituzioni a rotazione nei Tornei di Rugby a 7. Il numero di interscambi non è stato specificato in quanto attualmente fa parte di un ELV (Variazioni Sperimentali della Regola) per la serie World Rugby 7s. Le Federazioni locali possono determinare il numero richiesto.*

Regola 4 - Abbigliamento dei giocatori

Regola 4.3 Sono permessi articoli di abbigliamento aggiuntivi. Questi sono:

- e. Protezioni per le spalle **o protezioni per il petto approvate.**
- l. **Foulard sulla testa o copricapo, purché questo non rappresenti un pericolo per chi li indossa o per gli altri giocatori.**
- m. **Dispositivi di monitoraggio dei giocatori.**

Conseguentemente cancellare la Regola 4.4

4.4 ~~Inoltre, le donne possono indossare:~~

- ~~a. Protezioni per il petto.~~
- ~~b. Foulard sul capo, purché questo non rappresenti un pericolo per chi lo indossa o per le altre giocatrici.~~

4.5. Un giocatore non può indossare:

- f. Pantaloncini **o leggings** con imbottitura cucita all'interno.

Motivazione: *Per togliere il genere dal Regolamento di Gioco, aprire la Regola "all'abito religioso" dei giocatori maschi, inserire nella Regola l'uso di dispositivi di monitoraggio dei giocatori e di aggiungere una prescrizione consequenziale a seguito del cambio, nel 2021, della Regola che consente leggings per tutti i giocatori.*

Regola 13 - Giocatori a terra nel gioco aperto

Prima del 2018, questa Regola era raggruppata con una serie di altre Regole sotto il titolo "Nel campo di gioco". Tuttavia, quando è stato intrapreso l'esercizio di semplificazione, tali voci sono state rimosse.

Nella pratica arbitrale, questa Regola non è mai stata tradotta in area di meta e ai giocatori è permesso fare un toccato a terra in area di meta (*per segnare una meta o fare un annullato*), anche se sono già

a terra. Per rendere chiaro che ciò è accettabile, proponiamo d'inserire alcune nuove parole nella Regola 13.3

13.3 Un giocatore a terra, **in campo di gioco**, senza il pallone è fuori dal gioco e deve:

- a. Permettere agli avversari che non sono a terra di giocare o di ottenere il possesso del pallone.
- b. Non giocare il pallone.
- c. Non placcare o tentare di placcare un avversario

Motivazione: *Inserire nella Regola una questione di semplificazione del 2018, e nella pratica dell'arbitraggio.*

Regola 18 - Rimessa laterale - Impedire al pallone di raggiungere i 5 metri

Modifica proposta:

18.25 **I giocatori avversari** non devono bloccare il lancio. **Sanzione:** Calcio Libero.

18.25 **Nessun giocatore può** bloccare il lancio **o impedire al pallone di percorrere cinque metri**. **Sanzione:** Calcio Libero.

Motivazione: *Nella Regola pre-2018 si leggeva: "Nessun giocatore può bloccare la rimessa in gioco o impedire al pallone di percorrere 5 metri. Sanzione: Calcio di Punizione sulla linea dei 15 metri".*

Questo è stato inavvertitamente rimosso come sanzione nel processo di semplificazione e cambiato in "avversari" piuttosto che "nessun giocatore". Se accade in una Rimessa Laterale Rapida, la Regola attualmente dice "nessun giocatore", ma non per intera Regola della rimessa laterale.

Ciò conferisce coerenza alle stesse azioni in una Rimessa Laterale Rapida e in una Rimessa Laterale e ripristina la sanzione pre-2017.

Regola 21 – Area di meta

- Area di Meta: 21.10: Se un giocatore placcato sta allungando le braccia per effettuare un toccato a terra con il pallone, per segnare una meta o fare un annullato, **i giocatori in difesa possono far cadere la palla all'indietro** o strappare il pallone dal possesso del giocatore ma non devono calciare o tentare di calciare il pallone. **Sanzione:** Calcio di Punizione

Motivazione: *Non è chiaro se un difensore possa far cadere il pallone dalle mani di un portatore di pallone che si trova nella atto di segnare una meta. La Regola 11.5b legittima espressamente l'azione di far cadere il pallone dalle mani di un avversario, ma le azioni specifiche, attualmente previste nella Regola 21.10, se accadono in area di meta non sono regolamentate.*

(11.5b: "Non si è verificato un in-avanti, e il gioco continua, se un giocatore sottrae o fa cadere il pallone dalle mani di un avversario e il pallone va in avanti rispetto alla mano o al braccio dell'avversario.")

