



La Guida IRB alle
Regole sperimentali (ELV)
Agosto 2008





Prefazione di Bernard Lapasset, presidente dell'IRB

Nel 2004, ho accolto con favore la decisione dell'IRB Council di rivedere il regolamento di gioco a seguito delle raccomandazioni emerse nel corso della conferenza sulle regole di gioco tenutasi ad Auckland dopo la Coppa del mondo di rugby 2003. In seguito, il Laws Project Group dell'IRB ha lavorato sodo, ideando una serie di regole sperimentali, definite ELV (Experimental Law Variations), con la collaborazione di alcuni dei nostri Member Union. Tale collaborazione, tutt'ora in corso, è stata molto apprezzata.

A seguito di questa novità, il Consiglio ha approvato una sperimentazione globale a tutti i livelli di gioco di una serie di regole sperimentali (ELV) a partire dal 1° agosto 2008. La decisione di implementare una sperimentazione globale rappresenta un passaggio fondamentale per il futuro del gioco.

La sperimentazione coinvolgerà 13 ELV già provate sul campo in tornei approvati di tutto il mondo nel corso degli ultimi due anni. Le 13 ELV vengono presentate all'interno di questa guida.

Il Laws Project Group monitorerà attentamente la sperimentazione globale per i prossimi 12 mesi, con l'aiuto dei Member Union. Il prossimo anno, il Consiglio valuterà tutte le ELV sperimentate, al fine di decidere in che misura dovranno essere accolte nel regolamento.

Bernard Lapasset

Presidente, International Rugby Board

Note importanti:

- Il regolamento di gioco, se non modificato specificatamente dalle ELV, resta invariato
- Le ELV si applicano anche alle variazioni del Rugby a 7 e Under 19

Riepilogo delle regole sperimentali (ELV)

| Regola 6: Ufficiali di gara | |
|--|--|
| 1 | Gli assistenti dell'arbitro possono assistere l'arbitro in ogni modo richiesto dallo stesso. |
| Regola 17: Maul | |
| 2 | Viene rimosso il riferimento alla posizione della testa e delle spalle non inferiore al bacino. |
| 3 | I giocatori possono difendere un maul facendolo crollare. |
| Regola 19: Touch e allineamento | |
| 4 | Se una squadra passa indietro il pallone nei propri 22, per poi calciarlo direttamente in touch, non ottiene alcun guadagno territoriale. |
| 5 | Una rimessa in gioco rapida può essere eseguita in modo diretto o all'indietro in direzione della linea di meta della squadra che la effettua. |
| 6 | Non vi è alcun limite al numero di giocatori di ciascuna squadra che possono partecipare all'allineamento. |
| 7 | Nell'allineamento, il ricevitore deve trovarsi a 2 metri di distanza dallo stesso. |
| 8 | Il giocatore opposto al lanciatore deve posizionarsi in un'area compresa tra la linea dei 5 metri e la linea di touch, pur restando a 2 metri dalla linea dei 5 metri. |
| 9 | I giocatori nell'allineamento possono ricorrere al "pre-gripping" di un saltatore prima che il pallone venga rimesso in gioco. |
| 10 | È consentito il sollevamento dei giocatori nell'allineamento. |
| Regola 20: Mischia | |
| 11 | Introduzione di una linea di fuorigioco posta a 5 metri dal piede più arretrato della mischia. |
| 12 | Identificazione delle linee di fuorigioco per i mediani di mischia. |
| Regola 22: Paletti delle bandierine d'angolo | |
| 13 | I paletti delle bandierine d'angolo non vengono più considerati come touch di meta, a meno che il pallone non venga schiacciato a terra contro il paletto stesso. |

Esclusione della responsabilità

La presente *Guida IRB alle Regole sperimentali (ELV)* è stata sviluppata nel contesto delle regole che si applicano alla prevenzione degli incidenti e degli infortuni e alla pratica medica in Irlanda. Le informazioni e le linee guida incorporate su tali argomenti sono rese disponibili unicamente sulla base del fatto che l'IRB (inclusa la sua entità giuridica operativa IRFB Services (Ireland) Limited e altre entità giuridiche associate) declina ogni responsabilità relativa a persone o entità giuridiche per perdite, spese o danni derivanti in qualunque modo da qualunque affidamento e/o utilizzo delle informazioni e/o linee guida contenute nella presente *Guida IRB alle Regole sperimentali (ELV)*.

Regola sperimentale 1

Regola 6: Ufficiali di gara

Gli assistenti dell'arbitro possono assistere l'arbitro in ogni modo richiesto dallo stesso.

Cosa significa per il gioco

Una volta selezionati da un organizzatore dell'incontro, p. es. Rugby Union, SANZAR, ERC, ecc., i giudici di linea abilitati verranno denominati assistenti dell'arbitro e, a discrezione dell'arbitro, potranno ricevere responsabilità aggiuntive.

Questa Regola sperimentale è stata introdotta per consentire agli assistenti dell'arbitro di fornire informazioni aggiuntive utili per permettere all'arbitro di prendere una decisione.



