



C.N.Ar. - Commissione Nazionale Arbitri

Centro Studi

CIRCOLARE INFORMATIVA

10/2003-04

MODIFICHE ALLE REGOLE IN VIGORE DAL 01 GIUGNO 2004

iRB

INTERNATIONAL RUGBY BOARD

ANNUAL MEETING 2004 EMENDAMENTI ALLE REGOLE DEL GIOCO

Il Consiglio, nella sua Riunione Annuale di aprile 2004, ha approvato gli allegati emendamenti alle Regole del Gioco che entreranno in vigore, per entrambi gli emisferi, il 01 giugno 2004.

13 APRILE 2004

Il Coordinatore del CS & RDO
CLAUDIO GIACOMEL

FIR - Federazione Italiana Rugby - Stadio Olimpico - Curva Nord, 117 - 00194 ROMA
Segreteria C.N.Ar. - tel. 06.36857737 - Fax 06.36857016 e-mail cnar@federugby.it

REGOLA 3 - NUMERO DEI GIOCATORI - LA SQUADRA

REGOLA 3.5 GIOCATORI DELLA PRIMA LINEA CON UNA ADEGUATA PREPARAZIONE ED ESPERIENZA

ELIMINARE: 3.5 (c)

Rinumerare i successivi punti (d) ed (e) in (c) e (d)

EMENDARE: 3.5 (c) ex 3.5 (d) come segue

- (c) Quando una squadra ha in lista 19, 20, 21 o 22 giocatori ci devono essere cinque giocatori che possono giocare in prima linea per assicurare che, alla prima occasione in cui sia necessario rimpiazzare un tallonatore e, alla prima occasione in cui sia necessario rimpiazzare un pilone, la squadra possa continuare a giocare, in sicurezza, mischie con contesa.

REGOLA 3.14 ESPULSIONE DEFINITIVA O TEMPORANEA DI UN GIOCATORE DELLA PRIMA LINEA

EMENDARE: 3.14 (a) come segue

- (a) Se dopo che un giocatore della prima linea è espulso, o durante il periodo in cui un giocatore di prima linea è espulso temporaneamente, non ci sono altri giocatori di prima linea disponibili della stessa squadra, allora saranno giocate mischie senza contesa. Non è responsabilità dell'arbitro determinare l'idoneità dei rimpiazzati per giocare in prima linea, né la loro disponibilità, questa è una responsabilità della squadra.

REGOLA 5 - TEMPO

REGOLA 5.4 TEMPO DI RECUPERO

AGGIUNGERE UN 4° PARAGRAFO: 5.4 (a) Infortunio

Se un giocatore si infortuna in modo grave e si rende necessario portarlo fuori dal campo di gioco, l'arbitro ha libertà di decisione nel concedere il tempo necessario per far portare tale giocatore fuori dal campo di gioco.

REGOLA 10 - ANTIGIOCO

REGOLA 10.2 GIOCO SLEALE

EMENDARE: 10.2 (c) come segue

- (c) **Lanciare il pallone in touch etc.** Un giocatore non deve gettare o mandare volontariamente il pallone, con il braccio o la mano, in touch, in touch di meta, o sulla linea di pallone morto.

REGOLA 13 - CALCIO D'INVIO E CALCI DI RIPRESA DEL GIOCO

ACCORPARE GLI ATTUALI PARAGRAFI: 13.1 e 13.2 in un nuovo paragrafo 13.1 e di conseguenza rinumerare tutti i paragrafi successivi

REGOLA 13.1 DOVE E COME SI EFFETTUA IL CALCIO D'INVIO

EMENDARE il testo come segue

- (a) Una squadra esegue il calcio d'invio con un calcio di rimbalzo che deve essere effettuato al centro o dietro al centro della linea di metà campo.
- (b) Se il pallone è calciato con un diverso tipo di calcio, o da un punto non corretto, la squadra avversaria ha due possibili scelte:
- Far ripetere il calcio, o
 - Giocare una mischia al centro della linea di metà campo, con il diritto all'introduzione del pallone.

REGOLA 13.12 CALCIO DI RINVIO EFFETTUATO NON CORRETTAMENTE (ex paragrafo 13.13)

EMENDARE il testo come segue

Se il pallone è calciato con un tipo di calcio non corretto, o da un punto non corretto, la squadra avversaria ha due possibili scelte:

- Far ripetere il calcio di rinvio, o
- Giocare una mischia al centro della linea dei 22-metri, con diritto all'introduzione del pallone.

REGOLA 15 - PLACCAGGIO: PORTATORE DEL PALLONE MESSO A TERRA

EMENDARE LA DEFINIZIONE come segue

Un placcaggio avviene quando il portatore del pallone è trattenuto da uno o più avversari e viene messo a terra.

Un portatore di pallone che non è trattenuto non è un giocatore placcato e non è avvenuto un placcaggio.

I giocatori avversari che trattengono il portatore di pallone mettendolo a terra, finendo anche loro a terra, sono definiti placcatori.

I giocatori avversari che trattengono il portatore di pallone e che non finiscono a terra non sono placcatori.

REGOLA 19 - TOUCH E RIMESSA LATERALE

REGOLA 19.10 DISPOSIZIONI VALIDE PER I GIOCATORI NON PARTECIPANTI ALLA RIMESSA LATERALE

EMENDARE L'ECCEZIONE 2 come segue

Il ricevitore può entrare in uno spazio vuoto e fare ogni azione concessa ad ogni altro giocatore nell'allineamento. Il ricevitore è passibile di sanzione per le infrazioni nell'allineamento come qualsiasi altro giocatore dell'allineamento.

ELIMINARE:

Punizione: Calcio di Punizione sulla linea dei 15-metri.

VARIAZIONI PER IL RUGBY A 7

REGOLA 3 - NUMERO DEI GIOCATORI - LA SQUADRA

REGOLA 3.4 GIOCATORI NOMINATI COME RISERVE

EMENDARE: 3.4 come segue

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