ALLEGATO 2

Sperimentazioni Globali delle Regole

Data d'applicazione: 1° luglio 2022.

Le competizioni iniziate prima del 1° luglio 2022 possono concludersi in base alle attuali Regole del Gioco.

- a) Piede Frenante (*Brake Foot*).
- b) Revisione del Protocollo Medico, Zona Tecnica e portatore d'acqua.
- c) Revisione del Protocollo del TMO.

ALLEGATO 2(a)

Regola 19.10 - Ingaggio di Mischia

Piede Frenante Sperimentazione Globale della Regola

1) Piede Frenante in mischia (*Brake Foot*)

Aggiunta alle definizioni

“Piede Frenante” - Dove un tallonatore ha un piede posizionato in avanti, nel mezzo del tunnel, per aiutare la stabilità ed evitare il carico assiale. Questa posizione è adottata durante tutta la sequenza d'ingaggio “Crouch and Bind” (*Bassi – Lega*). Il piede può essere ritirato solo dopo il “Set” (*Via*) e prima del tallonaggio del pallone.

Regola 19 - Ingaggio in mischia

10. Quando le due squadre sono allineate, stabili e stazionarie, l'arbitro chiama “bassi”.
 - a) A quel punto le prime linee devono flettersi in posizione raccolta, se non lo hanno già fatto. Le loro teste e spalle non devono essere più basse del bacino e questa posizione deve essere mantenuta per tutta la durata della mischia.
 - b) Le prime linee devono flettersi, con la testa posizionata sulla sinistra del proprio avversario immediato, in modo che nessun giocatore abbia la testa che tocca il collo o le spalle di un avversario.
 - c) I tallonatori devono avere un “piede frenante” posizionato per aiutare la stabilità ed evitare il carico assiale.
- Sanzione:** Calcio Libero.
11. La sequenza di legatura è invariata
12. Quando entrambe le squadre sono allineate, stabili e stazionarie **con il tallonatore che sta ancora applicando il “piede frenante”**, l'arbitro chiama “via”.
 - a) Solo a quel punto ~~le squadre possono~~ **il tallonatore può togliere il “piede frenante”** e le squadre ingaggiare, completando la formazione della mischia e creando un tunnel nel quale verrà lanciato il pallone.
 - b) Tutti i giocatori devono essere in posizione e pronti a spingere in avanti.
 - c) Ciascun giocatore di prima linea deve avere entrambi i piedi a terra, con il peso ben scaricato su almeno un piede.
 - d) I piedi di ciascun tallonatore devono essere allineati, o dietro, il piede più avanzato dei piloni della sua squadra.

Sanzione: Calcio Libero

ALLEGATO 2(b)

Revisione del Protocollo Medico, Zona Tecnica e portatore d'acqua che dovrebbe essere adottato come Sperimentazione Globale della Regola

Regola 6 – Altre persone presenti

Un'altra persona che non rispetta le Regole può essere ammonita o espulsa, nel qual caso l'Organizzatore della gara può emettere un'accusa di scorrettezze.

28. Persone adeguatamente formate e accreditate per i ruoli di primo soccorso o assistenza immediata (*a bordo campo*) possono entrare nell'area di gioco per soccorrere i giocatori infortunati in qualsiasi momento sia possibile farlo in sicurezza.

- a) Ci possono essere fino a due medici, uno su ciascun lato del campo, che possono seguire il gioco.
- b) Questi medici possono portare e fornire acqua solo a un giocatore che stanno curando.
- c) I medici non possono giocare o toccare il pallone mentre il gioco è in svolgimento.

Sanzione: Calcio di Punizione sul punto di ripresa del gioco.

29. All'occorrenza, le seguenti persone possono entrare nell'area di gioco ~~senza il permesso dell'arbitro~~, purché non interferiscano con il gioco:

- a) **Due nominati** portatori di acqua, durante un'interruzione del gioco per l'infortunio di un giocatore o quando è stata segnata una meta.
 - i. Nelle partite con 23 giocatori per squadra, essi possono entrare solo durante i tempi approvati e non più di due volte per tempo con l'approvazione del 4° Ufficiale di gara. Un portatore d'acqua non deve essere un Capo Allenatore o un "Director of Rugby". (*Nota: le linee guida per il clima caldo possono giustificare un'ulteriore pausa per tempo.*)
 - ii. I giocatori possono anche avere accesso all'acqua nella Area Tecnica e nell'area oltre la propria linea di pallone morto. Se i contenitori dell'acqua vengono lasciati nell'area di meta, questo privilegio verrà rimosso.
- b) Una persona che porta solo un supporto per i calci e una bottiglia d'acqua (*solamente per l'uso del calciatore*) dopo che una squadra ha indicato la propria intenzione di calciare tra i pali o dopo la segnatura di una meta.
- c) Gli allenatori che si recano dalle proprie squadre durante l'intervallo tra i due tempi.

