



# Le Regole di Gioco del Rugby Union



2017



---

**FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY**

STADIO OLIMPICO - CURVA NORD - 00135 ROMA  
Tel. +39 06 45 213 138 / 45 213 124 / 45 213 126 / 45 213 129  
Fax +39 06 45 213 185  
Web: [www.federugby.it](http://www.federugby.it)

*Redazione ed impaginazione:* C.N.Ar. - Gruppo Tecnico Arbitrale

*Grafica:* C.N.Ar. - Gruppo Tecnico Arbitrale

*Photo credits:* Fotosportit/FIR

La FIR si dichiara disponibile alle relative citazioni per le illustrazioni e le immagini di cui non sia stato possibile reperire la fonte.

Tutti i diritti sono riservati.

*Stampa:* IN PROPRIO - ROMA - 2017



**FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY**

# **Le Regole di Gioco del Rugby Union**

a cura della  
**C.N.Ar.**  
Gruppo Tecnico Arbitrale

---

**Edizione 2017**

---



# Indice

<b>Chiavi del testo e diagrammi</b> .....	<b>6</b>
<b>Introduzione</b> .....	<b>7</b>
<b>Definizione</b> .....	<b>9</b>
<b>Playing Charter</b> .....	<b>15</b>
<b>Prima della Partita</b> .....	<b>29</b>
<b>Regola 1</b> Il Terreno .....	30
<b>Regola 2</b> Il Pallone .....	36
<b>Regola 3</b> Numero dei Giocatori - La Squadra .....	38
<b>Regola 4</b> Abbigliamento dei Giocatori .....	47
<b>Regola 5</b> Tempo .....	50
<b>Regola 6</b> Ufficiali di Gara .....	55
<b>6.A</b> Arbitro .....	55
<b>6.B</b> Giudici di Linea ed Assistenti dell'Arbitro .....	60
<b>6.C</b> Altre Persone .....	64
<b>Durante la Partita</b> .....	<b>65</b>
<b>Come si Gioca la Partita</b> .....	<b>65</b>
<b>Regola 7</b> Modo di Giocare .....	66
<b>Regola 8</b> Vantaggio .....	67
<b>Regola 9</b> Computo del Punteggio .....	71
<b>Regola 10</b> Antigioco .....	75
<b>Regola 11</b> Fuori-gioco e In-gioco nel Gioco Aperto .....	84
<b>Regola 12</b> In-Avanti o Passaggio In-Avanti .....	91
<b>Nel Campo di Gioco</b> .....	<b>95</b>
<b>Regola 13</b> Calcio d'Invio e Calci di Ripresa del Gioco .....	96
<b>Regola 14</b> Pallone a Terra - Nessun Placcaggio .....	103
<b>Regola 15</b> Placcaggio: Portatore del Pallone Messo a Terra .....	105
<b>Regola 16</b> Ruck .....	113
<b>Regola 17</b> Maul .....	118
<b>Regola 18</b> Mark .....	124



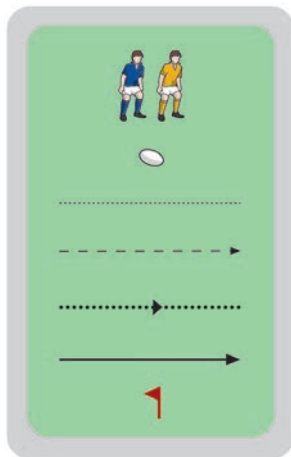
<b>Ripresa del Gioco</b> .....	<b>127</b>
<b>Regola 19</b> Touch e Rimessa Laterale .....	128
<b>Regola 20</b> Mischia .....	152
<b>Regola 21</b> Calci di Punizione e Calci Liberi .....	166
<b>Area di Meta</b> .....	<b>175</b>
<b>Regola 22</b> Area di Meta .....	176
<b>Variazioni per la categoria Under 19</b> .....	<b>187</b>
<b>Variazioni per il Rugby a 7</b> .....	<b>191</b>
<b>Variazioni per il Rugby a 10</b> .....	<b>199</b>
<b>Segnali dell'Arbitro</b> .....	<b>207</b>



# Chiavi del testo e diagrammi

## DIAGRAMMI

In tutto questo libro, i diagrammi si conformano alle seguenti convenzioni:



Giocatori

Pallone

Traiettoria del pallone quando è calciato

Traiettoria del pallone quando è lanciato /  
passato

Traiettoria del Pallone quando c'è un  
in-avanti/contrato

Traiettoria del giocatore

Paletto della bandierina

All'interno di questo libro, le modifiche

## TESTO

Le Sperimentazioni delle Modifiche alle Regole in corso sono contrassegnate da: 

Calci di Punizione sono indicati come:

**Sanzione:** Calcio di Punizione

Calci Liberi sono indicati come:

**Sanzione:** Calcio Libero



# Introduzione





# Introduzione

## INTRODUZIONE

Lo Scopo del Gioco è di consentire a due squadre di quindici, dieci o sette giocatori ciascuna, di poter segnare il maggior numero di punti possibile, giocando lealmente, in conformità alle regole e con spirito sportivo, portando, passando, calciando il pallone ed effettuando un toccato a terra; la squadra che segna il maggior numero di punti sarà la vincitrice dell'incontro.

Le Regole di Gioco, comprese le variazioni per l'Under 19, sono complete e contengono tutto ciò che è necessario per permettere che l'incontro sia giocato correttamente e lealmente.

**Il rugby è uno sport che prevede il contatto fisico. Tutti gli sport che prevedono il contatto fisico hanno la caratteristica d'essere pericolosi. È molto importante che i giocatori giochino in conformità alle Regole di Gioco, e che siano attenti alla loro sicurezza e a quella degli altri.**

**È responsabilità dei giocatori assicurare di essere preparati fisicamente e tecnicamente in una maniera che li abilita per giocare la Gara, in osservanza con le Regole di Gioco e partecipano in concordanza con le pratiche di sicurezza.**

**È responsabilità di chi allena o insegna il gioco, assicurare che i giocatori siano preparati in modo che giochino in conformità alle Regole di Gioco ed alle norme di sicurezza.**

È dovere dell'arbitro applicare correttamente tutte le regole del gioco, in ogni incontro, ad eccezione di quando una regola sperimentale è stata autorizzata dal Consiglio di World Rugby.

È dovere delle Federazioni assicurare che il gioco ad ogni livello sia condotto secondo un comportamento disciplinato e sportivo. Questo principio non può essere sostenuto solamente dall'arbitro; la sua osservanza si estende anche alle Federazioni, agli organi affiliati ed ai Club.





## A

**Allineamento/Rimessa laterale** - Regola 19 - Touch e Rimessa Laterale.

**Annullato** - Regola 22 - Area di Meta.

**Antigioco** - Regola 10 - Antigioco.

**Arbitro** - Regola 6 - Ufficiali di Gara.

**Area di gioco** - Regola 1 - Il Terreno.

**Area di meta** - Regola 22 - Area di meta.

**Assistente Arbitro** - Regola 6 - Ufficiali di Gara

## C

**Calcio** - Un calcio è effettuato colpendo il pallone con qualsiasi parte della gamba o del piede, tranne il tallone, dalla punta del piede al ginocchio, ma escluso il ginocchio stesso; un calcio deve imprimere al pallone un movimento visibile, in modo che il pallone si stacchi dalla mano, o si muova lungo il terreno di gioco.

**Calcio "al volo"** - Pallone lasciato cadere dalla mano o dalle mani del giocatore e calciato, dallo stesso, prima che tocchi il terreno di gioco.

**Calcio d'invio** - Regola 13 - Calcio d'Invio e Calci di Ripresa del Gioco.

**Calcio di punizione** - Regola 21 - Calci di Punizione e Calci Liberi. Un calcio assegnato alla squadra che non ha commesso il fallo dopo un'infrazione degli avversari; sempre che la regola non preveda diversamente, un calcio di punizione è accordato sul punto dell'infrazione.

**Calcio di rinvio** - Regola 13 - Calcio d'Invio e Calci di Ripresa del Gioco.

**Calcio di rimbalzo (drop)** - Il pallone è fatto cadere sul terreno dalla mano o dalle mani del giocatore ed è calciato al primo rimbalzo.

**Calcio di trasformazione** - Regola 9 - Computo del Punteggio.

**Calcio libero** - Regola 21 - Calci di Punizione e Calci Liberi. Un calcio assegnato alla squadra che non ha commesso il fallo dopo un'infrazione degli avversari. Sempre che la regola non preveda diversamente, un calcio libero accordato a causa di un'infrazione è dato sul punto dell'infrazione.

**Campo di gioco** - Regola 1 - Il Terreno.

**Capitano** - Il capitano è un giocatore nominato dalla squadra. Solo al capitano è concesso di consultare l'arbitro durante l'incontro ed è l'unico responsabile per la scelta delle opzioni in seguito alle decisioni dell'arbitro.



## Definizione

**Carica di Cavalleria** - Regola 10 - Antigioco

**Cartellino Giallo** - Un cartellino, di colore giallo, mostrato ad un giocatore che è stato ammonito e temporaneamente sospeso per 10 minuti di tempo di gioco.

**Cartellino Rosso** - Un cartellino, di colore rosso, mostrato ad un giocatore che è stato espulso per violazione della Regola 10 - Antigioco o Regola 4.5(c).

**Compagno di squadra** - Un altro giocatore della stessa squadra.

**Cuneo Volante** - Regola 10 - Antigioco.

### E

**Espulso temporaneamente** - Regola 10 - Antigioco.

### F

**Falli ripetuti** - Regola 10 - Antigioco

**Federazione** - L'organo di controllo sotto la cui giurisdizione è disputata la partita; per un incontro internazionale l'organo competente è World Rugby oppure una Commissione di World Rugby.

**Ferita aperta o sanguinante** - Regola 3 - Numero dei Giocatori - La Squadra.

**Flanker** - Giocatore di mischia che di solito indossa la maglia n. 6 o n. 7.

**Frontino** - È l'azione fatta dal portatore di pallone per difendersi da un avversario spingendolo via con il palmo della mano.

**Fuori dell'area di gioco** - Questo accade quando il pallone o il portatore del pallone è andato in touch o in touch di meta, oppure ha toccato o attraversato la linea di pallone morto.

**Fuori-gioco** - Regola 11 - Fuori-gioco e In-gioco nel Gioco Aperto.

**Fuori gioco Regola dei 10 metri** - Regola 11 - Fuori-gioco e In-gioco nel Gioco Aperto.

### G

**Giocato** - Il pallone è giocato quando è toccato da un giocatore.

**Giocatori di prima linea** - Regola 20 - Mischia. Giocatori di prima linea che sono il pilone sinistro, il tallonatore e il pilone destro.

**Gioco pericoloso** - Regola 10 - Antigioco.

**Giudice di linea** - Regola 6 - Ufficiali di Gara.



## I

**I 22** - Regola 1 - Il Terreno.

**In-avanti** - Regola 12 - In-avanti o Passaggio In-avanti.

**In campo** - Dalla linea di touch e verso il centro del campo.

**In-gioco** - Regola 11 - Fuori-gioco e In-gioco nel gioco aperto.

**Intervallo** - L'interruzione del gioco tra i due tempi dell'incontro.

**Introduzione/Lancio del pallone** - L'azione del giocatore che introduce il pallone in una mischia oppure lo lancia nella rimessa laterale.

## L

**La Pianta** - Regola 1 - Il Terreno.

**Lancio lungo** - Regola 19 - Touch e Rimessa Laterale.

**Legare** - Afferrare saldamente il corpo di un altro giocatore, tra le spalle e il bacino, con l'intero braccio a contatto dalla mano alla spalla.

**Legare in anticipo** - Regola 19 - Touch e Rimessa Laterale. Afferrare un compagno di squadra, nella rimessa laterale, prima che il pallone sia stato lanciato.

**Linea che attraversa il punto o il segno** - Sempre che non sia diversamente previsto, è una linea parallela alla linea di touch.

