



COMMISSIONE NAZIONALE ARBITRI

CIRCOLARE INFORMATIVA N. 2-2024 WORLD RUGBY

Shape of the game

Redazione	Commissione Nazionale Arbitri Struttura Tecnica Nazionale Arbitrale	21.3.2024
-----------	--	-----------

FEDERAZIONE
ITALIANA
RUGBY

Stadio Olimpico - Curva Nord
Foro Italcico - 00135 Roma
federugby.it

T +39 06 45213138
F +39 06 45213185
cnar@federugby.it



COMMISSIONE NAZIONALE ARBITRI

1. Shape of the Game: Applicazione delle regole in vigore - Marzo 2024

All'incontro *Shape of the Game* di fine febbraio 2024 sono state discusse molte aree del gioco, esaminando le regole esistenti e anche le possibili future modifiche alle regole.

Questa linea guida per l'applicazione delle regole delinea le aree delle regole attuali che tutte le parti interessate hanno concordato debbano essere rafforzate per giocatori, allenatori e arbitri.

Oltre a queste linee guida, verrà intrapreso ulteriore lavoro sulle regole del gioco.

Invitiamo i giocatori e gli allenatori ad adattarsi rapidamente, così vedremo più palloni in gioco e meno interruzioni, che sono i principi alla base di queste particolari aree.

Riconosciamo che il riadattamento degli allenatori e dei giocatori in queste aree potrebbe portare a più penalità e quindi a più interruzioni, il che è contrario all'intenzione delle linee guida. Si spera che qualsiasi aumento sia di breve durata.

2. Prima fase: 19 Marzo

Dal 19 marzo, ci si aspetta una rigorosa applicazione delle regole attuali da parte degli arbitri a livello globale attraverso le seguenti Linee guida per l'applicazione delle regole, concentrandosi sulla velocizzazione del gioco:

- Regola 15.17: Ci si aspetta che i giocatori utilizzino la palla più velocemente quando la palla è stata conquistata durante un *ruck/breakdown*. Agli arbitri verrà chiesto di chiamare "usalo" prima, dando così inizio al conteggio dei cinque secondi per giocare la palla.
- Regola 19.10: I tallonatori dovranno mantenere completamente il piede frenante per favorire la stabilità e la sicurezza della mischia durante la sequenza d'ingaggio. Qualsiasi regolazione deve mantenere l'azione del freno.
- Regola 6.29: rafforzamento rigoroso del *Global Law Trial* del 2022 relativo ai portatori d'acqua che entrano nel campo di gioco.

Caterpillar Rucks – Ruck lunghe

Esiste un sostegno generalizzato per una maggiore attenzione a quest'area. Per velocizzare il gioco dopo un placcaggio/*ruck*, esistono una serie di regole che ricordiamo a tutte le parti interessate:



COMMISSIONE NAZIONALE ARBITRI

CONCLUSIONE DI UNA RUCK

15. 17. Quando il pallone è stato chiaramente conquistato da una squadra in *ruck* ed è a disposizione per essere giocato, l'arbitro chiamerà *use it* (usalo), dopodiché il pallone dovrà essere giocato, fuori dalla *ruck*, entro cinque secondi.

Sanzione: Mischia.

Definizioni:

Giocato - Il pallone è giocato quando è toccato volontariamente da un giocatore.

Tifosi, spettatori, giocatori e allenatori vogliono tutti vedere il pallone in gioco più di quanto a volte accade attualmente. Ai giocatori verrà chiesto di accelerare il gioco della palla dopo che questa è stata chiaramente conquistata e disponibile in un *ruck*. Ciò limiterà il tempo a disposizione affinché più giocatori possano unirsi a un *ruck* nel modo in cui vediamo al momento.

Se è possibile usare un piede per portare la palla verso il fondo di una *ruck*, la definizione di "giocata" è stata soddisfatta.

Successivamente, agli arbitri viene chiesto di chiamare "Usala" prima di quanto stiamo vedendo attualmente. Inoltre, devono essere rispettati i cinque secondi della regola 15.17. Se la palla non esce dalla *ruck* dopo cinque secondi, verrà assegnata una mischia alla squadra avversaria.

Mischia – Piede frenante (*Brake foot*)

A febbraio 2022, a seguito delle richieste delle organizzazioni dei giocatori, l'introduzione del piede frenante è stata annunciata come *Global Law Trial*. Questo aveva lo scopo di gestire il carico assiale (pressione su testa e collo) durante il processo di ingaggio della mischia. Per fare questo, durante le fasi "Bassi" e "Lega" del processo di ingaggio, i tallonatori hanno ora il compito di avere un piede stabilizzante al centro del tunnel. Può essere ritirato alla chiamata "Via".

Definizione: Piede frenante (*Brake foot*)

Piede frenante - Quando un tallonatore ha un piede posizionato in avanti in mezzo al corridoio della mischia per agevolare la stabilità ed evitare il carico assiale.

Questa posizione viene adottata durante le chiamate "Bassi" e "Lega" della sequenza di ingaggio. Il piede deve essere ritirato solo dopo la chiamata "Via" e prima di colpire il pallone con i piedi.