Queste persone aggiuntive devono rimanere sempre nella area tecnica prima di entrare nel campo di gioco come sopra consentito. Non devono giocare o toccare il pallone mentre il gioco è in svolgimento, anche nell'area tecnica.

Sanzione: Calcio di Punizione sul punto di ripresa del gioco.

30. Nessuna persona aggiuntiva dovrebbe avvicinarsi, rivolgersi o rivolgere commenti agli ufficiali di gara, ad eccezione dei medici in relazione al trattamento di un giocatore.

Sanzione: Calcio di Punizione sul punto di ripresa del gioco.

L'attuale Regola 6.30 è rinumerata in 6.31.

Aggiunta:

Regola 1: Le aree tecniche devono essere identificate nella "Regola 1 - L'illustrazione del terreno". Attualmente sono mostrate, ma non etichettate.

Nuova Definizione:

Area Tecnica: Un'area designata indicata nella Regola 1, dove i rimpiazzati, i portatori d'acqua e gli allenatori devono rimanere fino a quando richiesto. Nelle partite con 23 giocatori per squadra, nell'Area Tecnica sono ammessi solo i portatori d'acqua. In questo caso i rimpiazzati devono rimanere nelle sedi alternative loro dedicate fino al momento del loro utilizzo.

Scorrettezze: Un'infrazione ai sensi della Normativa 18 World Rugby o equivalente dell'organizzatore della gara.

ALLEGATO 2(c)

PROTOCOLLO TMO

(Television Match Official)

Aggiornato: maggio 2022

Operativo: 1° luglio 2022

L'intenzione del protocollo non è quella di consentire al TMO di guidare il processo decisionale, ma invece consentire al TMO di supportare e permettere al Team arbitrale in campo di fare meglio, rendere più accurate le decisioni arbitrali che, per circostanza, situazione o errore umano, abbiano bisogno di tale supporto.

L'attuale Regola 6 World Rugby offre l'opportunità agli ufficiali di gara di utilizzare il TMO per ricevere assistenza nelle decisioni da prendere durante il gioco.

10

Sezione 1: Principi Guida

- L'arbitro rimane il leader della squadra arbitrale nel prendere le decisioni. L'obiettivo del protocollo è quello di permettere all'arbitro, ai suoi assistenti arbitri e al TMO (*comunemente indicato come il Team of 4 – TO4*), utilizzando una soluzione basata sulla tecnologia, di prendere collettivamente decisioni con più accuratezza. Il protocollo non prevede che gli obblighi e doveri decisionali dell'arbitro vengano meno.
- Il protocollo mira ad occuparsi degli episodi comunemente definiti "**CHIARI e OVVI**". Per fare chiarezza, questo è definito come un "evento" che difficilmente potrà essere arbitrato in altro modo. Si riferisce ad un "evento" durante il gioco che è facilmente identificabile in termini di Regole del Gioco.
- L'applicazione del sistema TMO deve essere credibile e coerente e, così facendo, contribuire a mantenere l'integrità della gara, mentre si tenta di affrontare il "**Chiaro e Ovvio**" e i "Momenti Importanti" durante una partita di rugby.
- Se un arbitro richiede l'uso del TMO ed è presente uno schermo dello stadio, allora l'arbitro e i suoi assistenti possono utilizzare lo schermo per supportare il processo decisionale TMO.
- È inteso che l'arbitro dovrebbe condurre la consultazione con il TMO creando un ambiente entro il quale il Team dei 4 (TO4) è in grado di fornire segnalazioni. L'arbitro raccoglierà quindi tutte le informazioni e guiderà il processo decisionale.
- Il protocollo ha lo scopo di consentire al TO4 di fare segnalazioni nel caso in cui la discussione è necessaria per prendere la migliore decisione di gioco, ma allo stesso tempo consentire al TMO di effettuare chiamate in tempo reale quando in campo non si ha la consapevolezza riguardo uno specifico evento che è accaduto e su cui prendere una decisione. Queste chiamate in tempo reale sono ulteriormente definite nella Sezione 2.

