



CIRCOLARE INFORMATIVA 4/2021-22

VARIAZIONI AL REGOLAMENTO DI GIOCO 2021-22

L'entrata in vigore, dal 01.08.2021, delle nuove Regole Sperimentali volute da World Rugby ha comportato la riscrittura di alcune parti del Regolamento di Gioco o l'aggiunta di alcuni punti. La presente circolare ne offre un riepilogo completo.

Sul sito della FIR è presente la versione completa ed aggiornata del Regolamento di Gioco predisposto da WR in lingua italiana che nella presente circolare è riportata integralmente senza correzioni linguistiche.

N.B. La parte IN AZZURRO della presente circolare è solo un richiamo al testo del regolamento non variato per rendere di più facile contestualizzazione le modifiche.

DEFINIZIONI - pagg. 17/18/19

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

Cuneo volante - Un tipo di attacco irregolare, che solitamente si verifica vicino alla linea di meta, dopo l'assegnazione di un calcio di punizione o di un calcio libero, oppure durante il gioco aperto. I compagni di squadra si agganciano ai lati del portatore di palla 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 di palla.

Jackler - Il jackler è il primo compagno di squadra del placcatore che arriva nel placcaggio. Questo giocatore deve rimanere sui propri piedi per esercitare direttamente l'azione di contesa del pallone. Se precedentemente coinvolto nel placcaggio, il giocatore deve prima liberare chiaramente il portatore di palla prima di iniziare l'azione di contesa del pallone.

REGOLA 9 - Antiggioco - pag. 56

20. Gioco pericoloso in una ruck o maul.

- d. Un giocatore può sollevare il jackler per farlo uscire dalla contesa del pallone nella ruck, ma non deve cadere con il proprio peso su di lui, né puntare verso gli arti inferiori del jackler. Un giocatore non deve vendicarsi di un'azione subita.

REGOLA 12 - Calcio d'invio e Calci di ripresa del gioco - pagg. 65/66

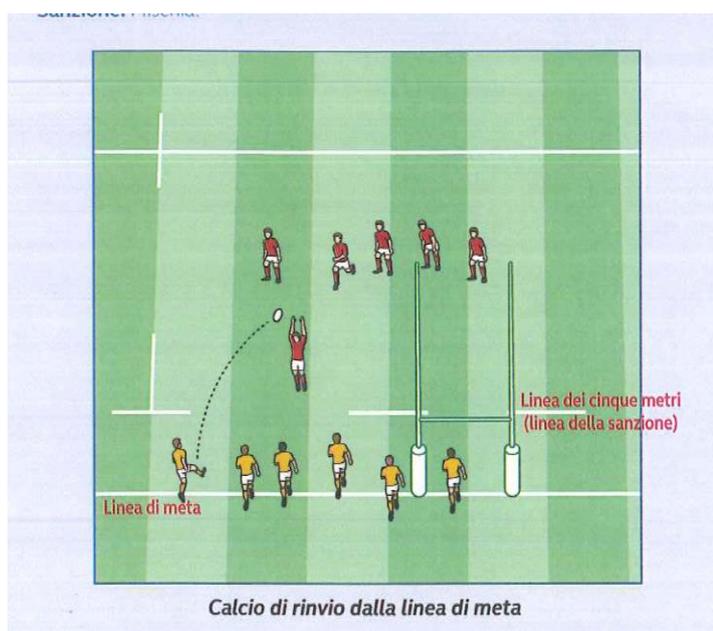
ALTRI CALCI DI RIPRESA DEL GIOCO (CALCI DI RINVIO)

11. Il gioco riprende con un calcio di rinvio dai 22 metri quando un tentativo di segnatura di una punizione o di un drop non riuscito viene appoggiato a terra o reso pallone morto in area di meta dalla squadra in difesa, oppure il pallone diventa pallone morto attraversando l'area di meta dopo uno di questi tentativi.

