



Modifiche alle Regole

Stagione Sportiva 2016 - 2017



Modifiche alle Regole 2016/17

Regola 3 Numero dei Giocatori - La Squadra

Riferimento Regola	Variazione	Precisazione
3.5 La Prima Linea - Rimpiazzi e Sostituzioni	<p>(a) È responsabilità della squadra assicurarsi che tutti i giocatori di prima linea, e i potenziali rimpiazzi di prima linea, siano adeguatamente preparati. Non sta all'arbitro stabilire se un giocatore qualsiasi abbia la dovuta preparazione per giocare in prima linea.</p> <p>(b) La tabella sottostante indica il numero minimo di giocatori di prima linea, in base alla dimensione della rosa di giocatori, e gli obblighi minimi per i rimpiazzi:</p>	<p>La regola 3 era troppo complicata e ripetitiva questo la rendeva difficile da interpretare.</p> <p>Al punto (a) si ribadisce che non è l'Arbitro a stabilire se un giocatore è adatto a giocare in prima linea, fermo restando che l'Arbitro in caso di grossa difficoltà, per una questione di sicurezza, può chiedere che un giocatore di prima linea venga sostituito.</p>



Modifiche alle Regole 2016/17

Regola 3 Numero dei Giocatori - La Squadra

Dimensione della rosa di giocatori	Numero minimo di giocatori di prima linea nella rosa	Devono essere in grado di fungere da rimpiazzo alla prima occasione in cui venga richiesto
15 o meno	3	-
16, 17 o 18	4	Pilone o tallonatore
19, 20, 21 o 22	5	Pilone o tallonatore
23	6	Pilone sinistro, pilone destra e tallonatore

Una Federazione, tenendo in opportuna considerazione la sicurezza del giocatore, può modificare il numero minimo dei giocatori di prima linea nella rosa e i requisiti minimi per i rimpiazzi, a livelli stabiliti del Gioco, all'interno della propria giurisdizione. Laddove la Federazione/l'Organizzatore della gara abbia stabilito rose di 23 giocatori, e una squadra sia in grado di nominare solo due rimpiazzi per la prima linea, quella squadra potrà nominare solo 22 giocatori nella propria rosa.



Modifiche alle Regole 2016/17

Regola 3 Numero dei Giocatori - La Squadra

Riferimento Regola	Variazione	Precisazione
3.5 La Prima Linea - Rimpiazzi e Sostituzioni	<p>(c) Prima della gara, ciascuna squadra deve informare l'arbitro in merito ai propri giocatori di prima linea e ai potenziali rimpiazzi per la prima linea, e solo questi giocatori potranno giocare in prima linea in caso di mischia con contesa</p> <p>(d) Un giocatore nominato come rimpiazzo di prima linea può iniziare la gara in un'altra posizione</p>	<p>Il punto (c) chiarisce che un giocatore nominato di prima linea può iniziare la gara in un altro ruolo, fermo restando che il numero dei rimpiazzi previsti dalla precedente tabella, devono essere riportati tra i giocatori in panchina.</p>



Modifiche alle Regole 2016/17

Regola 3 Numero dei Giocatori - La Squadra

Riferimento Regola	Variazione	Precisazione
3.6 Mischia senza contesa	<p>(a) Le mischie diventeranno senza contesa se una delle due squadre non può mettere in campo una prima linea con un'adeguata formazione, o se ordinato dall'arbitro.</p> <p>(b) Le Federazioni/gli organizzatori delle gare possono stabilire se una gara possa essere fatta iniziare o continuare, o meno, con mischie senza contesa.</p>	<p>Il punto (a) chiarisce che anche l'Arbitro ha facoltà di decretare la mischia senza contesa.</p>



Modifiche alle Regole 2016/17

Regola 3 Numero dei Giocatori - La Squadra

Riferimento Regola	Variazione	Precisazione
3.6 Mischia senza contesa	(c) Quando un giocatore di prima linea abbandona l'area di gioco, per infortunio o per sospensione temporanea o permanente, l'arbitro chiederà, in quel momento, se la squadra può continuare a giocare con mischie con contesa. Se l'arbitro viene informato che la squadra non potrà fare mischie con contesa, ordinerà mischie senza contesa. Se il giocatore rientra, o se un altro giocatore di prima linea entra in campo, possono riprendere le mischie con contesa.	Adesso la sostituzione di un giocatore di prima linea deve essere fatta subito e non alla prima mischia, come in precedenza.



