



## CIRCOLARE INFORMATIVA **1**/2009-10

### **MODIFICA ALLA REGOLA 3 - NUMERO DI GIOCATORI - LA SQUADRA** IN VIGORE DAL 28 LUGLIO 2009

Premesso che nello Speciale Meeting, tenutosi il 28 Luglio 2009, il Consiglio dell'IRB ha deliberato di approvare delle Variazioni Specifiche per le Federazioni relativamente alla **Regola 3 - Numero di Giocatori - La Squadra** e che tali variazioni possono **immediatamente** essere applicate, in allegato si riporta il testo della nuova Regola 3.

Le parti evidenziate in **Azzurro** sono relative alle modifiche apportate in data 28.07.09.

Le parti evidenziate in **Verde** sono relative alle modifiche introdotte nel Maggio 2009

24 AGOSTO 09

Il Coordinatore del CS & RDO  
CLAUDIO GIACOMEL

# 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:** 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.

**Punizione:** 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

Per le partite Internazionali, una Federazione può avere in lista fino a sette rimpiazzi/sostituti.

Una squadra può sostituire fino a 2 giocatori di prima linea e fino a cinque giocatori negli altri ruoli. Le sostituzioni possono essere effettuate solo quando il pallone è morto e con il consenso dell'arbitro.

Per le altre partite, il numero dei rimpiazzi/sostituti è stabilito dalla Federazione avente giurisdizione sulla partita fino ad un massimo di sette (soggetto alla Regola 3.15 quando possono essere otto).

Una squadra può sostituire fino a due giocatori di prima linea (soggetto alla Regola 3.15 quando possono essere 3) e fino a cinque giocatori negli altri

ruoli. Le sostituzioni possono essere effettuate solo quando il pallone è morto e con il consenso dell'arbitro.

### 3.5 GIOCATORI DELLA PRIMA LINEA CON UNA ADEGUATA PREPARAZIONE ED ESPERIENZA

- (a) La tabella, qui sotto riportata, indica il numero dei giocatori richiesto, con un'adeguata preparazione ed esperienza, per ricoprire il ruolo di prima linea, rispetto al numero di giocatori presenti in lista.

Numero di Giocatori	Numero di Giocatori con Adeguata Preparazione ed Esperienza
15 o meno	3 giocatori che possono giocare in prima linea.
16, 17 o 18	4 giocatori che possono giocare in prima linea.
19, 20, 21 o 22	5 giocatori che possono giocare in prima linea.
Variazioni Specifiche per le Federazioni Regola 3.15 <b>22</b>	6 giocatori che possono giocare in prima linea.
Variazioni Specifiche per le Federazioni Regola 3.15 <b>23</b>	6 giocatori che possono giocare in prima linea.

- (b) Ogni giocatore di prima linea e ogni potenziale rimpiazzo(i) deve avere un'adeguata preparazione ed esperienza.
- (c) Quando una squadra ha in lista 19, 20, 21 o 22 giocatori ci devono essere cinque giocatori che possono giocare in prima linea per assicurare che, alla prima occasione in cui sia necessario rimpiazzare un tallonatore e, alla prima occasione in cui sia necessario rimpiazzare un pilone, la squadra possa continuare a giocare, in sicurezza, mischie con contesa.
- (d) Il rimpiazzo di un giocatore di prima linea può avvenire con un giocatore adeguatamente preparato e con la dovuta esperienza che ha iniziato la partita oppure con un giocatore tra quelli indicati come riserve.

### 3.6 ESPULSIONE PER ANTIGIOCO

Un giocatore espulso per antigioco non può essere rimpiazzato o sostituito. Per un'eccezione a questa regola, fare riferimento alla regola 3.13.

### 3.7 RIMPIAZZO DEFINITIVO

Un giocatore può essere rimpiazzato 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.

### **3.8 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.

### **3.9 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.

### **3.10 RIMPIAZZO TEMPORANEO**

- (a) Quando un giocatore lascia l'area di gioco per far controllare una ferita sanguinante e/o per farsi medicare una ferita aperta, può essere rimpiazzato temporaneamente. Se il giocatore che è stato rimpiazzato temporaneamente non rientra in campo di gioco entro 15 minuti di tempo effettivo da quando ha lasciato l'area di gioco, il rimpiazzo diventa definitivo ed il giocatore rimpiazzato non può rientrare in campo di gioco.
- (b) Se anche il rimpiazzo temporaneo s'infortuna, può essere a sua volta rimpiazzato.
- (c) Se il rimpiazzo temporaneo è espulso per antigiochi, il giocatore rimpiazzato non può rientrare in campo di gioco.
- (d) Se un rimpiazzo temporaneo è ammonito e espulso temporaneamente, il giocatore rimpiazzato non può rientrare in campo di gioco fino alla fine del periodo di espulsione.