**Linea di fuori gioco** - È una linea immaginaria che attraversa il terreno di gioco, da una linea di touch all'altra, parallela alle linee di meta; la posizione di questa linea varia in rapporto alle regole.

**Linea di meta** - Regola 1 - Il Terreno.

**Linea di pallone morto** - Regola 1 - Il Terreno.

**Linea di rimessa in gioco** - Regola 19 - Touch e Rimessa Laterale. È una linea immaginaria perpendicolare alla linea di touch sul punto in cui il pallone è lanciato per la rimessa laterale.

**Linea di touch** - Regola 1 - Il Terreno.

**Linea di touch di meta** - Regola 1 - Il Terreno.

## M

**Mark** - Regola 18 - Mark.

**Maul** - Regola 17 - Maul.

**Mediano di mischia** - Giocatore incaricato di introdurre il pallone nella mischia



## Definizione

**Meta** - Regola 9 - Computo del Punteggio

**Meta di punizione** - Regola 10 - Antiggioco

**Mettere a terra il pallone** - Regola 22 - Area di Meta

**Mischia** - Regola 20 - Mischia. Si verifica quando i giocatori di ciascuna squadra si legano assieme e formano una mischia in modo che il gioco inizi con l'introduzione del pallone al suo interno.

**Mischia no-contest** - Una mischia no-contest è uguale ad una mischia normale ad eccezione che le squadre non si contendono il pallone, la squadra che introduce il pallone deve vincerlo ed a nessuna squadra è consentito spingere.

**Morto** - Il pallone non è in gioco. Ciò accade quando il pallone è uscito dall'area di gioco e là è rimasto, oppure quando l'arbitro ha fischiato per indicare un'interruzione del gioco, oppure quando è stato effettuato un calcio di trasformazione.

### O

**Oltre, dietro o davanti ad un punto** - Con entrambi i piedi, eccetto dove il contesto richieda altrimenti.

**Organizzatore dell'incontro** - L'organizzatore responsabile dell'incontro può essere una Federazione, un gruppo di Federazioni o un'organizzazione affiliata a World Rugby.

**Ostruzione** - Regola 10 - Antiggioco.

### P

**Passaggio** - Un giocatore lancia il pallone ad un altro giocatore; è considerato passaggio anche se un giocatore passa il pallone ad un altro giocatore senza lanciario.

**Passaggio in-avanti** - Regola 12 - In-avanti o Passaggio In-avanti.

**Passare oltre** - Un giocatore attraversa una linea con uno o entrambi i piedi; la linea può essere reale (per esempio linea di meta) o immaginaria (per esempio la linea di fuori gioco).

**Peeling-off** - Regola 19 - Touch e Rimessa Laterale.

**Piazzare il pallone per un calcio** - Il pallone è calciato dopo essere stato piazzato sul terreno per questo scopo.

**Piazzatore** - Giocatore che tiene il pallone sul terreno di gioco perché questi sia calciato da un suo compagno di squadra.



**Pilone** - Regola 20 - Mischia. Un giocatore di prima linea, posto a sinistra o destra del tallonatore, in una mischia.

**Pilone interno** - Regola 20 - Mischia. Il giocatore destro di prima linea in mischia.

**Pilone esterno** - Regola 20 - Mischia. Il giocatore sinistro di prima linea in mischia.

**Placcaggio** - Regola 15 - Placcaggio: Portatore del Pallone Messo a Terra.

**Porta** - Un giocatore segna una porta calciando il pallone sopra la traversa e tra i pali della porta avversaria, dal campo di gioco, con un calcio piazzato o un calcio di rimbalzo (drop). Una porta non può essere segnata da un calcio d'invio, un calcio di rinvio o un calcio libero.

**Portatore del pallone** - Giocatore che porta il pallone.

**Possesso** - Questo si verifica quando un giocatore sta portando il pallone o una squadra ha il controllo del pallone; per esempio, il pallone che si trova in una mischia o in un ruck, dalla parte di una squadra, è in possesso di quella squadra.

## R

**Recinto di gioco** - Regola 1- Il Terreno.

**Ricevitore** - Regola 19 - Touch e Rimessa Laterale.

**Rimpiazzi** - Regola 3 - Numero dei Giocatori - La Squadra.

**Ruck** - Regola 16 - Ruck.

## S

**Sanzione** - L'azione punitiva decisa dall'arbitro contro un giocatore o una squadra che commette un'infrazione.

**Sin Bin** - L'area designata nella quale un giocatore temporaneamente sospeso deve rimanere per 10 minuti.

**Sollevarre** - Regola 19 - Touch e Rimessa Laterale.

**Sostituti** - Regola 3 - Numero dei Giocatori - La Squadra.

**Spinta in meta** - Regola 22 - Area di Meta.

**Squadra in attacco** - Gli avversari della squadra che difende nella cui metà campo si sta giocando.

**Squadra in difesa** - La squadra che si trova nella propria metà campo, dove il gioco si sta svolgendo; gli avversari sono la squadra in attacco.



## Definizione

### T

**Tallonatore** - Regola 20 - Mischia. Il giocatore al centro della prima linea di una mischia.

**Tempo di gioco** - Il tempo in cui si è giocato, escludendo il tempo perso come da definizione della Regola 5 - Tempo.

**Tempo effettivo** - Tempo trascorso, incluso il tempo perso per qualsiasi ragione.

**Tentativo di porta con un Calcio di Rimbalzo** - Regola 9 - Computo del Punteggio.

**Tentativo di porta da Calcio di Punizione** - Regola 9 - Computo del Punteggio.

**Touch** - Regola 19 - Touch e Rimessa Laterale.

**Trasformato** - Un calcio di trasformazione riuscito.

### U

**Ultimo piede** - Piede dell'ultimo giocatore nella mischia, in un ruck o in un maul che è più vicino alla linea di meta del giocatore.

### V

**Vantaggio** - Regola 8 - Vantaggio.

**Vicino** - Entro un metro.



# Playing Charter

La Carta di Gioco che incorpora i valori  
fondamentali del Rugby



## “Playing Charter”

### Introduzione

**All'origine un semplice passatempo, il Rugby è diventato oggi uno sport attorno al quale si è sviluppata una rete mondiale con stadi giganteschi, una struttura amministrativa e delle strategie complesse. Come ogni attività che attira e suscita l'interesse e l'entusiasmo di un gran numero di persone, il Rugby offre molteplici caratteristiche e sfaccettature.**

Oltre ai praticanti ed ai tifosi di cui questo sport beneficia, il Rugby è forte di valori sociali ed emozionali quali il coraggio, la lealtà, lo spirito sportivo, la disciplina ed il lavoro di squadra. Questa “Carta” propone una serie di criteri a partire dai quali è possibile giudicare il modo di condurre il gioco. L'obiettivo è quello di garantire che il Rugby conservi le sue caratteristiche uniche dentro e fuori del campo di gioco.

La “Carta” copre i principi base del Rugby nel loro rapporto con la pratica e l'allenamento, come l'elaborazione e l'applicazione delle Regole di Gioco. Questa “Carta”, che è una componente importante delle Regole di Gioco, ha per ambizione di definire i criteri per tutti coloro che sono impegnati nel Rugby a tutti i livelli.





**INTEGRITÀ**

**PASSIONE**

**SOLIDARIETÀ**

**DISCIPLINA**

**RISPETTO**



## “Playing Charter”

### Principi del Gioco

#### COMPORAMENTO

La leggenda di William Webb Ellis, che è ricordato per essere stato il primo a raccogliere il pallone e a correre portandolo, è sopravvissuta alle innumerevoli teorie revisioniste avanzate dopo questa giornata del 1823 alla scuola della città inglese di Rugby. In certo modo esiste una determinata logica che questo gioco trova le sue origini da un atto di sfida coraggiosa.

È difficile a prima vista, per un semplice osservatore, comprendere i principi che guidano questo gioco che sembra comportare una serie di contraddizioni. Per esempio, è perfettamente accettabile esercitare una pressione fisica estrema su un avversario, con lo scopo di ottenere la conquista del pallone, ma senza intenzione di ferire l'avversario.

Ci sono dei limiti all'interno dei quali devono operare i giocatori e gli arbitri. È su questa capacità di comportarsi correttamente, la distinzione fra questi due parametri, combinata con un senso, allo stesso tempo individuale e collettivo, di autocontrollo e della disciplina che poggia il codice di condotta.

#### SPIRITO

Una gran parte dell'attrattiva del Rugby risiede nel fatto che viene giocato allo stesso tempo alla lettera e secondo lo spirito delle Regole di Gioco. La responsabilità in questo ambito non dipende da una sola persona ma incombe agli allenatori, capitani, giocatori e arbitri.



# Integrità

L'integrità è centrale alla tessitura  
del Gioco ed è generata tramite  
onestà & lealtà





## “Playing Charter”

### Principi del Gioco

È grazie a un senso della disciplina, dell'autocontrollo e del rispetto reciproco che lo spirito del Rugby è fiorente. Sono queste qualità, nel contesto di ogni sport così fisico come il Rugby, che forgiamo lo spirito di cameratismo e il senso di fair play che determinano il grande successo attuale e la sopravvivenza del nostro sport.

Queste sono forse delle tradizioni e delle virtù anticate, ma esse hanno resistito al passare del tempo e sono rimaste, a tutti i livelli di pratica del gioco, così importanti per il futuro del Rugby nel corso della sua lunga e rimarcabile storia. I principi del Rugby sono i fondamentali sui quali si basa questo sport. Questi permettono ai partecipanti di identificare le caratteristiche di questo gioco, che ne hanno fatto uno sport unico.

#### **OBIETTIVI**

Lo scopo del gioco è che due squadre di quindici giocatori ciascuna, giocando lealmente, rispettando le regole e lo spirito sportivo, segnino più punti possibili portando, passando, calciando e toccando il pallone a terra, con la squadra che segna il maggior numero di punti vincitrice della partita.

Il Rugby è praticato nel mondo intero da uomini e donne, ragazzi e ragazze. Più di tre milioni di persone, dai 6 ai 60 anni, giocano regolarmente a Rugby.

La gamma di svariate esigenze tecniche e fisiche che richiede questo sport, offre a chiunque, qualunque sia la sua taglia e la sua attitudine, la possibilità di giocare a tutti i livelli.



## **Passione**

**Il popolo del Rugby ha un appassionato entusiasmo per il Gioco. Il Rugby genera eccitazione, attaccamento emotivo ed un senso di appartenenza alla famiglia globale del Rugby**





### Principi del Gioco

#### CONQUISTA E CONTINUITÀ

La lotta per il possesso del pallone è una delle caratteristiche fondamentali del Rugby. Ci sono diverse forme di lotta per il pallone nel corso di una partita:

- in occasione di contatti
- nel gioco aperto
- quando il gioco riprende con delle mischie, rimesse laterali ed in occasione di calci di invio e di rinvio.

C'è un equilibrio in questi casi di lotta per il possesso del pallone che premia la superiorità tecnica dimostrata nel corso dell'azione precedente. Per esempio, una squadra che è stata obbligata a calciare in touch perché non ha avuto le qualità tecniche sufficienti per conservare il pallone, non beneficerà del lancio del pallone nella rimessa laterale. Allo stesso tempo, una squadra che commette un passaggio in-avanti o un in-avanti non introdurrà il pallone in occasione della mischia che ne consegue. La squadra che introduce il pallone deve sempre beneficiare di un certo vantaggio anche se, ancora una volta, è importante che queste fasi di gioco diano luogo a una lotta equilibrata.

Lo scopo della squadra in possesso del pallone è la continuità, cioè privare gli avversari del pallone e avanzare con il pallone e poi marcare dei punti utilizzando le proprie capacità tecniche. Se una squadra non è in grado di concretizzare questo obiettivo sia a causa delle sue carenze, sia per la qualità della difesa avversaria essa restituirà il possesso del pallone a quest'ultima.

