



CIRCOLARE INFORMATIVA **7**/2021-22

MODIFICHE ALLE REGOLE DI GIOCO

VALIDE PER IL CAMPIONATO TOP10 E LA COPPA ITALIA

STAGIONE SPORTIVA 2021-22

Con delibera del Presidente Federale n. 4 del 21.09.21 sono state introdotte le seguenti modifiche alle regole del gioco proposte dal Direttore dell'alto livello (*Director of High Performance*) FRANCO SMITH.

Le modifiche proposte sono motivate dalla volontà di:

- Aumentare la velocità di ripresa del gioco da mischia e, conseguentemente, il minutaggio di gioco effettivo.
- Mantenere viva la competitività della gara.
- Incentivare il gioco finalizzato alla segnatura di una meta.
- Giocare per vincere.

A tal fine sono introdotte queste variazioni.

REGOLA 5 - TEMPO (validità: TOP10 e COPPA ITALIA - s.s 2021-22)

Quando l'arbitro fischia per assegnare una mischia il tempo verrà fermato e il cronometro verrà fatto ripartire solo nel momento in cui il mediano di mischia introduce il pallone in mischia.

Le squadre dovranno ingaggiarsi entro 30 secondi dall'assegnazione della mischia. Se una delle due squadre ritarderà l'ingaggio oltre tale termine verrà sanzionata con un Calcio Libero.

Qualora, una volta che il pallone è stato introdotto in mischia, si verificano delle situazioni che richiedono un reset, l'arbitro non fermerà il tempo e concederà alle squadre un nuovo ingaggio entro 30 secondi dal suo fischio per comandare il reset. Anche in questo caso, se una delle due squadre ritarderà l'ingaggio oltre i 30 secondi, verrà sanzionata con un Calcio Libero.

REGOLA 9 - ANTIGIOCO (validità: TOP10 e COPPA ITALIA - s.s 2021-22)

L'espulsione per un Cartellino Rosso diretto o come somma di due cartellini gialli verrà gestita come segue:

- Se un giocatore viene espulso con un cartellino rosso, può essere sostituito dopo 20 minuti da un altro giocatore. I 20 minuti da quando un giocatore riceve un cartellino rosso a quando può essere sostituito vengono misurati come "tempo di gioco". Questo segue la stessa misurazione del tempo già in atto per un giocatore che riceve un cartellino giallo.

Nota: Il cronometro che misura il tempo dell'espulsione viene fermato quando il cronometro del gioco è fermo.



- Un giocatore che riceve un cartellino giallo viene espulso per 10 minuti. Se lo stesso giocatore poi ritorna in campo, dopo aver scontato la squalifica di 10 minuti, e successivamente riceve un secondo cartellino giallo, che equivale a un cartellino rosso automatico, può essere sostituito dopo altri 20 minuti.
- Un giocatore che è stato sostituito tatticamente, può tornare in campo per sostituire un giocatore espulso con un cartellino rosso.
Nota: Se ci sono sostituti inutilizzati (ad es. #23) ancora seduti in panchina, non è necessario usali per sostituire un giocatore espulso prima di usare giocatori che sono già stati sostituiti tatticamente (es. #12).
- Se un giocatore viene espulso e tutte e otto le sostituzioni sono già state utilizzate, allora tutti i giocatori che sono stati sostituiti tatticamente possono sostituire il giocatore espulso dopo 20 minuti.
Nota: Ai giocatori sostituiti per infortunio non è consentito sostituire un giocatore espulso.
Mentre è necessario pianificare per tutte le eventualità, la realtà che questa situazione accada è improbabile dato che la squadra avrebbe dovuto aver utilizzato tutte e 8 le sostituzioni e avere un giocatore espulso prima del 60° minuto della partita.
- Se il giocatore espulso con il cartellino rosso è di prima linea e il suo rimpiazzo poi esce dal campo per HIA, non è concesso al giocatore espulso con il cartellino rosso di rientrare. In sostanza: qualsiasi giocatore espulso con un cartellino rosso non può rientrare in campo di gioco per alcun motivo.
Nota: Ciò potrebbe portare a mischie no-contest se in panchina non ci sono ulteriori giocatori di prima linea adeguatamente allenati.
- Si continuano ad applicare le normali regole sulla sostituzione in quanto un giocatore sostituito può tornare in campo per rimpiazzare un giocatore di prima linea infortunato, un giocatore infortunato a causa di un antigio, HIA o sangue.

PUNTI IN CLASSIFICA (validità: TOP10 - s.s 2021-22)

I punti in classifica saranno assegnati nel seguente modo:

- 4 punti alla squadra vincente.
- 2 punti ad entrambe le squadre in caso di pareggio.
- 0 punti alla squadra che perde.
- 1 punto di bonus alla squadra che perde con 7 punti o meno di scarto.
- 1 punto di bonus alla squadra che perde segnando 4 o più mete.
- 1 punto di bonus alla squadra che vince segnando almeno 3 mete in più dell'avversario. Ciò vale anche in caso di pareggio.
- 1 punto di bonus in ogni caso di applicazione alla squadra avversaria della sanzione della perdita della gara, in fase di omologazione gara.

24 SETTEMBRE 2021

CLAUDIO GIACOMEL
Centro Studi della C.N.Ar.