



FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY
C.N.AR. - COMMISSIONE NAZIONALE ARBITRI
Gruppo Tecnico Arbitrale

CIRCOLARE INFORMATIVA **02**/ 2012- 2013

MODIFICHE SPERIMENTALI alle REGOLE di GIOCO In vigore dal 01 settembre 2012

L'International Rugby Board Council ha approvato degli emendamenti sperimentali alle Regole di Gioco.

Le modifiche alle Regole descritte di seguito sono state approvate dall'iRB Council ai fini di una sperimentazione su scala globale. Le date d'introduzione sono: l'inizio della stagione sportiva dell'Emisfero Nord, il 01 settembre 2012 od attorno a tale data, e l'inizio della stagione sportiva dell'Emisfero Sud, il 01 gennaio 2013 od attorno a tale data.

Non è previsto che una Federazione applichi gli emendamenti sperimentali alle Regole a metà stagione sportiva o nel mezzo dello svolgimento di una competizione.

Le Federazioni avranno la possibilità di fornire un riscontro sia quantitativo che qualitativo sulle sperimentazioni.

1. Regola 3 – Numero dei Giocatori – La Squadra *Regola 3.4 Giocatori nominati come riserve.*

Attualmente la Regola 3.4 prevede che:

Per le partite Internazionali, una Federazione può avere in lista fino a sette rimpiazzi/sostituti.

Modificare la Regola 3.4 come segue:

Per le partite Internazionali, una Federazione può avere in lista fino ad otto rimpiazzi/sostituti.

N.B. La sperimentazione della Regola 3.4 verrà applicata a partire dalle partite internazionali della finestra di novembre 2012.

VARIAZIONI PER IL RUGBY A 7

Le variazioni previste per il Rugby a 7 riguardanti i rimpiazzi/sostituzioni avranno effetto dal 01 giugno 2012.

Regola 3 – Numero dei Giocatori – La Squadra

Regola 3.4 Giocatori nominati come riserve (RUGBY a 7)

Attualmente la Regola 3.4 prevede che:

Una squadra non può avere più di 5 giocatori per i rimpiazzi e le sostituzioni.

Una squadra può sostituire o rimpiazzare fino a tre giocatori.

Modificare la Regola 3.4 come segue:

Una squadra può nominare fino a cinque rimpiazzi/sostituti.

Una squadra può sostituire o rimpiazzare fino a cinque giocatori.

2. Regola 4 – Abbigliamento dei Giocatori

Disposizioni che consentono l'uso del GPS.

Il Council iRB ha confermato che le disposizioni attuali in materia di deroga alle Federazioni ai fini dell'utilizzo del GPS continueranno ad esistere. I dettagli in merito possono essere ottenuti rivolgendosi al Dipartimento dei Servizi Tecnici dell'iRB.

Regola 4.2 Abbigliamento speciale aggiuntivo per le donne.

L'attuale disposizione della Regola 4.2 diventa 4.2 (a).

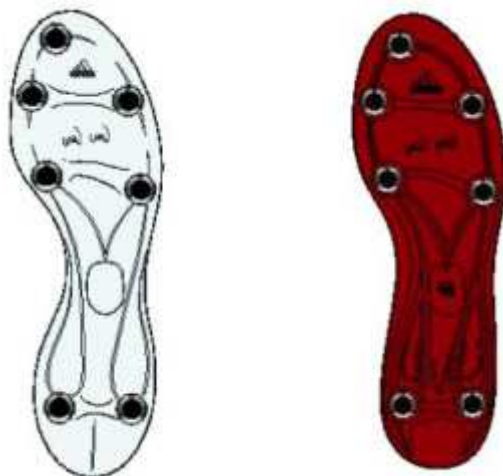
Aggiungere un nuovo punto, 4.2 (b):

Le giocatrici possono indossare calze lunghe in misto cotone, con un'unica cucitura nella parte interna della gamba, al di sotto dei pantaloncini e dei calzettoni.

Regola 4.3 Tacchetti.

Approvazione di un'unica configurazione specifica ai fini della sperimentazione.

La sola configurazione sottoriportata è stata approvata ai fini della sperimentazione delle Regole:



Ad eccezione di questa configurazione, i tacchetti dovranno essere conformi alla Regola 4 ed alle Specifiche iRB in materia (Normativa 12).

