



## Regola 3 Numero dei Giocatori - La Squadra

### DEFINIZIONI

**La Squadra.** Una squadra è formata da quindici giocatori che iniziano l'incontro, più i giocatori di riserva previsti per i rimpiazzi e/o le sostituzioni.

**Rimpiazzo.** Giocatore che rimpiazza un compagno di squadra infortunato.

**Sostituto.** Giocatore che rimpiazza un compagno di squadra per motivi tecnici.

#### 3.1 NUMERO MASSIMO DEI GIOCATORI NELL'AREA DI GIOCO

**Massimo:** Durante il gioco ciascuna squadra non deve avere più di quindici giocatori nell'area di gioco.

#### 3.2 SQUADRA CON UN NUMERO DI GIOCATORI SUPERIORE A QUELLO CONSENTITO

**Obiezione:** in qualunque momento prima o durante la partita, una squadra può sollevare un'obiezione all'arbitro in merito al numero dei giocatori della squadra avversaria. Non appena l'arbitro viene a conoscenza che una squadra ha un numero di giocatori superiore al consentito, ordinerà al capitano di tale squadra di ridurre il numero in modo appropriato. Il punteggio fino a quel momento realizzato rimarrà inalterato.

**Sanzione:** Calcio di Punizione sul punto in cui il gioco sarebbe ripreso

#### 3.3 QUANDO IL NUMERO DI GIOCATORI È INFERIORE A QUINDICI

Una Federazione può autorizzare che si giochino delle gare con meno di quindici giocatori per ciascuna squadra. Quando questo avviene, si applicano tutte le Regole di Gioco eccetto che per le mischie che dovranno essere sempre formate, in ogni momento, da minimo cinque giocatori.



**Eccezione:** Le partite di rugby a sette sono un'eccezione. Questi incontri sono regolati dalle variazioni alle Regole di Gioco valide per il rugby a sette.

### 3.4 GIOCATORI NOMINATI COME RISERVE

- (a) Per le partite internazionali una Federazione può nominare fino a otto rimpiazz/sostituzioni.
- (b) Per le altre partite, il numero dei rimpiazz/sostituzioni è stabilito dalla Federazione od Organizzatore della Gara avente giurisdizione sulla partita fino ad un massimo di otto.
- (c) Una Federazione (o le Federazioni, laddove una partita o competizione venga disputata tra squadre appartenenti a due o più Federazioni) può decidere quanti rimpiazz/sostituzioni possono essere nominati, fino a un massimo di otto.
- (d) Una squadra può sostituire fino a due giocatori di prima linea (fatta salva la Regola 3.5 (f) e (g), quando possono essere tre) e fino a cinque altri giocatori.
- (e) Le sostituzioni possono essere effettuate solo quando il pallone è morto e con il consenso dell'arbitro.



## Regola 3 Numero dei Giocatori - La Squadra

### 3.5 LA PRIMA LINEA - RIMPIAZZI E SOSTITUZIONI

- a) È responsabilità della squadra assicurarsi che tutti i giocatori di prima linea, e i potenziali rimpiazzati di prima linea, siano adeguatamente preparati. Non sta all'arbitro stabilire se un giocatore qualsiasi abbia la dovuta preparazione per giocare in prima linea.
- (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 rimpiazzati:

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 destro 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 rimpiazzati, 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 rimpiazzati per la prima linea, quella squadra potrà nominare solo 22 giocatori nella propria rosa.

- (c) Prima della gara, ciascuna squadra deve informare l'arbitro in merito ai propri giocatori di prima linea e ai potenziali rimpiazzati per la prima linea, e solo questi giocatori potranno giocare in prima linea in caso di mischie con contesa.
- (d) Un giocatore nominato come rimpiazzo di prima linea può iniziare la gara in un'altra posizione.

### 3.6 MISCHIE SENZA CONTESA

- (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.
- (b) Le Federazioni/ gli organizzatori delle gare possono stabilire se una gara possa essere fatta iniziare o continuare, o meno, con mischie 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.
- (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.
- (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.
- (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.
- (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.



## **Regola 3** Numero dei Giocatori - La Squadra

### **3.7 ESPULSIONE PER ANTIGIOCO**

Un giocatore espulso per antigioco non può essere rimpiazzato o sostituito. Per un'eccezione a questa regola, fare riferimento alla regola 3.5.

### **3.8 RIMPIAZZO DEFINITIVO**

Un giocatore può essere rimpiazzato definitivamente per infortunio. Se il giocatore è rimpiazzato in modo definitivo, non deve più rientrare in quell'incontro. Il rimpiazzo di un giocatore infortunato deve essere effettuato quando il pallone è morto e con il consenso dell'arbitro.