Quando una squadra tenta di conservare la continuità del possesso, la squadra avversaria si sforza di lottare per recuperarlo. È questa la lotta che determina l'equilibrio essenziale fra la continuità del gioco e la continuità del possesso. Questo equilibrio fra la lotta e la continuità si applica alle fasi statiche e al gioco corrente.



## **Solidarietà**

**Il Rugby genera uno spirito che unifica che fa sì che nascano amicizie di lunga durata, cameratismo, lavoro di gruppo e lealtà che trascendono le differenze culturali, geografiche, politiche e religiose**





## “Playing Charter”

### **Principi delle Regole**

I principi fondamentali delle Regole di Gioco sono i seguenti:

#### **IL RUGBY È UNO SPORT PER TUTTI**

Le Regole permettono ai giocatori di fisico diverso, abilità, sesso o età di giocare secondo le loro capacità in un ambiente controllato, competitivo e gradevole. Spetta a tutti coloro che giocano a Rugby di conoscere bene e comprendere le Regole di Gioco.

#### **PRESERVARE L'IDENTITÀ DEL RUGBY**

Le Regole garantiscono la preservazione delle caratteristiche uniche del Rugby che sono le mischie, le rimesse laterali, i maul, i ruck ed i calci di invio e di rinvio. Gli altri elementi fondamentali legati alla lotta e alla continuità sono l'obbligo di passare il pallone indietro e il placcaggio offensivo.





## Disciplina

La disciplina è una parte integrante del Gioco, sia dentro che fuori al campo e si esprime attraverso l'aderenza alle Regole, le Regolamentazioni ed i valori centrali del Rugby





## “Playing Charter”

### **Principi delle Regole**

#### **PIACERE E DIVERTIMENTO**

Le Regole forniscono un quadro che fa sì che il Rugby sia uno sport gradevole da praticare e da guardare. Se qualche volta questi obiettivi sembrano essere incompatibili, il fatto di permettere ai giocatori di esprimersi pienamente grazie alla loro tecnica rinforza queste sensazioni di piacere e di spettacolo o divertimento. Nello scopo di arrivare a questo giusto equilibrio, le Regole sono costantemente aggiornate.

#### **APPLICAZIONE**

I giocatori hanno l'obbligo primario di rispettare le Regole e di rispettare le regole del fair play.

Le Regole devono essere applicate in modo tale che il gioco possa svilupparsi in conformità ai Principi del Rugby. L'arbitro e i suoi giudici di linea possono realizzare questo obiettivo dando prova di equità, coerenza, saggezza e, al più alto livello, di autorevolezza. Per contro è responsabilità degli allenatori, capitani e giocatori rispettare l'autorità degli ufficiali di gara.



# Rispetto

**Il rispetto per i compagni di squadra,  
gli avversari, gli ufficiali di gara  
e tutti quanti coloro che sono coinvolti  
nel Gioco è sommo**



## “Playing Charter”

### Conclusioni

Il Rugby è uno sport apprezzato dagli uomini e dalla donne, dai ragazzi e dalle ragazze. Questo sport forma il carattere e lo spirito di squadra, l'intesa, la solidarietà ed il rispetto degli avversari. I suoi fondamentali sono, e sono sempre stati, il piacere di partecipare, il coraggio e le tecniche che questo sport esige, l'amore per uno sport collettivo che offre così tanto piacere nella vita di tutti coloro che sono legati al Rugby, e le amicizie indistruttibili che si formano tra le persone che condividono la passione per questo sport.

È in conseguenza della mancanza di cattiveria, dell'intensità fisica e delle caratteristiche atletiche del Rugby che esiste questo senso nobile dell'amicizia prima e dopo le gare. La tradizione fa sì che da sempre i giocatori delle due squadre gradiscano ritrovarsi assieme, fuori dal campo, resta nell'animo stesso del Rugby.

Il Rugby è pienamente entrato nell'era del professionismo, ma ha conservato lo spirito e le tradizioni di uno sport di divertimento. In un'epoca nella quale un gran numero di virtù sportive tradizionali stanno per perdersi o sono minacciate, il Rugby può essere fiero della sua capacità di conservare le nozioni di sportività, di etica e di fair play. Questa “Carta” ha lo scopo di aiutare a rinforzare questi valori primordiali.



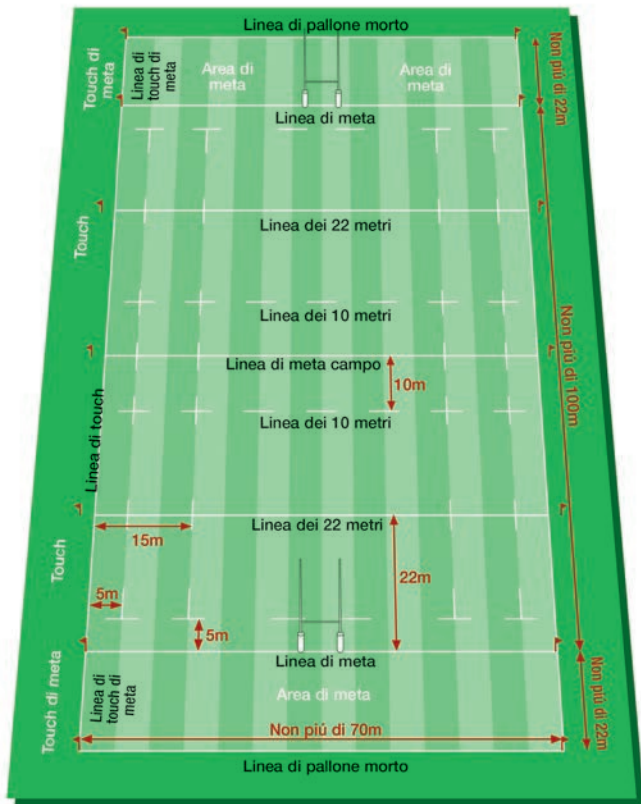
## Prima della partita

- Regola 1** Il Terreno
- Regola 2** Il Pallone
- Regola 3** Numero dei Giocatori - La Squadra
- Regola 4** Abbigliamento dei Giocatori
- Regola 5** Tempo
- Regola 6** Ufficiali di Gara





## Regola 1 Il Terreno



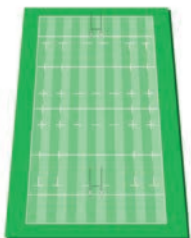
Pianta del terreno



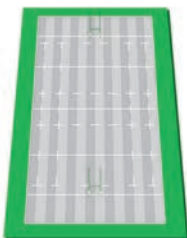
**Campo di gioco**



**Area di gioco**



**Recinto di gioco**



**Area perimetrale**



**Area di meta**



**122**



## Regola 1 Il Terreno

### DEFINIZIONI

**Il Terreno** è la superficie totale di gioco, indicata nella pianta. Esso comprende:

**Il Campo di Gioco** è l'area (come indicato nella pianta) delimitata dalle linee di meta e dalle linee di touch. Queste linee non fanno parte del campo di gioco.

**L'Area di Gioco** è composta dal campo di gioco e dalle aree di meta (come indicato nella pianta). Le linee di touch, di touch di meta e di pallone morto non fanno parte dell'area di gioco.

**Il Recinto di Gioco** comprende l'area di gioco ed uno spazio intorno ad essa, largo non meno di 5 metri dove possibile, che viene identificato come area perimetrale.

**L'Area di Meta** è la superficie del terreno delimitata dalla linea di meta, dalla linea di pallone morto e dalle linee di touch di meta. Essa include la linea di meta, ma non include la linea di pallone morto e le linee di touch di meta.

**"I 22"** è l'area delimitata dalla linea di meta e la linea dei 22 metri, essa include la linea dei 22 metri, ma è esclusa la linea di meta.

**La Pianta**, con incluso tutte le diciture e le figure indicate, è parte integrante delle Regole di Gioco.

#### 1.1 SUPERFICIE DEL RECINTO DI GIOCO

- Requisito.** La superficie deve essere sempre, in ogni caso, sicura per la disputa del gioco.
- Tipo di superficie.** La superficie del terreno di gioco dovrebbe essere in erba, ma può anche essere di sabbia, terra battuta, neve o erba artificiale. La gara può essere disputata sulla neve a condizione che la neve e la superficie sottostante non siano pericolose per giocare. La superficie non deve essere permanentemente dura, come asfalto o cemento.

Nel caso di una superficie in erba artificiale, quest'ultima dovrebbe essere conforme alle specifiche di World Rugby (Normativa 22).



## 1.2 DIMENSIONI RICHIESTE PER IL RECINTO DI GIOCO

- (a) **Dimensioni.** Il campo di gioco non deve superare i 100 metri di lunghezza. Ciascuna area di meta non deve superare i 22 metri di lunghezza. L'area di gioco non deve superare i 70 metri di larghezza.
- (b) La lunghezza e la larghezza dell'area di gioco devono essere il più possibile vicine alle dimensioni indicate. Tutte le aree sono di forma rettangolare.
- (c) La distanza tra la linea di meta e la linea di pallone morto dovrebbe essere, dove possibile, non inferiore a 10 metri.
- (d) In occasione di:
- (i) partite tra la Squadra Rappresentativa Nazionale Maggiore, o la Seconda Squadra Rappresentativa Nazionale di una Federazione, e la Squadra Rappresentativa Nazionale Maggiore, o la Seconda Squadra Rappresentativa Nazionale, di un'altra Federazione; e
- (ii) Partite Internazionali di Rugby a Sette:  
le dimensioni dovranno avvicinarsi il più possibile alle dimensioni massime stabilite e non dovranno essere inferiori ai 94 metri di lunghezza del campo di gioco, 68 metri di larghezza, con un'area di meta della lunghezza minima di 6 metri. Le Federazioni che desiderino variare le dimensioni minime o massime del campo, dovranno rivolgersi a World Rugby per richiedere l'autorizzazione in deroga.
- (e) L'area perimetrale non dovrà essere inferiore ai 5 metri, ove praticabile.

## 1.3 LINEE DENTRO IL RECINTO DI GIOCO

- (a) **Linee continue**  
Le linee di pallone morto e le linee di touch di meta, sono entrambe all'esterno delle aree di meta;  
Le linee di meta, che sono all'interno dell'area di meta, sono fuori del campo di gioco;  
Le linee dei 22 metri, che sono parallele alle linee di meta;  
La linea di metà campo, che è parallela alle linee di meta;  
Le linee di touch, che sono fuori del campo di gioco.



## Regola 1 Il Terreno

### (b) **Tratti di Linea**

Tutte le linee diverse da quelle continue sono tratti di linea della lunghezza di 5 metri.

Ci sono due set di tratti di linea, entrambi i quali sono a 10 metri da e paralleli alla linea di metà campo. Sono chiamate tratti di linea dei 10 metri. I tratti di linea dei 10 metri intersecano i tratti di linea che sono posti a 5 metri e 15 metri parallelamente ad entrambe le linee di touch.

Ci sono due set di tratti di linea che sono posti a 5 metri da e paralleli ad entrambe le linee di touch. Queste linee vanno dai tratti di linea dei 5 metri paralleli a ciascuna linea di meta ed intersecano entrambe le linee dei 22 metri, entrambi i tratti di linea dei 10 metri e la linea di metà campo. Questi sono chiamati tratti di linea dei 5 metri.

Ci sono due set di tratti di linea che sono posti a 15 metri da e paralleli ad entrambe le linee di touch. Queste linee vanno dai tratti di linea dei 15 metri paralleli a ciascuna linea di meta ed intersecano entrambe le linee dei 22 metri, entrambi i tratti di linea dei 10 metri e la linea di metà campo. Questi sono chiamati tratti di linea dei 15 metri.

Ci sono sei tratti di linea posti a 5 metri da e paralleli ad entrambe le linee di meta. Due tratti di linea sono posizionati con il loro centro a 5 metri e 15 metri da ciascuna linea di touch.