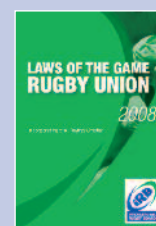
Testo della regola

Regola 6: UFFICIALI DI GARA

Ogni incontro è sotto il controllo degli **Ufficiali di gara** che sono l'arbitro e i due giudici di linea o assistenti dell'arbitro. **In aggiunta a loro**, se autorizzati dall'organizzatore dell'incontro, possono esserci l'arbitro, un giudice di linea di riserva e/o un assistente dell'arbitro, un addetto che utilizza apparecchiature tecnologiche per assistere l'arbitro nel prendere decisioni, un cronometrista, il medico dell'incontro, i medici delle squadre, i componenti non giocatori delle squadre e i raccattapalle.

Un organizzatore dell'incontro o una squadra coinvolta in un incontro può nominare un giudice di linea, responsabile delle segnalazioni, touch, touch di meta ed esito dei calci di trasformazione.

Un assistente dell'arbitro può essere nominato da un organizzatore dell'incontro ed è responsabile delle segnalazioni, touch, touch di meta, esito dei calci di trasformazione e segnalazione del gioco falloso. Un assistente dell'arbitro fornirà inoltre assistenza all'arbitro nell'esecuzione di qualunque delle sue responsabilità se richiesto dallo stesso.



Regola sperimentale 2

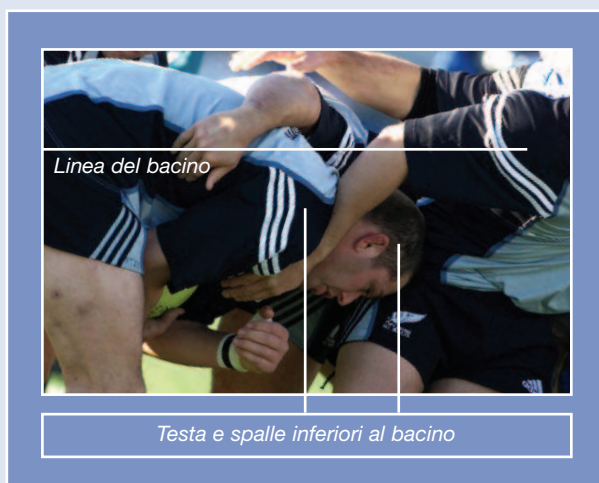
Viene rimosso il riferimento alla posizione della testa e delle spalle non inferiore al bacino.

Cosa significa per il gioco

Nei maul, viene rimosso il fallo dovuto alla posizione di testa e spalle sopra il bacino.

Questa Regola sperimentale è necessaria in quanto collegata alla Regola sperimentale n. 3 (vedere pagina 5).

Regola 17: Maul



PER L'ATTUALE REGOLAMENTO:

IRREGOLARE 

PER LA ELV:

REGOLARE 

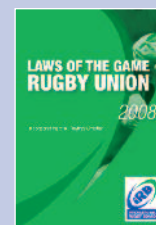
Testo della regola

Regola 17.2 PARTECIPARE A UN MAUL

Norma (a) rimossa:

(a) I giocatori che si aggiungono a un maul devono avere la testa e le spalle non più basse del bacino.

Punizione: Calcio libero



Regola sperimentale 3

Regola 17: Maul

I giocatori possono difendere un maul facendolo crollare.

Cosa significa per il gioco

Una squadra che difende può far crollare il maul.

A tal fine, il difensore deve afferrare un avversario nel maul in qualunque punto nella zona compresa tra le spalle e il bacino e quindi trascinare tale giocatore a terra.

Se il maul viene fatto crollare in qualunque altro modo, il crollo resterà irregolare.



Testo della regola

Regola 17.5 CORRETTA CONCLUSIONE DI UN MAUL

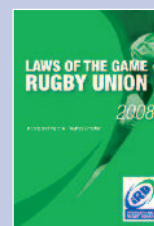
(a) Un maul si conclude correttamente quando il pallone oppure un giocatore con il pallone lascia il maul. Un maul si conclude correttamente quando il pallone è a terra oppure sopra od oltre la linea di meta.

(b) Un giocatore può far crollare un maul sempre che lo faccia trascinando a terra un altro giocatore nel maul dalla zona compresa tra le spalle e il bacino.

Punizione: Calcio di punizione

Regola 17.6 NON CORRETTA CONCLUSIONE DI UN MAUL

(a) Un maul si conclude in modo non corretto quando il pallone diventa ingiocabile o il maul crolla o viene spinto a terra senza che il pallone emerga; in questo caso viene assegnata una mischia.



Regola sperimentale 4

Regola 19: Touch e allineamento

Se una squadra passa indietro il pallone nei propri 22, per poi calciarlo direttamente in touch, non ottiene alcun guadagno territoriale.