### **3.9 DECISIONE PER IL RIMPIAZZO DEFINITIVO**

- (a) In caso d'incontri della squadra nazionale, un giocatore può essere rimpiazzato solo quando, su parere del medico, l'infortunio è tale da rendere imprudente per quel giocatore continuare la partita.
- (b) Negli altri incontri, quando la Federazione ha dato il suo esplicito consenso, un giocatore infortunato può essere rimpiazzato su consiglio di persona competente in campo medico. Se questa figura non è presente, il rimpiazzo può essere effettuato con il consenso dell'arbitro.

### **3.10 POTERE DELL'ARBITRO D'IMPEDIRE AD UN GIOCATORE INFORTUNATO DI PROSEGUIRE LA PARTITA**

Se l'arbitro decide - con o senza il consenso di un dottore o di una persona competente in campo medico - che un giocatore è infortunato in modo tale da dover interrompere il proseguimento del gioco, l'arbitro può ordinare al giocatore di lasciare l'area di gioco. L'arbitro può anche ordinare ad un giocatore infortunato di lasciare l'area di gioco per essere visitato.

### 3.11 SOSTITUZIONE TEMPORANEA - FERITA SANGUINANTE

- (a) Quando un giocatore ha una ferita sanguinante, che comporta un'emorragia attiva incontrollata (ferita sanguinante), tale giocatore potrà essere temporaneamente sostituito.
- Il giocatore infortunato dovrà tornare in campo non appena la perdita di sangue sarà tornata sotto controllo e/o coperta. Se il giocatore che è stato sostituito temporaneamente non è disponibile a tornare in campo entro 15 minuti (tempo effettivo) dal momento in cui ha abbandonato l'area di gioco, la sostituzione diventerà permanente e il giocatore sostituito non dovrà rientrare nel campo di gioco.
- (b) Nelle Partite Internazionali, il Medico di Gara deciderà se un infortunio costituisce una ferita sanguinante per la quale è necessaria una sostituzione temporanea.
- (c) Piccoli tagli e abrasioni che non costituiscono una ferita sanguinante devono essere medicati durante le interruzioni di gioco che avvengono per altre ragioni.
- (d) Se anche il rimpiazzo temporaneo s'infortuna, può essere a sua volta rimpiazzato.
- (e) Se il rimpiazzo temporaneo è espulso per antiggioco, il giocatore rimpiazzato non può rientrare in campo di gioco.
- (f) Se il rimpiazzo temporaneo è ammonito e espulso temporaneamente, il giocatore rimpiazzato non può rientrare in campo di gioco fino alla fine del periodo di espulsione.



## Regola 3 Numero dei Giocatori - La Squadra

### 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".

Solo nelle partite di Rugby d'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:

- Deve abbandonare il campo di gioco; e
- Verrà sostituito temporaneamente (anche se tutte le sostituzioni/rimpiazzi sono stati utilizzati).

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:

- (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.
- (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.
- (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.
- (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).



- (e) Se un giocatore entrato come sostituzione temporanea viene espulso per antigio, 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.
- (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.

### 3.13 GIOCATORE CHE VUOLE RIENTRARE A GIOCARE

- (a) Un giocatore che ha una ferita sanguinante con emorragia attiva incontrollata deve lasciare l'area di gioco. Il giocatore non può rientrare in campo finché l'emorragia non sia stata controllata e la ferita non sia stata coperta.
- (b) Un giocatore che lascia l'incontro a causa di un infortunio oppure per altra ragione, non può rientrare a giocare fino a che l'arbitro non dà il suo consenso al rientro. L'arbitro non deve permettere il rientro di un giocatore fino a che il pallone non è morto.
- (c) Se un giocatore rientra in campo o un rimpiazzo/sostituito entra senza il permesso dell'arbitro, e se quest'ultimo ritiene che il giocatore l'abbia fatto per aiutare la sua squadra oppure per ostacolare la squadra avversaria, l'arbitro può penalizzare il giocatore per comportamento scorretto.

**Sanzione:** Calcio di punizione sul punto in cui il gioco sarebbe ripreso





## **Regola 3** Numero dei Giocatori - La Squadra

### **3.14 GIOCATORI SOSTITUITI CHE RIENTRANO A GIOCARE**

Se un giocatore viene sostituito, può rientrare in campo solo come rimpiazzo di:

- 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 antigiooco (verificata dagli Ufficiali di Gara).

### **3.15 SOSTITUZIONI A ROTAZIONE**

Una Federazione può perfezionare sostituzioni a rotazione a determinati livelli di Gioco all'interno della propria giurisdizione. Le sostituzioni non dovranno eccedere il numero di dodici. L'amministrazione e le regole relative alle sostituzioni a rotazione sono di responsabilità della Federazione che ha giurisdizione sulla gara.