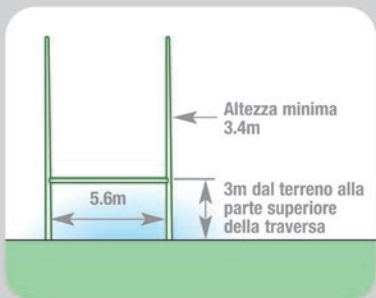
Altri due tratti di linea sono posizionati di fronte a ciascun palo della porta così che ci siano 5 metri tra questi tratti di linea.

### (c) **Centro**

C'è una linea lunga 0,5 metri che interseca il centro della linea di metà campo.

### 1.4 **DIMENSIONI DEI PALI DELLA PORTA E DELLA BARRA TRASVERSALE**

- (a) La distanza fra i due pali della porta è di 5,6 metri.
- (b) La barra trasversale è disposta fra i due pali della porta in modo che il suo bordo superiore sia a 3 metri dal terreno.
- (c) L'altezza minima dei pali della porta è di 3,4 metri.
- (d) Quando l'imbottitura è attaccata al palo della porta la distanza tra la linea di meta e il margine dell'imbottitura non deve superare i 300 mm.



*Pali della porta*

## 1.5 PALETTI DELLE BANDIERINE

- Ci sono 14 paletti con le bandierine, ciascuno avente un'altezza minima di 1,2 metri dal terreno.
- I paletti delle bandierine devono essere posizionati all'intersezione delle linee di touch di meta con le linee di meta ed all'intersezione delle linee di touch di meta con le linee di pallone morto. Questi otto paletti delle bandierine sono fuori dell'area di meta e non fanno parte dell'area di gioco.
- I paletti delle bandierine devono essere posti in allineamento con la linea dei 22 metri e la linea di metà campo, 2 metri oltre la linea di touch ed all'interno del recinto di gioco.

## 1.6 OBIEZIONI SUL TERRENO

- Se l'una o l'altra squadra ha obiezioni circa il terreno oppure sul modo in cui è stato segnato, deve segnalarle all'arbitro prima che la partita incominci.
- L'arbitro cercherà di risolvere i problemi, ma non dovrà iniziare una partita se riterrà pericolosa una qualsiasi parte del terreno.



## Regola 2 Il Pallone

### 2.1 FORMA

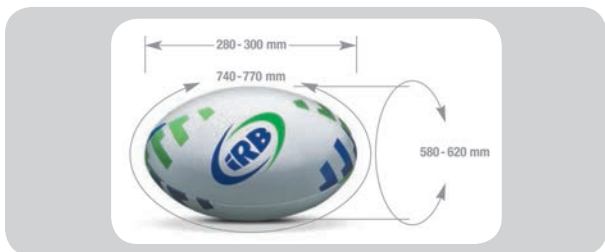
Il pallone deve essere di forma ovale e composto di quattro pannelli.

### 2.2 DIMENSIONI

Lunghezza 280 - 300 mm

Circonferenza massima 740 - 770 mm

Circonferenza minima 580 - 620 mm



### 2.3 MATERIALI

Cuoio o materiale sintetico adatto. Esso può essere trattato per renderlo resistente all'acqua e facile da controllare.



## **2.4 PESO**

410 - 460 grammi.

## **2.5 PRESSIONE ALL'INIZIO DELLA GARA**

65.71 - 68.75 kilopascal, oppure 0.67 - 0.70 chilogrammi per centimetro quadrato, oppure 9.5 - 10 libbre per pollice quadrato.

## **2.6 PALLONI DI RISERVA**

Possono essere utilizzati palloni di riserva durante la partita, ma una squadra non deve ottenere o tentare di ottenere un vantaggio sleale dal loro uso oppure dalla loro sostituzione.

## **2.7 PALLONI DI DIMENSIONE E PESO RIDOTTI**

Si possono usare palloni di dimensioni e peso diversi per incontri tra juniores.



## Regola 3 Numero dei Giocatori - La Squadra

### DEFINIZIONI

**La Squadra.** Una squadra è formata da quindici giocatori che iniziano l'incontro, più i giocatori di riserva previsti per i rimpiazzi e/o le sostituzioni.

**Rimpiazzo.** Giocatore che rimpiazza un compagno di squadra infortunato.

**Sostituto.** Giocatore che rimpiazza un compagno di squadra per motivi tecnici.

#### 3.1 NUMERO MASSIMO DEI GIOCATORI NELL'AREA DI GIOCO

**Massimo:** Durante il gioco ciascuna squadra non deve avere più di quindici giocatori nell'area di gioco.

#### 3.2 SQUADRA CON UN NUMERO DI GIOCATORI SUPERIORE A QUELLO CONSENTITO

**Obiezione:** in qualunque momento prima o durante la partita, una squadra può sollevare un'obiezione all'arbitro in merito al numero dei giocatori della squadra avversaria. Non appena l'arbitro viene a conoscenza che una squadra ha un numero di giocatori superiore al consentito, ordinerà al capitano di tale squadra di ridurre il numero in modo appropriato. Il punteggio fino a quel momento realizzato rimarrà inalterato.

**Sanzione:** Calcio di Punizione sul punto in cui il gioco sarebbe ripreso

#### 3.3 QUANDO IL NUMERO DI GIOCATORI È INFERIORE A QUINDICI

Una Federazione può autorizzare che si giochino delle gare con meno di quindici giocatori per ciascuna squadra. Quando questo avviene, si applicano tutte le Regole di Gioco eccetto che per le mischie che dovranno essere sempre formate, in ogni momento, da minimo cinque giocatori.



**Eccezione:** Le partite di rugby a sette sono un'eccezione. Questi incontri sono regolati dalle variazioni alle Regole di Gioco valide per il rugby a sette.

### 3.4 GIOCATORI NOMINATI COME RISERVE

- (a) Per le partite internazionali una Federazione può nominare fino a otto rimpiazz/sostituzioni.
- (b) Per le altre partite, il numero dei rimpiazz/sostituzioni è stabilito dalla Federazione od Organizzatore della Gara avente giurisdizione sulla partita fino ad un massimo di otto.
- (c) Una Federazione (o le Federazioni, laddove una partita o competizione venga disputata tra squadre appartenenti a due o più Federazioni) può decidere quanti rimpiazz/sostituzioni possono essere nominati, fino a un massimo di otto.
- (d) Una squadra può sostituire fino a due giocatori di prima linea (fatta salva la Regola 3.5 (f) e (g), quando possono essere tre) e fino a cinque altri giocatori.
- (e) Le sostituzioni possono essere effettuate solo quando il pallone è morto e con il consenso dell'arbitro.



## Regola 3 Numero dei Giocatori - La Squadra

### 3.5 LA PRIMA LINEA - RIMPIAZZI E SOSTITUZIONI

- a) È responsabilità della squadra assicurarsi che tutti i giocatori di prima linea, e i potenziali rimpiazzi di prima linea, siano adeguatamente preparati. Non sta all'arbitro stabilire se un giocatore qualsiasi abbia la dovuta preparazione per giocare in prima linea.
- (b) La tabella sottostante indica il numero minimo di giocatori di prima linea, in base alla dimensione della rosa di giocatori, e gli obblighi minimi per i rimpiazzi:

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

Una Federazione, tenendo in opportuna considerazione la sicurezza del giocatore, può modificare il numero minimo dei giocatori di prima linea nella rosa e i requisiti minimi per i rimpiazzi, a livelli stabiliti del Gioco, all'interno della propria giurisdizione. Laddove la Federazione/l'Organizzatore della gara abbia stabilito rose di 23 giocatori, e una squadra sia in grado di nominare solo due rimpiazzi per la prima linea, quella squadra potrà nominare solo 22 giocatori nella propria rosa.

- (c) Prima della gara, ciascuna squadra deve informare l'arbitro in merito ai propri giocatori di prima linea e ai potenziali rimpiazzi per la prima linea, e solo questi giocatori potranno giocare in prima linea in caso di mischie con contesa.
- (d) Un giocatore nominato come rimpiazzo di prima linea può iniziare la gara in un'altra posizione.



### 3.6 MISCHIE SENZA CONTESA

- (a) Le mischie diventeranno senza contesa se una delle due squadre non può mettere in campo una prima linea con un'adeguata formazione, o se ordinato dall'arbitro.
- (b) Le Federazioni/ gli organizzatori delle gare possono stabilire se una gara possa essere fatta iniziare o continuare, o meno, con mischie senza contesa.
- (c) Quando un giocatore di prima linea abbandona l'area di gioco, per infortunio o per sospensione temporanea o permanente, l'arbitro chiederà, in quel momento, se la squadra può continuare a giocare con mischie con contesa. Se l'arbitro viene informato che la squadra non potrà fare mischie con contesa, ordinerà mischie senza contesa. Se il giocatore rientra, o se un altro giocatore di prima linea entra in campo, possono riprendere le mischie con contesa.
- (d) In una rosa di 23 giocatori, o a discrezione della Federazione/organizzatore della gara, un giocatore, la cui uscita ha fatto sì che l'arbitro ordinasse mischie senza contesa, non può essere rimpiazzato.
- (e) Se disponibili, una squadra deve sempre avere tre giocatori di prima linea in prima linea. In una mischia senza contesa, solo quando non ci sono rimpiazzi o sostituzioni di prima linea a disposizione, verrà permesso a qualsiasi altro giocatore di giocare in prima linea.
- (f) Se, a causa della sospensione temporanea di un giocatore di prima linea, un altro giocatore deve essere nominato dalla squadra per abbandonare l'area di gioco per consentire l'entrata di un giocatore di prima linea disponibile, il giocatore nominato per uscire dal campo non potrà rientrare sino al termine del periodo della sospensione.
- (g) Se, a causa dell'espulsione di un giocatore di prima linea, un altro giocatore deve essere nominato dalla squadra per abbandonare l'area di gioco per consentire l'entrata di un giocatore di prima linea disponibile, il giocatore nominato per uscire dal campo potrà essere utilizzato come rimpiazzo/sostituzione.



## Regola 3 Numero dei Giocatori - La Squadra

### **SPERIMENTAZIONE DI MODIFICA DELLA REGOLA**

- (h) Le mischie no-contest risultanti da un'espulsione, sospensione temporanea o infortunio, devono essere disputate con otto giocatori per squadra.

### **3.7 ESPULSIONE PER ANTIGIOCO**

Un giocatore espulso per antigioco non può essere rimpiazzato o sostituito. Per un'eccezione a questa regola, fare riferimento alla regola 3.5.

### **3.8 RIMPIAZZO DEFINITIVO**

Un giocatore può essere rimpiazzato definitivamente per infortunio. Se il giocatore è rimpiazzato in modo definitivo, non deve più rientrare in quell'incontro. Il rimpiazzo di un giocatore infortunato deve essere effettuato quando il pallone è morto e con il consenso dell'arbitro.

### **3.9 DECISIONE PER IL RIMPIAZZO DEFINITIVO**

- (a) In caso d'incontri della squadra nazionale, un giocatore può essere rimpiazzato solo quando, su parere del medico, l'infortunio è tale da rendere imprudente per quel giocatore continuare la partita.
- (b) Negli altri incontri, quando la Federazione ha dato il suo esplicito consenso, un giocatore infortunato può essere rimpiazzato su consiglio di persona competente in campo medico. Se questa figura non è presente, il rimpiazzo può essere effettuato con il consenso dell'arbitro.



### **3.10 POTERE DELL'ARBITRO D'IMPEDIRE AD UN GIOCATORE INFORTUNATO DI PROSEGUIRE LA PARTITA**

Se l'arbitro decide - con o senza il consenso di un dottore o di una persona competente in campo medico - che un giocatore è infortunato in modo tale da dover interrompere il proseguimento del gioco, l'arbitro può ordinare al giocatore di lasciare l'area di gioco. L'arbitro può anche ordinare ad un giocatore infortunato di lasciare l'area di gioco per essere visitato.