Sezione 2: Tipi di Segnalazioni

- Qualsiasi componente del TO4 può segnalare un fatto/evento per consultare il TMO, incluso il TMO stesso.
- Le segnalazioni sono classificate come segnalazioni formali, o segnalazioni in tempo reale.
- **Segnalazioni formali:**
 - Laddove un componente del TO4 desidera riferire formalmente un evento, che, a prima vista, soddisfa i principi contenuti nella **Sezione 1: Principi Guida**, l'arbitro chiamerà un time out formale, farà il segnale "T" con le mani, seguito dal segnale del TMO box, e impegnerà formalmente il TMO.

- Nei casi in cui la segnalazione si riferisce alla segnatura di una meta, l'arbitro (*e gli assistenti ove applicabile*) indicheranno una decisione sul campo e chiederanno al TMO di fornire angoli di ripresa specifici che aiutino nel processo decisionale. Per chiarezza, la decisione sul campo può comprendere uno dei due seguenti scenari:
 - Sul campo la decisione è “**Meta**”, con la motivazione a sostegno di tale decisione.
 - Sul campo la decisione è “**No Meta**”, con motivazione a sostegno di tale decisione.
- Se l'emittente fornisce un angolo di ripresa dopo che è avvenuta una conversione, ma prima che la ripresa del gioco sia fatta, che mostra chiaramente che è avvenuta un'infrazione, il TMO/ARBITRO dovrebbero utilizzare il processo di segnalazione video per trattare l'infrazione.
- Nel caso in cui il TO4 non sia in grado di prendere una decisione in campo “**Meta**” o “**No Meta**”, l'arbitro ha a sua disposizione la possibilità di indicare che il team in campo **non è sicuro se una meta sia stata segnata o no**, e chiedere al TMO di fornire gli angoli di ripresa da cui possono prendere collettivamente una decisione più accurata.
- **Segnalazioni in tempo reale:**
 - Laddove un qualsiasi componente del TO4 sia in grado di effettuare una chiamata accurata senza dover fare riferimento formalmente al TMO.
 - Questa segnalazione deve essere utilizzata solo nel caso di un'infrazione, in linea con le disposizioni contenute nella **Sezione 3: Dettagli del Protocollo** relativi alle segnalazioni in tempo reale, dove è chiaro che il TO4 in campo non ha rilevato una chiara e ovvia infrazione che **non** richiede una segnalazione formale.
 - Potrebbe trattarsi di una chiamata in tempo reale da parte del TMO dopo aver esaminato un replay o un'immagine ritardata a video.
- I parametri relativi a ciascuna di queste segnalazioni sono ulteriormente dettagliati nella **Sezione 3: Dettagli del Protocollo** di seguito riportata, dove le Regole **sottolineate** si applicano nei casi in cui una segnalazione in tempo reale possa essere fatta.

Sezione 3: Dettagli del Protocollo

- L'organizzatore della gara può nominare un arbitro video noto come Television Match Official (TMO) che insieme all'Arbitro e agli Assistenti Arbitrali, utilizza i dispositivi tecnologici e sistemi di video replay disponibili, nell'intento dei principi guida, per chiarire situazioni relative a:

- **Gioco generale**

Laddove gli ufficiali di gara ritengano che possa essersi verificata un'infrazione **Chiara e Ovvvia** nelle 2 fasi immediatamente precedenti la segnatura di una meta o all'evento che ne ha impedito la realizzazione. Nelle segnalazioni classificate come **Segnalazioni Formali**, le sezioni delle Regole che possono essere verificate entro questo periodo includono:

- **Regola 8 - Computo del punteggio**

- Tutti gli episodi relativi alla messa a terra del pallone in area di meta, sia da parte del squadra in attacco sia da quella in difesa, incluso se il pallone è diventato morto o meno.
- Tutti gli incidenti relativi all'atto di segnare una meta, inclusi;
 - Quando un giocatore viene placcato prima della linea di meta e c'è il dubbio se il suo movimento verso la meta sia stato continuo o meno.
 - Quando un giocatore viene placcato prima della linea di meta e c'è il dubbio se allunga immediatamente la mano e segna/mette a terra il pallone.
- Tutti gli incidenti relativi al fatto che un calcio abbia avuto successo o meno.
- Tutti gli incidenti relativi all'assegnazione o meno di una meta di punizione.
- Tutti gli incidenti relativi al fatto che un giocatore fosse in touch o in touch di meta in linea con le previsioni della Sezione 2 relative alla tempistica entro la quale essa è applicabile.



