

COMUNICATO FEDERALE N. 2
STAGIONE SPORTIVA 2003-2004

1	DECISIONI DEL CONSIGLIO FEDERALE E DEL COMITATO ESECUTIVO	2
1.1	RATIFICA DELIBERE PRESIDENZIALI	2
2	ADEMPIMENTI STATUTARI	3
2.1	SOCIETA'	3
2.1.1	TESSERAMENTO ED AFFILIAZIONI SOCIETÀ SPORTIVE	3
2.2	DECRETO OMNIBUS	3
3	UFFICIO COORDINAMENTO TECNICO.....	4
3.1	MODIFICA COMPOSIZIONE COMMISSIONE TECNICA FEDERALE	4
3.2	CORSI OPEN.....	4
3.3	PREPARATORE ATLETICO	4
3.4	RICONOSCIMENTO ATLETI SCIENZE MOTORIE	5
3.5	ESTENSIONE REGOLA N. 4.....	5
3.6	STRUTTURA CAMPIONATI ORGANIZZATI DALLA FIR STAGIONE SPORTIVA 2003/2004.....	6
3.7	CAMPIONATO NAZIONALE SERIE "A"	7
4	SEGRETERIA FEDERALE.....	8
4.1	COMITATO NAZIONALE ARBITRI	8
4.2	NOMINA COMMISSIONE BENEMERENZE SPORTIVE.....	8
4.3	NOMINA COMMISSIONE CIRCOLARE INFORMATIVA	8
4.4	CLUB ITALIA AMATORI RUGBY.....	8
5	ORGANIZZAZIONE TERRITORIALE.....	10
5.1	NOMINE.....	10
5.1.1	DELEGAZIONI PROVINCIALI	10
5.1.2	COMITATI REGIONALI	10
5.1.3	PREMIAZIONE SOCIETA'	10
6	C.N.A.R.....	11
	SI INSERISCONO LE CIRCOLARI TECNICHE DELLA STAGIONE 2002/03 DEL COMITATO NAZIONALE ARBITRI	11
6.1	CIRCOLARE TECNICA DI GENNAIO 2003 - EMENDAMENTI ALLE REGOLE DI GIOCO.....	11
6.2	EMENDAMENTI ALLE REGOLE - CHIARIMENTI.....	11
6.3	AREA TECNICA/PORTATORI D'ACQUA	12
6.4	CIRCOLARE TECNICA DI GENNAIO 2003 REGOLA 19.10.....	12
6.5	CIRCOLARE TECNICA DI APRILE 2003 - CONFERENZA DELL'IRB 2002/03	12
6.6	CIRCOLARE TECNICA DI APRILE 2003	15
6.7	CIRCOLARE TECNICA DI MAGGIO 2003.....	16
6.8	CIRCOLARE TECNICA DI GIUGNO 2003 - MODIFICHE ALLE REGOLE DI GIOCO	16
6.9	ANNUAL MEETING – 10 APRILE 2003	17
6.10	REGOLE	17

1 DECISIONI DEL CONSIGLIO FEDERALE E DEL COMITATO ESECUTIVO

1.1 RATIFICA DELIBERE PRESIDENZIALI

Il Consiglio Federale ha ratificato le seguenti delibere presidenziali, adottate in via d'urgenza, onde consentire il regolare svolgimento dell'attività federale:

Affiliazione nuovi Enti scolastici

- ISTITUTO "G.A.FARINA" (Mestre)
 - ISTITUTO COMPrensIVO "FAVARO VENETO" (Venezia - Mestre)
 - ISTITUTO COMPrensIVO "PAROLARI" (Zelarino - Venezia)
 - ISTITUTO COMPrensIVO "CASTIGLIONE" (Castiglione Torinese - Torino)
 - ENTE SCOLASTICO "C. MELONE" (Ladispoli - Roma)
 - ISTITUTO COMPrensIVO "MAZZOCCHI" (Santa Maria C.V. - Caserta)
 - SCUOLA MEDIA "GALICE CIVITAVECCHIA" (Civitavecchia - Roma)
 - GRUPPO SPORTIVO IST.COMP. GIOVANNI BOSCO DI FENEGRO' (Co)
 - IST.COMP.S. "LUIGI CAPUANA" (Caltanissetta)
 - A.S.R. ENNA
 - CADELBOSCO RUGBY CLUB SCUOLA MEDIA S.G.PASCOLI (Reggio Emilia)
 - GRUPPO SPORTIVO C.S.S. LICEO SCIENTIFICO "RESPIGHI (Piacenza)
 - SCUOLA MEDIA 1 "G.DELEDDA" (ALGHERO - SS)
 - SCUOLA MEDIA 3 "PIETRAIA" (ALGHERO-SS)
 - IST.COMPR. MONTEFIASCONE (MONTEFIASCONE - VT)
 - SCUOLA ELEMENTARE HERO PARADISO (SANTERAMO IN COLLE - BA)
 - SCUOLA MEDIA STATALE "MARTIRI DELLA LIBERTÀ" (RONCADE - TV)
 - SCUOLA ELEMENTARE "C. COLLODI" (MESTRE - VE)
 - SCUOLA MEDIA FIDENZA (FIDENZA - PR)
 - POL. S.M.S. "G. GIULIANO" (LATINA)
 - I.C. "W.A. MOZART" (Roma)
 - CIRC.DID.F.APORTI I GABBIANI (ROMA)
 - S.M.BELLI GLI SQUALI (ROMA)
 - IST.COMP. "CONCESIO" (ROMA)
 - IPIA RUGBY APRILIA (APRILIA-LT)
 - GRUPPO SCUOLE DELL'ISOLA (PONTE SAN PIETRO - BG)
 - LICEO GINNASIO R.FRANCHETTI (MESTRE - VE)
 - SCUOLA ELEM. GARDIGIANO (GARDIGIANO - VE)
 - IPA A.ADRANO (ADRANO - CT)
 - CIRC.DID. SETTE MARI (ORVIETO - TR)
 - S.M.S. TOTI DAL MONTE (MOGLIANO VENETO)
 - SCUOLA ELEM. TRIVIGNANO (VENEZIA)
 - DIR.DID.STATALE (SCOZE' - VE)
 - ENTE SCOLASTICO EINAUDI (PIOMBINO)
 - ENTE SCOLASTICO V.TORINO (PIOMBINO)
 - SCUOLA ELEM. NIEVO (RIO SAN MARTINO - VE)
 - SCUOLA ELEMENARE PASCOLI (PESEGGIA)
-
- **Riconoscimento nuove società sportive stagione sportiva 2002/2003**
CLUB AMATORI RUGBY PALERMO

