

NUMERO DI GIOCATORI

1. Ciascuna squadra non deve avere più di quindici giocatori nell'area di gioco durante una gara.
2. L'organizzatore di una partita può autorizzare lo svolgimento di partite con meno di quindici giocatori in ciascuna squadra.
3. Una squadra può sollevare un'obiezione all'arbitro sul numero di giocatori della squadra avversaria. Se una squadra ha troppi giocatori, l'arbitro ordinerà al capitano di tale squadra di ridurre il numero in modo opportuno. Il punteggio al momento dell'obiezione rimane invariato. **Sanzione:** Punizione.
4. Per le partite internazionali, una federazione può nominare fino a otto riserve.
5. Per le altre partite, l'organizzatore della gara decide quante riserve possono essere nominate, fino a un massimo di otto.
6. Le sostituzioni vengono effettuate solo quando il pallone è stato reso pallone morto e solo con il permesso dell'arbitro.
7. Se un giocatore rientra in campo o se una riserva entra in campo senza il permesso dell'arbitro e quest'ultimo ritiene che il giocatore lo abbia fatto per ottenere un vantaggio, il giocatore è colpevole di comportamento scorretto. **Sanzione:** Punizione.
8. La tabella indica il numero minimo di giocatori di prima linea per dimensione della rosa di giocatori e i requisiti minimi per le sostituzioni. L'organizzatore di una partita può, dopo aver tenuto in opportuna considerazione la sicurezza del giocatore, modificare il numero minimo dei giocatori di prima linea nella rosa e gli obblighi minimi per le sostituzioni, a determinati livelli del gioco.

Dimensione della rosa di giocatori	Numero minimo di giocatori di prima linea nella rosa	Devono essere in grado di sostituire un giocatore alla prima occasione in cui venga richiesto
15 o meno	3	-
16, 17 o 18	4	Un pilone o un tallonatore
19, 20, 21 o 22	5	Un pilone e un tallonatore
23	6	Pilone sinistro, pilone destro e tallonatore

9. Quando l'organizzatore della partita ha stabilito rose di 23 giocatori e una squadra è in grado di nominare solo due sostituzioni per la prima linea, tale squadra può nominare solo 22 giocatori nella propria rosa.
10. Prima della partita, ogni squadra deve comunicare all'ufficiale di gara opportuno i propri giocatori di prima linea, le possibili sostituzioni per la prima linea e in quale ruolo/i in prima linea queste possono giocare. Solo questi giocatori possono giocare in prima linea quando si gioca una mischia con contesa e solo nei ruoli ad essi assegnati.
11. Un giocatore nominato come sostituzione di prima linea può iniziare la gara in un'altra posizione.
12. È responsabilità di una squadra assicurare che tutti i giocatori di prima linea e le riserve di prima linea abbiano un'adeguata preparazione ed esperienza.

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.
14. L'organizzatore di una gara può stabilire le condizioni in base alle quali una partita può iniziare con mischie senza contesa.
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.
16. Quando un giocatore di prima linea abbandona l'area di gioco, per infortunio o sostituzione temporanea o permanente, l'arbitro chiede se in quel momento la squadra in questione può continuare la gara con mischie con contesa. Se all'arbitro viene comunicato che la squadra non può giocare mischie con contesa, l'arbitro ordinerà mischie senza contesa. Se il giocatore rientra in campo o se entra un altro giocatore di prima linea, possono riprendere le mischie con contesa.
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.
18. Solo quando non è disponibile nessun giocatore di prima linea di riserva, qualsiasi altro giocatore è autorizzato a giocare in prima linea.

19. Se un giocatore di prima linea è sospeso temporaneamente e la squadra non può continuare a giocare mischie con contesa con i giocatori già presenti in campo, la stessa squadra nominerà un altro giocatore che uscirà dall'area di gioco per consentire l'entrata di un giocatore di prima linea disponibile. Il giocatore nominato per uscire non può rientrare sino al termine del periodo di sospensione, o come rimpiazzo.
20. Se un giocatore di prima linea viene espulso e la squadra non può continuare a giocare mischie con contesa con i giocatori già presenti in campo, la stessa squadra nominerà un altro giocatore che uscirà dall'area di gioco per consentire l'entrata di un giocatore di prima linea disponibile. Il giocatore nominato per uscire potrà essere utilizzato come rimpiazzo.

SOSTITUZIONE PERMANENTE

21. Un giocatore può essere sostituito, se subisce un infortunio. Un giocatore infortunato non può rientrare in campo dopo essere stato sostituito.
22. Un giocatore è ritenuto infortunato se:
 - a. Al livello rappresentativo nazionale, un medico è del parere che sarebbe sconsigliabile farlo continuare a giocare.
 - b. In altre partite, in cui l'organizzatore di una gara ha dato il permesso esplicito, una persona qualificata dal punto di vista medico è del parere che sarebbe sconsigliabile farlo continuare a giocare. Se questa persona non è presente, il giocatore può essere rimpiazzato, se l'arbitro è d'accordo.
 - c. L'arbitro decide (con o senza il parere di un medico) che è sconsigliabile farlo continuare a giocare. L'arbitro ordina al giocatore di abbandonare l'area di gioco.
23. L'arbitro può anche ordinare ad un giocatore infortunato di abbandonare l'area di gioco per essere sottoposto alla valutazione di un medico.

