

SOLICITARE DE MODIFICARE A REGULAMENTULUI DISCIPLINAR

Domnilor membri ai Biroului Federal,

Vă solicităm aprobarea modificărilor listate mai jos. Cea mai importantă modificare este legată de adoptarea noului set de sancțiuni World Rugby aparut odată cu varianta Legilor Jocului de Rugby 2018. Noul set de sancțiuni nu aduce schimbări majore de fond, ci structurează sancțiunile în funcție de noua formulare a Legilor Jocului. De asemenea, mai sunt și câteva corecturi și adăugiri care clarifică unele prevederi, acestea scapând la prima redactare a Regulamentului, precum și alte modificări de « sincronizare » cu noile articole din Legile Jocului de Rugby 2018.

La solicitarea dvs., va putem pune la dispoziție întregul document, prin intermediul infrastructurii electronice.

Vă mulțumim,

25 aprilie 2018

Comisia de Disciplină și Fairplay a FRR

Sumar al principalelor modificări :

Anexa 1. Sancțiunile aplicabile cazurilor de antijoc

9.11 Jucătorii nu trebuie să întreprindă nicio acțiune nesăbuită, imprudentă, riscantă (reckless) sau care este periculoasă pentru ceilalți.

Low-end: 2 săpt.	Mid-range: 4 săpt.	Top-end: 8+ săpt.	Max: 52 săpt.
------------------	--------------------	-------------------	---------------

9.12 Niciun jucător nu trebuie să abuzeze fizic nicio altă persoană. Abuzarea fizică include, dar nu se limitează la:

Mușcare	Low-end: 12 săpt.	Mid-range: 18 săpt.	Top-end: 24+ săpt.	Max: 208 săpt.	
Lovire cu pumnul	Low-end: 2 săpt.	Mid-range: 4 săpt.	Top-end: 8+ săpt.	Max: 52 săpt.	O lovire la cap va rezulta într-un punct de intrare de gravitate cel puțin medie (Mid-range)
Contact cu ochiul(ii)1	Low-end: 12 săpt.	Mid-range: 18 săpt.	Top-end: 24+ săpt.	Max: 208 săpt.	
Contact cu zona ochilor2	Low-end: 4 săpt.	Mid-range: 8 săpt.	Top-end: 12+ săpt.	Max: 52 săpt.	
Lovire cu mîna sau cu brațul (inclusiv placajul cu brațul rigid)	Low-end: 2 săpt.	Mid-range: 4 săpt.	Top-end: 8+ săpt.	Max: 52 săpt.	O lovire la cap va rezulta într-un punct de intrare de gravitate cel puțin medie (Mid-range)
Lovire cu cotul	Low-end: 2 săpt.	Mid-range: 6 săpt.	Top-end: 10+ săpt.	Max: 52 săpt.	O lovire la cap va rezulta într-un punct de intrare de

1 & 5 "Ochiul" implică toate țesuturile acestuia, inclusiv pleoapele și celelalte țesuturi care acoperă cavitatea orbitală; "zona ochilor" este orice zonă aflată oriunde în imediata apropiere a ochiului/ochilor..

					gravitate cel puțin medie (Mid-range)
Lovire cu umărul	Low-end: 2 săpt.	Mid-range: 6 săpt.	Top-end: 10+ săpt.	Max: 52 săpt.	O lovire la cap va rezulta într-un punct de intrare de gravitate cel puțin medie (Mid-range)
Lovire cu capul	Low-end: 4 săpt.	Mid-range: 10 săpt.	Top-end: 16+ săpt.	Max: 104 săpt.	
Lovire cu genunchiul	Low-end: 4 săpt.	Mid-range: 8 săpt.	Top-end: 12+ săpt.	Max: 52 săpt.	O lovire la cap va rezulta într-un punct de intrare de gravitate cel puțin medie (Mid-range)
Călcare sau călcare repetată	Low-end: 2 săpt.	Mid-range: 6 săpt.	Top-end: 12+ săpt.	Max: 52 săpt.	Călcarea pe cap va rezulta într-un punct de intrare de gravitate ridicată (Top-end)
Piedică	Low-end: 2 săpt.	Mid-range: 4 săpt.	Top-end: 8+ săpt.	Max: 52 săpt.	
Lovire cu piciorul	Low-end: 4 săpt.	Mid-range: 8 săpt.	Top-end: 12+ săpt.	Max: 52 săpt.	Lovirea la cap va rezulta într-un punct de intrare de gravitate ridicată (Top-end)

9.12 Niciun jucător nu trebuie să abuzeze verbal nicio altă persoană. Abuzarea verbală include, dar nu se limitează la abuzare pe motive de: religie, culoare, origine națională sau etnică, orientare sexuală.

