

FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY



Regole Sperimentali

2006 – 2008

Il gioco secondo le regole attuali

- Risultato troppo dipendente dai C.P.
- Circa il 70% dei C.P. proviene dalla situazione Placcato / Placcatore e conseguente Punto d'incontro.
- Il gioco è difficoltoso da arbitrare.
- Spesso decisioni \ interpretazione arbitrale creano disaccordi tra Giocatori / Allenatori / Spettatori.
- L'Uniformità arbitrale è un obiettivo difficilmente raggiungibile.



2005-11-19 Genova 0848 Italia-Argentina ©Imagefactory.it NIKON D2X - 1/320 - F2,8 - 300mm - Iso280

Obiettivi delle regole sperimentali

- Determinare un gioco più semplice da giocare, arbitrare ed allenare.
- Rendere il gioco ancora più piacevole e più comprensibile per il pubblico.
- Far sì che il gioco e i giocatori determinano il risultato e non le decisioni arbitrali.
- Mantenere l'identità del gioco, che vive sul dialogo attacco/difesa.



Gruppo di lavoro

Syd Millar – IRB Chairman

Bill Beaumont - Rugby Committee Chairman

- **Bill Nolan - Chairman**
- **Rod Macqueen**
- **Ian McIntosh**
- **Graham Mourie**
- **Richie Dixon**
- **Pierre Villepreux**
- **Mick Molloy**
- **Paddy O'Brien**
- **Bruce Cook**

Elementi del gioco considerati

1. **Placcaggio e Ruck**
2. **Maul** (dal 1 agosto 2008)
3. **Mischia** (dal 1 agosto 2008)
4. **Rimessa laterale** (dal 1 agosto 2008)
5. **Gioco all'interno dell'area di 22 metri** (dal 1 agosto 2008)
6. **Assistenti all'arbitro** (dal 1 agosto 2008)
7. **Paletti e Bandierine**(dal 1 agosto 2008)
8. **Sanzioni di gioco**

Nazioni che eseguono la sperimentazione

	SRU	ARU	NZRU	RFU	IRFU	FFR
Placcaggio & Ruck	✓	✓	✓	✓		
Maul	✓	✓	✓	✓		✓
Mischia	✓	✓	✓	✓	✓	
Rimessa laterale	✓	✓	✓	✓		
Gioco nei 22	✓	✓	✓			
Paletti e bandierine	✓	✓	✓		✓	
Sanzioni	✓	✓	✓			
Assistenti dell'arbitro	✓	✓	✓			

Le ELV's



Assistenti all'arbitro

Se nominati da un organizzatore di incontri, possono assistere l'arbitro quando richiesto.



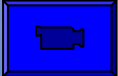
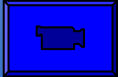
Paletti e Bandierine nel campo di gioco

I paletti delle bandierine all'angolo del campo e quelli posizionati in corrispondenza dell'intersezione tra le linee di touch di meta e quella di pallone morto, non vengono considerati come touch di meta, a meno che il pallone non venga schiacciato a terra contro il paletto stesso.






Calcio dai 22

Se un giocatore passa, porta, o è stato portato in modo che il pallone si ritrovi all'interno dell'area dei 22 metri e la palla viene calciata in touch:

-  1. In caso di calcio diretto in touch, la rimessa in gioco avviene sul punto in cui è stato calciato il pallone.
-  2. Se in seguito ad una corsa ne consegue un P.I. all'interno dei 22 e poi il pallone viene calciato in touch, la rimessa laterale si ha sul punto di uscita del pallone.

Rimessa laterale

1. Un giocatore che effettua un'azione di "Peeling off" in un allineamento, può farlo a partire dal momento in cui il pallone lascia le mani del lanciatore.
2. Il tallonatore che non effettua il lancio non deve necessariamente stare tra la linea dei 5 metri e la linea di touch, ma, deve essere a 2 metri dall'allineamento .
3. Ciascuna squadra può schierare il numero dei giocatori desiderati (no S14).
-  4. No numero massimo (no S14) - minimo 2 giocatori.
5. Il ricevitore (mm) è posto a 2m dalla rimessa laterale (no S14).
6. Il Pre-gripping del saltatore è permesso.
-  7. Il lancio "non diritto" viene penalizzato con calcio libero (no S14).
-  8. In caso di rimessa laterale rapida il pallone può essere lanciato non diritto (all'indietro).

Placcaggio e Ruck



Non appena inizia il placcaggio si creano le linee di fuori gioco.

- Il gate è rigorosamente applicato.
- I C. P. vengono assegnati esclusivamente per:
 - Fuorigioco
 - Non rispetto del “Gate” (entrata laterale)
 - per atti violenti (antigioco)
 - per infrazioni intenzionali (falli professionali)



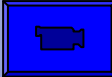
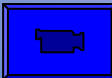
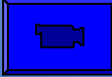

I giocatori sui in piedi possono giocare il pallone nelle ruck anche con le mani (non S14).



Se il pallone diventa ingiocabile, la squadra che non era in possesso del pallone all’inizio del placcaggio, ha diritto ad un calcio libero.

