



CIRCOLARE INFORMATIVA **08**/2022-23

**LINEE GUIDA PER L'APPLICAZIONE DELLA REGOLA E LA REVISIONE
DELLA REGOLA RELATIVA AI PORTATORI D'ACQUA
(IN VIGORE DAL 01 GENNAIO 2023)**

Nella presente C.I. si riporta il testo integrale della lettera inviata alle varie Unions da David Carrigy (*Chief International Relations and Participation Officer di WR*) nella quale sono riportate Le Linee Guida per l'Applicazione della Regola e la revisione della Regola relativa ai Portatori d'Acqua.

Il Presidente del Comitato per le Performance dell'Alto Livello del Rugby ha accettato di approvare le Linee Guida per l'applicazione della Regola di cui all'ALLEGATO UNO e la revisione della Regola relativa ai Portatori d'Acqua di cui all'ALLEGATO DUE entrambi emanati nella riunione "Forma del Gioco" tenutasi a Londra nel novembre 2022.

Le Linee Guida per l'Applicazione della Regola e la revisione della Regola sui Portatori d'Acqua sono in vigore dal 01 gennaio 2023.

27 DICEMBRE 2022

CLAUDIO GIACOMEL
Centro Studi della C.N.Ar.

ALLEGATO UNO

Linee guida per l'applicazione della Regola - Gennaio 2023

Alla conferenza "Forma del Gioco" di novembre 2022, tutte le parti interessate nelle partite di rugby a XV maschile hanno discusso dei modi per velocizzare il gioco, ridurre le interruzioni non necessarie e garantire che sia stato creato uno spettacolo sicuro per giocatori, ufficiali di gara e spettatori.

Mentre ci avviciniamo al torneo di rugby maschile in vetrina per il 2023, le seguenti linee guida per l'applicazione della legge sono state anticipate per l'implementazione nel gioco d'élite. Queste aree di interesse ci assicurano di mantenere uno spettacolo di rugby sicuro e veloce alla Coppa del mondo di rugby 2023 e oltre. Mentre alcune aree sono puramente un punto focale per il rugby d'élite, i principi generali coprono l'intero gioco.

2

Velocizzare il gioco

Ai giocatori e agli ufficiali di gara si ricordano le seguenti esistenti Regole che devono essere rigorosamente rispettate durante il gioco a tutti i livelli:

Regola 8.8d Trasformazione - Il calciatore deve eseguire il calcio entro 90 secondi (*tempo di gioco*) dal momento in cui è stata accordata la meta, anche se il pallone rotola e deve essere riposizionato.

Sanzione: Il calcio non è più permesso.

Regola 8.21 Tentativo di porta con un calcio di punizione - Il calcio deve essere eseguito entro 60 secondi (*tempo di gioco*) dal momento in cui la squadra ha indicato la propria intenzione di calciare, anche se il pallone rotola via e deve essere riposizionato. **Sanzione:** Il calcio non è più permesso e viene assegnata una mischia.

Regola 9.7d - Un giocatore non deve perdere tempo. **Sanzione:** Calcio libero.

Regola 18.12 Formazione dell'allineamento - le squadre devono formare l'allineamento senza alcun ritardo. **Sanzione:** Calcio libero.

Regola 19.4 Formazione di una mischia - le squadre devono essere pronte a formare la mischia entro 30 secondi dal momento in cui l'arbitro ha segnato il punto. **Sanzione:** Calcio libero.

Per il rugby d'élite, incoraggiamo le emittenti e gli ospitanti la gara a implementare i cronometri sullo schermo (*TV e stadi*), solitamente amministrati dal cronometrista (*Time Keeper*), per tentativi di porta e le trasformazioni per garantire che arbitri, giocatori e spettatori possano monitorare il rispetto di queste Regole.

Inoltre, incoraggiamo le Federazioni/Competizioni a provare ad applicare tempi ridotti per i calci in porta per velocizzare il gioco. I risultati di queste prove (*trials*) possono quindi essere inseriti nel processo di revisione della Regola per il 2023-27.