 - A seguito della improvvisa tragica scomparsa del dr. Marzio Tricoli (Delegato Provinciale Palermo) è stato nominato, in sua sostituzione, il sig. Rosario Busardò.

2 ADEMPIMENTI STATUTARI

2.1 SOCIETÀ

2.1.1 TESSERAMENTO ED AFFILIAZIONI SOCIETÀ SPORTIVE

Il Consiglio Federale ha deliberato il riconoscimento delle seguenti società sportive:

Ist. Comp. di Medesano (Parma) – I.C. Alighieri (Rio Saliceto – RE) – S.M. “P. ZUFFARI” (Fornovo Taro – PR) – I.T.C. Luigi Einaudi (Correggio – RE) – Scuola Elementare Roncoesi (Roncoesi – RE) – S.E. Matilde Di Canossa (RE) – S.M.S. “Ognissanti” (Cotogno – MI) – S.M.S.F. Severi IV Novembre (AR) – G.S. “Silvio Canevari” Minirugby (VT) – S.Media Villa Sora (Frascati – RM) – S.Media Nuvolento (Botticino) – Scuola Elem. Pezzani (RE) – Conv.Naz. Rinaldo Corso (Correggio – RE) – Scuola Elem. Bergonzi (RE) – I.D.S.P.T. Palestrina R.C. (Palestrina – RM) – Ist.Berna Media Sport (Mestre – VE) – Scuola Media Pianciani R. (Spoleto – PG) – A.S. Spoleto Rugby (Spoleto – PG) – Scuola Media Valverde (Botticino – BS) – Ist.Cmp. DonMilani Rugby (Cerveteri – RM) – Liceo Scientifico Villa Sora (Frascati - RM) – Liceo Classico Villa Sora (Frascati – RM). I.T.I.S. “A.DI SAVOIA”(L’Aquila) – ITASS GALILEO RUGBY JESI (Jesi) – S.E. LEONARDO DA VINCI (Lariano – RM) – S.E. DANTE ALIGHIERI R.C. (Colleferro – RM) – S.E. PETRARCA R.C. (Colleferro) quest’ultima accettata con modifica della denominazione.

2.2 DECRETO OMNIBUS

Il Consiglio Federale ha deliberato il seguente **DECRETO OMNIBUS**: *“Tutti i lodi arbitrari che non vengono ottemperati, nel tempo e modo previsto dal regolamento, sono trasmessi – scaduto il termine previsto – automaticamente alla Procura Federale, per gli adempimenti conseguenti- così come previsto dal Regolamento Federale”.*

3 UFFICIO COORDINAMENTO TECNICO

3.1 MODIFICA COMPOSIZIONE COMMISSIONE TECNICA FEDERALE

Il Consiglio Federale ha deliberato la modifica della composizione della Commissione Tecnica Federale, che sarà così composta:

Presidente: Zeno Zanandrea

Componenti: Bertrand Fourcade (Tecnico Federale) – Giampaolo Celon (Presidente C.N.A.R.);

Enore Bagatin (Rappresentante dei Comitati Regionali) – John Kirwan (C.T. Squadra Nazionale).

3.2 CORSI OPEN

Il Consiglio Federale ha approvato i **CORSI OPEN**, come di seguito specificato:

I Corsi sono aperti ai giocatori – che ne faranno richiesta – appartenenti alle categorie Under 16 (nati nel 1988), Under 15 (nati nel 1989) e Under 14 (nati nel 1990).

Sono programmati, pertanto, n. 3 stages da svolgersi presso il Centro Sportivo di Sportilia, come dal seguente calendario:

- Under 16 – 40 giocatori dal 15 al 20 giugno 2003
- Under 15 – 40 giocatori dal 22 al 27 giugno 2003
- Under 14 – 40 giocatori dal 28 giugno al 4 luglio 2003.

Per ogni corso, al fine di dare la massima assistenza ai partecipanti e garantire un regolare svolgimento, è stato previsto uno Staff tecnico composto:

- a) Tecnico Federale
- b) N. 3 tecnici
- c) N. 1 medico
- d) N. 1 Fisioterapista
- e) N. 1 Preparatore atletico
- f) N. 1 impiegato Federale

Gli atleti partecipanti si faranno carico di tutte le spese, comprese quelle relative al vitto e alloggio.

3.3 PREPARATORE ATLETICO

Il Consiglio Federale, ha approvato il riconoscimento della figura del **“Preparatore Atletico di primo e secondo livello”**.