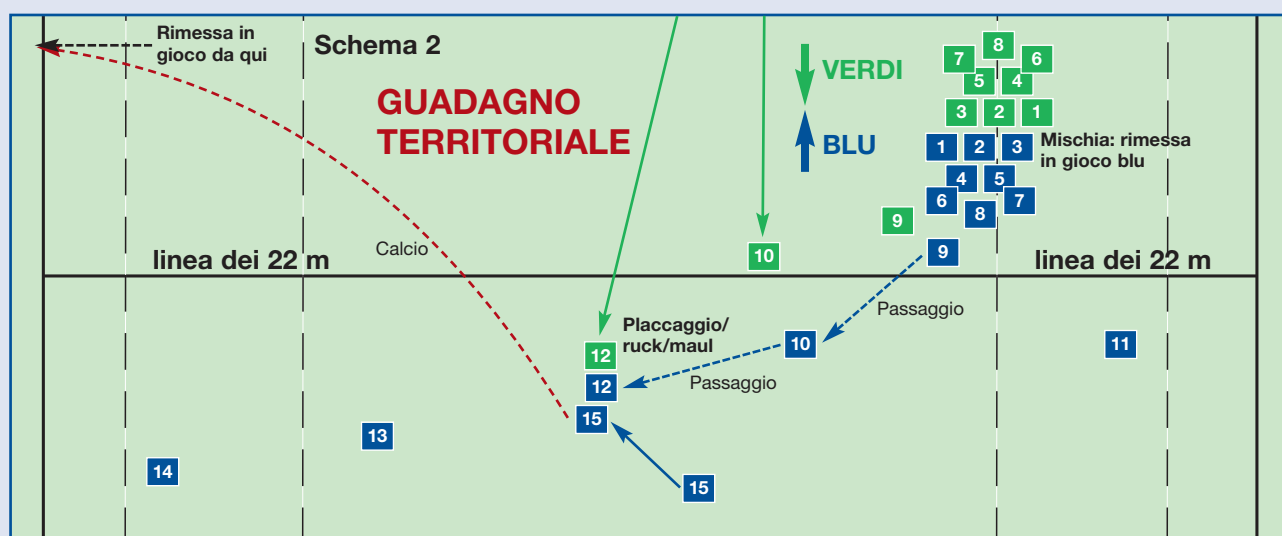
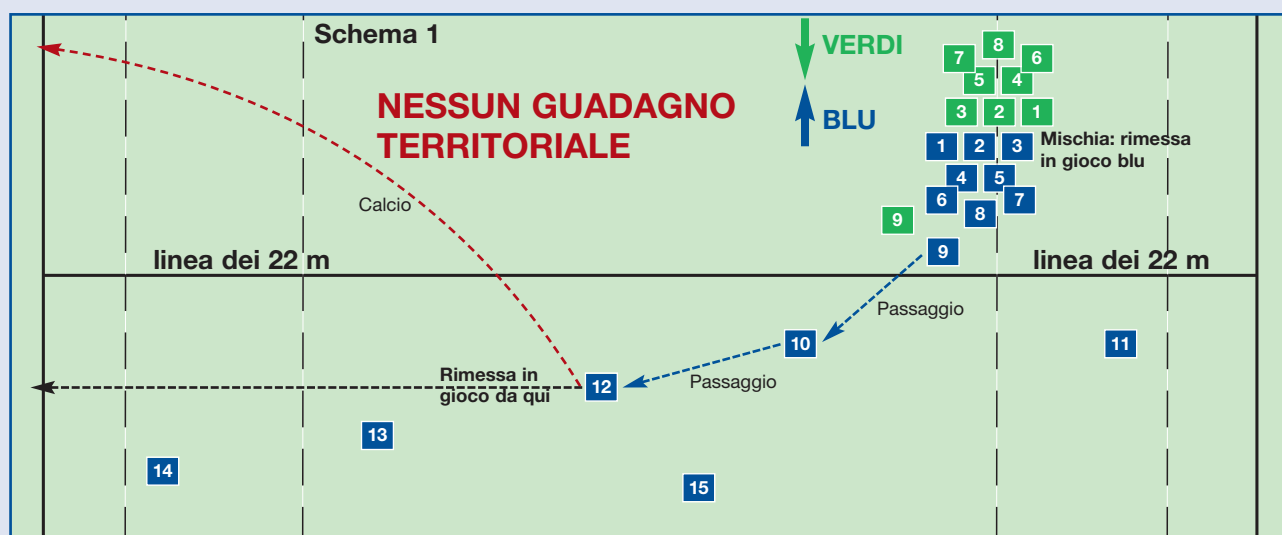
Cosa significa per il gioco

Le squadre non potranno più passare o giocare il pallone indietro nei propri 22 e quindi calciare direttamente in touch per ottenere un guadagno territoriale.

Nello schema 1, il pallone viene passato indietro nei 22. Dopo due passaggi e un calcio direttamente in touch, il pallone non ha toccato un giocatore avversario e non ci sono stati placcaggi, ruck o maul, pertanto l'allineamento avrà luogo all'altezza del punto in cui il giocatore ha calciato il pallone.

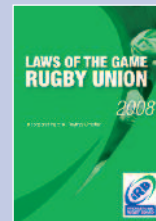
Nello schema 2, il pallone è stato passato indietro nei propri 22, c'è stato un placcaggio, un ruck o un maul e quindi è stato effettuato un calcio direttamente in touch; in questo caso l'allineamento avverrà nel punto in cui il pallone è finito in touch.

Questa Regola sperimentale è stata ideata per impedire alle squadre di difesa di avere un vantaggio ingiusto sulle squadre in attacco. Incoraggia i calci tattici e le capacità di contrattacco.



