



CIRCOLARE INFORMATIVA 03 / 2020 - 2021

REGOLA 3 - LA SQUADRA MISCHIE SENZA CONTESA

Il Council Executive Committee di World Rugby ha redatto un documento riepilogativo riguardante diversi scenari riferiti all'applicazione della Regola 3 – Numero dei Giocatori – La Squadra – inerenti alla disputa di mischie senza contesa per chiarire e uniformare le situazioni sotto riportate.

MISCHIE SENZA CONTESA

13. Le mischie diventeranno senza contesa se una delle due squadre non è in grado di schierare un giocatore di prima linea adeguatamente preparato o se lo ordina l'arbitro.

15. Le mischie no-contest che si verificano come conseguenza di un'espulsione, sospensione temporanea o infortunio, devono essere giocate con otto giocatori per squadra.

17. In una rosa di 23 giocatori, o a discrezione dell'organizzatore della gara, un giocatore, la cui uscita ha fatto sì che l'arbitro ordinasse mischie senza contesa, non può essere rimpiazzato.

Eccezioni:

Sostituzione temporanea – ferita sanguinante:

1. Quando un arbitro ordina mischie no-contest a causa di un giocatore di prima linea temporaneamente rimpiazzato per ferita sanguinante, la squadra che è responsabile delle mischie senza contesa non perde un giocatore.

2. Se il rimpiazzo temporaneo diventa permanente dopo 15 minuti, la squadra perde un giocatore – il rimpiazzo temporaneo deve lasciare il campo.

3. La squadra deve giocare mischie con otto giocatori.

Sostituzione temporanea – valutazione di un infortunio alla testa (HIA):

1. Quando un arbitro ordina mischie no-contest a causa di un giocatore di prima linea temporaneamente rimpiazzato per procedure HIA la squadra che è responsabile delle mischie senza contesa non perde un giocatore.

2. Se il rimpiazzo temporaneo diventa permanente dopo 12 minuti, la squadra continua a giocare in 15.

3. La squadra deve giocare mischie con otto giocatori.

Giocatore infortunato a causa di un'azione di antigio:

Quando un arbitro ordina mischie senza contesa a causa di un giocatore di prima linea infortunato a seguito di un antigio, la squadra responsabile delle mischie no-contest non perde un giocatore. La squadra deve giocare mischie con otto giocatori.

Scenario 1.

Durante la gara, una squadra rimpiazza entrambi i suoi piloni per infortunio. Il rimpiazzo del pilone destro subisce un ulteriore infortunio.

1. Se la squadra non è in grado di schierare un giocatore di prima linea adeguatamente preparato, devono essere ordinate mischie senza contesa. Il pilone destro non può essere rimpiazzato. La squadra perde un giocatore.
2. Una tra le sostituzioni disponibili di prima linea (Tallonatore o Pione sinistro) deve essere usato in prima linea per la mischia senza contesa e un altro giocatore deve essere nominato per lasciare l'area di gioco.
3. La squadra gioca con 14 giocatori fino alla fine della gara.
4. Entrambe le squadre devono formare mischie con otto giocatori.

Scenario 2.

Durante la partita una squadra rimpiazza entrambi i piloni per infortunio. Il rimpiazzo del Pione Destro è temporaneamente sospeso (cartellino giallo).

Alla successiva mischia seguirà:

1. Se la squadra non è in grado di schierare un giocatore di prima linea adeguatamente preparato, devono essere ordinate mischie senza contesa. Il pilone destro temporaneamente sospeso non può essere rimpiazzato.
2. La sospensione temporanea del Pione Destro ha causato le mischie senza contesa quindi la squadra perde un giocatore. La squadra deve nominare un giocatore che lascerà l'area di gioco.
3. La sostituzione disponibile (Tallonatore) deve essere usata come prima linea nelle mischie senza contesa, quindi un altro giocatore deve essere nominato per lasciare l'area di gioco e permettere l'ingresso del tallonatore in area di gioco.
4. La squadra gioca con 13 giocatori per il restante tempo della sospensione temporanea del Pione Destro.
5. Entrambe le squadre devono formare mischie con otto giocatori.
6. Alla fine della sospensione temporanea del Pione Destro, il Tallonatore deve lasciare l'area di gioco.
7. Il Pione Destro e gli altri due giocatori precedentemente nominati a lasciare l'area di gioco devono rientrare.
8. Il gioco continua con mischie con contesa.