Modifiche alle Regole 2016/17

Regola 3 Numero dei Giocatori - La Squadra

Riferimento Regola	Variazione	Precisazione
3.6 Mischia senza contesa	<p>(d) In una rosa di 23 giocatori, o a discrezione della Federazione/ organizzatore della gara, un giocatore, la cui uscita ha fatto sì che l'arbitro ordinasse mischie senza contesa, non può essere rimpiazzato.</p> <p>(e) Se disponibili, una squadra deve sempre avere tre giocatori di prima linea in prima linea. In una mischia senza contesa, solo quando non ci sono rimpiazzi o sostituzioni di prima linea a disposizione, verrà permesso a qualsiasi altro giocatore di giocare in prima linea.</p>	<p>Il punto (e) stabilisce che anche con mischie senza contesa, devono essere utilizzati i giocatori di prima linea, se disponibili.</p>



Modifiche alle Regole 2016/17

Regola 3 Numero dei Giocatori - La Squadra

Riferimento Regola	Variazione	Precisazione
3.6 Mischia senza contesa	(f) Se, a causa della sospensione temporanea di un giocatore di prima linea, un altro giocatore deve essere nominato dalla squadra per abbandonare l'area di gioco per consentire l'entrata di un giocatore di prima linea disponibile, il giocatore nominato per uscire dal campo non potrà rientrare sino al termine del periodo della sospensione.	Protocollo in caso di Cartellino Giallo ad un giocatore di prima linea.



Modifiche alle Regole 2016/17

Regola 3 Numero dei Giocatori - La Squadra

Riferimento Regola	Variazione	Precisazione
3.6 Mischia senza contesa	(g) Se, a causa dell'espulsione di un giocatore di prima linea, un altro giocatore deve essere nominato dalla squadra per abbandonare l'area di gioco per consentire l'entrata di un giocatore di prima linea disponibile, il giocatore nominato per uscire dal campo potrà essere utilizzato come rimpiazzo/ sostituzione.	Protocollo in caso di Cartellino Rosso ad un giocatore di prima linea.



Modifiche alle Regole 2016/17

Regola 3 Numero dei Giocatori - La Squadra

Riferimento Regola	Variazione	Precisazione
3.12 Sostituzione temporanea – Esame di un trauma cranico	Se, in qualsiasi momento durante una gara, un giocatore subisce una commozione cerebrale o ha una sospetta commozione cerebrale, quel giocatore deve essere fatto uscire dal campo immediatamente e in modo permanente. Questa procedura è nota come “Riconoscere e Rimuovere”.	Questa procedura, non viene applicata nei nostri campionati nazionali e regionali.



Modifiche alle Regole 2016/17

Regola 3 Numero dei Giocatori - La Squadra

Riferimento Regola	Variazione	Precisazione
3.12 Sostituzione temporanea – Esame di un trauma cranico	<p>Solo nelle partite di Rugby di élite giocate da adulti, che siano state preventivamente approvate da World Rugby (come da Normativa 10.1.4 e 10.1.5) relativamente all'utilizzo dell'Esame dei Traumi Cranici e della procedura per le sostituzioni temporanee, un giocatore che deve essere sottoposto ad un Esame di un Trauma Cranico:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Deve abbandonare il campo di gioco; e • Verrà sostituito temporaneamente (anche se tutte le sostituzioni/rimpiazzi sono stati utilizzati). 	



