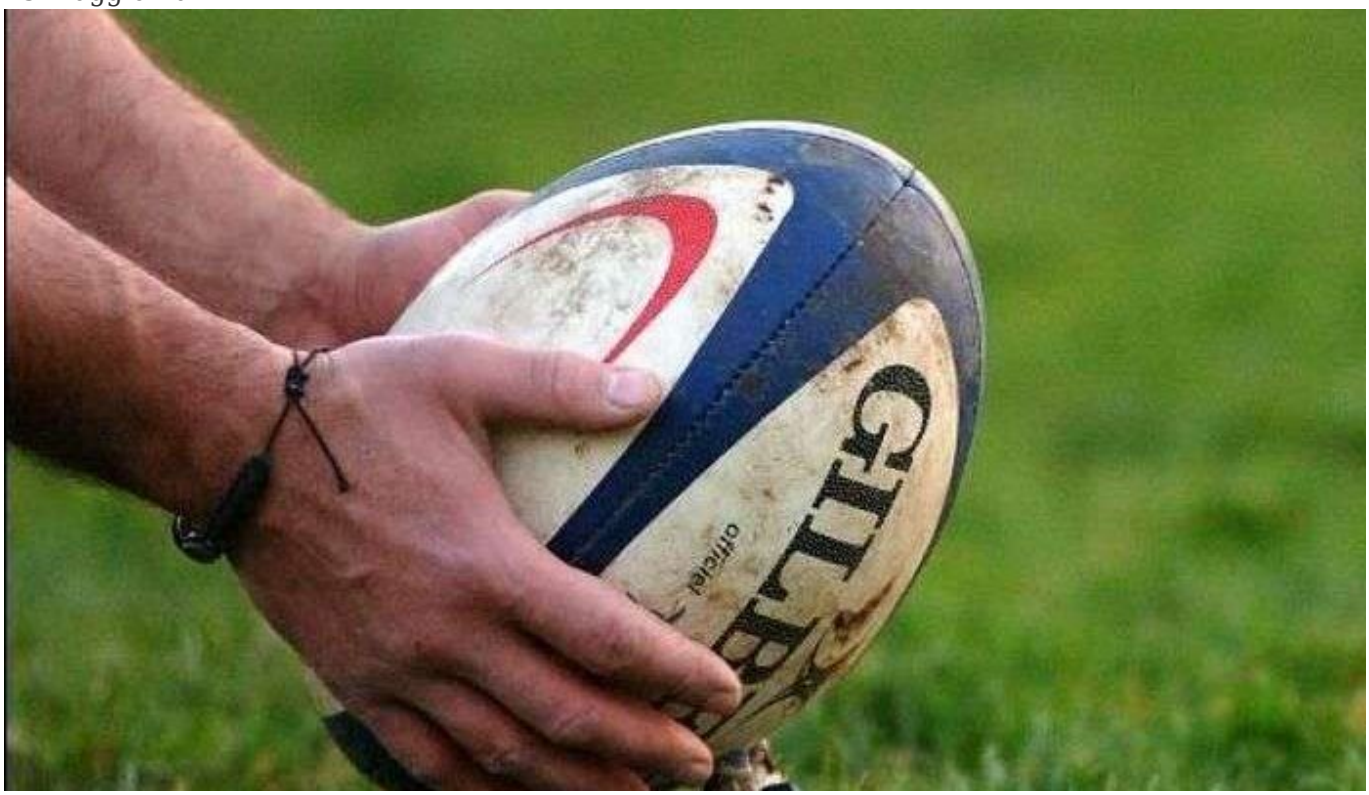
Rugby, nuove regole dal 1° luglio: 3 ufficiali e 6 sperimentali

13 Maggio 2024



Il rugby cambia con 9 novità approvate e comunicate ufficialmente dal consiglio di World Rugby: 3 sono ufficiali, 6 sperimentali. World Rugby introduce nuove regole finalizzate all'equilibrio tra spettacolarità del rugby e la sicurezza dei giocatori in campo.

Le tre nuove regole:
– Stop al cosiddetto **ping pong rugby** – *"Nel quadro di una revisione della regola 10.7 – scrive World Rugby – riguardante i giocatori in gioco nel caso di calci nel gioco corrente, non sarà più possibile per un giocatore essere rimesso in gioco quando un avversario prende il pallone e corre sui 5 metri o passa il pallone. Le regole 10.1 e 10.4 dicono che i giocatori in fuori gioco dovranno mostrare di tornare indietro, anche aprendo spazi per la squadra avversaria. Questo dovrebbe ridurre gli episodi di ping pong rugby";*
– No alla **mischia sul calcio libero** (di seconda) – *"In conformità alla legge 20.3 non si è più autorizzati a scegliere mischia ordinata a partire da un calcio franco (libero, di seconda). I calci franchi devo essere giocati o calciati rapidamente, con l'obiettivo di favorire la fluidità del gioco";*
– Stop alla **presa del coccodrillo in ruck** – *"Interdizione della pratica di croc roll (rimozione): l'azione di prendere per il torso, far girare e tirare un avversario sui propri piedi nella zona del placcaggio ("crocodile roll") è proibito e sanzionato con una penalità".*

Le sei regole sperimentali

Oltre a queste tre regole ufficiali se ne aggiungeranno altre sei sperimentali: il Comitato esecutivo riceverà a novembre un rapporto sulla loro efficacia per decidere la loro definitiva adozione.

- **Cartellino rosso** – *"Revisione del processo di sanzione per renderlo più comprensibile al pubblico. Introduzione di sanzioni severe in caso di cartellino rosso fuori dal campo, nonché la possibilità di sostituire un giocatore escluso (per cartellino rosso) dopo 20 minuti".*
- **Tempi massimi anche per mischie e touche** – *"Introduzione di un tempo massimo di 30 secondi per eseguire le mischie e le touche. Ridurre a 60 secondi il tempo della trasformazione (rispetto a 90) allineandolo a quello del calcio".*
- Maggiore **protezione** al mediano di mischia – *"Protezione del numero 9 alla base di mischie, ruck e maul. Non potrà essere "giocato" se il pallone è ancora nei pressi di un placcaggio, di una mischia spontanea o di un maul. La linea di fuori gioco per il mediano di mischia che non introduce sarà fissata a metà del tunnel"*
- Arresto al volo (**Mark)** – *"Possibilità di un arresto al volo dentro la linea dei 22 metri a partire da un calcio d'invio, perché favorisce le opzioni d'attacco".*
- Un solo stop della **driving maul** – *"Il pallone dovrà essere giocato dopo che il raggruppamento penetrante (drive maul) è stato giudicato arrestato una solo volta (uno stop) e non due".*
- Gioco (anche) con **lancio storto** – *"Possibilità di giocare anche dopo un lancio in touche storto, ma solo se l'allineamento è irreprensibile, favorendo la continuità del gioco".*