A seguito di ciò, verranno istituiti corsi specialistici di primo e secondo livello. A questi corsi potranno accedere:

Per l'anno 2002/2003:

- a) i laureati in educazione fisica che hanno frequentato , nelle loro facoltà, corsi di specializzazione nella disciplina del rugby;
- b) i professori di educazione fisica che frequenteranno i corsi di aggiornamento organizzati dalla Federazione Italiana Rugby;
- c) i tecnici che hanno svolto l'attività di preparatore atletico, presso club per almeno tre anni e che frequentino un corso di aggiornamento organizzato dalla Federazione italiana Rugby;
- d) i tecnici della F.I.D.A.L. e/o specialisti in pesistica che hanno frequentato il corso di aggiornamento organizzato dalla F.I.R..

Per i prossimi anni, la F.I.R. organizzerà corsi di formazione per “Tecnici della Preparazione Fisica” di primo e secondo livello. Ai corsi potranno partecipare:

- a) Laureati in Educazione fisica
- b) tecnici della F.I.D.A.L. e/o specialisti in pesistica che hanno frequentato il corso di aggiornamento organizzato dalla F.I.R..
- c) ex atleti nazionali (previo pre-corso di preparazione generale).

3.4 RICONOSCIMENTO ATLETI SCIENZE MOTORIE

Il Consiglio Federale, ha approvato quanto segue:

- Le facoltà di scienze motorie che hanno stipulare regolare protocollo d'intesa con la Federazione Italiana Rugby e che hanno attivato nel proprio ordinamento di studi l'insegnamento del rugby, vedranno riconosciuti i seguenti brevetti federali:
 - a) **Brevetto allenatore di primo grado:** corso di rugby nel triennio, minimo 1 credito (25 ore) di cui 10 ore pratiche presso scuole o club con esame superato con valutazione superiore a 27/30
 - b) **Brevetto di secondo grado (ovviamente per chi ha già conseguito il primo grado) e Tecnico della preparazione fisica per il rugby (Primo livello):** corso di rugby nelle lauree specialistiche, minimo un credito (25 ore), più specializzazione presso un club.
 - c) **Tecnico della preparazione fisica (Secondo livello):** corso di rugby nei master di primo e secondo livello. Minimo un credito (25 ore) più specializzazione presso un club.

3.5 ESTENSIONE REGOLA N. 4

Il Consiglio Federale ha approvato quanto segue:

“Onde tutelare l'incolumità dei giocatori concernente l'equipaggiamento di gioco, la regola n. 4 – applicata alla categoria Under 11 - viene estesa anche per la Categoria Under 13 per tutta l'attività di concentramento e per tutte le manifestazioni e i tornei organizzati dalle società”.

3.6 STRUTTURA CAMPIONATI ORGANIZZATI DALLA FIR STAGIONE SPORTIVA 2003/2004

Campionati stagione 2003-2004	Agosto		Settembre			Ottobre				Novembre					Dicembre				Gennaio				Febbraio				Marzo				Aprile			Maggio					Giugno									
	24	31	7	14	21	28	5	12	19	26	2	9	16	23	30	7	14	21	28	4	11	18	25	1	7	14	21	28	7	14	21	28	4	Pasqua	18	25	2	9	16	23	30	2						
RWC 2003	Sc	lr	G				X	X	X				Q	S	F																																	
Sei Nazioni																										In	Fr		Sc		lr	Ga																
Coppe Europee																X	X				X	X	X	X											QF		SF					F						
Cop Europ Reg							X				X			X				X																														
Eccellenza											1	2	3	4	5			6	7	8						AS								9	10	11	12	13	14	15	16	17	18					
Coppa Italia Ec					X	X	X	X	X																		X	X	X	X	X																	
Serie A									1	2		3	4		5	6	7	r	r	r	r	8	9	10	11	12									13	14	15	16	r	17	18	F	F					
Coppa Italia A					X	X	X																					Q		S	F																	
Under 21									1	2	3	4		5	6	7	8	r	r	r	r	9	10	11	12	r									13	14	15	16	17	18	S	S	F					
serie B									1	2		3	4		5	6	7	r	r	r	r	8	9	10	11	r			12		13				14		15	16	r	17	18							
Under 19 G. 1									1	2		3	4	5	6		7	8	r	r	r	r	9	10	11	12	13			14		15					16	17	18	B	S	S	F					

Note:

- 1 Nella programmazione dei Campionati Under 21 e U.19 si è cercato di lasciare una settimana libera per quanto possibile al fine di permettere la preparazione all'attività internazionale. Le finali di questi due Campionati verranno organizzate entrambe lo stesso giorno sullo stesso campo.
- 2 Qualora la nazionale italiana U.21 dovesse partecipare alla RWC il Giugno del prossimo anno, le Squadre di Eccellenza garantiranno la convocazione dei propri giocatori.
- 3 Nei Campionati di serie A e B non è previsto giocare quando sono programmate le Coppe Europee per Regioni.
- 4 Nel Campionato di Eccellenza stabilire che qualora una o più Società si qualificasse alla fase finale delle Coppe Europee, di riprogrammare le giornate di campionato concomitanti il martedì successivo.
- 5 E' stata programmata di nuovo la Coppa Italia per i Club di Eccellenza, questa volta in 2 gironi da 5 Squadre con partite di andata e ritorno. Inizia il 21 Settembre con 5 turni consecutivi per il girone di andata, il ritorno si disputerà come quest'anno durante il 6 Nazioni. Le prime classificate di ciascun girone giocheranno la Finale il 28 Marzo.
- 6 Anche per la Serie A è prevista la Coppa Italia, si è pensato di dividere le 20 Squadre in 5 Gironi da 4 secondo un criterio di vicinarietà e opportunità (ad Alghero e Catania non far andare anche chi ci va durante il Campionato), partite di sola andata, le 5 prime classificate con le migliori seconde disputeranno i quarti di finale il 28 Febbraio.
- 7 Dal Campionato di eccellenza retrocederà la 10° classificata
- 8 In previsione di una possibile ristrutturazione dei campionati di Serie "A" e "B" verranno comunicati in seguito i relativi criteri di promozione e retrocessione