3. Regola 6 : Ufficiali di Gara

Regola 6.A.6 Arbitro che consulta altre persone.

Il Council ha approvato sperimentazioni che estenderanno i poteri del TMO. Le sperimentazioni si svolgeranno in apposite competizioni ed i relativi protocolli saranno diffusi in un secondo momento.

4. Regola 9 – Computo del Punteggio

Regola 9.B.1 Come effettuare un calcio di trasformazione.

Attualmente la Regola 9.B.1 (e) prevede che:

Il calciatore deve effettuare il calcio entro un minuto dal momento in cui ha indicato l'intenzione di calciare. L'intenzione di calciare è segnalata dall'arrivo del supporto per calciare o della sabbia, oppure quando il giocatore marca il punto sul terreno. Il giocatore deve effettuare il calcio entro un minuto anche se il pallone rotola via e deve essere piazzato nuovamente.

Modificare la Regola 9.B.1 (e) come segue:

Il calciatore deve effettuare il calcio entro un minuto e trenta secondi (novanta secondi) dal momento in cui una meta è segnata. Il giocatore deve effettuare il calcio entro un minuto e trenta secondi anche se il pallone rotola via e deve essere piazzato nuovamente.

5. Regola 12 – In-Avanti o Passaggio In-Avanti

Regola 12.1 Conseguenza di un in-avanti o di un passaggio in-avanti.

Aggiungere un nuovo punto, 12.1 (e):

In-avanti o passaggio in-avanti che finisce in rimessa laterale.

Quando il pallone va in rimessa laterale a seguito di un in-avanti o di un passaggio in-avanti, alla squadra che non ha commesso l'infrazione sarà concessa la scelta di giocare una rimessa laterale sul punto in cui il pallone ha superato la linea di touch oppure una mischia sul punto in cui è avvenuto l'in-avanti o il passaggio in-avanti. La squadra che non ha commesso l'infrazione potrà anche scegliere di effettuare una rimessa in gioco rapida.

6. Regola 16 – Ruck

Regola 16.7 Non corretta conclusione di un ruck.

Aggiungere un nuovo punto, 16.7 (c):

Quando il pallone è stato chiaramente vinto da una squadra in ruck ed il pallone è disponibile per essere giocato l'arbitro dirà **“giocalo”**, dopodichè il pallone deve essere giocato entro cinque secondi. Se il pallone non è giocato entro i cinque secondi l'arbitro assegnerà una mischia e la squadra non in possesso del pallone in ruck avrà diritto all'introduzione.

7. Regola 19 – Touch e Rimessa Laterale

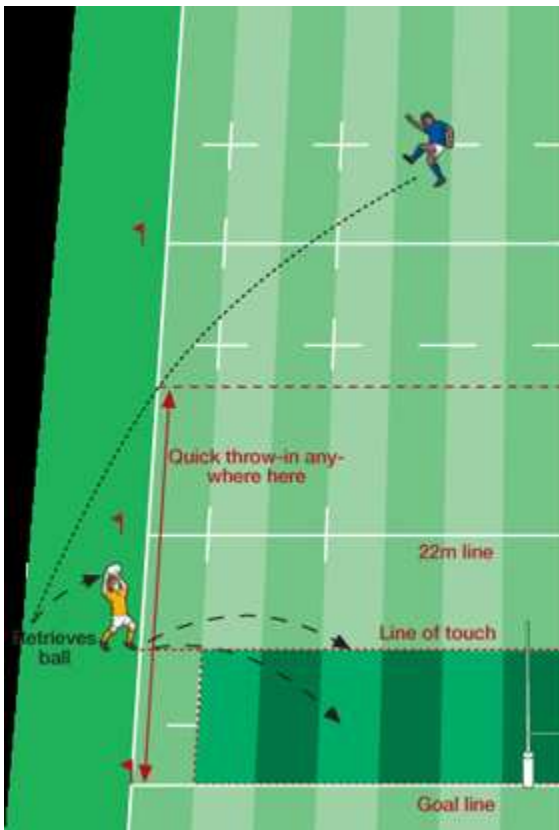
Regola 19.2 Rimessa in gioco rapida del pallone.