Modifiche alle Regole 2016/17

Regola 3 Numero dei Giocatori - La Squadra

Riferimento Regola	Variazione	Precisazione
3.12 Sostituzione temporanea – Esame di un trauma cranico	Ciò consente di esaminare un giocatore quando non è immediatamente evidente se il giocatore ha una commozione cerebrale o una sospetta commozione cerebrale e se deve essere fatto uscire dal campo in modo permanente. Quando tale giocatore è stato sostituito temporaneamente:	



Modifiche alle Regole 2016/17

Regola 3 Numero dei Giocatori - La Squadra

Riferimento Regola	Variazione	Precisazione
3.12 Sostituzione temporanea – Esame di un trauma cranico	<p>(a) Se il giocatore non viene presentato ad un ufficiale di gara sulla linea di touch entro dieci minuti (tempo effettivo) dal momento in cui ha abbandonato il campo per essere sottoposto all'Esame per Trauma Cranico, la sostituzione diventerà automaticamente permanente e il giocatore sostituito non potrà rientrare in campo.</p> <p>(b) Se la sostituzione temporanea avviene entro i dieci minuti prima della fine del primo tempo, la sostituzione diventerà permanente, a meno che il giocatore sostituito non rientri in campo immediatamente all'inizio del secondo tempo.</p>	



Modifiche alle Regole 2016/17

Regola 3 Numero dei Giocatori - La Squadra

Riferimento Regola	Variazione	Precisazione
3.12 Sostituzione temporanea – Esame di un trauma cranico	<p>(c) A meno che la sostituzione temporanea non diventi permanente, il giocatore entrato come sostituzione temporanea non può battere calci di punizione o calci di trasformazione.</p> <p>(d) Il giocatore entrato come sostituzione temporanea può essere sostituito temporaneamente se lo stesso giocatore deve essere sottoposto ad un Esame per Trauma Cranico (anche se sono state usate tutte le sostituzioni).</p>	<p>Al punto (c) si stabilisce che un giocatore che entra in campo per sostituire un giocatore con presunto Trauma Cranico, non può calciare battere i Calci di P u n i z i o n e o Trasformazione.</p>



Modifiche alle Regole 2016/17

Regola 3 Numero dei Giocatori - La Squadra

Riferimento Regola	Variazione	Precisazione
3.12 Sostituzione temporanea – Esame di un trauma cranico	(e) Se un giocatore entrato come sostituzione temporanea viene espulso per antiggioco, il giocatore sostituito non potrà rientrare in campo, ad eccezione di quanto previsto dalla Regola 3.5 (Prima linea – rimpiazzi e sostituzioni) e dalla Regola 3.14 (Giocatori sostituiti che rientrano in campo) e solo se il giocatore ha ricevuto l'approvazione di un medico a rientrare in campo e viene presentato ad un arbitro sulla linea di touch entro dieci minuti (tempo effettivo) dal momento in cui è uscito dal campo per essere sottoposto all'Esame del Trauma Cranico.	



Modifiche alle Regole 2016/17

Regola 3 Numero dei Giocatori - La Squadra

Riferimento Regola	Variazione	Precisazione
3.12 Sostituzione temporanea – Esame di un trauma cranico	(f) Se un giocatore entrato come sostituzione temporanea viene ammonito e sospeso temporaneamente, il giocatore sostituito non potrà rientrare in campo fino al termine del periodo della sospensione, ad eccezione di quanto previsto dalla Regola 3.5 (Prima linea – rimpiazzi e sostituzioni) e dalla Regola 3.14 (Giocatori sostituiti che rientrano in campo) e solo se il giocatore ha ricevuto l'approvazione di un medico a rientrare in campo e viene presentato ad un arbitro sulla linea di touch entro dieci minuti (tempo effettivo) dal momento in cui è uscito dal campo per essere sottoposto all'Esame del Trauma Cranico.	



