



ADRIATIC AND IONIAN YOUTH GAMES FOR SOCIAL INCLUSION

ANCONA 27 - 30 SETTEMBRE 2019

RUGBY

Regole del Gioco

Il terreno di gioco misura 60 metri x 90 metri

Ciascuna squadra non deve avere più di sette giocatori nell'area di gioco durante le partite

Una squadra può sollevare un'obiezione all'arbitro sul numero di giocatori della squadra avversaria. Se una squadra ha troppi giocatori, l'arbitro ordinerà al capitano di tale squadra di ridurne il numero in modo opportuno. Il punteggio al momento dell'obiezione rimane invariato.

Una squadra può utilizzare fino a cinque riserve

Le sostituzioni vengono effettuate solo quando il pallone è stato reso pallone morto e solo con il permesso dell'arbitro. Se un giocatore rientra in campo o se una riserva entra in campo senza il permesso dell'arbitro e quest'ultimo ritiene che il giocatore lo abbia fatto per ottenere un vantaggio, il giocatore è colpevole di comportamento scorretto.

Un giocatore può essere sostituito, se subisce un infortunio. Un giocatore infortunato non può rientrare in campo dopo essere stato sostituito.

Un giocatore è ritenuto infortunato se:

- Al livello rappresentativo nazionale, un medico è del parere che sarebbe sconsigliabile farlo continuare a giocare.
- In altre partite, in cui l'organizzatore di una gara ha dato il permesso esplicito, una persona qualificata dal punto di vista medico è del parere che sarebbe sconsigliabile farlo continuare a giocare. Se questa persona non è presente, il giocatore può essere rimpiazzato, se l'arbitro è d'accordo.
- L'arbitro decide (con o senza il parere di un medico) che è sconsigliabile farlo continuare a giocare. L'arbitro ordina al giocatore di abbandonare l'area di gioco.

L'arbitro può anche ordinare ad un giocatore infortunato di abbandonare l'area di gioco per essere sottoposto alla valutazione di un medico.

Se, in qualsiasi momento durante una partita, un giocatore subisce una commozione cerebrale o ha una sospetta commozione cerebrale, tale giocatore deve essere fatto uscire immediatamente e permanentemente dall'area di gioco. Questa procedura è nota come "Riconoscere e Rimuovere".

Quando un giocatore ha una ferita sanguinante, tale giocatore abbandona il campo di gioco e può essere sostituito temporaneamente. Il giocatore infortunato rientrerà in campo non appena la perdita di sangue sarà tornata sotto controllo e/o coperta. Se il giocatore non è disponibile a rientrare in campo entro 15 minuti (tempo effettivo) dal momento in cui ha abbandonato l'area di gioco, la sostituzione diventa permanente.



www.animusyouthgames.eu





ADRIATIC AND IONIAN YOUTH GAMES FOR SOCIAL INCLUSION ANCONA 27 - 30 SETTEMBRE 2019

Il medico di gara decide se un infortunio è una ferita sanguinante per la quale è necessaria una sostituzione temporanea, il gioco non può riprendere finché il giocatore con la ferita sanguinante non sia stato temporaneamente sostituito, pertanto abbandona il campo di gioco;

Deve essere sostituito temporaneamente (anche se sono state utilizzate tutte le sostituzioni).

Il gioco non può riprendere finché il giocatore non sia stato temporaneamente sostituito. Se il giocatore non è disponibile a tornare nel campo di gioco dopo 10 minuti (tempo effettivo) dal momento in cui è uscito dall'area di gioco, la sostituzione diventa permanente

Un giocatore entrato come sostituzione temporanea può essere rimpiazzato temporaneamente (anche se sono state utilizzate tutte le sostituzioni).

Se un giocatore entrato come sostituzione temporanea subisce un infortunio, anche questo giocatore può essere rimpiazzato.

Se un giocatore entrato come sostituzione temporanea viene espulso, il giocatore sostituito originariamente non può rientrare nell'area di gioco.