3.7 CAMPIONATO NAZIONALE SERIE "A"

Il Comitato Esecutivo, in occasione della riunione del 13 giugno 2003, ha approvato la struttura del Campionato Nazionale di Serie "A" – stagione sportiva 2003/2004

Girone 1

1. Silea
2. Mogliano
3. Reggio Emilia
4. Alghero
5. Benevento
6. Paese
7. Pro Recco
8. Am. Catania
9. Botticino
10. U. R. Capitolina

Girone 2

1. Piacenza
2. Cavalieri Prato
3. Mirano
4. CUS Firenze
5. S. Donà
6. Lazio & Primavera
7. Modena
8. Venezia Mestre
9. Lyons Piacenza
10. Badia

- Inizio Campionato 19 Ottobre 2003;
- Nei due gironi di Campionato si disputeranno partite andata e ritorno (Art.104, A, R.O.);
- Alla fine della stagione regolare, le Squadre prime classificate dei rispettivi due gironi si incontreranno con formula ad eliminazione diretta (partita andata e ritorno) per determinare la squadra che nella stagione 2004/2005 acquisirà il diritto di disputare il Campionato di Eccellenza Super 10 e fregiarsi inoltre del titolo di Campione d'Italia Serie A (Art. 104 B del R.O.); (la prima delle due partite verrà giocata in casa della Società designata tramite sorteggio);
- Retrocederanno in Serie "B" le squadre classificatesi al 9° e 10° posto nei rispettivi due gironi al termine della stagione regolare.
- Verrà proposto di disputare inoltre la Coppa Italia di serie "A" con inizio il 21 Settembre 2003 (5 gironi da 4 squadre).

4 SEGRETERIA FEDERALE

4.1 COMITATO NAZIONALE ARBITRI

Il Consiglio Federale, ha proceduto alla nomina dei seguenti:

“Allievi Arbitri”

Comitato Regionale Lombardia: Quirino Marco – Ballardini Pablo – Garbati Silvestre – Garmozzi Luigi

Comitato Regionale Sicilia: Barbagallo Carmelo – Gandolfo Emanuele – Fazzolari Carmelo – Milia Alessandro – Piccione Mintoti – Puleo Pasquale – Russo Daniele – Torrisi Orazio Agatino – Tumbarello Antonino –

Comitato Regionale Emilia Romagna: Buck David Martin, Saletti Giorgio, Bernagozzi Gustavo, Sembri Lorenzo, Izzo Luigi, Preda Silvia, Francia Marco, Macerati Simone

Comitato Interregionale delle Venezie: Gualtiero Alessandro, Zampieri Roberto, Lento Francesco, Fraziano Massimo, Gallina Roberto.

“Aspiranti Allievi Arbitri”

Comitato Regionale Lombardia: Pattano Antonella .- Paleari Francesca – Repossini Eleonora – Crini Cristina

Comitato Interregionale delle Venezie: Bucci Donato Stefano – Iacobellis Donato – La balestra Marco (Comitato Regionale Puglia) – Gualtiero Alessandro – Zampieri Roberto – Lento Francesco – Fraziano Massimo – Gallina Roberto.

“Aspiranti Arbitri”

Sig. Nicola Maia - Russo Andrea– Zanette Alessandro– Elisa Troni – Barbara Guastino – Borgioli Elena – Calbi Claudia – Tannini Lorenzo – Taddei Alessandro

“Arbitri Effettivi”

Comitato Regionale Lazio: Bennet Allegra – Belvedere Andrea – Carrera Marco – Serchiani Giacomo

Comitato Regionale Emilia Romagna: Ragaglia Glauco, Guerzoni Filippo, Poluzzi Andrea

Comitato Regionale Puglia: Picciariello Pasquale, Violante Piero, Picciariello Umberto, Betto Pasquale Fabio

Comitato Regionale Toscana: Lorenzi Raul, Belli Simone, Paletti Simone, Orlandi Claudio.

4.2 NOMINA COMMISSIONE BENEMERENZE SPORTIVE

Il Consiglio Federale, ha proceduto alla nomina della Commissione Benemerenze Sportive – stagione sportiva 2002/2003-2003/2004 – che risulta essere così composta:

Presidente: Renato Speziali

Componenti: Franco Ascantini – Gherardo Sassoli – Riccardo Papasso

4.3 NOMINA COMMISSIONE CIRCOLARE INFORMATIVA

Il Consiglio Federale, ha proceduto alla nomina della Commissione per la stesura della Circolare Informativa – stagione sportiva 2003/2004 – che risulta essere così composta: Michele Manzo (Consigliere Federale) – Roberto Campagna (Presidente C.R. LAZIO).

4.4 CLUB ITALIA AMATORI RUGBY

Il Consiglio Federale, ha approvato il 1° e 2° Elenco 2003 per il conferimento dell’Ovale al Merito Rugbystico, come di seguito riportato:

OVALI AL MERITO RUGBYSTICO ASSEGNATI NELL’ANNO 2003 PROPOSTE DAL CONSIGLIO DEL C.I.A.R.