Modifiche alle Regole 2016/17

Regola 3 Numero dei Giocatori - La Squadra

Riferimento Regola	Variazione	Precisazione
3.14 Giocatori sostituiti che rientrano a giocare.	<p>Se un giocatore viene sostituito, può rientrare in campo solo come rimpiazzo di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • un giocatore di prima linea infortunato, nelle modalità previste dalla Regola 3.5. • un giocatore che ha subito una ferita sanguinante, nelle modalità previste dalla Regola 3.11. • un giocatore che si sta sottoponendo all'Esame di un Trauma Cranico, nelle modalità previste dalla Regola 3.12. • un giocatore che ha subito un infortunio causato da un'azione di antiggioco (verificata dagli Ufficiali di Gara). 	<p>.Da notare bene che un giocatore sostituito per scelta tecnica, può sostituire un giocatore che ha subito un infortunio causato da una s c o r r e t t e z z a dell'avversario.</p> <p>Questo può avvenire anche se in panchina ci sono dei giocatori ancora non utilizzati.</p>



Modifiche alle Regole 2016/17

Regola 4 Abbigliamento dei Giocatori

Riferimento Regola	Variazione	Precisazione
Definizioni	<p>Per equipaggiamento dei giocatori s'intende tutto ciò che essi indossano. L'equipaggiamento dei giocatori è composto dalla maglia, dai calzoncini, dagli indumenti intimi, dai calzettoni e dalle scarpe.</p> <p>La manica di una maglia deve arrivare almeno sino a metà tra la spalla e il gomito.</p> <p>Informazioni dettagliate sulle caratteristiche degli articoli di abbigliamento consentiti possono essere consultate nelle Specifiche di World Rugby (Normativa 12).</p>	<p>Di fatto, a meno che ce ne fosse bisogno, viene chiarito che non si può giocare con le canotte.</p>



Modifiche alle Regole 2016/17

Regola 4 Abbigliamento dei Giocatori

Riferimento Regola	Variazione	Precisazione
4.1 Articoli aggiuntivi di abbigliamento	SPERIMENTAZIONE DI UNA MODIFICA ALLE REGOLE (j) Un giocatore può indossare degli occhiali di protezione speciali che devono recare il Marchio di Approvazione di World Rugby (Normativa 12).	



Modifiche alle Regole 2016/17

Regola 5 Tempo

Riferimento Regola	Variazione	Precisazione
5.7 Altre regole per la durata della partita	(g) Una squadra che segna una meta verso la fine della partita, può scegliere se battere o meno il calcio di trasformazione. Se rinuncia a calciare, o se batte il calcio entro il tempo rimanente, vi sarà una ripresa del gioco e la partita terminerà all'interruzione successiva prevista dal Regolamento. Il tempo viene calcolato dal momento in cui viene colpito il pallone.	Se c'è stata una segnatura nei minuti finali della gara e c'è ancora il tempo per la ripresa del gioco, anche dopo la trasformazione, ma il tempo scade prima del calcio d'invio, il gioco comunque deve riprendere.



Modifiche alle Regole 2016/17

Regola 5 Tempo

Riferimento Regola	Variazione	Precisazione
5.7 Altre regole per la durata della partita	<p>(h) Se c'è stata una segnatura verso la fine della partita e c'è tempo per battere il calcio di ripresa del gioco, ma il tempo regolamentare scadrà immediatamente dopo il calcio, e il calciatore:</p> <ul style="list-style-type: none"> • non fa percorrere dieci metri al pallone, • calcia direttamente in touch, • rende il pallone ingiocabile calciandolo su od oltre la linea di touch di meta o la linea di pallone morto della squadra avversaria, l'arbitro offrirà all'altra squadra le opzioni previste, rispettivamente, dalle Regole 13.7, 13.8 e 13.9 e la partita continuerà finchè il pallone non sarà reso nuovamente morto. 	<p>In questo caso, se il calciatore rende il pallone morto, secondo i punti elencati, la squadra avversaria, può chiedere la ripetizione del calcio, una mischia a centro campo o una rimessa laterale sulla linea di centro campo.</p>