### **3.11 SOSTITUZIONE TEMPORANEA - FERITA SANGUINANTE**

- (a) Quando un giocatore ha una ferita sanguinante, che comporta un'emorragia attiva incontrollata (ferita sanguinante), tale giocatore potrà essere temporaneamente sostituito.  
Il giocatore infortunato dovrà tornare in campo non appena la perdita di sangue sarà tornata sotto controllo e/o coperta. Se il giocatore che è stato sostituito temporaneamente non è disponibile a tornare in campo entro 15 minuti (tempo effettivo) dal momento in cui ha abbandonato l'area di gioco, la sostituzione diventerà permanente e il giocatore sostituito non dovrà rientrare nel campo di gioco.
- (b) Nelle Partite Internazionali, il Medico di Gara deciderà se un infortunio costituisce una ferita sanguinante per la quale è necessaria una sostituzione temporanea.
- (c) Piccoli tagli e abrasioni che non costituiscono una ferita sanguinante devono essere medicati durante le interruzioni di gioco che avvengono per altre ragioni.
- (d) Se anche il rimpiazzo temporaneo s'infortuna, può essere a sua volta rimpiazzato.
- (e) Se il rimpiazzo temporaneo è espulso per antigiochi, il giocatore rimpiazzato non può rientrare in campo di gioco.
- (f) Se il rimpiazzo temporaneo è ammonito e espulso temporaneamente, il giocatore rimpiazzato non può rientrare in campo di gioco fino alla fine del periodo di espulsione.



## Regola 3 Numero dei Giocatori - La Squadra

### 3.12 SOSTITUZIONE TEMPORANEA - ESAME DI UN TRAUMA CRANICO

Se, in qualsiasi momento durante una gara, un giocatore subisce una commozione cerebrale o ha una sospetta commozione cerebrale, quel giocatore deve essere fatto uscire dal campo immediatamente e in modo permanente. Questa procedura è nota come "Riconoscere e Rimuovere".

Solo nelle partite di Rugby d'élite giocate da adulti, che siano state preventivamente approvate da World Rugby (come da Normativa 10.1.4 e 10.1.5) relativamente all'utilizzo dell'Esame dei Traumi Cranici e della procedura per le sostituzioni temporanee, un giocatore che deve essere sottoposto ad un Esame di un Trauma Cranico:

- Deve abbandonare il campo di gioco; e
- Verrà sostituito temporaneamente (anche se tutte le sostituzioni/rimpiazzi sono stati utilizzati).

Ciò consente di esaminare un giocatore quando non è immediatamente evidente se il giocatore ha una commozione cerebrale o una sospetta commozione cerebrale e se deve essere fatto uscire dal campo in modo permanente.

Quando tale giocatore è stato sostituito temporaneamente:

- (a) Se il giocatore non viene presentato ad un ufficiale di gara sulla linea di touch entro dieci minuti (tempo effettivo) dal momento in cui ha abbandonato il campo per essere sottoposto all'Esame per Trauma Cranico, la sostituzione diventerà automaticamente permanente e il giocatore sostituito non potrà rientrare in campo.
- (b) Se la sostituzione temporanea avviene entro i dieci minuti prima della fine del primo tempo, la sostituzione diventerà permanente, a meno che il giocatore sostituito non rientri in campo immediatamente all'inizio del secondo tempo.
- (c) Il giocatore entrato come sostituzione temporanea può essere sostituito temporaneamente se lo stesso giocatore deve essere sottoposto ad un Esame per Trauma Cranico (anche se sono state usate tutte le sostituzioni).
- (d) Se un giocatore entrato come sostituzione temporanea viene espulso per antigiochi, il giocatore sostituito non potrà rientrare in campo, ad eccezione di quanto previsto dalla Regola 3.5 (Prima linea - rimpiazzi e sostituzioni) e dalla

Regola 3.14 (Giocatori sostituiti che rientrano in campo) e solo se il giocatore ha ricevuto l'approvazione di un medico a rientrare in campo e viene presentato ad un arbitro sulla linea di touch entro dieci minuti (tempo effettivo) dal momento in cui è uscito dal campo per essere sottoposto all'Esame del Trauma Cranico.

- (e) Se un giocatore entrato come sostituzione temporanea viene ammonito e sospeso temporaneamente, il giocatore sostituito non potrà rientrare in campo fino al termine del periodo della sospensione, ad eccezione di quanto previsto dalla Regola 3.5 (Prima linea - rimpiazzi e sostituzioni) e dalla Regola 3.14 (Giocatori sostituiti che rientrano in campo) e solo se il giocatore ha ricevuto l'approvazione di un medico a rientrare in campo e viene presentato ad un arbitro sulla linea di touch entro dieci minuti (tempo effettivo) dal momento in cui è uscito dal campo per essere sottoposto all'Esame del Trauma Cranico.

### 3.13 GIOCATORE CHE VUOLE RIENTRARE A GIOCARE

- (a) Un giocatore che ha una ferita sanguinante con emorragia attiva incontrollata deve lasciare l'area di gioco. Il giocatore non può rientrare in campo finché l'emorragia non sia stata controllata e la ferita non sia stata coperta.
- (b) Un giocatore che lascia l'incontro a causa di un infortunio oppure per altra ragione, non può rientrare a giocare fino a che l'arbitro non dà il suo consenso al rientro. L'arbitro non deve permettere il rientro di un giocatore fino a che il pallone non è morto.
- (c) Se un giocatore rientra in campo o un rimpiazzo/sostituto entra senza il permesso dell'arbitro, e se quest'ultimo ritiene che il giocatore l'abbia fatto per aiutare la sua squadra oppure per ostacolare la squadra avversaria, l'arbitro può penalizzare il giocatore per comportamento scorretto.

**Sanzione:** Calcio di punizione sul punto in cui il gioco sarebbe ripreso



## Regola 3 Numero dei Giocatori - La Squadra

### 3.14 GIOCATORI SOSTITUITI CHE RIENTRANO A GIOCARE

Se un giocatore viene sostituito, può rientrare in campo solo come rimpiazzo di:

- un giocatore di prima linea infortunato, nelle modalità previste dalla Regola 3.5
- un giocatore che ha subito una ferita sanguinante, nelle modalità previste dalla Regola 3.11
- un giocatore che si sta sottoponendo all'Esame di un Trauma Cranico, nelle modalità previste dalla Regola 3.12.
- un giocatore che ha subito un infortunio causato da un'azione di antigiooco (verificata dagli Ufficiali di Gara).

### 3.15 SOSTITUZIONI A ROTAZIONE

Una Federazione può perfezionare sostituzioni a rotazione a determinati livelli di Gioco all'interno della propria giurisdizione. Le sostituzioni non dovranno eccedere il numero di dodici. L'amministrazione e le regole relative alle sostituzioni a rotazione sono di responsabilità della Federazione che ha giurisdizione sulla gara.



### DEFINIZIONI

**Per equipaggiamento dei giocatori** s'intende tutto ciò che essi indossano.

L'equipaggiamento dei giocatori è composto dalla maglia, dai calzoncini, dagli indumenti intimi, dai calzettoni e dalle scarpe.

La manica di una maglia deve arrivare almeno sino a metà tra la spalla e il gomito. Informazioni dettagliate sulle caratteristiche degli articoli di abbigliamento consentiti possono essere consultate nelle Specifiche di World Rugby (Normativa 12).

#### 4.1 ARTICOLI AGGIUNTIVI DI ABBIGLIAMENTO

- (a) Un giocatore può indossare supporti fatti in materiali elasticizzati o comprimibili che devono essere lavabili.
- (b) Un giocatore può indossare parastinchi conformi alle Specifiche di World Rugby (Normativa 12).
- (c) Un giocatore può indossare, sotto i calzettoni, protezioni per le caviglie, che non siano di altezza superiore di un terzo della lunghezza dello stinco, e se di materiale rigido, che non siano di metallo.
- (d) Un giocatore può indossare mezzi guanti (guanti senza dita) conformi alle Specifiche di World Rugby (Normativa 12).
- (e) Un giocatore può indossare protezioni per le spalle, che devono avere il Marchio di Approvazione di World Rugby (Normativa 12).
- (f) Un giocatore può indossare un apparecchio per i denti o un paradenti.
- (g) Un giocatore può indossare un caschetto che abbia il Marchio di Approvazione di World Rugby (Normativa 12).
- (h) Un giocatore può indossare bendaggi e/o quanto altro per coprire o proteggere qualsiasi parte infortunata.
- (i) Un giocatore può indossare sottili bendaggi o altro materiale per proteggere e/o prevenire infortuni.



## Regola 4 Abbigliamento dei Giocatori

### SPERIMENTAZIONE DI MODIFICA DELLA REGOLA

- (j) Un giocatore può indossare degli speciali occhiali di protezione che devono recare il Marchio di Approvazione di World Rugby (Normativa 12).

#### 4.2 ABBIGLIAMENTO SPECIALE AGGIUNTIVO PER LE DONNE

In aggiunta all'abbigliamento già consentito in precedenza, le donne possono indossare:

- (a) Protezioni per il petto, che devono recare il Marchio di Approvazione di World Rugby (Normativa 12).
- (b) Calze lunghe di cotone, con un'unica cucitura sul lato interno della gamba, sotto i pantaloncini e calzettoni.
- (c) Il foulard sul capo, purché non rappresenti un pericolo per chi lo indossa o per le altre giocatrici e non contravenga alla Normativa 12.

#### 4.3 TACCHETTI

- (a) I tacchetti delle scarpe dei giocatori devono essere conformi alle Specifiche di World Rugby (Normativa 12).
- (b) Scarpe con soles di gomma con più tacchetti sono consentite a patto che non abbiano contorni o spigoli taglienti.

#### 4.4 ARTICOLI DI ABBIGLIAMENTO PROIBITI

- (a) Un giocatore non deve indossare alcun articolo sporco di sangue.
- (b) Un giocatore non deve indossare alcun articolo che sia tagliente o abrasivo.
- (c) Un giocatore non deve indossare articoli che contengano fibbie, fermagli, anelli, cerniere, chiusure lampo, viti, bulloneria o materiali rigidi o protezioni non altrimenti consentite da questa regola.
- (d) Un giocatore non deve indossare gioielli tipo anelli e orecchini.
- (e) Un giocatore non deve indossare guanti.
- (f) Un giocatore non deve indossare calzoncini con imbottitura cucita all'interno degli stessi.





- (g) Un giocatore non deve indossare nessun altro capo che non sia conforme alle Specifiche di World Rugby per l'articolo di abbigliamento in questione (Normativa 12).
- (h) Un giocatore non deve indossare articoli, che pur essendo normalmente consentiti dalla regola, secondo l'opinione dell'arbitro, possono causare ferite a un giocatore.
- (i) Un giocatore non deve indossare apparecchi di comunicazione che siano parte dell'abbigliamento o attaccati al corpo.
- (j) Un giocatore non deve indossare alcun articolo supplementare di abbigliamento che non sia conforme alla Normativa 12 di World Rugby.

#### 4.5 ISPEZIONE DELL'ABBIGLIAMENTO DEI GIOCATORI

- (a) L'arbitro o i giudici di linea designati, da o sotto l'autorità dell'organizzazione dell'incontro, devono ispezionare l'abbigliamento ed i tacchetti delle scarpe dei giocatori per assicurarsi che siano conformi a quanto indicato da questa Regola.
- (b) L'arbitro ha il potere di decidere, in qualsiasi momento, prima o durante l'incontro, che un articolo dell'abbigliamento indossato da un giocatore è pericoloso o illegale. Se l'arbitro decide che l'abbigliamento è pericoloso o illegale, egli deve ordinare al giocatore di toglierlo.  
Il giocatore non può riprendere a giocare prima di averlo tolto.
- (c) Se, ad una ispezione effettuata prima dell'incontro, l'arbitro o un giudice di linea invitano un giocatore a togliere un articolo proibito da questa Regola e nonostante ciò il giocatore viene trovato nel corso della partita con indosso quell'articolo, il giocatore sarà espulso per scorrettezze.

**Sanzione:** Un calcio di punizione è concesso sul punto di ripresa del gioco.

#### 4.6 INDOSSARE ALTRI INDUMENTI

L'arbitro non dovrà permettere a nessun giocatore di lasciare l'area di gioco per cambiare un indumento a meno che questo non sia sporco di sangue.