Protocollo TMO

Si ricorda agli ufficiali di gara che il processo TMO serve a identificare e garantire che le infrazioni Chiare e Ovvie vengano trattate sul campo. Il team di ufficiali di gara, guidato dall'arbitro, dovrebbe cercare di prendere decisioni più rapide e limitare i replay dove non sono necessari.

Portatori d'acqua

Il Global Law Trial sulla limitazione a due del numero di portatori d'acqua e sulla riduzione dei tempi in cui essi possono entrare in campo, ha ridotto con successo le interruzioni non necessarie e l'influenza non necessaria da parte dei portatori d'acqua su giocatori e ufficiali di gara. Tuttavia, la creazione di finestre fisse per l'acqua ha creato l'impressione d'interruzione del gioco, anche se quell'acqua è stata presa durante un'interruzione naturale (*meta/infortunio/revisione TMO*).

Dopo aver raccolto il feedback delle parti interessate, modificheremo il Global Law Trial per consentire ai portatori d'acqua di entrare in campo quando viene segnata una meta. I tempi corrisponderanno alla lunghezza del tempo per effettuare il calcio. Solo in una partita in cui non vengono segnate mete nei primi 20 minuti dovrebbe essere utilizzata un'altra interruzione naturale. Se viene utilizzata un'interruzione per infortunio, i portatori d'acqua devono lasciare il campo quando lo fa il medico.

Azione negativa del giocatore

Agli arbitri verrà chiesto di essere severi riguardo alle azioni negative dei giocatori. Ad esempio, intrappolare i giocatori nel ruck e i primi giocatori in arrivo (*il jackler*) che non mirano a giocare il pallone.

Ai giocatori viene ricordata la loro responsabilità di non trattenere il pallone o allontanarsi con il pallone dopo l'assegnazione di un calcio di punizione - questo riduce le opzioni di attacco da parte della squadra che non ha commesso l'infrazione e rallenta inutilmente il gioco e sarà sanzionato.

Giocatori a terra

I giocatori che mettono le mani a terra durante placcaggi, ruck e maul sono soggetti a sanzione, sebbene possa essere valutato se il giocatore usa brevemente il terreno per mantenere il proprio equilibrio e stabilità.

Definizioni della Regola e relative clausole

Non sui propri piedi: I giocatori non sono sui propri piedi quando qualsiasi altra parte del loro corpo è sostenuta dal terreno o dai giocatori sul terreno.

Sui propri piedi: I giocatori sono sui propri piedi se nessun'altra parte del loro corpo è sostenuta dal terreno o dai giocatori sul terreno.

Placcaggio - Regola 14.8a - Gli altri giocatori devono: Rimanere sui propri piedi e rilasciare immediatamente il pallone e il portatore del pallone, e **Regola 14.8b** - Rimanere sui propri piedi quando giocano il pallone.

Ruck - Regola 15.12 - I giocatori devono cercare di rimanere in piedi durante tutto il ruck.

Maul - Regola 16.9 - Tutti gli altri giocatori in un maul devono cercare di rimanere in piedi.

In-avanti volontari

La questione di cosa sia e cosa non sia un in-avanti volontario continua a causare dibattiti. Si ricorda a tutti i partecipanti le seguenti vigenti Regole:

Avanti o passaggio in-avanti - Regola 11.3 - Un giocatore non deve intenzionalmente mandare in avanti il pallone toccandolo con la mano o il braccio. **Sanzione: Calcio di punizione.**

Avanti o passaggio in-avanti – Regola 11.4 - Non si è verificato un in-avanti volontario se, nell'azione di cercare di afferrare il pallone, un giocatore manda il pallone in avanti, purché fosse ragionevole aspettarsi che il giocatore potesse ottenere il possesso del pallone.