Modifiche alle Regole 2016/17

Regola 6 Ufficiali di Gara

Riferimento Regola	Variazione	Precisazione
6.A.7 Arbitro che consulta altre persone	<p>SPERIMENTAZIONE DI UNA MODIFICA ALLE REGOLE</p> <p>(b) L'organizzatore di una gara può nominare un ufficiale noto come "Television Match Official" (TMO), che utilizza strumenti tecnologici per chiarire situazioni relative ai seguenti casi:</p> <p>(i) C'è un dubbio sul fatto che il pallone abbia toccato terra in area di meta per realizzare una meta o un annullato.</p> <p>(ii) È in dubbio l'esito positivo di un calcio tra i pali.</p>	Nuovo protocollo per il TMO.



Modifiche alle Regole 2016/17

Regola 6 Ufficiali di Gara

Riferimento Regola	Variazione	Precisazione
6.A.7 Arbitro che consulta altre persone	<p>(iii) C'è un dubbio sulla presenza di giocatori in touch o in touch di meta prima che il pallone venisse schiacciato a terra in area di meta o prima che venisse reso pallone morto.</p> <p>(iv) Quando gli ufficiali di gara ritengono che possa essersi verificata un'infrazione o un fallo in campo che ha portato alla segnatura di una meta o che ne ha impedito la realizzazione.</p> <p>(v) Rivedere situazioni in cui gli arbitri ritengono che possano essersi verificate azioni di antigioco.</p> <p>(vi) Chiarire le sanzioni necessarie per le azioni di antigioco.</p>	



Modifiche alle Regole 2016/17

Regola 6 Ufficiali di Gara

Riferimento Regola	Variazione	Precisazione
6.A.7 Arbitro che consulta altre persone	(c) Qualsiasi ufficiale di gara, compreso il TMO, può consigliare l'analisi del TMO. L'analisi avverrà conformemente al protocollo del TMO in vigore in quel momento, che sarà disponibile su laws.worldrugby.org .	



Modifiche alle Regole 2016/17

Regola 6 Ufficiali di Gara

Riferimento Regola	Variazione	Precisazione
6.C.2 Altre persone che possono accedere nell'area di gioco	In caso di infortunio, solo il medico di gara e/o i membri della squadra che non giocano e che sono preparati dal punto di vista medico (solo Medici o Fisioterapisti qualificati) possono entrare nell'area di gioco mentre il gioco continua. Gli altri membri della squadra che non giocano, possono entrare nell'area di gioco mentre il gioco continua, purché abbiano ottenuto il permesso dell'arbitro. Diversamente, entrano solo quando il pallone è stato reso pallone morto. Queste persone non devono ostacolare, interferire o fare commenti agli ufficiali di gara.	L'obiettivo è di permettere ai giocatori infortunati di essere immediatamente soccorsi dallo staff medico di entrambe le squadre.



Modifiche alle Regole 2016/17

Regola 9 Computo del punteggio

Riferimento Regola	Variazione	Precisazione
9.B.2 Rinuncia al calcio di trasformazione	<p>(a) La decisione di non battere il calcio di trasformazione deve essere comunicata dal marcatore all'arbitro, dicendo "no kick" ("nessun calcio") dopo l'assegnazione della meta e prima che il tempo raggiunga lo 00.00.</p> <p>(b) Una volta presa la decisione di non battere il calcio di trasformazione, l'arbitro assegnerà un calcio di ripresa del gioco. Il calcio verrà battuto indipendentemente dal fatto che i giocatori fossero pronti o meno al momento dello 00.00.</p>	Ulteriore precisazione di quanto esposto alla Regola 5.



Modifiche alle Regole 2016/17

Rugby a 7 Variazioni

Riferimento Regola	Variazione	Precisazione
9.B.1 Come effettuare un calcio di trasformazione	(e) Il calciatore deve effettuare il calcio di trasformazione entro trenta secondi dal momento in cui la meta è stata segnata. Se il calciatore non effettua il calcio nel tempo previsto tale calcio non è più permesso.	Viene ridotto da 40" a 30" il tempo per la trasformazione sulle partite a 7.