Per maggiori informazioni sui provvedimenti relativi all'abbigliamento dei giocatori, si veda la Normativa 12 di World Rugby all'indirizzo:

<http://playerwelfare.worldrugby.org/reg12>



## Regola 5 Tempo

### 5.1 DURATA DI UNA PARTITA

Un incontro non dura più di 80 minuti più il tempo di recupero, il tempo supplementare e qualsiasi altra situazione particolare. L'incontro è suddiviso in due tempi, d'uguale durata, di non più di 40 minuti di gioco ciascuno.

### 5.2 INTERVALLO

A metà gara le squadre invertono il campo. Ci sarà un intervallo di non più di 15 minuti. La durata dell'intervallo è stabilita dall'organizzatore dell'incontro, dalla Federazione o dall'ente riconosciuto avente giurisdizione sulla partita. Durante l'intervallo le squadre, l'arbitro ed i giudici di linea possono lasciare il recinto di gioco.

### 5.3 CONTROLLO DELLA DURATA DELLA PARTITA

L'arbitro controlla la durata dell'incontro, ma può delegare tale compito ad uno dei due o ad entrambi i giudici di linea e/o al cronometrista ufficiale, in questo caso l'arbitro segnala loro qualsiasi interruzione o perdita di tempo. Nelle partite in cui non c'è un cronometrista ufficiale, se l'arbitro è in dubbio circa la durata dell'incontro consulterà uno dei due od entrambi i giudici di linea e può consultare anche altre persone, ma solamente se i giudici di linea non sono in grado di aiutarlo.

### 5.4 TEMPO DI RECUPERO

Il tempo di recupero può essere dovuto ai seguenti motivi:

- (a) **Infortunio.** L'arbitro può interrompere l'incontro per non più di un minuto, in modo da permettere al giocatore infortunato di essere curato oppure per altri motivi di ritardo consentiti.

L'arbitro può far continuare il gioco mentre una persona competente in campo medico, cura un giocatore infortunato nell'area di gioco oppure il giocatore può andare vicino alla linea di touch per farsi medicare.

Se un giocatore si infortuna in modo grave e si rende necessario portarlo fuori dal campo di gioco, l'arbitro ha libertà di decisione nel concedere il tempo necessario per far portare tale giocatore fuori dal campo di gioco.



- (b) **Sostituzione dell'abbigliamento dei giocatori.** Quando il pallone diventa morto, l'arbitro concede tempo ad un giocatore per cambiare o riparare la maglia in cattive condizioni, i calzoncini o le scarpe. È concesso anche il tempo affinché un giocatore si riallacci una scarpa.
- (c) **Rimpiazzo e sostituzione dei giocatori.** Tempo concesso per il rimpiazzo o la sostituzione dei giocatori.
- (d) **L'arbitro si consulta con l'assistente(l) arbitro o altri ufficiali di gara.** Tempo concesso per consultazioni tra l'arbitro e gli assistenti arbitro o gli altri ufficiali di gara.

## 5.5 RECUPERO DEL TEMPO PERSO

Il tempo perso è da recuperare all'interno della frazione di gioco in cui è avvenuto.

## 5.6 TEMPI SUPPLEMENTARI

Un incontro può durare più di ottanta minuti se l'Organizzatore della Gara ha autorizzato l'effettuazione dei tempi supplementari in caso di un incontro finito in parità in gara singola ad eliminazione diretta.

## 5.7 ALTRE REGOLE PER LA DURATA DELLA PARTITA

- (a) Negli incontri internazionali, le gare durano sempre ottanta minuti più i tempi di recupero.
- (b) Negli incontri non internazionali, la Federazione può decidere la durata dell'incontro.
- (c) Se la Federazione non esprime un suo parere, le squadre decidono la durata dell'incontro. Se non si accordano, l'arbitro deciderà la durata dell'incontro.
- (d) L'arbitro ha il potere di terminare l'incontro in qualsiasi momento se ritiene che il gioco non possa continuare perché potrebbe essere pericoloso.



## Regola 5 Tempo

- (e) Se il tempo finisce, ma il pallone non è ancora diventato morto, non è conclusa la mischia o la rimessa laterale che è stata concessa, l'arbitro farà continuare il gioco fino a che il pallone non diventa morto. Il pallone diventa morto quando l'arbitro dovrebbe assegnare una mischia, una rimessa laterale, un'opzione alla squadra che non ha commesso l'infrazione, un calcio di rinvio o dopo una trasformazione od un calcio di punizione calciato per i pali che ha avuto successo. Se una mischia viene re-settata, la mischia non è stata completata. Se a tempo scaduto è concesso un mark, un calcio libero o un calcio di punizione, l'arbitro farà continuare il gioco.

### **SPERIMENTAZIONE DI MODIFICA DELLA REGOLA**

Se, dopo che il tempo è scaduto, è assegnato un calcio di punizione e il pallone è calciato in touch senza essere toccato da un altro giocatore, la rimessa laterale verrà effettuata e il gioco continuerà fino alla successiva occasione in cui il pallone diventerà morto.

- (f) Se il tempo finisce dopo la realizzazione di una meta l'arbitro concederà il tempo necessario per effettuare il calcio di trasformazione.
- (g) Una squadra che segna una meta verso la fine della partita, può scegliere se battere o meno il calcio di trasformazione. Se rinuncia a calciare, o se batte il calcio entro il tempo rimanente, vi sarà una ripresa del gioco e la partita terminerà all'interruzione successiva prevista dal Regolamento. Il tempo viene calcolato dal momento in cui viene colpito il pallone.
- (h) Se c'è stata una segnatura verso la fine della partita e c'è tempo per battere il calcio di ripresa del gioco, ma il tempo regolamentare scadrà immediatamente dopo il calcio, e il calciatore:
- non fa percorrere dieci metri al pallone,
  - calcia direttamente in touch,
  - rende il pallone ingiocabile calciandolo su od oltre la linea di touch di meta o la linea di pallone morto della squadra avversaria, l'arbitro offrirà all'altra squadra le opzioni previste, rispettivamente, dalle Regole 13.7, 13.8 e 13.9 e la partita continuerà finché il pallone non sarà reso nuovamente morto.



- (i) Quando le condizioni meteorologiche sono eccezionalmente calde e/o umide, l'arbitro, a sua discrezione, potrà chiedere un "water break" per ogni tempo di gara. Questa interruzione non potrà essere più lunga di 1 minuto. Il tempo perso dovrà essere recuperato alla fine di ogni tempo di gara. "L'interruzione per l'acqua" dovrà, normalmente, essere fatta dopo una segnatura o quando il pallone è morto vicino alla linea di metà campo.





### DEFINIZIONI

Ogni incontro è sotto il controllo degli **Ufficiali di Gara** che sono l'arbitro ed i due giudici di linea o assistenti dell'arbitro. **In aggiunta a loro**, se autorizzati dall'organizzatore dell'incontro, possono esserci l'arbitro di riserva e/o un assistente dell'arbitro di riserva, un addetto che utilizza apparecchiature tecnologiche per assistere l'arbitro nel prendere decisioni, un cronometrista, il medico dell'incontro, i medici delle squadre, i componenti non giocatori delle squadre e i raccattapalle.

Un organizzatore dell'incontro o una squadra coinvolta in un incontro può nominare un giudice di linea, responsabile delle segnalazioni, touch, touch di meta ed esito dei calci di trasformazione.

Un assistente dell'arbitro può essere nominato da un organizzatore dell'incontro ed è responsabile delle segnalazioni, touch, touch di meta, esito dei calci di trasformazione e segnalazione del gioco falloso. Un assistente dell'arbitro fornirà inoltre assistenza all'arbitro nell'esecuzione di qualunque delle sue responsabilità se richiesto dallo stesso.

### 6.A ARBITRO PRIMA DELLA PARTITA

#### 6.A.1 DESIGNAZIONE DELL'ARBITRO

L'arbitro è designato dall'organizzatore dell'incontro. Se nessun arbitro è stato designato, le due squadre possono accordarsi su un arbitro. Se non trovano un accordo, la squadra ospitante nominerà un arbitro.

#### 6.A.2 RIMPIAZZO DELL'ARBITRO

Se l'arbitro non può portare a termine la gara, il rimpiazzo è designato secondo le indicazioni dell'organizzatore dell'incontro. Se questo non ha dato istruzioni, l'arbitro nominerà il suo rimpiazzo. Se l'arbitro non può farlo, la squadra ospitante nominerà un rimpiazzo.



## Regola 6 Ufficiali di Gara

### 6.A.3 COMPITI DELL'ARBITRO PRIMA DELLA PARTITA

- (a) **Sorteggio.** L'arbitro organizza il sorteggio. Uno dei capitani lancerà una moneta e l'altro capitano sceglierà il lato per lui vincente della moneta. Il vincitore del sorteggio sceglierà se effettuare il calcio d'invio oppure in quale parte del campo desidera iniziare la partita. Se il vincitore del sorteggio decide di scegliere in quale parte del campo vuole iniziare la gara, gli avversari batteranno il calcio d'invio e viceversa.

### DURANTE LA PARTITA

#### 6.A.4 COMPITI DELL'ARBITRO ALL'INTERNO DEL RECINTO DI GIOCO

- (a) L'arbitro è il solo giudice dei fatti e delle Regole durante la gara. L'arbitro deve applicare in modo imparziale tutte le Regole di gioco in ogni partita.
- (b) L'arbitro controlla la durata della gara.
- (c) L'arbitro tiene il punteggio.

#### 6.A.5 ENTRARE O ABBANDONARE L'AREA DI GIOCO

- (a) Il personale medico autorizzato può entrare nell'area di gioco durante la partita per soccorrere i giocatori infortunati. Queste persone devono entrare nell'area di gioco solo se possono farlo in sicurezza.
- (b) Le persone che portano l'acqua per i giocatori possono entrare nell'area di gioco solo durante un'interruzione del gioco per un infortunio a un giocatore.
- (c) Una persona che porta una piazzola per i calci può entrare nell'area di gioco dopo che una squadra ha indicato l'intenzione di calciare tra i pali, dopo che la stessa squadra ha ottenuto un calcio di punizione o ha segnato una meta.
- (d) L'arbitro accorda il permesso ai giocatori di lasciare l'area di gioco.
- (e) L'arbitro accorda il permesso ai rimpiazzi o sostituti di entrare nell'area di gioco.
- (f) Gli allenatori possono entrare nell'area di gioco durante l'intervallo per occuparsi delle rispettive squadre.





### **6.A.6 ARBITRO CHE MODIFICA UNA SUA DECISIONE**

L'arbitro può modificare la propria decisione quando un giudice di linea abbia alzato la bandierina per segnalare un touch.

L'arbitro può modificare la propria decisione quando un assistente dell'arbitro abbia alzato la bandierina per segnalare un touch o un atto di gioco pericoloso.

### **6.A.7 ARBITRO CHE CONSULTA ALTRE PERSONE**

- (a) L'arbitro può consultarsi con gli assistenti dell'arbitro per aspetti relativi ai loro compiti, alle Regole inerenti l'antigioco, oppure alla durata della gara e può richiedere assistenza in riferimento agli altri aspetti dei doveri dell'arbitro inclusa la segnalazione del fuorigioco.