COMITATO REGIONALE TOSCANO

Ovale con Fronda d’Alloro

1. CENOBI Franco
2. MATERAZZETTI Umberto
3. VANNUCCI Roberto

Ovale d'Oro

1. BONACCORSI Riccardo
2. CIUOFFO Stefano
3. VISINTIN Marco

Ovale d'Argento

1. BARNI Alberto
2. CANGIOLI Antonio
3. COMPANI Stefano
4. LAI Gabriele
5. NESPOLI Ettore
6. ROSATI Leonardo
7. SCHIAVONE Gianni

Ovale di Bronzo

1. SEMERARO Pietro

COMITATO REGIONALE LOMBARDO

Ovale Oro con Fronda

1. ZAILA Angelo

Ovale d'Argento

1. CONSOLINI Celso

COMITATO INTERREGIONALE DELLE VENEZIE

Ovale d'Argento

1. DE ROSA Luca
2. LAZZARINI Paolo

5 ORGANIZZAZIONE TERRITORIALE

5.1 NOMINE

Il Consiglio Federale, ha deliberato le seguenti nomine:

5.1.1 DELEGAZIONI PROVINCIALI

Delegato Provinciale di Prato: Sig. Gianluca Guastino
Delegato Provinciale di Latina: Sig. Antonio Chiarucci
Delegato Provinciale di Catanzaro: Sig. Luigi Colella
Delegato Provinciale di Genova: Sig. Michele Cipriani

5.1.2 COMITATI REGIONALI

Comitato Regionale Emilia Romagna: nomina sig. Mario Spotti Commissario ad acta, ed incarico di convocare nuova assemblea regionale elettiva per la elezione del rappresentante giocatori in seno al Comitato.

5.1.3 PREMIAZIONE SOCIETA'

Il Consiglio Federale, ha deliberato quanto segue: **“I Presidenti dei Comitati Regionali sono incaricati di procedere alla premiazione delle società sportive per l’attività federale svolta nelle stagioni sportive 2000/2001 e 2001/2002. Detta premiazione dovrà avvenire in occasione dell’Assemblea annuale, convocata dai Comitati, ed in presenza del Consigliere Federale delegato dal Consiglio”.**

SI INSERISCONO LE CIRCOLARI TECNICHE DELLA STAGIONE 2002/03 DEL COMITATO NAZIONALE ARBITRI

6.1 CIRCOLARE TECNICA DI GENNAIO 2003 - EMENDAMENTI ALLE REGOLE DI GIOCO

REGOLA 9 – COMPUTO DEL PUNTEGGIO

REGOLA 9.B.3 LA SQUADRA AVVERSARIA

EMENDARE: 9.B.3 (a) L'ultima frase che si dovrà leggere

“Quando il calciatore fa questo, possono caricare o saltare per impedire la segnatura della porta, ma non devono essere fisicamente sostenuti da altri giocatori in tali azioni.”

REGOLA 14 – PALLONE A TERRA – NESSUN PLACCAGGIO

REGOLA 14.2 COSA IL GIOCATORE NON DEVE FARE

RISCRIVERE:

(a) Giacere su o vicino al pallone. Un giocatore non può giacere su, sopra o vicino al pallone per impedire agli avversari di guadagnarne il possesso.

REGOLA 15 – PLACCAGGIO – PORTATORE DEL PALLONE MESSO A TERRA

REGOLA 15.6 IL GIOCATORE PLACCATO

RISCRIVERE:

Nuovo

Un giocatore placcato non può giacere su, sopra o vicino al pallone per impedire agli avversari di guadagnarne il possesso e deve cercare di rendere il pallone disponibile immediatamente in modo che il gioco possa continuare.

6.2 EMENDAMENTI ALLE REGOLE - CHIARIMENTI

REGOLA 1 – IL TERRENO

REGOLA 1.1 SUPERFICIE DEL TERRENO DI GIOCO

RISCRIVERE:

Requisito. La superficie deve essere sempre, in ogni caso, sicura per la disputa del gioco.

Tipo di superficie. La superficie dovrebbe essere inerata, ma può anche essere di sabbia, terra battuta, neve o erba artificiale. La gara può essere disputata sulla neve a condizione che la neve e la superficie sottostante non siano pericolose. La superficie non deve essere permanentemente dura, come asfalto o cemento. Nel caso di superfici in erba artificiale, in attesa di uno standard specifico fornito dall'IRB, si riterranno sicure all'utilizzo solo se sono state espressamente approvate dall'IRB.

REGOLA 19 – TOUCH E GIOCO DEL TOUCH

REGOLA 19.11 PEELING OFF

EMENDARE: 19.11 (b) come segue

“Un giocatore che compie un'azione di “Peeling-off”, deve rimanere all'interno dell'area compresa tra la sua linea di rimessa in gioco e i 10 metri dalla linea di rimessa in gioco, nel fare questo deve continuare a muoversi fino alla conclusione del gioco del touch.”

6.3 AREA TECNICA/PORTATORI D'ACQUA

Quattro persone hanno accesso al campo di gioco per motivi medici o per portare l'acqua. Di norma si dovrebbe trattare del dottore, del fisioterapista, del preparatore atletico più un'altra persona.

E' abolita l'area tecnica con la possibilità di avere personale medico e portatori d'acqua su entrambi i lati del campo.

L'acqua può essere portata durante gli intervalli di gioco ma non durante i calci di punizione; l'acqua potrà essere portata ad entrambe le squadre quando è segnata una meta ma non nella visuale del calciatore in porta, o in modo da distrarlo.