I giocatori devono cercare di prendere il pallone. Agli arbitri è richiesto di mostrare buon senso nel decidere se un giocatore ha una ragionevole possibilità di prenderlo e ottenere il possesso, e poi nel determinare una sanzione. In queste situazioni non esiste una formula per determinare la sanzione di un Cartellino Giallo.

ALLEGATO DUE

GLOBAL LAW TRIAL - Modifica della Regola sui portatori d'acqua per consentire di portare l'acqua dopo le mete - Dal 01.01.23

Ufficiali di Gara - Regola 6.7 - L'arbitro dà ai giocatori il permesso di abbandonare l'area di gioco. Tuttavia, un giocatore può procurarsi l'acqua dalla propria area tecnica, o da dietro la linea di pallone morto dopo l'assegnazione di una meta, senza che sia necessario ottenere il permesso.

Altre persone presenti

Qualsiasi altra persona presente che venga meno al rispetto del Regolamento di gioco potrà essere ammonita o espulsa e l'Organizzatore della gara potrà presentare delle accuse per condotta riprovevole.

Ufficiali di Gara - Regola 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.

- a. Possono essere presenti fino a due medici, posizionati ognuno su ciascun lato del campo, che possono seguire il gioco.
- b. Tali medici possono solo portare e dare dell'acqua a un giocatore a cui stanno prestando assistenza.
- c. I medici non possono introdurre in campo, né toccare un pallone mentre esso è in gioco.

Sanzione: Calcio di punizione nel punto in cui il gioco sarebbe ripreso.

Ufficiali di Gara - 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.
 - i. Nelle partite con una rosa di 23, i portatori d'acqua possono entrare solo quando viene segnata una meta - la squadra che segna potrà portare l'acqua in un'area sopra/vicino alla linea dei 10 metri nella propria metà campo. La squadra che non ha segnato può portare l'acqua in area di meta o recuperarla da dietro la linea di pallone morto. I portatori d'acqua devono andarsene quando è stata fatta la trasformazione.
 - ii. In occasione di una meta di punizione nessun portatore d'acqua può entrare in campo.
 - iii. Solo quando non vengono segnate mete dovrebbe essere utilizzata un'interruzione naturale in un punto neutro del campo per consentire ai giocatori di ricevere l'acqua. Dove questo coincide con un infortunio, i portatori d'acqua devono lasciare il campo mentre il medico lascia il campo.
 - iv. I giocatori possono procurarsi l'acqua dalla Zona Tecnica e da dietro la propria linea di pallone morto. Se l'acqua viene lasciata nell'area di meta, questa possibilità verrà rimossa.
 - v. Un portatore d'acqua non deve essere un Capo Allenatore o un Direttore Sportivo.
Nota: le linee guida per il clima caldo possono richiedere una pausa di un minuto a metà di ogni tempo di gara.
- b. Una persona che porta solo un supporto per i calci e una bottiglia d'acqua (*per uso esclusivo del calciatore*) dopo che una squadra ha indicato la propria intenzione di calciare tra i pali o dopo la segnatura di una meta.
- c. Gli allenatori che si recano dalle proprie squadre durante l'intervallo tra i due tempi.



- d. Queste altre persone presenti devono rimanere sempre nella rispettiva area tecnica prima di entrare nel campo di gioco nelle modalità permesse ai punti precedenti. Esse non devono introdurre in campo né toccare il pallone mentre esso è in gioco, anche quando si trova nell'area tecnica.

Sanzione: Calcio di punizione nel punto in cui il gioco sarebbe ripreso.

Ufficiali di Gara - Regola 6.30 - Nessuna delle altre persone presenti dovrebbe avvicinarsi, rivolgersi o rivolgere commenti agli ufficiali di gara, a eccezione dei medici con riferimento all'assistenza da prestare a un giocatore.

Ufficiali di Gara - Regola 6.21 - La gestione delle riserve può essere delegata agli ufficiali a bordo campo nominati dell'organizzatore della gara. Le informazioni sugli ufficiali a bordo campo possono essere consultate su: <https://officiating.worldrugby.org>