Attualmente la regola 19.2 (b) prevede che:

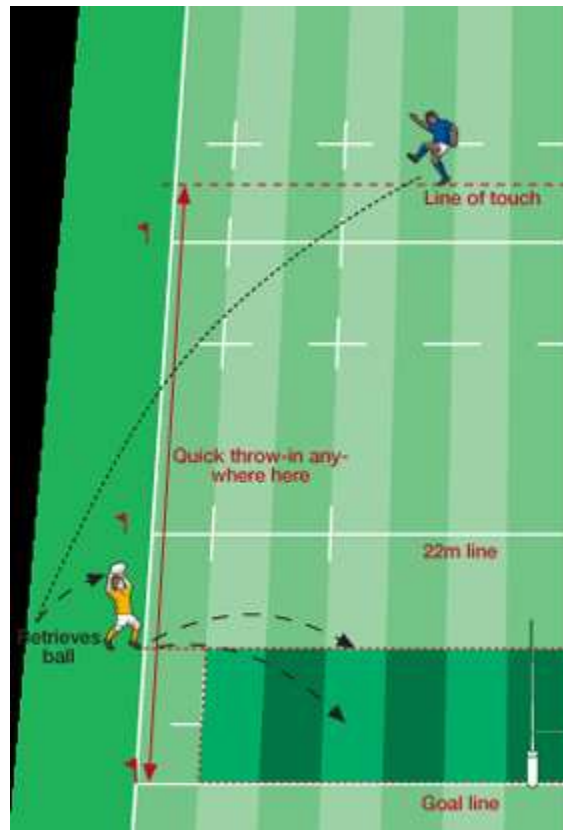
Per effettuare una rimessa in gioco rapida, il giocatore può essere in qualsiasi punto, fuori dal campo di gioco, tra il punto dove il pallone è andato in touch e la sua linea di meta.

Modificare la Regola 19.2 come segue:

Per effettuare una rimessa in gioco rapida, il giocatore può essere in qualsiasi punto, fuori dal campo di gioco, tra la linea di rimessa in gioco e la sua linea di meta.



Regola attuale



Regola in vigore dal 01/09/2012

8. Regola 20 – Mischia

Regola 20.1 (g) Formazione di una mischia.

Attualmente la Regola 20.1 (g) prevede che:

L'arbitro darà le seguenti istruzioni: “bassi” quindi “tocco”. Entrambe le prime linee saranno flesse e ciascun pilone toccherà, usando il braccio esterno, la punta della spalla del pilone avversario. I piloni ritirano quindi le loro braccia. L'arbitro chiamerà quindi “pausa”. Dopo una pausa, l'arbitro dirà “ingaggio”. Le due prime linee potranno allora entrare in contatto. La chiamata “ingaggio” non è un comando ma un'indicazione che le prime linee possono venire a contatto quando sono pronte.

Modificare la Regola 20.1 (g) come segue:

L'arbitro darà le seguenti istruzioni: “bassi” quindi “tocco”. Entrambe le prime linee saranno flesse e ciascun pilone toccherà, usando il braccio esterno, la punta della spalla del pilone avversario. I piloni ritirano quindi le loro braccia. L'arbitro dirà quindi “**via**” quando le due prime linee sono pronte. Le due prime linee potranno allora entrare in contatto. La chiamata “via” non è un comando ma un'indicazione che le prime linee possono venire a contatto quando sono pronte.

9. Regola 21 – Calci di Punizione e Calci Liberi

Regola 21.4 Calcio di punizione e calcio libero: opzioni e richieste.

Aggiungere un nuovo punto, 21.4 (b):

Rimessa laterale scelta in alternativa. Una squadra alla quale è stato concesso un calcio di punizione o un calcio libero in una rimessa laterale può scegliere, in alternativa, ancora una rimessa laterale e tale squadra effettuerà il lancio.

Questa possibilità s'aggiunge alla scelta dell'opzione della mischia.

Rinumerare gli attuali punti 21.4 da (b) a (k) che diventano 21.4 da (c) ad (l).

11 luglio 2012

**C.N.Ar.
Gruppo Tecnico Arbitrale
Alto Livello & RDO
Giulio De Santis**