- **Regola 10 - Fuorigioco in gioco aperto**
 - Tutte le infrazioni di fuorigioco **Chiare e Ovvie** entro le 2 fasi precedenti la segnatura di una possibile meta.
- **Regola 11- Avanti o passaggio in-avanti**
 - Tutte le infrazioni **Chiare e Ovvie** di avanti o passaggio in-avanti entro le 2-fasi precedenti la segnatura di una possibile meta.
 - Tutti gli in-avanti **Chiari e Ovvi** in cui il Team sul campo ha assegnato l'introduzione in mischia alla squadra sbagliata.
- **Regola 15.4 - 15.9 - Fuorigioco in ruck**
 - Tutte le infrazioni di fuorigioco **Chiare e Ovvie**, specificatamente all'interno della Regola "**Aggiungersi a un Ruck**", entro le 2-fasi precedenti la segnatura di una possibile meta.
- **Regola 16.4 - 16.7 - Fuorigioco in Maul**
 - Tutte le infrazioni di fuorigioco **Chiare e Ovvie**, specificatamente all'interno della Regola "**Fuorigioco in un Maul**" e "**Aggiungersi a un Maul**", entro le 2-fasi precedenti la segnatura di una possibile meta.
- **Regola 18.2 - 18.7 - Touch, rimessa in gioco rapida e rimessa Laterale**
 - 18.2 - 18.7:
 - Tutte le decisioni in touch o touch di meta relative ai giocatori della squadra in attacco e in difesa. Per motivi di chiarezza, questo include anche se una palla è in touch o meno, e inoltre chi dovrebbe lanciare la palla in una rimessa laterale.
 - Include anche se una rimessa rapida è giocabile e se è stata fatta correttamente o meno.
 - 18.8:
 - Tutte le segnalazioni relative a chi dovrebbe lanciare il pallone nella rimessa laterale e al punto in cui dovrebbe aver luogo la rimessa laterale.
 - 18.30 18.36:
 - Tutte le infrazioni **Chiare e Ovvie** di fuorigioco come definite dalla Regola, ed entro le 2-fasi precedenti la segnatura di una possibile meta.
- **Regola 19.27 - 19.33 - Fuorigioco in mischia**
 - Tutte le infrazioni di fuorigioco **Chiare e Ovvie**, specificatamente all'interno della Regola "**Fuorigioco nella mischia**", ed entro le 2-fasi precedenti la segnatura di una possibile meta.
- **Regola 21 - In area di Meta**
 - Tutti i punti relativi all'Area di meta sia per l'attacco che per la difesa, inclusi;
 - Toccato a terra.
 - Azioni che portano alla segnatura legale di una meta.
 - Touch e Touch di meta.
 - Decisioni riguardanti il paletto della bandierina d'angolo.
 - Ripresa del gioco dalla linea di meta.



In qualsiasi fase del gioco (*vale a dire, non limitato a 2 fasi prima di una possibile segnatura di una meta*) il seguente punto della Regola possono essere riferiti al TMO dal TO4, ma ciò dovrebbe essere fatto prima dell'inizio della successiva fase di gioco. Questo dovrebbe rientrare, e riferirsi, ai principi guida definiti nella Sezione 1.

Regola 9 - Antigioco

Tutti i falli d'antigioco **Chiari e Ovvii** (*esclusa la Regola 9.19 "Gioco pericoloso in mischia"*) possono essere segnalati fino alla ripresa del gioco (*per chiarezza, questo include una rimessa laterale dopo un calcio di punizione, se il filmato diventa disponibile solo allora*) incluso, ma non limitatamente a;

- Ostruzione (*dove si determina l'influenza materiale e in linea con il principio guida del Chiaro e Ovvio*).
- Gioco Scorretto e Infrazioni Ripetute.
- Gioco Pericoloso (*dove si dovrebbe prendere in considerazione i possibili processi contenuti all'interno di documenti aggiuntivi come il documento Head Contact Process (HCP)*).
- Gioco Cinico (*Falli Professionali*) che include gli in-avanti intenzionali.
- Assegnazione di Cartellini Gialli e Rossi.

14 GIUGNO 2022

CLAUDIO GIACOMEL
Centro Studi della C.N.Ar.