Testo della regola

Regola 19.1 RIMESSA IN GIOCO



NESSUN GUADAGNO TERRITORIALE

(a) **Fuori della propria area dei 22, un giocatore calcia direttamente in touch.**

Tranne che per un calcio di punizione, quando un giocatore da un qualsiasi punto del campo di gioco, posto fuori dai propri 22, calcia direttamente in touch, non ci sarà guadagno territoriale. La rimessa in gioco sarà effettuata all'altezza del punto da dove è stato calciato il pallone, o sul punto dove il pallone è andato in touch, se questo è più vicino alla linea di meta del calciatore.

(b) **Squadra che porta il pallone nei propri 22.** Quando un giocatore in difesa gioca il pallone esternamente ai propri 22 facendolo entrare nei 22 o nell'area di meta del dato giocatore senza toccare un giocatore avversario e quindi lo stesso giocatore o un giocatore della stessa squadra calcia il pallone direttamente in touch prima che tocchi un avversario o avvenga un placcaggio, un ruck o un maul, non ci sarà alcun guadagno territoriale. Ciò si applica quando un giocatore in difesa si riporta dietro la linea dei 22 per effettuare una rimessa in gioco rapida e quindi il pallone viene calciato direttamente in touch.

(c) **La squadra in difesa porta il pallone nei propri 22 nel corso di una mischia o di un allineamento.** Quando una squadra in difesa lancia il pallone in una mischia o un allineamento al di fuori dei propri 22 e il pallone attraversa i propri 22 senza toccare un giocatore avversario e quindi un giocatore della squadra in difesa lo calcia direttamente in touch prima che tocchi un giocatore avversario o che avvenga un placcaggio, un ruck o un maul, non ci sarà alcun guadagno territoriale.

GUADAGNO TERRITORIALE

(d) **Un giocatore porta il pallone nei propri 22.** Quando un giocatore in difesa gioca il pallone esternamente ai 22 ed entra nei propri 22 o nell'area di meta e tocca un giocatore avversario, si verifica un placcaggio, un ruck o un maul e quindi il pallone viene calciato da un giocatore di tale squadra direttamente in touch, la rimessa avverrà nel punto in cui il pallone è finito in touch.

(e) **Pallone portato nei 22 da un avversario.** Quando un pallone viene portato nei 22 di una squadra da un giocatore avversario, senza che tocchi o sia toccato da un giocatore della squadra in difesa prima di attraversare i 22 e quindi viene calciato in touch dalla squadra in difesa, la rimessa in gioco avverrà nel punto in cui il pallone è finito in touch.

(f) **Calcio in touch indiretto.** Quando un giocatore, da un qualsiasi punto dell'area di gioco, calcia indirettamente in touch, in modo che il pallone rimbalzi sul campo di gioco, la rimessa in gioco si effettuerà nel punto in cui il pallone è andato in touch.

Quando un giocatore, da un qualsiasi punto dell'area di gioco, calcia il pallone in modo che esso tocchi o sia toccato da un avversario e poi vada indirettamente in touch, così che il pallone rimbalzi nel campo di gioco, la rimessa in gioco si effettuerà nel punto in cui il pallone è andato in touch.

Quando un giocatore, da un qualsiasi punto dell'area di gioco calcia il pallone, in modo che esso tocchi o sia toccato da un avversario e poi vada direttamente in touch, la rimessa in gioco si effettuerà in linea con il punto in cui l'avversario ha toccato il pallone, o dove il pallone ha attraversato la linea di touch, se questa è più vicina alla linea di meta del giocatore avversario.

Regola sperimentale 5

Regola 19: Touch e allineamento

Una rimessa in gioco rapida può essere eseguita in modo diretto o all'indietro in direzione della linea di meta della squadra che la effettua.

Cosa significa per il gioco

Durante la rimessa in gioco rapida, non è più richiesto ad un giocatore di rimettere in gioco il pallone in modo dritto lungo la linea di rimessa in gioco. Se si ottiene un vantaggio lanciando il pallone direttamente a un compagno di squadra dietro la linea di rimessa in gioco, tale comportamento verrà ritenuto legale. Il pallone deve sempre percorrere 5 metri prima di toccare il terreno o un altro giocatore.



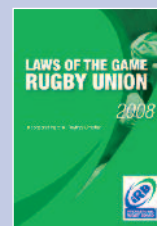
Questa Regola sperimentale è stata ideata per aumentare le possibilità per la squadra che effettua la rimessa rapida di avere un'opportunità positiva di giocare il pallone, piuttosto che optare per l'allineamento.

Testo della regola

Regola 19.2 RIMESSA IN GIOCO RAPIDA DEL PALLONE

(e) In una rimessa in gioco rapida, se il giocatore lancia il pallone nella direzione della linea di meta avversaria o se il pallone non percorre almeno 5 metri lungo o dietro la linea di rimessa in gioco prima che tocchi il terreno o un giocatore, o se il giocatore fa un passo nel campo di gioco mentre sta lanciando il pallone, la rimessa in gioco rapida verrà annullata. La squadra avversaria potrà scegliere tra il lancio del pallone sul punto dove è stata effettuata la rimessa in gioco rapida, oppure l'introduzione del pallone in una mischia assegnata sulla linea dei 15 metri di fronte al punto. Se anche questa squadra rimette in gioco il pallone in modo non corretto, verrà assegnata una mischia sulla linea dei 15 metri. La squadra che per prima aveva rimesso in gioco il pallone introdurrà il pallone nella mischia.