Modifiche alle Regole 2016/17

Regola 10 Antiggioco

Riferimento Regola	Variazione	Precisazione
10.2 Gioco sleale	<p>(d) Un giocatore non deve commettere alcuna azione che possa indurre gli ufficiali di gara a pensare che quel giocatore abbia subito un'azione di antiggioco, o qualunque altro tipo di infrazione, commessa da un avversario.</p> <p>Sanzione: Calcio di Punizione</p>	<p>Stanno aumentando in maniera esponenziale le simulazioni, con questo inserimento si vuole disincentivare questi atteggiamenti antisportivi.</p>



Modifiche alle Regole 2016/17

Regola 10 Antigioco

Riferimento Regola	Variazione	Precisazione
10.3 Infrazioni ripetute	<p>(b) Infrazioni di squadra ripetute. Quando differenti giocatori della stessa squadra commettono ripetutamente la stessa infrazione, l'arbitro deve decidere se ciò va considerato come infrazioni ripetute. In tal caso, l'arbitro darà un avvertimento a tutta la squadra e, se essi ripeteranno l'infrazione, l'arbitro ammonirà ed espellerà temporaneamente il/i giocatore/i colpevole/i.</p> <p>Sanzione: Calcio di Punizione Una meta di punizione deve essere accordata se l'infrazione impedisce la realizzazione di una meta che sarebbe stata probabilmente segnata.</p>	Viene riscritto questo punto per dare all'Arbitro una più ampia valutazione sui falli ripetuti.



Modifiche alle Regole 2016/17

Regola 12 Avanti e Passaggio In-avanti

Riferimento Regola	Variazione	Precisazione
Definizione: In-avanti	<p>Se, placcando un avversario, un giocatore entra in contatto con il pallone e il pallone va in-avanti rispetto alle mani del portatore di pallone, si è verificato un in-avanti.</p> <p>Se un giocatore strappa il pallone o se colpisce volontariamente il pallone che si trova tra le mani di un avversario e il pallone va in-avanti rispetto alle mani del portatore di pallone, non si è verificato un in-avanti.</p>	<p>Si chiarisce quando c'è un in-avanti o no a seconda se un giocatore va a placcare il portatore del pallone o va intenzionalmente a giocare il pallone in possesso dell'avversario.</p>



Modifiche alle Regole 2016/17

Regola 19 Touch e Rimessa Laterale

Riferimento Regola	Variazione	Precisazione
19.10 Disposizioni valide nelle Rimesse Laterali	<p>(h) Impedire il lancio. Un giocatore disposto nell'allineamento non deve stare a meno di 5 metri dalla linea di touch. Nessun giocatore può bloccare il lancio della rimessa laterale o impedire al pallone di percorrere 5 metri.</p> <p>Sanzione: Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.</p>	<p>Chiarisce che per un g i o c a t o r e dell'allineamento che prende il pallone prima che abbia percorso i 5 metri viene sanzionato con un Calcio Libero. Da non confondere con un giocatore che dentro i 5 metri impedisce l'effettuazione del lancio, questo viene sanzionato con un Calcio di Punizione.</p>



Modifiche alle Regole 2016/17

Regola 20 Mischia

Riferimento Regola	Variazione	Precisazione
20.1 Formazione di una Mischia	<p>(d) Nessun ritardo. Una squadra non deve ritardare volontariamente la formazione di una mischia. Una squadra deve essere pronta per la chiamata “bassi” dell’arbitro entro 30 secondi dal momento in cui l’arbitro segna il punto per la formazione della mischia.</p> <p>Sanzione: Calcio Libero</p>	Si vuole velocizzare di più la ripresa del gioco da mischia ordinata.