Il personale medico e/o i portatori d'acqua devono indossare, se necessario, un abbigliamento e/o fasce al braccio che identificano chiaramente loro ed il loro ruolo.

Per vostra informazione, è in corso d'elaborazione un opportuno emendamento alle Regole del Gioco da sottoporre all'esame del Consiglio, durante l'Assemblea Annuale d'Aprile 2003, secondo il quale si dovrà seguire il buon senso, in condizioni climatiche calde ed umide, dando la possibilità all'arbitro di concedere, a sua discrezione, interruzioni extra per l'acqua.

6.4 CIRCOLARE TECNICA DI GENNAIO 2003 REGOLA 19.10

Regola 19.10 Eccezione 2

Ricevitore entra in uno spazio vuoto dell'allineamento. Un ricevitore può entrare in uno spazio vuoto dell'allineamento e prendere il pallone. Tale giocatore durante la sua azione non deve caricare od ostacolare un avversario dell'allineamento.

AL FINE D'UNIFORMARE L'APPLICAZIONE DELLA REGOLA SURRICHIAMATA SI PRECISA CHE:

Il mediano di mischia PUO' entrare nell'allineamento per conquistare la palla; ciò vuol dire che il lancio DEVE essere chiaramente alla sua "portata", in tal caso, la mancata conquista del pallone (es. supporto non efficace, cattivo controllo di palla ecc.) non costituisce infrazione.

Il mediano di mischia NON PUO' entrare nell'allineamento per sostenere un compagno saltatore.

Il mediano di mischia NON PUO' entrare nell'allineamento per "FINTARE" il salto o saltare, dove il pallone non è lanciato, per ingannare gli avversari.

Il mediano di mischia della squadra che NON lancia può entrare nell'allineamento solo, se lo fa il mediano di mischia della squadra del lanciatore.

La sanzione per il mancato rispetto delle norme succitate è un C.P. sui 15 metri.

6.5 CIRCOLARE TECNICA DI APRILE 2003 - CONFERENZA DELL'IRB 2002/03

CONFERENZE IRB 2002/2003 VERSO UNA PIU' GRANDE CONSISTENZA PROMEMORIA PER GLI ARBITRI

GIOCO SLEALE

Si è riconosciuta la necessità di un'estrema accuratezza nel giudicare il Gioco Sleale.

All'arbitro si richiede di giudicare l'intenzionalità, l'azione svolta dal giocatore/i e l'effetto.

Un fallo intenzionale (Cynical play) richiede un'ammonizione e l'espulsione temporanea (senza preavviso, fatta eccezione per un fallo ripetuto di squadra, come disposto dalla Regola). Questo può essere:

Un fallo intenzionale (Cynical Offence) da parte di un giocatore.

Un giocatore che ripete il fallo (Re-offends).

Un fallo di squadra ripetuto (Re-offends).

Agli arbitri è richiesta consistenza nei livelli di tolleranza e ciò dovrebbe essere legato alla natura intenzionale (Cynical) dei falli. Se il fallo è chiaramente intenzionale (cynical), il giocatore deve ricevere un'ammonizione e l'espulsione temporanea.

I falli ripetuti di squadra possono essere:

Una serie di falli simili in un breve periodo di tempo.

Un campione senza limiti di tempo, ad es. falli che si verificano vicino alla linea di meta durante tutto il match.

I falli ripetuti da parte del singolo non hanno limiti di tempo.

Quando si richiama (Admonish) un giocatore la parola ammonizione (Caution) non deve essere usata.

Se si accorda una meta tecnica l'arbitro deve prima giudicare se il fallo necessita di:

Un richiamo (Admonishment).

Un'ammonizione (Caution) e l'espulsione temporanea.

Un'espulsione definitiva.

A seconda della gravità del fallo. Se un fallo da "cartellino giallo" sfocia in una meta tecnica, il giocatore deve sempre essere espulso temporaneamente.

Quando un giocatore ritorna in campo di gioco dopo un'espulsione temporanea, gli si dovrebbero ricordare i suoi "obblighi".

Se si gioca il vantaggio dopo un gioco sleale (Foul Play), il minimo che deve poi fare l'arbitro è richiamare (Admonishment) il giocatore che ha commesso l'infrazione.

PLACCAGGIO

Il protocollo approvato alla Conferenza sul Gioco, del 2001, è ancora valido.

Placcatore (Tackler).

Placcato (Tackled Player).

Giocatori che sopraggiungono (Arriving Players).

Benché i giocatori che sopraggiungono necessitano, all'occasione, di essere controllati prima dei giocatori placcati.

L'accuratezza nel prendere le decisioni in questa fase è vitale, dato l'alto numero di punizioni che si possono avere e dato l'effetto che ciò può avere sull'esito delle partite.

Il pallone deve essere immediatamente messo a disposizione indipendentemente dalla posizione del corpo del giocatore placcato.

È stato riconosciuto che il placcatore sta diventando un problema e che il giocatore placcato è penalizzato per non aver rilasciato il pallone quando in realtà ciò gli è stato impedito dal placcatore.

Dove c'è un "doppio placcaggio" (Double Tackle), il ruolo del placcatore che cade sopra può essere di conseguenza quello di essere il giocatore che più probabilmente impedisce di giocare il pallone.

Un placcatore che si rimetta in piedi è obbligato a lasciare il giocatore placcato prima di tentare di giocare il pallone.

Si fa notare che i giocatori in piedi potrebbero giocare il pallone (mani sul pallone, tirandolo di nuovo verso il giocatore placcato) cercando una punizione, non permettono al pallone di essere giocato.

