



CIRCOLARE INFORMATIVA 04 / 2016 - 2017

PRONUNCIAMENTO – CLARIFICATION 03 – 2016 (01.09.2016)

Regola 3 – NUMERO dei GIOCATORI – LA SQUADRA.

FORNITO DAI MEMBRI DESIGNATI DEL COMITATO DELLE REGOLE DELLA WORLD RUGBY

Facendo seguito al recente pronunciamento per il Chiarimento 2-2016 la WRU richiede ulteriori precisazioni per quanto riguarda il sottoriportato scenario:

Scenario – Il No. 3 Rosso (Pilone Destro) è infortunato e viene rimpiazzato dal No. 18 (dichiarato come sostituto Pilone Destro). Successivamente il No. 18 si infortuna a causa di un fallo di antigiooco. Il No. 18 può essere rimpiazzato, ma la squadra Rossa non ha altri rimpiazzi per il ruolo di Pilone Destro in panchina, quindi, dovremmo procedere con mischie senza contesa.

La regola 3.6(d) stabilisce che un giocatore, la cui uscita ha fatto sì che l'arbitro ordinasse mischie senza contesa, non può essere rimpiazzato.

Nello scenario sopra descritto, la squadra Rossa può ora continuare per la restante parte di gara, qualsiasi sia la sua durata, con 15 giocatori – a causa dell'infortunio del rimpiazzo dichiarato come Pilone Destro causato da un'azione di antigiooco – che è stato verificato dagli ufficiali di gara, o deve continuare in 14 giocatori (come prescrive la Regola 3.6(d))?. Questo scenario può riguardare qualsiasi giocatore di prima linea.

E' evidente che se quanto sopra dovesse verificarsi devono essere usati, per le mischie senza contesa, per primi i rimpiazzi di prima linea.

L'interpretazione della WRU è che la gara dovrebbe continuare con un eguale numero di giocatori per entrambe le squadre e la Regola 3.6(d) non viene applicata. C'è una diretta correlazione con l'HIA, nonostante esista il vincolo temporale.

Chiarimento dei Membri Designati del Comitato delle Regole:

PRONUNCIAMENTO

I Membri Designati hanno esaminato la richiesta di chiarimento e qui sotto sono riportate le relative risposte.

In questo scenario la squadra Rossa può continuare a giocare in 15 giocatori. La nuova disposizione è stata aggiunta alla regola 3.14 per non creare uno svantaggio alla squadra che perde un giocatore a causa di un'azione di antigiooco. La regola 3.14 dovrebbe sostituire la 3.6(d) nell'insolita situazione che un giocatore di prima linea si infortuni a causa di un fallo di antigiooco.

29 settembre 2016

C.N.Ar.
Gruppo Tecnico Arbitrale