Se il tempo consentito per una sostituzione temporanea scade durante l'intervallo, la sostituzione diventa permanente a meno che il giocatore rimpiazzato non rientri immediatamente nel campo di gioco, all'inizio del secondo tempo.

Tempi di gioco

Una partita dura 20 minuti (suddivisa in due tempi, ciascuno di durata non superiore a dieci minuti) più il tempo di recupero.

Quando una partita termina in pareggio si va ai tempi supplementari. Il gioco riprende dopo una pausa di un minuto, con tempi durata di 5 minuti. Dopo ciascun tempo, le squadre invertono il campo senza intervallo

L'arbitro può interrompere il gioco e concedere tempo per:

Infortunio di un giocatore, per un periodo di sino a un minuto. Se il giocatore è gravemente infortunato, l'arbitro ha la facoltà di concedere più di un minuto per lasciare che il giocatore sia portato fuori dall'area di gioco.

Consultare altri ufficiali di gara.

Quando il pallone è già stato reso pallone morto, l'arbitro può concedere del tempo per:

- Sostituire un giocatore.
- Sostituire o riparare l'abbigliamento dei giocatori.
- Ri-allacciarsi i lacci delle scarpe.
- Recuperare il pallone.

1. Un tempo di gioco termina quando il pallone diventa morto dopo che il tempo è scaduto, salvo quando:

Una mischia, rimessa laterale o calcio di ripresa del gioco dopo una meta o un annullato, concessi prima dello scadere del tempo, non sono stati completati e il pallone non è tornato nel gioco aperto. Questo vale anche quando la mischia, rimessa laterale o calcio di ripresa del gioco non vengono eseguiti correttamente.

L'arbitro concede un calcio libero o di punizione.



www.animusyouthgames.eu





ADRIATIC IONIAN GAMES
FOR SOCIAL INCLUSION

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



ADRIATIC AND IONIAN YOUTH GAMES FOR SOCIAL INCLUSION ANCONA 27 - 30 SETTEMBRE 2019

Un calcio di punizione è calciato direttamente in touche senza che venga prima fatto un tap-and-go e senza che il pallone tocchi un altro giocatore.

È stata segnata una meta e, in questo caso, l'arbitro concede il tempo per battere il calcio di trasformazione.

2. Una squadra che ha segnato una meta può effettuare il tentativo di trasformazione o può rinunciare a tale tentativo.

a. La decisione di rinunciare al calcio di trasformazione deve essere riferita dal marcatore della meta all'arbitro dicendo "no kick" ("nessun calcio") dopo che è stata assegnata la meta.

b. A condizione che la trasformazione venga tentata, o rifiutata, prima dello scadere del tempo, l'arbitro ordinerà un calcio di ripresa del gioco.

c. Se viene effettuato il tentativo di trasformazione, il tempo è calcolato dal momento in cui viene colpito il pallone.

Se le condizioni meteorologiche sono eccezionalmente calde e/o umide, l'arbitro ha facoltà di concedere una pausa per l'acqua. Questa pausa di un minuto dovrebbe avere luogo attorno alla metà di un tempo, dopo una segnatura o quando il pallone è stato reso morto, vicino alla linea di metà campo.

L'arbitro ha il potere di terminare o sospendere la partita in qualsiasi momento se ritiene che non si possa continuare in condizioni di sicurezza

3. All'interno del recinto di gioco:

a. L'arbitro è l'unico giudice dei fatti e delle regole durante una partita. L'arbitro deve applicare le regole del gioco in modo equo in tutte le partite.

b. L'arbitro tiene il tempo.

c. L'arbitro tiene il punteggio.

4. L'arbitro consente l'accesso all'area di gioco a giocatori e riserve, quando questo può essere fatto nel rispetto della sicurezza.

5. L'arbitro dà ai giocatori il permesso di abbandonare l'area di gioco.



www.animusyouthgames.eu