### **3.11 GIOCATORE CHE VUOLE RIENTRARE A GIOCARE**

- (a) Un giocatore che ha una ferita aperta o sanguinante deve lasciare l'area di gioco. Il giocatore infortunato non può rientrare in campo fino a che la ferita non è stata controllata, medicata e 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 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.

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

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

Se un giocatore è sostituito per motivi tecnici, non può rientrare a giocare in quel incontro nemmeno per sostituire un giocatore infortunato.

**Eccezione 1:** un giocatore sostituito può rimpiazzare un giocatore con ferita sanguinante o aperta.

**Eccezione 2:** un giocatore sostituito può rimpiazzare un giocatore della prima linea che si è infortunato, o è stato temporaneamente espulso o che è stato espulso definitivamente.

### 3.13 **ESPULSIONE DEFINITIVA O TEMPORANEA DI UN GIOCATORE DELLA PRIMA LINEA O INFORTUNATO**

- (f) Se, dopo che un giocatore della prima linea è espulso, o durante il periodo in cui un giocatore di prima linea è espulso temporaneamente, non ci sono altri giocatori di prima linea disponibili della stessa squadra, allora saranno ordinate mischie senza contesa. Non è responsabilità dell'arbitro determinare la preparazione dei rimpiazzi per giocare in prima linea né la loro disponibilità, questa è una responsabilità della squadra.
- (g) Dopo che un giocatore della prima linea è espulso, o durante il periodo in cui un giocatore è espulso temporaneamente, l'arbitro, al momento di concedere la mischia successiva, chiederà al capitano della squadra se c'è un altro giocatore in campo adeguatamente preparato a giocare nel ruolo di prima linea. In caso negativo, il capitano sceglierà un qualsiasi giocatore della sua squadra, questi deve lasciare l'area di gioco e sarà sostituito da un giocatore tra quelli di riserva, preparato a giocare nel ruolo di prima linea. Il capitano potrà fare questo immediatamente prima della successiva mischia oppure dopo che un altro giocatore sia stato provato nel ruolo di prima linea.
- (h) Quando ha termine un periodo d'espulsione temporanea, e un giocatore di prima linea ritorna nell'area di gioco, il giocatore di prima linea, entrato in sostituzione, lascerà l'area di gioco e il giocatore che aveva lasciato l'area di gioco, per il periodo d'espulsione temporanea, potrà rientrare a giocare.
- (i) Inoltre, se a seguito di una serie d'espulsioni o d'infortuni, una squadra non ha un numero sufficiente di giocatori preparati per giocare in prima linea, la partita proseguirà con mischie no-contest.
- (j) Una mischia no-contest è uguale ad una mischia normale ad eccezione che le squadre non si contendono il pallone, la squadra che introduce il pallone deve vincerlo, a nessuna squadra è consentito spingere.
- (k) Quando l'arbitro ordina mischie senza contesa, durante una gara, come risultato del fatto che una squadra non ha un giocatore di prima linea adeguatamente preparato e con la dovuta esperienza in accordo con la regola, l'arbitro riporterà la questione all'Organizzatore dell'incontro.
- (l) Quando una squadra non ha giocatori di prima linea adeguatamente preparati prima della gara, cosicché non possano aver luogo mischie con contesa, l'arbitro ordinerà mischie senza contesa. L'arbitro riporterà la questione all'Organizzatore dell'incontro.

- (m) Un Organizzatore dell'incontro, all'interno della competizione, può determinare regole secondo le quali una gara non può cominciare nel caso non siano disponibili, prima della stessa, giocatori di prima linea adeguatamente preparati e con la dovuta esperienza.

### **3.14 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.

### **3.15 VARIAZIONI SPECIFICHE PER LE FEDERAZIONI**

- (a) Dove una gara o una competizione viene giocata tra squadre di due o più Federazioni, la Federazione o le Federazioni, possono implementare variazioni alla Regola 3.4 per le gare al di sotto del livello internazionale come definito nei sottostanti punti 3.15 (b) e/o 3.15 (c).
- (b) Quando in una squadra sono nominati 22 o 23 giocatori, ci deve essere un sufficiente numero di giocatori, adeguatamente preparati e con la dovuta esperienza, che possano giocare tallonatore, pilone destro e pilone sinistro, per assicurare che alla prima occasione in cui viene richiesto un rimpiazzo in una delle posizioni di prima linea la squadra possa continuare a giocare, in sicurezza, mischie con contesa.
- (c) Può essere introdotta la previsione che, dove siano ordinate mischie senza contesa, come risultato della mancanza, per qualsiasi ragione, di un giocatore di prima linea adeguatamente preparato e con la dovuta esperienza, a tale squadra non venga concesso di rimpiazzare il giocatore infortunato la cui uscita ha causato la necessità di giocare mischie senza contesa.