COMMISSIONE NAZIONALE ARBITRI

In linea con la definizione, durante le fasi “Bassi” e “Lega”, gli arbitri devono essere in grado di vedere il piede frenante di entrambi i tallonatori al centro del tunnel. Questo è indicato come piede frenante completo ed è obbligatorio per entrambe le squadre.

Ciò dovrebbe garantire stabilità ed evitare carichi assiali. È consentito regolare la posizione del piede frenante, ma deve ancora eseguire l'azione di un piede frenante completo prima di essere completamente ritirato durante la chiamata "Via". Il tallonatore della squadra che effettua l'introduzione deve colpire per la palla (secondo la Regola 19.22. - [Il tallonatore della squadra che ha introdotto il pallone deve tentare di conquistare il pallone con i piedi. Sanzione: Calcio libero.](#))

Se qualsiasi adeguamento da parte del tallonatore crea instabilità, pre-ingaggio o carico assiale, allora il freno non funziona come previsto dalla regola e sarebbe passibile di sanzioni.

Portatori d'acqua (Water carriers)

A luglio 2022 è stato introdotto un *Global Law Trial* per il rugby d'élite, limitando il numero di volte in cui i portatori d'acqua potevano entrare nel campo di gioco a due momenti in ciascun tempo. Dopo il *feedback* iniziale, ciò è stato modificato a gennaio 2023, consentendo ai portatori d'acqua di entrare in campo dopo le mete.

Regola 6.29: Le persone seguenti possono entrare nell'area di gioco purché non interferiscano con il gioco:

- a. Due portatori d'acqua nominati a rivestire tale ruolo, durante un'interruzione del gioco per l'infortunio di un giocatore o quando è stata segnata una meta. (N.B.: le linee guida applicabili in caso di temperature elevate potranno prevedere un ulteriore pausa per ciascun tempo di gioco.)
 - i. Nelle partite con una rosa di 23 giocatori, i portatori d'acqua possono entrare solo quando viene segnata una meta; la squadra che ha segnato, in un'area in corrispondenza/vicino alla linea dei 10m nella propria metà campo. La squadra che non ha segnato può portare l'acqua in area di meta o prenderla da dietro la linea di pallone morto. I portatori d'acqua devono allontanarsi quando viene eseguito il calcio di trasformazione.
 - ii. In caso di meta di punizione, non potrà entrare in campo nessun portatore d'acqua.
 - iii. Solo quando non vengono segnate mete si dovrà utilizzare un'interruzione naturale, in un punto neutro del campo, per permettere ai giocatori di ricevere l'acqua. Se questo coincide con un infortunio, i portatori d'acqua devono allontanarsi dal campo quando il medico si allontana dal campo.



COMMISSIONE NAZIONALE ARBITRI

I medici rientrano nella regola 6.28 che afferma:

6.28 Persone adeguatamente formate e accreditate per i ruoli di primo soccorso o assistenza immediata (a bordo campo) possono entrare nell'area di gioco per soccorrere i giocatori infortunati in qualsiasi momento sia possibile farlo in sicurezza.

[...]

b. Tali medici possono solo portare e dare dell'acqua a un giocatore a cui stanno prestando assistenza.

Sebbene l'adesione iniziale a queste regole sia stata positiva, ora stiamo assistendo a un aumento dei portatori d'acqua che entrano in campo a ogni interruzione per infortunio, aumentando quindi la durata dell'interruzione fino a quando non lasciano tutti il campo.

La formulazione del *Global Law Trial* è chiara sul fatto che, nel gioco d'élite, i portatori d'acqua dovrebbero entrare in campo solo dopo la segnatura di una meta.

L'acqua può essere sempre disponibile nelle aree tecniche o dietro le linee di pallone morto. Solo quando non vengono segnate mete nei primi 15-20 minuti di gioco, si dovrebbe utilizzare un'interruzione naturale per far entrare i portatori d'acqua.

Potrebbero esserci momenti in cui il gioco viene interrotto per un lungo trattamento dell'infortunio, soprattutto quando un giocatore infortunato viene rimosso dal campo. In tale scenario, i portatori d'acqua potrebbero entrare in campo durante tale interruzione.

Queste sono tutte regole esistenti che chiediamo siano rispettate più rigorosamente per mantenere il gioco in movimento e ridurre inutili interruzioni del gioco.

[NB: al fine di consentire alle squadre ed agli arbitri di adattarsi a tali disposizioni, nel campionato Serie A Élite le stesse troveranno piena applicazione a partire dal primo turno del mese di aprile 2024.](#)

3. Seconda fase: 9 Maggio

Raccomandazioni di modifiche delle regole per l'implementazione globale.

Un pacchetto di emendamenti alle regole sarà preso in considerazione dal *World Rugby Council* nella riunione del 9 maggio. Ciascuno ha lo scopo di migliorare la continuità del gioco:

- Raccomandazione di apportare modifiche alla Regola 10 in relazione ai giocatori rimessi in-gioco quando vengono eseguiti calci in gioco aperto, come previsto dall'attuale studio del *Super Rugby Pacific* che mira a ridurre il *kick tennis*.
- Rimozione dell'opzione di mischia da un calcio di punizione durante una mischia, riducendo i tempi morti.
- Mettere al bando la pratica del "*croc roll*", rafforzando l'attenzione alla sicurezza dei giocatori.