(f) In una rimessa in gioco rapida, un giocatore può rimettere il pallone in modo diretto lungo la linea di rimessa in gioco o verso la propria linea di meta.



Regola sperimentale 6

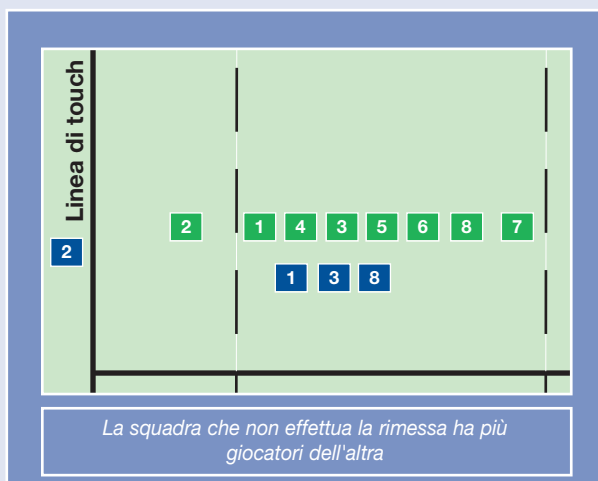
Regola 19: Touch e allineamento

Non vi è alcun limite al numero di giocatori di ciascuna squadra che possono partecipare all'allineamento.

Cosa significa per il gioco

In un allineamento, la squadra che non rimette in gioco il pallone non vedrà influenzato il proprio numero di giocatori nell'allineamento dal numero di giocatori scelto dalla squadra che effettua la rimessa in gioco. In un allineamento, in presenza di almeno due giocatori per ciascuna squadra e di tutti i giocatori dell'allineamento posizionati tra le linee dei 5 e dei 15 metri, non si applicano ulteriori limiti al numero di giocatori.

Questa Regola sperimentale è stata ideata per consentire alle squadre una maggiore flessibilità per le tattiche relative agli allineamenti.



PER L'ATTUALE REGOLAMENTO:

IRREGOLARE

PER LA ELV:

REGOLARE

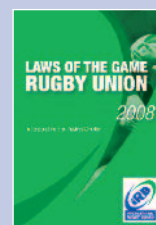
Testo della regola

Regola 19.7 FORMAZIONE DELL'ALLINEAMENTO

- (a) **Minimo.** Un allineamento è formato da almeno due giocatori per ciascuna squadra. Una squadra non può evitare volontariamente di formare un allineamento.

Punizione: Calcio libero sulla linea dei 15 metri.

- (b) **Massimo.** Non vi è alcun limite al numero di giocatori di ciascuna squadra che possono partecipare all'allineamento. Ogni squadra può decidere quanti giocatori far partecipare all'allineamento; inoltre non è richiesta la presenza dello stesso numero di partecipanti per ciascuna squadra.



Regole sperimentali 7 & 8

Regola 19: Touch e allineamento

Nell'allineamento, il ricevitore deve trovarsi a 2 metri di distanza dallo stesso.

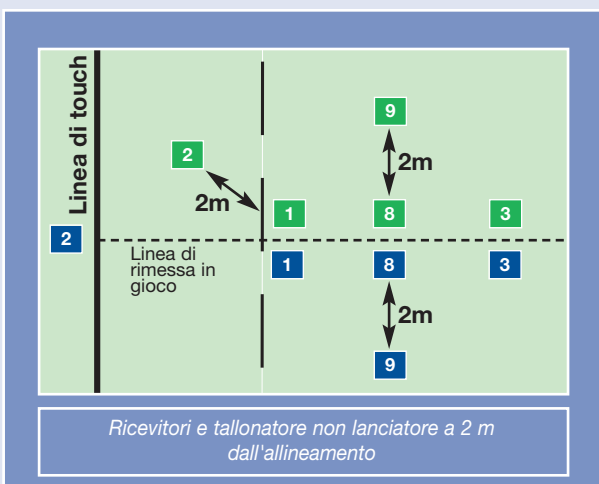
Il giocatore opposto al lanciatore deve posizionarsi in un'area compresa tra la linea dei 5 metri e la linea di touch, pur restando a 2 metri dalla linea dei 5 metri.

Cosa significa per il gioco

Se una squadra sceglie di ricorrere a un ricevitore (un giocatore assegnato a prendere il pallone quando i giocatori dell'allineamento passano o schiacciano il pallone indietro rispetto all'allineamento) tale giocatore deve trovarsi a 2 metri dall'allineamento stesso.

In modo simile, la squadra in difesa deve posizionare un giocatore in immediata opposizione al lanciatore, tale giocatore deve posizionarsi a 2 metri di distanza dalla linea dei 5 metri.

Tali Regole sperimentali sono state ideate per assistere l'arbitro nello stabilire una zona vuota di 2 metri intorno all'allineamento. L'arbitro sarà in grado di identificare chiaramente il ricevitore e di vedere chiaramente che il giocatore immediatamente opposto al lanciatore non fa parte dell'allineamento.