## Regola 6 Ufficiali di Gara

### **SPERIMENTAZIONE DI MODIFICA DELLA REGOLA**

- (b) L'organizzatore di una gara può nominare un ufficiale noto come "Television Match Official" (TMO), che utilizza strumenti tecnologici per chiarire situazioni relative ai seguenti casi:
  - (i) Quando c'è il dubbio sul fatto che sia stato effettuato un toccato terra in area di meta per realizzare una meta o un annullato.
  - (ii) Quando è in dubbio l'esito positivo di un calcio per i pali.
  - (iii) Quando c'è il dubbio che un giocatore sia in touch o in touch di meta prima di fare un toccato a terra in area di meta o prima di fare un annullato.
  - (iv) Quando gli ufficiali di gara ritengono che possa essersi verificata un'infrazione o un fallo in campo che ha portato alla segnatura di una meta o che ne ha impedito la realizzazione.
  - (v) Rivedere situazioni in cui gli arbitri ritengono che possano essersi verificate azioni di antiggioco.
  - (vi) Chiarire le sanzioni necessarie per le azioni di antiggioco.
- (c) Qualsiasi ufficiale di gara, compreso il TMO, può consigliare un controllo video da parte del TMO. Il controllo avverrà conformemente al protocollo del TMO in vigore in quel momento, che sarà disponibile su [laws.worldrugby.org](http://laws.worldrugby.org).
- (d) L'organizzatore dell'incontro può nominare un cronometrista che segnalerà la fine di ogni tempo dell'incontro.
- (e) L'arbitro non deve consultare altre persone.



### 6.A.8 IL FISCHIO DELL'ARBITRO

- (a) L'arbitro deve avere un fischiotto e deve utilizzarlo per indicare l'inizio e la fine di ogni tempo dell'incontro.
- (b) L'arbitro ha il potere di fischiare ed arrestare il gioco in qualunque momento.
- (c) L'arbitro deve fischiare per indicare una segnatura o un annullato.
- (d) L'arbitro deve fischiare per fermare il gioco a causa di un'infrazione o per un fallo di antigiooco. Quando l'arbitro ammonisce o espelle l'autore del fallo e concede un calcio di punizione oppure una meta di punizione, deve fischiare una seconda volta.
- (e) L'arbitro deve fischiare quando il pallone non è più in gioco, o quando diventa ingiocabile, oppure quando è concessa una punizione.
- (f) L'arbitro deve fischiare quando sarebbe pericoloso permettere che il gioco continui, oppure quando vi è la probabilità che un giocatore si sia seriamente infortunato.

### 6.A.9 L'ARBITRO E GLI INFORTUNI

Se l'arbitro ferma il gioco perché un giocatore si è infortunato e non c'è stato alcun fallo e il pallone non è diventato morto, il gioco riprenderà con una mischia. La squadra che per ultima era in possesso del pallone effettuerà l'introduzione. Se nessuna delle squadre era in possesso del pallone, la squadra in attacco introdurrà il pallone.

### 6.A.10 PALLONE CHE TOCCA L'ARBITRO

- (a) Se il pallone o il portatore del pallone toccano l'arbitro e nessuna squadra ne ottiene un vantaggio, il gioco continuerà. Se l'una o l'altra squadra guadagna un vantaggio nel campo di gioco, l'arbitro ordinerà una mischia e la squadra che per ultima ha giocato il pallone effettuerà l'introduzione.
- (b) Se l'una o l'altra squadra guadagna un vantaggio nell'area di meta e se il pallone è in possesso di un giocatore in attacco l'arbitro assegnerà una meta sul punto dove è avvenuto il contatto.
- (c) Se l'una o l'altra squadra guadagna un vantaggio nell'area di meta e se il pallone è in possesso di un giocatore in difesa l'arbitro assegnerà un annullato sul punto dove è avvenuto il contatto.



## **Regola 6**   **Ufficiali di Gara**

### **6.A.11 PALLONE IN AREA DI META TOCCATO DA UN NON PARTECIPANTE AL GIOCO**

L'arbitro giudica cosa sarebbe in seguito successo ed assegnerà una meta oppure un annullato sul punto in cui il pallone è stato toccato.

### ***DOPO LA PARTITA***

### **6.A.12 PUNTEGGIO**

L'arbitro comunica il punteggio alle squadre e agli organizzatori dell'incontro.

### **6.A.13 GIOCATORI ESPULSI**

Se un giocatore è espulso l'arbitro consegnerà al più presto all'organizzatore dell'incontro un rapporto scritto relativo al fallo di antigiooco commesso.

## **6.B GIUDICI DI LINEA ED ASSISTENTI DELL'ARBITRO PRIMA DELLA PARTITA**

### **6.B.1 DESIGNAZIONE DEI GIUDICI DI LINEA E DEGLI ASSISTENTI DELL'ARBITRO**

Ci sono due giudici di linea o due assistenti dell'arbitro per ogni partita. Salvo che non siano stati designati da o sotto l'autorità dell'organizzatore dell'incontro, ogni squadra fornirà un giudice di linea.



### **6.B.2 RIMPIAZZO DI UN GIUDICE DI LINEA O DI UN ASSISTENTE DELL'ARBITRO**

L'organizzatore dell'incontro può nominare una persona con le funzioni di rimpiazzo dell'arbitro, dei giudici di linea o degli assistenti dell'arbitro. Questa persona, chiamata giudice di linea o assistente dell'arbitro di riserva, sta all'interno dell'area perimetrale.

### **6.B.3 CONTROLLO DEI GIUDICI DI LINEA E DEGLI ASSISTENTI DELL'ARBITRO**

L'arbitro ha il controllo su entrambi i giudici di linea o assistenti dell'arbitro. L'arbitro può dire loro quali sono i loro compiti e può cambiare le loro decisioni. Se un giudice di linea non è soddisfacente l'arbitro può chiedere che il giudice di linea sia sostituito. Se l'arbitro crede che un giudice di linea sia colpevole di condotta scorretta, ha il potere di espellere il giudice di linea e scrivere un rapporto all'organizzatore dell'incontro.

## ***DURANTE LA PARTITA***

### **6.B.4 DOVE DEVONO STARE I GIUDICI DI LINEA O GLI ASSISTENTI DELL'ARBITRO**

- (a) C'è un giudice di linea o assistente dell'arbitro su ogni lato del terreno di gioco. Il giudice di linea o l'assistente dell'arbitro rimane in touch tranne quando deve giudicare un tentativo di porta. In questo caso i giudici di linea o gli assistenti dell'arbitro si collocheranno in area di meta dietro i pali della porta.
- (b) Un assistente dell'arbitro può entrare nell'area di gioco quando segnala all'arbitro un'azione pericolosa o una scorrettezza. L'assistente dell'arbitro può fare questo soltanto alla successiva interruzione del gioco.



## Regola 6 Ufficiali di Gara

### 6.B.5 SEGNALI DEL GIUDICE DI LINEA O ASSISTENTE ARBITRO

- (a) Ogni giudice di linea o assistente dell'arbitro porta con sé una bandierina o qualche cosa di simile con cui segnalare le sue decisioni.



Tentativo di porta riuscito

#### (b) Segnalazione del risultato di un tentativo di porta.

Quando un calcio di trasformazione o di punizione è calciato in porta, i giudici di linea o gli assistenti dell'arbitro devono aiutare l'arbitro segnalando il risultato del calcio. Ogni giudice di linea o assistente dell'arbitro si posizionerà vicino o dietro a un palo della porta. Se il pallone supera la barra trasversale passando tra i pali della porta, i giudici di linea o gli assistenti dell'arbitro alzeranno la bandierina per indicare la riuscita del calcio.



Segnalazione del touch e della squadra che deve lanciare

#### (c) Segnalazione di un touch.

Quando il pallone o il portatore del pallone va in touch, il giudice di linea o l'assistente dell'arbitro deve sollevare la bandierina. Il giudice di linea deve collocarsi sul punto della rimessa in gioco ed indicare la squadra che ha il diritto di effettuare la rimessa in gioco. Il giudice di linea o l'assistente dell'arbitro deve anche segnalare quando il pallone o il portatore del pallone è andato in touch di meta.

(d) **Quando abbassare la bandierina.** Quando il pallone è lanciato, il giudice di linea o l'assistente dell'arbitro deve abbassare la bandierina con le seguenti eccezioni:

**Eccezione 1:** Quando il giocatore che lancia il pallone mette una parte o uno dei piedi nel campo di gioco, il giudice di linea o l'assistente dell'arbitro manterrà la bandierina alzata.

**Eccezione 2:** Quando la squadra che non ha diritto di lanciare il pallone lo fa, il giudice di linea o l'assistente dell'arbitro manterrà la bandierina alzata.

**Eccezione 3:** Quando, in una rimessa rapida, il pallone che è andato in touch è stato sostituito con un altro pallone, oppure dopo essere uscito in touch è stato toccato da una qualsiasi persona oltre che dal giocatore che vuole effettuare la rimessa in gioco, il giudice di linea o l'assistente dell'arbitro manterrà la bandierina alzata.

(e) Spetta all'arbitro, e non al giudice di linea o all'assistente dell'arbitro, decidere se il pallone è stato lanciato o no dal punto corretto.

(f) **Segnalazione di gioco pericoloso.** Un assistente dell'arbitro segnala che ha visto un fallo di gioco pericoloso o una scorrettezza tenendo la bandierina orizzontale, verso il centro del campo, perpendicolarmente alla linea di touch.



Segnalazione di antiggioco

## 6.B.6 DOPO LA SEGNALAZIONE DI ANTIGGIOCO

L'organizzatore dell'incontro può consentire agli assistenti dell'arbitro di segnalare i falli di antiggioco. Se un assistente dell'arbitro segnala una situazione di antiggioco, dovrà stare in touch e continuare a svolgere le sue funzioni fino alla successiva interruzione del gioco.



## Regola 6 Ufficiali di Gara

All'invito dell'arbitro, l'assistente dell'arbitro può allora entrare nell'area di gioco per descrivere il fallo all'arbitro. L'arbitro può allora prendere qualsiasi decisione sia necessaria. Qualsiasi punizione decretata sarà accordata in conformità a quanto previsto nella Regola 10 - Antigioco.

### **DOPO LA PARTITA**

#### **6.B.7 GIOCATORE ESPULSO**

Se un giocatore è stato espulso dall'arbitro, a seguito di una segnalazione di un assistente dell'arbitro, l'assistente dell'arbitro, al termine dell'incontro, presenterà all'arbitro, nel più breve tempo possibile, un rapporto su quanto è avvenuto e invierà lo stesso all'organizzatore dell'incontro.

### **6.C ALTRE PERSONE**

#### **6.C.1 RISERVA DEL GIUDICE DI LINEA O DELL'ASSISTENTE DELL'ARBITRO**

Quando è designato un giudice di linea o assistente dell'arbitro di riserva, le responsabilità dell'arbitro relative ai rimpiazzi ed alle sostituzioni dei giocatori possono essere delegate al giudice di linea o all'assistente arbitro di riserva.

#### **6.C.2 ALTRE PERSONE CHE POSSONO ACCEDERE NELL'AREA DI GIOCO**

In caso di infortunio, solo il medico di gara e/o i membri della squadra che non giocano e che sono preparati dal punto di vista medico (solo Medici o Fisioterapisti qualificati) possono entrare nell'area di gioco mentre il gioco continua. Gli altri membri della squadra che non giocano, possono entrare nell'area di gioco mentre il gioco continua, purché abbiano ottenuto il permesso dell'arbitro. Diversamente, entrano solo quando il pallone è stato reso pallone morto. Queste persone non devono ostacolare, interferire o fare commenti agli ufficiali di gara.





# Durante la partita

Come si Gioca la Partita

- Regola 7**    Modo di Giocare
- Regola 8**    Vantaggio
- Regola 9**    Computo del Punteggio
- Regola 10**  Antigioco
- Regola 11**  Fuori-gioco / In-gioco nel Gioco Aperto
- Regola 12**  In-Avanti o Passaggio In-Avanti





## Regola 7 Modo di Giocare

### MODALITA' DI GIOCO DURANTE UNA PARTITA

Un incontro ha inizio con il calcio d'invio.

Dopo il calcio d'invio, qualsiasi giocatore che è in-gioco, può prendere il pallone e correre con esso.

Ogni giocatore può lanciare o calciare il pallone.

Ogni giocatore può passare il pallone ad un altro giocatore.

Ogni giocatore può placcare, tenere o spingere un avversario portatore del pallone.

Ogni giocatore può cadere sul pallone.

Ogni giocatore può partecipare ad una mischia, ad un ruck, ad un maul o ad una rimessa laterale.