Low-end: 6 săpt.	Mid-range: 12 săpt.	Top-end: 18+ săpt.	Max: 52 săpt.
------------------	---------------------	--------------------	---------------

9.13 Niciun jucător nu trebuie să placheze un adversar prematur, cu întârziere sau în mod periculos. Placajul periculos include, dar nu se limitează la, placajul sau încercarea de placare a unui adversar deasupra liniei umerilor, chiar dacă placajul începe sub linia umerilor.

Low-end: 2 săpt.	Mid-range: 6 săpt.	Top-end: 10+ săpt.	Max: 52 săpt.	Un placaj periculos care implică o lovitură la cap va rezulta într-un punct de intrare de gravitate cel puțin medie (Mid-range)
------------------	--------------------	--------------------	---------------	---

9.14 Niciun jucător nu trebuie să placheze un adversar care nu are posesia balonului.

Low-end: 2 săpt.	Mid-range: 6 săpt.	Top-end: 10+ săpt.	Max: 52 săpt.
------------------	--------------------	--------------------	---------------

9.15 Cu excepția unei grămezi, a unui ruck sau a unui mol, un jucător care nu are posesia balonului nu trebuie să țină, să împingă, să atace sau să obstrucționeze un adversar care nu are posesia balonului.

Low-end: 2 săpt.	Mid-range: 4 săpt.	Top-end: 6+ săpt.	Max: 52 săpt.
------------------	--------------------	-------------------	---------------

9.16 Niciun jucător nu trebuie să atace sau să doboare un adversar purtător de balon fără a încerca să-l apuce cu brațele.

Low-end: 2 săpt.	Mid-range: 6 săpt.	Top-end: 10+ săpt.	Max: 52 săpt.
------------------	--------------------	--------------------	---------------

9.17 Niciun jucător nu trebuie să placheze, să atace, să tragă, să împingă sau să apuce un adversar ale cărui picioare sunt desprinse de sol.

Low-end: 4 săpt.	Mid-range: 8 săpt.	Top-end: 12+ săpt.	Max: 52 săpt.
------------------	--------------------	--------------------	---------------

9.18 Niciun jucător nu trebuie să ridice de la sol un adversar și apoi să îi dea drumul, să-l conducă sau să-l împingă spre sol, astfel încât capul și/sau partea superioară a corpului acestuia să intre în contact cu solul.

Low-end: 6 săpt.	Mid-range: 10 săpt.	Top-end: 14+ săpt.	Max: 52 săpt.
------------------	---------------------	--------------------	---------------

9.19 Joc periculos într-o grămadă.

- i. Linia întâi a unei grămezi nu trebuie să se formeze la distanță de adversari și apoi să se izbească în ei.

- ii. Niciun jucător din linia întâi nu trebuie să tragă un adversar.
- iii. Niciun jucător din linia întâi nu trebuie să ridice intenționat un adversar, în așa fel încât acesta să nu mai aibă niciun suport pe sol, sau să-l scoată forțat în sus, afară din grămadă, în mod intenționat.
- iv. Niciun jucător din linia întâi nu trebuie să prăbușească intenționat o grămadă.

Low-end: 2 săpt.	Mid-range: 4 săpt.	Top-end: 8+ săpt.	Max: 52 săpt.
------------------	--------------------	-------------------	---------------

9.20 Joc periculos într-un ruck sau într-un mol.

- i. Niciun jucător nu trebuie să șarjeze într-un ruck sau într-un mol. Șarjarea include orice contact realizat fără legarea de un alt jucător din ruck sau din mol.
- ii. Niciun jucător nu trebuie să ia contact cu un adversar deasupra liniei umerilor.
- iii. Niciun jucător nu trebuie să prăbușească intenționat un ruck sau un mol.