Dovrebbero essere sanzionati per non aver permesso che il pallone sia giocato.

L'ingiocabilità del pallone è accettabile se l'arbitro è nel dubbio su chi ha commesso il fallo o se non c'è fallo. L'ingiocabilità dovrebbe essere fischiata velocemente. Una serie d'ingiocabilità sta ad indicare che c'è un problema.

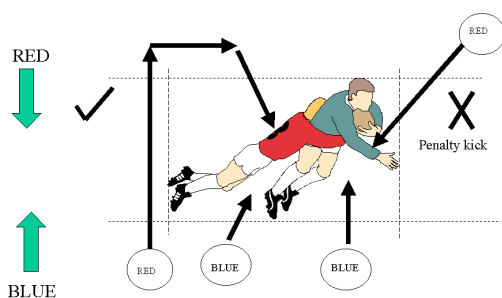
Si applicano le seguenti analogie ai giocatori che sopraggiungono:

Un "aereo che decolla" (Plane Taking Off) è accettabile.

Un "aereo che atterra" (Plane Landing) non è accettabile.

Il "Fork Lift Truck" (l'azione del "Muletto"), quando si spostano i giocatori, è accettabile.

Law 15 7 (b) Tackle



Se non si usa la tecnica del Fork Lift Truck, i giocatori sono "aerei che atterrano" e ciò non è accettabile.

Chiedersi se il vantaggio si concretizzerà o no, al placcaggio, è ovvio.

Dopo un placcaggio, quando un giocatore che, in piedi, sta tentando di raccogliere il pallone è “giocato” da un avversario, se il giocatore ha sollevato il pallone da terra, il gioco può continuare secondo la Regola. Se il pallone è ancora a terra quando l'avversario arriva a contatto, l'arbitro dirà “Ruck” e “Via le Mani”, in conformità con il protocollo di comunicazione, ed il giocatore dovrà lasciare il pallone.

I giocatori che giocano il pallone dopo un placcaggio, lo devono fare dalla direzione indicata nel diagramma che segue, cioè dalla direzione della propria linea di meta e direttamente dietro il giocatore placcato o placcatore più vicino alla propria linea di meta. Il titolo dovrebbe essere Regola 15 7 (c).

Placcaggi pericolosi:

Alti (High).

Senza l'uso delle braccia (No Arms).

“Spear” (Mossa di judo).

Placcaggio al collo (Tackle on the Collar).

I placcaggi possono essere:

“In ritardo” (Late).

“in anticipo” (Early).

“In ritardo e Pericolosi” (Late and Dangerous).

“In anticipo e Pericolosi” (Early and Dangerous).

VANTAGGIO

Il giudizio dell'arbitro associato alla durata del vantaggio è stato affinato nel 2002 (cioè quando il vantaggio è finito o continua) senza regolamentare la riduzione del tempo nel caso una squadra giochi sotto pressione.

Il vantaggio deve essere reale e chiaro piuttosto che un'opportunità.

Se una squadra “Pasticcia/Sbaglia” dopo aver ottenuto un vantaggio chiaro e/o tattico e l'arbitro ha indicato che il vantaggio è finito allora si continua a giocare (gli effetti dell'infrazione originaria sono superati).

MISCHIA

Lista illustrativa delle Procedure/Controlli:

Indicare il punto.

La mischia si forma sul punto.

- I piedi delle prime linee a distanza di braccio dal punto.
- Entrambi i tallonatori sul punto cioè non fuori posizione.
- Pallone disponibile.

“Legati e Tenere” (Crouch and Hold).

“Contatto” (Engage) – tolleranza zero sull'ingaggio anticipato.

Angolo dell'ingaggio (hit) retto e stabile prima dell'introduzione.

La prima linea si deve legare all'ingaggio e sul corpo.

La mischia deve essere in squadra.

Non ci deve essere movimento laterale prima dell'introduzione.

Mediano di mischia posizionato sulla linea mediana.

Introduzione credibile* (vedere sotto).

Controllare le legature e gli “angoli” della prima linea.

Legature dei flanker e del n. 8 (nessun rilascio di legatura anticipata o legatura sulla prima linea).

Pallone fuori

* C'è stato un unanime accordo che le introduzioni in mischia dovranno essere credibili – che i mediani di mischia riceveranno opportune disposizioni prima dell'incontro e gli saranno ricordati i loro obblighi in questa fase della mischia. La non conformità dovrà essere penalizzata e gli arbitri saranno appoggiati nelle loro azioni.

RIMESSA LATERALE

Se i giocatori, dell'allineamento, si spostano oltre i 15 ed il pallone non va (lanciato) oltre tale linea quei giocatori sono passibili di sanzione.

Se i giocatori non si dispongono sull'allineamento, quando gli avversari sono già allineati lungo la linea di rimessa in gioco, si rendono passibili di sanzione poiché non formano volontariamente l'allineamento.

Se una squadra forma l'allineamento lontano dalla linea di rimessa in gioco e poi si muove o corre verso di essa, l'arbitro gli chiederà di fermarsi così che il corridoio, di un metro, si formi e sia mantenuto.

Si presti attenzione al salto in anticipo e la possibile causa che potrebbe essere un lancio ritardato.

Se un giocatore (saltatore) vince il pallone, non può "essere giocato" fino a che non "ritorna" a terra.

RUCK E MAUL

Gli arbitri devono essere ben consci che i giocatori della squadra in possesso del pallone possono ugualmente trovarsi in fuorigioco di fronte "all'ultimo piede" creando una barriera.

Una "pulizia" (Clear Out) in un ruck può avvenire solamente nel raggio di un metro dal pallone. Nel fare quest'azione chi "pulisce" deve usare le braccia.