SOSTITUZIONE PERMANENTE – RICONOSCERE E RIMUOVERE

24. Se, in qualsiasi momento durante una partita, un giocatore subisce una commozione cerebrale o ha una sospetta commozione cerebrale, tale giocatore deve essere fatto uscire immediatamente e permanentemente dall'area di gioco. Questa procedura è nota come "Riconoscere e Rimuovere".

SOSTITUZIONE TEMPORANEA – FERITA SANGUINANTE

25. Quando un giocatore ha una ferita sanguinante, tale giocatore abbandona il campo di gioco e può essere sostituito temporaneamente. Il giocatore infortunato rientrerà in campo non appena la perdita di sangue sarà tornata sotto controllo e/o coperta. Se il giocatore non è disponibile a rientrare in campo entro 15 minuti (tempo effettivo) dal momento in cui ha abbandonato l'area di gioco, la sostituzione diventa permanente.
26. Nelle partite internazionali, il medico di gara decide se un infortunio è una ferita sanguinante per la quale è necessaria una sostituzione temporanea. Nelle partite che sono state preventivamente approvate da World Rugby per l'utilizzo della procedura HIA, il gioco non può riprendere finché il giocatore con la ferita sanguinante non sia stato temporaneamente sostituito.

SOSTITUZIONE TEMPORANEA – VALUTAZIONE DI UN INFORTUNIO ALLA TESTA (HIA)

27. Nelle partite che sono state preventivamente approvate da World Rugby per l'utilizzo della procedura HIA, un giocatore che deve essere sottoposto ad una valutazione HIA:
 - a. Abbandona il campo di gioco; e
 - b. Deve essere sostituito temporaneamente (anche se sono state utilizzate tutte le sostituzioni). Il gioco non può riprendere finché il giocatore che necessita di una valutazione HIA non sia stato temporaneamente sostituito. Se il giocatore non è disponibile a tornare nel campo di gioco dopo 12 minuti (tempo effettivo) dal momento in cui è uscito dall'area di gioco, la sostituzione diventa permanente.

SOSTITUZIONI TEMPORANEE – DISPOSIZIONI GENERALI

28. Un giocatore entrato come sostituzione temporanea può essere rimpiazzato temporaneamente (anche se sono state utilizzate tutte le sostituzioni).
29. Se un giocatore entrato come sostituzione temporanea subisce un infortunio, anche questo giocatore può essere rimpiazzato.

30. Se un giocatore entrato come sostituzione temporanea viene espulso, il giocatore sostituito originariamente non può rientrare nell'area di gioco, salvo per ottemperare alla Regola 3.19 o 3.20 e solo se il giocatore ha ottenuto l'autorizzazione di un medico e se rientra in campo entro i tempi previsti dal momento in cui ha abbandonato il campo di gioco.
31. Se il giocatore entrato come sostituzione temporanea viene sospeso temporaneamente, il giocatore sostituito non può rientrare nel campo di gioco sino al termine del periodo di sospensione, salvo per ottemperare alla Regola 3.19 o 3.20 e solo se il giocatore ha ottenuto l'autorizzazione di un medico e se rientra in campo entro i tempi previsti dal momento in cui ha abbandonato il campo di gioco.
32. Se il tempo consentito per una sostituzione temporanea scade durante l'intervallo, la sostituzione diventa permanente a meno che il giocatore rimpiazzato non rientri immediatamente nel campo di gioco, all'inizio del secondo tempo.

GIOCATORI USCITI PER SOSTITUZIONI TATTICHE CHE RIENTRANO IN CAMPO

33. I giocatori sostituiti per ragioni tattiche possono rientrare in campo solo come rimpiazzo di:
 - a. Un giocatore di prima linea infortunato.
 - b. Un giocatore con una ferita sanguinante.
 - c. Un giocatore con un infortunio alla testa.
 - d. Un giocatore che ha appena subito un infortunio conseguentemente ad un'azione di antigiooco (come appurato dagli ufficiali di gara).
 - e. Il giocatore nominato come descritto alla Regola 3.19 e 3.20.

SOSTITUZIONI CONTINUE

34. L'organizzatore di una gara può applicare delle sostituzioni tattiche continue a determinati livelli del gioco, all'interno della propria giurisdizione. Il numero di intercambi non deve superare i 12. La gestione e le regole relativi alle sostituzioni continue sono una responsabilità dell'organizzatore della gara.