Low-end: 2 săpt.	Mid-range: 4 săpt.	Top-end: 8+ săpt.	Max: 52 săpt.
------------------	--------------------	-------------------	---------------

9.25 Niciun jucător nu trebuie să atace sau să obstrucționeze în mod intenționat un adversar care tocmai a șutat balonul.

Low-end: 2 săpt.	Mid-range: 6 săpt.	Top-end: 10+ săpt.	Max: 52 săpt.
------------------	--------------------	--------------------	---------------

9.26 Niciun jucător nu trebuie să întreprindă nicio acțiune contrară spiritului de sportivitate, inclusiv, dar fără a se limita la:

Tragerea sau apucarea de păr	Low-end: 2 săpt.	Mid-range: 4 săpt.	Top-end: 6+ săpt.	Max: 52 săpt.
Scuiparea unei persoane	Low-end: 4 săpt.	Mid-range: 8 săpt.	Top-end: 12+ săpt.	Max: 52 săpt.
Apucarea, răsucirea sau strivirea organelor genitale (și/sau a zonei pieptului în cazul jucătoarelor)	Low-end: 12 săpt.	Mid-range: 18 săpt.	Top-end: 24+ săpt.	Max: 208 săpt.
Altele	Low-end: 4 săpt.	Mid-range: 8 săpt.	Top-end: 12+ săpt.	Max: 52 săpt.

9.27 Niciun jucător nu trebuie să abuzeze fizic oficialii meciului.

Low-end: 24 săpt.	Mid-range: 48 săpt.	Top-end: 96+ săpt.	Max: Life
-------------------	---------------------	--------------------	-----------

9.27 Niciun jucător nu trebuie să efectueze acțiuni de amenințare fizică sau verbală la adresa oficialilor meciului.

Low-end: 12 săpt.	Mid-range: 24 săpt.	Top-end: 48+ săpt.	Max: 260 săpt.
-------------------	---------------------	--------------------	----------------

9.27 Niciun jucător nu trebuie să inițieze un contact fizic conjunctural cu oficialii meciului.

Low-end: 6 săpt.	Mid-range: 12 săpt.	Top-end: 18+ săpt.	Max: 52 săpt.
------------------	---------------------	--------------------	---------------

Punctele de intrare pe scala gravității infracțiunii jucătorului: Gravitate scăzută – Low-end (LE), medie – Mid-range (MR) sau ridicată – Top-end (TE);

I.9.8 Cazurile de eliminare definitivă vor fi judecate, atunci când este posibil, într-un interval cuprins între 48 de ore și 5 zile de la încheierea jocului respectiv

I.10.8 Atunci când un jucător este subiectul unei citări, cazul său ar trebui audiat, atunci când este posibil, într-un interval cuprins între 48 de ore și 5 zile de la încheierea jocului respectiv.

I.13.5 În continuare, instanța disciplinară trebuie să identifice toate circumstanțele atenuante relevante și să determine dacă există motive pentru reducerea perioadei de suspendare și, dacă este cazul, valoarea acestei reduceri (fiind obiectul articolelor I.13.6 și I.13.7 de mai jos). Circumstanțele atenuante includ următoarele:

(a) existența unei recunoașteri (luînd în considerare și momentul acesteia) din partea jucătorului a culpabilității/vinei asupra acțiunii sale;

I.13.11 Atunci când impune suspendări de jucători, în conformitate cu prezentul Regulament, instanța disciplinară trebuie să respecte condițiile stabilite de articolul I.13.10 de mai sus. În acest sens, instanța disciplinară:

(c) va prezenta, cu privire la meciurile semnificative din extra-sezon solicitate pentru ispășirea sancțiunii, motivele pentru care consideră aceste meciuri a fi semnificative;

(d) poate aplica, după cum consideră, în evaluarea consecințelor de joc ale unei sancțiuni, suspendarea la meciurile programate în pre-sezon și/sau la așa-numitele meciuri amicale, cu condiția ca acele meciuri programate în pre-sezon și/sau așa-numitele meciuri amicale să aibă, în opinia instanței în cauză, o consecință de joc semnificativă pentru Jucător. Pentru a-și face aprecierea, instanțele pot, după cum cred de cuviință, să ia în calcul factorii pe care îi consideră relevanți, inclusiv, de exemplu, apropierea meciului de începerea sezonului, identitatea și nivelul adversarului, calitatea echipelor care urmează a fi selectate și profilul general al meciului;