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 viene tenuto sollevato 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, viene appoggiato a terra o fatto diventare pallone morto in area di meta dalla squadra in difesa.
- c. Un giocatore in attacco commette un in-avanti nell'area di meta della squadra avversaria.
- 13. Un calcio di rinvio:**
- a. Deve essere battuto nel punto specificato nella tabella.
Sanzione: Mischia.
- b. Deve essere eseguito senza ritardo.
Sanzione: Calcio libero.
- c. Deve attraversare la linea della sanzione come specificato nella tabella
Sanzione: La squadra che non ha calciato può scegliere se far ripetere il calcio o giocare una mischia.
- d. Non deve andare direttamente in touche.
Sanzione: La squadra avversaria sceglie una delle opzioni seguenti:
- Far ripetere il calcio di rinvio; o
 - Una mischia; o
 - Una rimessa laterale; o
 - Una rimessa rapida.
- 14.** Un avversario non deve spostarsi davanti alla linea della sanzione prima che il pallone venga calciato. **Sanzione:** Calcio libero.
- 15.** Un avversario, che si trova davanti alla linea della sanzione, non può ritardare od ostacolare il calcio di rinvio. **Sanzione:** Punizione.
- 16.** Se il pallone supera la linea della sanzione, ma poi viene respinto indietro dal vento, il gioco continua.
- 17.** Se il pallone non supera la linea della sanzione, può essere applicato il vantaggio.
- 18.** Se un calcio di rinvio raggiunge l'area di meta avversaria senza toccare nessun giocatore e un avversario fa un annullato senza ritardo o il pallone va in touche di meta o va su od oltre la linea di pallone morto, la squadra che non ha calciato può scegliere se far ripetere il calcio o giocare una mischia.
- 19.** I compagni di squadra del calciatore devono stare dietro il pallone quando questo è calciato. I giocatori che si trovano davanti al pallone quando è calciato possono essere sanzionati, tranne se si ritirano e non interferiscono con il gioco finché non sono rimessi in-gioco dalle azioni di un compagno di squadra.
Sanzione: Mischia.



**REGOLA 18 - Touch, Rimessa in gioco rapida e Rimessa laterale -**
pagg. 87/88**RIMESSA LATERALE**

8. Dove il gioco riprende con una rimessa laterale, e quale squadra effettua il lancio, è stabilito come segue
- a. Generale

Evento	Dove si crea la linea di rimessa in gioco	Chi effettua il lancio
Un giocatore, che si trova nella propria metà campo, calcia il pallone indirettamente in touche nei 22 metri della squadra avversaria. O la squadra non ha portato il pallone nella propria metà campo, oppure si è verificato un placcaggio, una ruck o una maul dentro la metà campo o un avversario ha toccato il pallone all'interno della metà campo. Questa variazione non si applica a un calcio d'invio o a qualsiasi tipo di calcio di ripresa del gioco.	Il punto in cui il pallone attraversa la linea di touche.	La squadra che ha calciato.
Il portatore di palla va in touche o calcia il pallone indirettamente in touche (tranne se calcia in touche nei 22 metri della squadra avversaria da dentro la propria metà campo).	Il punto in cui il giocatore, o il pallone, tocca la linea di touche o il terreno oltre tale linea.	La squadra avversaria

- b. Generale

Evento	Dove si crea la linea di rimessa in gioco	Chi effettua il lancio
Il pallone va direttamente in touche da un calcio di rinvio.	Se viene scelta l'opzione della touche, il lancio sarà effettuato nel punto in cui il pallone attraversa la linea di touche o sulla linea della sanzione del calcio di rinvio, se questa è più vicina alla linea di meta del calciatore.	La squadra che non ha calciato.

REGOLA 19 - Mischia - pag. 101**PRINCIPIO**

Lo scopo di una mischia è di far ripartire il gioco con una lotta per il possesso del pallone dopo un'infrazione minore o un'interruzione.

1. Quando il gioco riprende con una mischia, e chi introduce il pallone, è determinato nel modo seguente:



Infrazione/interruzione	Dove si gioca la mischia	Chi introduce il pallone
Un calcio d'invio o calcio di ripresa del gioco non eseguito correttamente (opzione della mischia).	Nella zona della mischia, il più vicino possibile al punto centrale della linea dietro alla quale è stato eseguito il calcio d'invio o il calcio di ripresa del gioco.	La squadra che non ha calciato

REGOLA 20 - Calci di punizione e Calci liberi - pag. 112

DOVE SI EFFETTUA IL CALCIO DI PUNIZIONE O IL CALCIO LIBERO

1. Il punto per battere un calcio di punizione o un calcio libero deve essere dentro il campo di gioco e non deve essere a meno di cinque metri di distanza dalla linea di meta, come descritto nella tabella seguente:

Infrazione	Dove si effettua il calcio di punizione o il calcio libero
Mentre il pallone è pallone morto.	Sul punto in cui il gioco sarebbe ripreso o, se quel punto è sulla linea di touche o entro 15 metri dalla stessa, il punto del calcio è sulla linea dei 15 metri, in linea con quel punto.
	Nel caso in cui il gioco sarebbe ripreso con un calcio di rinvio, il punto del calcio sarà in qualsiasi punto lungo la linea della sanzione del calcio di rinvio (la squadra che non ha commesso l'infrazione decide).

REGOLA 21 - Area di meta - pag. 119

PALLONE TENUTO SOLLEVATO IN AREA DI META

16. Quando un giocatore che porta il pallone è tenuto sollevato in area di meta, in un modo che gli impedisce di appoggiare il pallone a terra o di giocarlo, il pallone diventa morto. Il gioco riprende con un calcio di rinvio dalla linea di meta.

21 AGOSTO 2021

CLAUDIO GIACOMEL
Centro Studi della C.N.Ar.