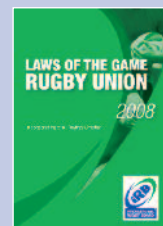
Testo della regola

Regola 19.7 FORMAZIONE DELL'ALLINEAMENTO

- (e) **Dove deve posizionarsi il ricevitore.** Il ricevitore deve posizionarsi in direzione della propria linea di meta ad almeno 2 metri dai compagni di squadra che fanno parte dell'allineamento e tra 5 e 15 metri dalla linea di touch.

Punizione: Calcio libero sulla linea dei 15 metri.

- (f) **Giocatore tra le linee di touch e dei 5 metri.** Quando si forma un allineamento, la squadra che non effettua la rimessa in gioco deve posizionare un giocatore tra la linea di touch e la linea di 5 metri sul proprio lato della linea di rimessa in gioco. Tale giocatore deve posizionarsi ad almeno due metri dalla linea dei cinque metri.



Regola sperimentale 9

Regola 19: Touch e allineamento

I giocatori nell'allineamento possono ricorrere al "pre-gripping" di un saltatore prima che il pallone venga rimesso in gioco.

Cosa significa per il gioco

I giocatori non dovranno più attendere che il lanciatore abbia lanciato il pallone prima di legare un giocatore che salterà per prendere il pallone.



Giocatore legato prima che il lanciatore abbia rilasciato il pallone

PER L'ATTUALE REGOLAMENTO:

IRREGOLARE 

PER LA ELV:

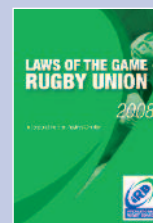
REGOLARE 

Testo della regola

Regola 19.9 DISPOSIZIONI VALIDE NELLA RIMESSA LATERALE

- (e) Il **"pre-gripping"** è consentito. I giocatori che stanno per sollevare o sostenere un compagno di squadra che salta per prendere il pallone possono effettuare il "pre-gripping", sempre che non avvenga sotto i calzoncini se dietro o sotto le cosce se davanti.

Punizione: Calcio libero sulla linea dei 15 metri.



Regola sperimentale 10

Regola 19: Touch e allineamento

È consentito il sollevamento dei giocatori nell'allineamento.

Cosa significa per il gioco

I giocatori potranno sollevare i compagni di squadra nell'allineamento. Tuttavia, prima di sollevare il compagno, i giocatori di sostegno dovranno attendere fino al momento in cui il pallone abbandona le mani del lanciatore.



Giocatore sollevato dai compagni di squadra dopo che il pallone è stato rilasciato dal lanciatore

PER L'ATTUALE REGOLAMENTO:

IRREGOLARE 

PER LA ELV:

REGOLARE 

Testo della regola

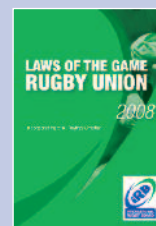
Regola 19.9 DISPOSIZIONI VALIDE NELLA RIMESSA LATERALE

- (f) **Sollevare e sostenere.** I giocatori possono assistere un compagno di squadra nel salto per prendere il pallone sollevando e sostenendo tale giocatore, sempre che non lo sostengano sotto i calzoncini se dietro o sotto le cosce se davanti.

Punizione: Calcio libero sulla linea dei 15 metri.

- (h) **Saltare, sostenere o sollevare prima della rimessa in gioco del pallone.** Un giocatore non deve saltare, essere sollevato o essere sostenuto prima che il lanciatore abbia rilasciato il pallone.

Punizione: Calcio libero sulla linea dei 15 metri.