Scenario 3.

Durante la partita una squadra rimpiazza entrambi i piloni per infortunio. Il rimpiazzo del Pione Destro viene espulso (cartellino Rosso). Alla successiva mischia seguirà:

1. Se la squadra non è in grado di schierare un giocatore di prima linea adeguatamente preparato, devono essere ordinate mischie senza contesa. Il pione destro espulso non può essere rimpiazzato.
2. L'espulsione del Pione Destro ha causato le mischie senza contesa quindi la squadra perde un giocatore. La squadra deve nominare un giocatore che lascerà l'area di gioco.
3. La sostituzione disponibile (Tallonatore) deve essere usata come prima linea nelle mischie senza contesa, quindi un altro giocatore deve essere nominato per lasciare l'area di gioco e permettere l'ingresso del tallonatore in area di gioco.
4. La squadra gioca con 13 giocatori per il restante tempo di gara.
5. Entrambe le squadre devono formare mischie con otto giocatori.

Scenario 4.

Durante la gara una squadra rimpiazza il Pione Sinistro e il Tallonatore per infortunio. Il Pione Destro è fatto uscire dall'area di gioco per essere sottoposto alla valutazione HIA. Il Pione Destro è temporaneamente rimpiazzato dal Pione Destro disponibile in panchina. Quest'ultimo subisce un infortunio prima che il giocatore sotto procedura HIA sia dichiarato abile al gioco. Segue:

1. La squadra non è in grado di schierare un giocatore di prima linea adeguatamente preparato nel ruolo di Pione Destro e non ha nessun altro giocatore di prima linea che può giocare. Devono essere ordinate mischie senza contesa.
2. Il Pione Destro infortunato può essere temporaneamente rimpiazzato da qualsiasi giocatore disponibile – le mischie senza contesa sono causate dal pione Destro chiamato per la procedura HIA. La squadra non perde nessun giocatore.
3. Se il Pione Destro è dichiarato abile a riprendere il gioco entro il tempo concesso, il giocatore deve rientrare nell'area di gioco immediatamente e sostituire il rimpiazzo temporaneo.
4. Il gioco continua con mischie con contesa.
5. Entrambe le squadre devono formare mischie con otto giocatori.

La precedente procedura è applicata anche in caso di ferita sanguinante.

Commenti:

1. Le sostituzioni tecniche di prima linea durante l'incontro non influenzano l'applicazione delle regole della mischia senza contesa nel momento in cui le mischie senza contesa sono ordinate.

2. I giocatori di prima linea che sono utilizzati come sostituzioni temporanee durante la partita e che sono ammoniti temporaneamente o espulsi definitivamente non cambiano o influenzano l'applicazione delle regole della mischia senza contesa nel momento in cui vengono ordinate mischie senza contesa.

3. Quando un giocatore è rimpiazzato tatticamente e, successivamente, si procura un infortunio, questo fatto deve essere immediatamente comunicato al 4°/5° uomo, dopo essere stato verificato dal medico indipendente di gara, nel caso in cui esso sia stato designato.

4. È estremamente importante che i movimenti dei giocatori durante l'incontro siano meticolosamente monitorati e che le motivazioni/cause dei cambi siano adeguatamente documentate con tutti i dettagli rilevanti.

5. È consigliato che un sesto ufficiale di gara sia impiegato specificatamente nel ruolo di "analista notazionale" per documentare tutte le informazioni al riguardo.

10 agosto 2020

C.N.Ar.
Gruppo Tecnico Arbitrale