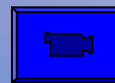
- Se il pallone è ricevuto direttamente da un calcio avversario e immediatamente avviene un placcaggio con esito di “pallone ingiocabile”, un calcio libero viene assegnato alla squadra che ha ricevuto il pallone.

Maul

-  • I giocatori in difesa possono far crollare la maul (no S14)
-  • I giocatori che si aggiungono al maul devono farlo attraverso il gate (SEVERAMENTE APPLICATO)
-  • Se un pallone diventa ingiocabile, la squadra non in possesso del pallone all'inizio del maul riceve un calcio libero
-  • Se un giocatore prende il pallone direttamente da un calcio di un avversario (tranne che da un calcio di invio o di rinvio) e lo stesso é immediatamente bloccato da un avversario, un maul si può formare. Se un pallone diventa ingiocabile, la squadra del giocatore che ha preso il pallone al volo ha diritto ad un calcio libero.

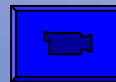
Mischia

Per i giocatori non partecipanti alla mischia, la linea di fuorigioco passa a cinque metri dietro l'ultimo piede dei giocatori partecipanti alla fase di conquista



Restarts (Invio & Rinvio)

Per le infrazioni relative a calci di invio e rinvio, la sanzione è un calcio libero.



Punizioni

Per tutte le infrazioni non riguardanti il fuori gioco, il rispetto del gate in entrata e la regola 10 (gioco sleale), la punizione applicata è il **calcio libero**.



Statistiche - 1

	SCO ELV (8)	ENG ELV (8)	ARU ELV (40)	ARC ELV (12)	NZL ELV (11)	S14 ELV (18)	VODA ELV (4)		ARU 06	S14 07	3N 07	6N 07	RWC 07	6N 08
Matches														
Scrum	21	18	24	20	22	20	25		22	20	16	17	19	16
Lineouts	28	26	28	31	22	27	31		37	31	30	31	31	28
Rucks/Mauls	143	158	148	142	146	149	118		156	137	167	167	144	179
Penalties/FKs	24	22	28	31	28	29	45		22	21	18	21	19	18
Penalties Average	-	-	-	14	11	12	16		20	-	16	19	17	17
Penalties %	-	-	-	46%	39%	41%	36%		93%	-	88%	91%	91%	94%
Free Kicks Average	-	-	-	17	17	17	29		2	-	2	2	2	1
Free kicks %	-	-	-	54%	61%	59%	64%		7%	-	12%	9%	9%	6%
Tries	10	7	7	7	9	5	5		6	5	3	4	6	3
Yellow Cards	1	1	1	2	0	1	1		1	-	1	1	0.7	5

Statistiche - 2

Matches	SCO ELV (8)	ENG ELV (8)	ARU ELV (40)	ARC ELV (12)	NZL ELV (11)	S14 ELV (18)	VODA ELV (4)		ARU 06	S14 07	6N 07	3N 07	RWC 07	6N 08
Scrum Success %	90%	91%	96%	90%	91%	95%	84%		95%	90%	94%	87%	89%	92%
Lineout Success %	82%	77%	75%	71%	73%	78%	74%		81%	80%	84%	80%	80%	83%
Ruck/Maul Success %	83%	90%	89%	87%	83%	92%	83%		90%	92%	95%	93%	92%	94%
R/M Unplayables (average)	5	2	2	2	1	1	2		1	-	1	2	1	1
Pen option Tap%	50%	29%	46%	47%	56%	43%	50%		15%	-	22%	16%	23%	14%
Pen option Scrum%	2%	2%	7%	9%	13%	23%	10%		3%	-	0%	0%	3%	2%
Ball in Play Time %	47%	45%	46%	46%	44%	44%	41%		46%	36%	46%	46%	44%	50%

Statistiche - 3

2007 S14	COMPARISON SUMMARY	ARC	2008 S14
BREAKDOWN			
137	RUCKS/MAULS	122	142
11	RUCK TURNOVERS	16	13
4	RUCK/MAULS PENS & FKS AGAINST ATTACK	6	6
11	TOTAL R/M LOST	16	13
92%	RETENTION %	86%	91%
13	TOTAL PENS & FKS @ BREAKDOWN	18	20
31%	% PENS AGAINST ATTACK	33%	20%
LINEOUT			
31	LINEOUTS	31	26
6	LINEOUTS LOST	9	5
1	PENS FKs	1	1
80%	RETENTION %	71%	81%
SCRUM			
20	SCRUMS	21	20
2	SCRUMS LOST	2	2
3	PENS FKs	4	3
90%	RETENTION %	92%	93%
GENERAL PLAY			
21	TOTAL PENS & FKS	29	28
ACTIVITY			
228	PASS	241	226
51	KICKS	60	55
5	TRIES	7	4
33	BALL IN PLAY TIME Minutes	37	35
36%	BALL IN PLAY %	41%	38%

Tempistica

29 APRILE: Consiglio 6 nazioni

3 MAGGIO: Consiglio IRB

????? : Applicazioni delle ELV's

November 2009 : IRB conferma ELV's in leggi



**Grazie
per
l'attenzione**