Regola sperimentale 11

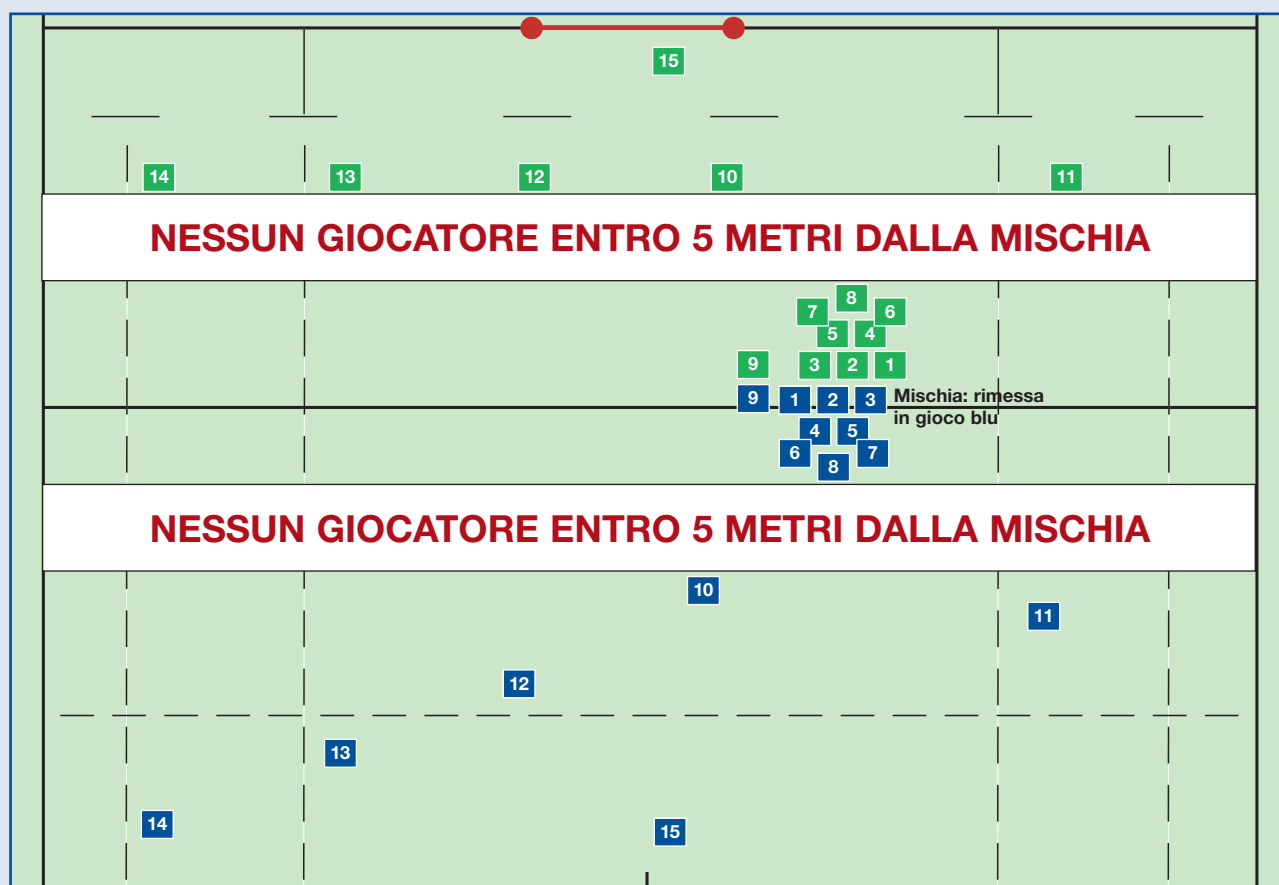
Regola 20: Mischia

Introduzione di una linea di fuorigioco posta a 5 metri dal piede più arretrato della mischia.

Cosa significa per il gioco

In mischia, entrambe le linee arretrate (tutti i non partecipanti alla mischia) devono trovarsi 5 metri dietro il piede più arretrato della mischia.

Questa Regola sperimentale è stata ideata per incrementare lo spazio disponibile per la squadra che si aggiudica il possesso del pallone in mischia. Con tutti gli avanti impegnati nella mischia e 10 metri tra le linee arretrate, si crea dello spazio considerevole in cui sviluppare una manovra offensiva.

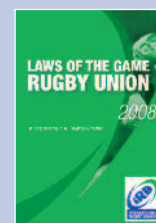


Testo della regola

Regola 20.12 FUORIGIOCO NELLA MISCHIA

- (g) **Fuorigioco per i giocatori non partecipanti alla mischia.** I giocatori che non partecipano alla mischia e che non sono il mediano di mischia, sono in fuorigioco se rimangono davanti o se superano la loro linea di fuorigioco, ovvero una linea parallela alle linee di meta e 5 metri dietro il giocatore più arretrato di ogni squadra in una mischia.

Punizione: Calcio di Punizione sulla linea di fuorigioco



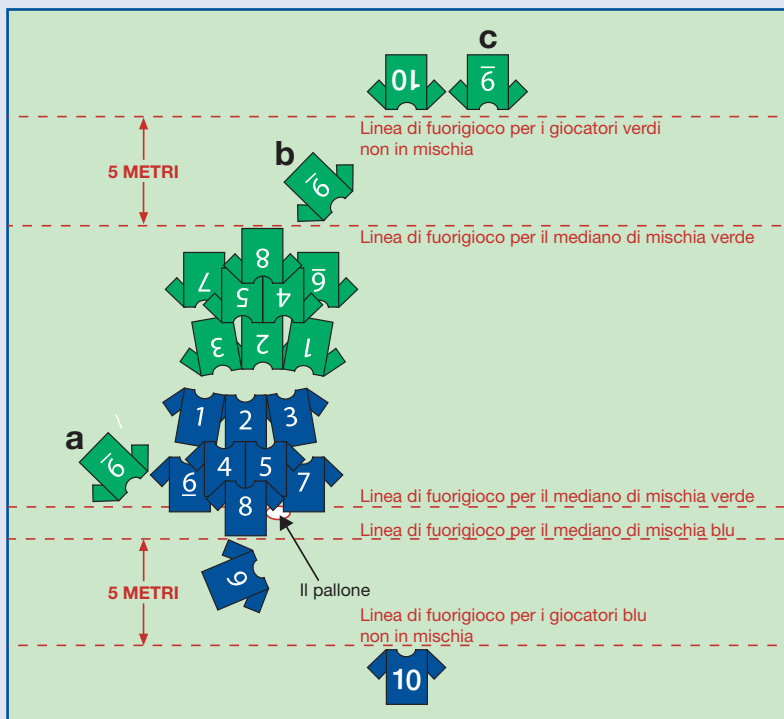
Regola sperimentale 12

Regola 20: Mischia

Identificazione delle linee di fuorigioco per i mediani di mischia.

Cosa significa per il gioco

Vista l'introduzione della linea di fuorigioco dei 5 metri in mischia, è necessario stabilire le linee di fuorigioco che si applicano ai mediani di mischia.