Modifiche alle Regole 2016/17

Regola 20 Mischia

Riferimento Regola	Variazione	Precisazione
20.1 Formazione di una Mischia	<p>(f)..... Le prime linee devono incastrarsi tra loro, orecchio contro orecchio, in modo che nessun giocatore abbia la testa vicino alla testa di un suo compagno di squadra.</p> <p>Sanzione: Calcio Libero</p>	<p>Prima era tempia contro tempia adesso si ritorna orecchio contro orecchio, di fatto si tende ad avvicinare di più le prime linee prima dell'ingaggio per una questione di sicurezza.</p>



Modifiche alle Regole 2016/17

Regola 20 Mischia

Riferimento Regola	Variazione	Precisazione
20.10 Fine della Mischia	<p>(d) Quando una squadra ha il pallone ai piedi del n.8 e sta cercando di avanzare, ma non ci riesce, l'arbitro chiamerà "usalo" dopo che il pallone è rimasto ai piedi del n.8 per un periodo di tempo ragionevole (3-5 secondi). A quel punto, la squadra deve usare il pallone immediatamente.</p>	<p>Questo dovrebbe incentivare di più l'utilizzo del pallone ed evitare eventuali reset. Se il pallone non verrà giocato entro il tempo previsto dopo la chiamata dell'Arbitro, verrà decretata un'ulteriore mischia ed il pallone sarà introdotto dalla squadra che non ne aveva il possesso.</p>



Modifiche alle Regole 2016/17

Regola 20 Mischia

Riferimento Regola	Variazione	Precisazione
20.11 Mischia ruotata	<p>(a) Se una mischia è ruotata più di 90 gradi, in modo che la linea mediana vada oltre una posizione parallela alla linea di touch, l'arbitro deve arrestare il gioco ed ordinare un'altra mischia.</p> <p>(b) Questa nuova mischia sarà formata sul punto in cui la mischia precedente si è conclusa. Il pallone sarà introdotto dalla squadra che lo aveva introdotto in precedenza.</p>	<p>Per scoraggiare una squadra che non ha vinto il pallone di ruotare "legalmente" la mischia. Questa modifica dovrebbe fornire più stabilità e tutelare la sicurezza dei giocatori.</p>



Modifiche alle Regole 2016/17

Regola 20 Mischia

Riferimento Regola	Variazione	Precisazione
20.12 Fuori-Gioco nella Mischia	<p>(c) Quando una squadra ha vinto il pallone in una mischia, il mediano di mischia della squadra avversaria è in fuori-gioco se supera il pallone con un piede mentre il pallone è ancora nella mischia. Tale mediano di mischia non può spostarsi nello spazio tra il flanker e il n.8 mentre sta seguendo il pallone nella mischia.</p> <p>Sanzione: Calcio di Punizione</p>	<p>Di fatto questo serve per togliere la pressione sul mediano che ha vinto il pallone.</p>



Modifiche alle Regole 2016/17

Regola 21 Calci di Punizione e Calci Liberi

Riferimento Regola	Variazione	Precisazione
21.2 Dove vengono effettuati i calci di punizione e calci liberi	<p>(a) Il calciatore deve effettuare il calcio di punizione o il calcio libero sul punto o in qualsiasi altra posizione dietro di esso sulla linea passante per quel punto.</p> <p>Se il punto del calcio di punizione o del calcio libero è a meno di 5 metri dalla linea di meta, il punto per il calcio sarà a 5 metri dalla linea di meta, di fronte al punto dell'infrazione.</p>	<p>Prima questo era previsto solo per la squadra in attacco, con questa modifica tutti i calci di punizione che vengono decretati a meno di 5 metri dalla meta, vengono portati sulla linea dei 5 metri sia per l'attacco che per la difesa.</p>



Ulteriore Precisazione Sulla Formazione del Maul

Durante la formazione del maul, il pallone non può essere passato ai giocatori che si stanno aggiungendo, ma devono essere questi ultimi che dopo essersi legati possono impossessarsi del pallone.

Dopo che il maul si è formato, il giocatore in possesso del pallone non può scivolare verso la parte finale del maul, mentre il pallone può muoversi verso il fondo passando di mano in mano.

I giocatori in arrivo non possono legarsi chiaramente davanti al portatore del pallone o scivolare ai lati.