I giocatori staccati da un maul sono generalmente in fuorigioco involontario a meno che non stiano facendo azioni tali da configurarsi come un'ostruzione.

DURATA DELL'INCONTRO

Il TMO fungerà anche da cronometrista dell'incontro per il Torneo delle Sei Nazioni (si veda nota a parte). È importante che si tenga un briefing pre-gara.

Gli arbitri sono incoraggiati ridurre al minimo le interruzioni per gli infortuni e, se possibile, di continuare a far giocare mentre il personale medico si prende cura dei giocatori, compresa la sostituzione delle lenti a contatto.

COMUNICAZIONE

Si veda il Protocollo di Comunicazione tra gli Ufficiali di Gara.

GIUDICI DI LINEA

Si veda la parte dedicata ai Giudici di Linea nel Protocollo di Comunicazione tra gli Ufficiali di Gara. E' richiesta una positiva attitudine al ruolo. L'arbitro deve prendere saldamente la guida come leader della squadra, deve preparare la squadra esaurientemente e deve anche tenere un incontro post-partita per assicurare che i giudici di linea abbiano chiaro il lavoro svolto.

TMO

Si veda il protocollo del TMO.

FERITA SANGUINANTE

Il segnale di comunicazione convenzionale è quello di "Incrociare le Braccia" sopra la testa.

CALCI VELOCI

Riprese del gioco veloci (Quick Taps), a seguito di mischia crollata, possono essere fatte a condizione che il calcio si effettui sul punto o su una linea dietro ad esso che lo attraversi – il punto di norma sarà normalmente al centro della mischia lungo la linea mediana.

Tutte le riprese del gioco veloci a seguito di mischia/ruck/maul/placcaggio devono essere effettuate in conformità con quanto sopra.

I Giudici di Linea sono scoraggiati ad indicare il non rispetto dei dieci metri quando non c'è infrazione.

I giocatori che "cercano" il 2° penalty si meritano quello che gli capita.

6.6 CIRCOLARE TECNICA DI APRILE 2003

REGOLA 20.10 (C) – ULTIMO GIOCATORE PARTECIPANTE ALLA MISCHIA CHE SI SLEGA.

L'ultimo giocatore in una mischia è il giocatore i cui piedi sono più vicini alla linea di meta della propria squadra. Se l'ultimo giocatore della mischia ha il pallone tra i suoi piedi, si slega e lo raccoglie, pone termine alla mischia.

**AL FINE D'UNIFORMARE L'APPLICAZIONE DELLA REGOLA SURRICHIAMATA SI
PRECISA CHE:**

In una mischia ridotta **3-2-1** l'ultimo giocatore, il n. 8, **PUO'**, avendo la palla ai suoi piedi, staccarsi e raccoglierla, così facendo pone termine alla mischia.

Questo vale anche per l'U19, come è emerso dalle riunioni, tra arbitri e responsabili arbitrali, nella figura di S. Griffith, tenutesi alla recente RWC U19 giocata in Francia.

6.7 CIRCOLARE TECNICA DI MAGGIO 2003

REGOLA 3.14 (a) – ESPULSIONE TEMPORANEA O DEFINITIVA DI UN GIOCATORE DELLA PRIMA LINEA

Dopo che un giocatore della prima linea è espulso, o durante il periodo in cui un giocatore è espulso temporaneamente, l'arbitro, al momento di concedere la mischia successiva, chiederà al capitano della squadra se c'è un altro giocatore in campo adeguatamente preparato a giocare nel ruolo di prima linea. In caso negativo, il capitano sceglierà un qualsiasi giocatore della sua squadra, questi deve lasciare l'area di gioco e sarà sostituito da un giocatore, presente in panchina, preparato a giocare nel ruolo di prima linea. Il capitano potrà fare questo immediatamente prima della successiva mischia oppure dopo che un altro giocatore sia stato provato nel ruolo di prima linea.

DIRETTIVA IRB

Il Consiglio, al suo Meeting Annuale tenutosi il 10 Aprile 2003, ha approvato la sotto riportata direttiva relativa alla Reg. 3.14 (a).

Se non ci sono altri giocatori di prima linea disponibili, tra quelli nominati dalla squadra, allora sarà ordinata una mischia no-contest. Non è responsabilità dell'arbitro determinare se i rimpiazzi siano allenati per giocare in prima linea ne la loro disponibilità, questa responsabilità compete alla squadra.

6.8 CIRCOLARE TECNICA DI GIUGNO 2003 - MODIFICHE ALLE REGOLE DI GIOCO

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.

(PARTE 1)

6.9 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 degli avversari. Sempre che la Regola non preveda diversamente, un calcio libero accordato a causa di un'infrazione è dato 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 – Pilone sinistro 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 – Pilone destro in una mischia.

DEVE ESSERE AGGIUNTA LA SEGUENTE NUOVA DEFINIZIONE.

La Pianta: Regola 1 – Il Terreno.

6.10 REGOLE

Regola 1 – IL TERRENO

Emendare la Regola 1.2 e 1.3 come segue:

2 DIMENSIONI RICHIESTE PER IL RECINTO DI GIOCO

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.

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

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.

Tratti di Linee:

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.

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.

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.

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

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

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

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 ricevere il pallone", ed il compagno di squadra è in gioco.

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

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

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

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.

(PARTE 2)

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 DIMENSIONI

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

Ogni giocatore di prima linea ed ogni potenziale rimpiazzo(i) deve avere un'adeguata preparazione ed esperienza.

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):

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

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

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.