Esempio a

Il mediano di mischia che non si aggiudica il pallone può seguirlo. Il mediano di mischia deve restare dietro il pallone, che rappresenta la linea di fuorigioco.

Esempio b

Il mediano di mischia che non si aggiudica il pallone può anche spostarsi verso la linea di fuorigioco rappresentata dal piede più arretrato della mischia, ma non deve allontanarsi dalla mischia né superare tale linea di fuorigioco. Il mediano di mischia che non si aggiudica il pallone può spostarsi tra le posizioni a e b.

Esempio c

Il mediano di mischia che non si aggiudica il pallone può decidere di muoversi verso o oltre la linea di

fuorigioco 5 metri dietro il piede più arretrato della sua squadra, tuttavia, una volta raggiunto tale punto, deve restare dietro la linea di fuorigioco fino al termine della mischia.

Testo della regola

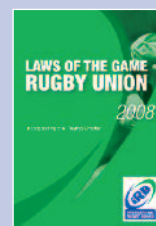
Regola 20.12 FUORIGIOCO NELLA MISCHIA

(d) Il mediano di mischia della squadra che non ha vinto il pallone non deve spostarsi verso il lato opposto della mischia e superare la linea di fuorigioco per tale mediano di mischia, che passa attraverso il piede più arretrato della propria squadra in mischia.

Punizione: Calcio di punizione

(e) Il mediano di mischia della squadra che non ha vinto il pallone non deve allontanarsi dalla mischia e rimanere davanti alla linea di fuorigioco per tale mediano di mischia, che passa attraverso il piede più arretrato della propria squadra in mischia.

Punizione: Calcio di punizione



Regola sperimentale 13

Regola 22: Paletti delle bandierine d'angolo

I paletti delle bandierine d'angolo non vengono più considerati come touch di meta, a meno che il pallone non venga schiacciato a terra contro il paletto stesso.

Cosa significa per il gioco



Il giocatore tocca il paletto della bandierina d'angolo prima che il pallone venga messo a terra

PER L'ATTUALE
REGOLAMENTO:

META NON VALIDA ❌

PER LA ELV:

META VALIDA ✅

Una meta non verrà più annullata se il portatore di palla tocca il paletto della bandierina d'angolo prima di mettere a terra il pallone, sempre che il giocatore non sia in altro modo in touch.

Una meta continuerà a essere annullata se il pallone viene schiacciato a terra contro il paletto della bandierina d'angolo.

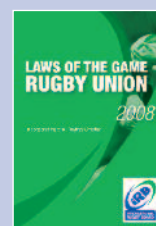
Se il pallone tocca il paletto della bandierina d'angolo e rimbalza indietro nell'area di gioco, resterà in gioco.

Questa Regola sperimentale è stata ideata per evitare l'annullamento di una meta dovuto alla rimozione del paletto della bandierina d'angolo da parte del giocatore. Servirà inoltre per semplificare il ruolo del TMO, che non dovrà più stabilire se il giocatore è entrato in contatto con il paletto della bandierina d'angolo prima di mettere a terra il pallone o meno.

Testo della regola

Regola 22.12 CONTATTO DEL PALLONE O DI UN GIOCATORE CON UNA BANDIERINA O CON IL PALETTO DELLA BANDIERINA (D'ANGOLO)

Se il pallone o il giocatore in possesso del pallone tocca una bandierina o il paletto di una bandierina (d'angolo) in corrispondenza dell'intersezione tra la linea di touch di meta e quella di meta o dell'intersezione tra la linea di touch di meta e quella di pallone morto, senza essere in altro modo in touch o in touch di meta, il pallone resterà in gioco, a meno che non venga prima messo a terra contro un paletto di una bandierina.



Esclusione della responsabilità

Il rugby è uno sport di contatto fisico che presenta rischi inerenti alla partecipazione ad attività a esso correlate. Possono pertanto verificarsi degli incidenti. L'IRB (inclusa la sua entità giuridica operativa IRFB Services (Ireland) Limited e altre entità giuridiche associate) declina ogni responsabilità, per negligenza o di altro tipo, in relazione con qualunque infortunio, perdita o danno subito da persone che cerchino di replicare le attività dimostrate nella presente *Guida IRB alle Regole sperimentali (ELV)* o che partecipino ad attività correlate generalmente al rugby.

La Guida IRB alle Regole sperimentali (ELV)

Riconoscimenti

Laws Project Group: Bill Beaumont, Bruce Cook, Richie Dixon, Rod Macqueen, Ian McIntosh, Syd Millar, Mick Molloy, Graham Mourie, Bill Nolan, Paddy O'Brien, Pierre Villepreux

Resource editorial team: Steve Griffiths, Mark Harrington

Resource consultancy team: Jean-Luc Barthes, Bernd Gabbei, Keith Hole, Tom Jones, Douglas Langle, Clive Leeke, Mike Luke, Mike Miller, Lee Smith, Greg Thomas

International Rugby Board, Huguenot House, 35-38 St. Stephen's Green, Dublin 2, Ireland

Tel. +353-1-240-9200 **Fax.** +353-1-240-9201 **Web.** www.irb.com

Copyright © 2008 IRB, 2008