Ogni giocatore può effettuare un toccato a terra in area di meta.

Il portatore di pallone può fare un frontino ad un avversario.

Qualsiasi azione che un giocatore intende fare, deve essere in conformità con le Regole di Gioco.



### DEFINIZIONI

La regola del vantaggio ha la precedenza sulla maggior parte delle altre Regole ed il suo scopo è di rendere il gioco più continuo con poche interruzioni per le infrazioni. I giocatori sono incoraggiati a giocare sino al fischio nonostante le infrazioni dei loro avversari. Quando dopo un'infrazione da parte di una squadra la squadra avversaria può guadagnare un vantaggio, l'arbitro non fischierà immediatamente per punire l'infrazione.

#### 8.1 IL VANTAGGIO IN PRATICA

- (a) L'arbitro è il solo giudice in grado di stabilire se una squadra ha o non ha guadagnato un vantaggio. L'arbitro ha un'ampia libertà discrezionale quando prende le sue decisioni.

#### **SPERIMENTAZIONE DI MODIFICA DELLA REGOLA**

Quando viene fatto giocare il vantaggio per infrazioni multiple commesse dalla stessa squadra sanzionabili con un calcio di punizione, l'arbitro consentirà al capitano della squadra non responsabile delle infrazioni di scegliere il punto più vantaggioso dove assegnare il calcio di punizione.

- (b) Il vantaggio può essere sia territoriale sia tattico.  
(c) Vantaggio territoriale significa ottenere un guadagno di terreno.  
(d) Per vantaggio tattico s'intende la possibilità per la squadra che ha subito la scorrettezza di giocare il pallone come vuole.

#### 8.2 QUANDO NON SI CONCRETIZZA IL VANTAGGIO

Il vantaggio deve essere chiaro e reale. Una probabile occasione di guadagnare il vantaggio non è sufficiente. Se la squadra che non ha commesso l'infrazione non guadagna un vantaggio, l'arbitro fischierà e riporterà il gioco sul punto dell'infrazione.



## Regola 8 Vantaggio

### 8.3 QUANDO NON SI APPLICA LA REGOLA DEL VANTAGGIO

- (a) **Contatto con l'arbitro.** Non si applica il vantaggio quando il pallone, oppure il giocatore che lo porta, tocca l'arbitro.
- (b) **Pallone che esce dal corridoio in mischia.** Non si applica il vantaggio quando il pallone esce da una o dall'altra estremità del tunnel di una mischia senza essere stato giocato.
- (c) **Mischia che ruota.** Non si applica il vantaggio quando la mischia ruota più di 90 gradi (così che la linea mediana superi una posizione parallela alla linea di touch).
- (d) **Giocatore sollevato in alto.** Non si applica il vantaggio quando, in una mischia, un giocatore viene sollevato in aria o "stappato" verso l'alto e non ha alcun sostegno a terra.  
L'arbitro deve fischiare immediatamente per fermare il gioco.
- (e) **Dopo che il pallone è stato fatto diventare morto.** Il vantaggio non può essere giocato dopo che il pallone è stato fatto diventare morto.

### 8.4 FISCHIARE IMMEDIATAMENTE QUANDO NON SI CONCRETIZZA IL VANTAGGIO

L'arbitro fischia immediatamente una volta che ha determinato che un vantaggio non può essere guadagnato dalla squadra che non ha commesso l'infrazione.



## 8.5 PIÙ DI UN'INFRAZIONE

- (a) Quando si verifica più di un'infrazione da parte della stessa squadra:
- Se il vantaggio non può essere giocato o non si concretizza alla seconda infrazione, l'arbitro applica la sanzione appropriata all'infrazione che risulta più vantaggiosa per la squadra che non ha commesso l'infrazione.
  - Se una delle due sanzioni è per antigiooco, l'arbitro applica la sanzione appropriata all'infrazione che risulta più vantaggiosa per la squadra che non ha commesso l'infrazione. L'arbitro può anche sospendere temporaneamente, o espellere, il giocatore che ha commesso l'infrazione.
- (b) Se si sta giocando un vantaggio conseguentemente ad un'infrazione da parte di una squadra e poi l'altra squadra commette un'infrazione, l'arbitro fischierà ed applicherà la sanzione relativa alla prima infrazione. Se una delle due sanzioni è per antigiooco, l'arbitro applica la sanzione appropriata per quell'infrazione. L'arbitro può anche sospendere temporaneamente, o espellere, il giocatore che ha commesso l'infrazione.



# Regola 9 Computo del Punteggio



## 9.A ELEMENTI DEL PUNTEGGIO

### 9.A.1 VALORE DELLE SEGNATURE

#### **Meta.**

Quando un giocatore in attacco effettua, per primo, un tocco a terra, nell'area di meta avversaria, una meta è segnata.

#### **SPERIMENTAZIONE DI MODIFICA DELLA REGOLA**

**Meta di punizione.** Se un giocatore avrebbe, probabilmente, segnato una meta senza un fallo di antigioco commesso da un avversario, sarà accordata una meta di punizione. Non si effettua il tentativo di trasformazione.

**Calcio di trasformazione.** Quando un giocatore segna una meta, dà alla sua squadra il diritto di effettuare un calcio di trasformazione; ciò avviene anche dopo una meta di punizione. Questo calcio di trasformazione può essere effettuato con un calcio piazzato oppure con un calcio di rimbalzo.

#### **Tentativo di porta con un calcio di punizione.**

Un giocatore ottiene una segnatura, calciando il pallone fra i pali della porta avversaria da un calcio di punizione.

#### **Tentativo di porta con un calcio di rimbalzo.**

Un giocatore ottiene una segnatura quando, in gioco aperto, calcia il pallone nella porta avversaria con un calcio di rimbalzo. La squadra alla quale è stato accordato un calcio libero non può segnare una porta con un calcio di rimbalzo fino a che il pallone è diventato morto, oppure fino a che un avversario non ha giocato o toccato il pallone, o ha placcato il portatore del pallone. Questa limitazione si applica anche se una mischia è effettuata al posto di un calcio libero.

#### VALORE

5 punti

7 punti

2 punti

3 punti

3 punti



## Regola 9 Computo del Punteggio

### 9.A.2 CALCI IN PORTA - CIRCOSTANZE PARTICOLARI

- (a) Se il pallone, dopo che è stato calciato, tocca il terreno di gioco oppure qualsiasi compagno di squadra del calciatore, una porta non potrà essere segnata.
- (b) Se il pallone ha superato la barra trasversale, una porta è segnata, anche se il vento respinge il pallone nuovamente in campo di gioco.
- (c) Se un avversario commette un fallo mentre si sta effettuando un calcio in porta e, nonostante questo, il calcio riesce, si applica il vantaggio e la segnatura è convalidata.
- (d) Qualsiasi giocatore che tocca il pallone nel tentativo d'impedire la realizzazione di un calcio di punizione sta toccando il pallone illegalmente.

**Sanzione:** Calcio di punizione

### 9.B CALCIO DI TRASFORMAZIONE DOPO UNA META

#### 9.B.1 COME EFFETTUARE UN CALCIO DI TRASFORMAZIONE

- (a) Il calciatore deve utilizzare il pallone che era in gioco a meno che questo non sia difettoso.
- (b) Il calcio viene battuto dentro il campo di gioco, sulla linea passante per il punto in cui è stata segnata la meta.
- (c) Un compagno di squadra può sostenere il pallone che il calciatore dovrà calciare.
- (d) Il calciatore può posizionare il pallone direttamente sul terreno o su della sabbia, segatura o su un supporto per i calci approvato dalla Federazione. Non può essere utilizzata nessun'altra forma di assistenza.
- (e) Il calcio deve essere effettuato entro un minuto e trenta secondi (novanta secondi) dal momento in cui è stata segnata una meta. Il giocatore deve completare il calcio entro un minuto e trenta secondi anche se il pallone rotola via e deve essere riposizionato.

**Sanzione:** Il calcio è annullato se il calciatore non lo effettua entro il tempo consentito.





## 9.B.2 RINUNCIA AL CALCIO DI TRASFORMAZIONE

- (a) La decisione di non battere il calcio di trasformazione deve essere comunicata dal marcatore all'arbitro, dicendo "no kick" ("nessun calcio") dopo l'assegnazione della meta e prima che il tempo raggiunga lo 00.00.
- (b) Una volta presa la decisione di non battere il calcio di trasformazione, l'arbitro assegnerà un calcio di ripresa del gioco. Il calcio verrà battuto indipendentemente dal fatto che i giocatori fossero pronti o meno al momento dello 00.00.

## 9.B.3 LA SQUADRA DEL CALCIATORE

- (a) Tutti i compagni di squadra del calciatore, eccetto il piazzatore, devono rimanere dietro il pallone quando è calciato.
- (b) Il calciatore e il piazzatore non devono fare nulla per indurre i loro avversari a caricare anticipatamente.
- (c) Se il pallone cade prima che il calciatore abbia iniziato la sua corsa per effettuare il calcio, l'arbitro consentirà al calciatore di rimettere in posizione il pallone, senza perdere troppo tempo. Fino a che il pallone non è riposizionato, e il calciatore non ha iniziato la sua corsa, gli avversari devono rimanere dietro la loro linea di meta.

Se il pallone cade dopo che il calciatore ha iniziato la corsa per effettuare il calcio, il calciatore potrà ancora calciarlo oppure tentare un calcio di rimbalzo.

Se il pallone cade e rotola via dalla linea passante per il punto in cui è stata effettuata la meta, ed il calciatore calcia il pallone sopra la barra trasversale della porta, la segnatura è convalidata.

Se il pallone cade e rotola in touch dopo che il calciatore ha iniziato la corsa per effettuare il calcio, il calcio non è più permesso.

**Sanzione:** (a)-(c) Se la squadra del calciatore commette una infrazione, il calcio non è più permesso.



## Regola 9 Computo del Punteggio

### 9.B.4 LA SQUADRA AVVERSARIA

- (a) Tutti i giocatori della squadra avversaria devono ritirarsi fino alla loro linea di meta, e non devono superarla fino a che il calciatore non inizia la corsa per calciare o il pallone è calciato.  
Quando il calciatore fa questo, possono caricare o saltare per impedire la segnatura della porta, ma non devono essere fisicamente sostenuti da altri giocatori in tali azioni.
- (b) Quando il pallone cade, dopo che il calciatore ha iniziato la sua corsa per effettuare il calcio, gli avversari possono continuare a caricare.
- (c) La squadra in difesa non deve gridare durante un calcio in porta.

**Sanzione:** (a)-(c) Se la squadra avversaria commette un'infrazione, ma il calcio ha avuto comunque esito positivo, la segnatura è convalidata.

Se il calcio ha avuto esito negativo, il calciatore può effettuare un altro calcio e alla squadra avversaria non è più permesso caricare.

Quando un altro calcio è concesso, il calciatore può ripetere tutta la preparazione. Il calciatore può cambiare il tipo di calcio.



## DEFINIZIONI

Antigioco è qualsiasi azione, che un giocatore compie all'interno del recinto di gioco, che è contro la lettera e lo spirito delle Regole di Gioco. Questo comprende l'ostruzionismo, il gioco sleale, i falli ripetuti, il gioco pericoloso e le scorrettezze che sono pregiudizievoli alla gara.

### 10.1 OSTRUZIONISMO

- (a) **Caricare o spingere.** Quando un giocatore ed un avversario stanno correndo verso il pallone, non devono caricarsi o spingersi l'uno con l'altro ad eccezione di spalla contro spalla.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione
- (b) **Correre davanti al portatore del pallone.** Un giocatore non deve volontariamente muoversi o stare davanti ad un suo compagno di squadra portatore del pallone, impedendo in questo modo agli avversari di placcare il giocatore portatore del pallone, in quel momento, o negando la possibilità di placcare i potenziali portatori del pallone quando ne avranno ottenuto il possesso.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione
- (c) **Ostacolare il placcatore.** Un giocatore non deve volontariamente muoversi o stare in una posizione tale da impedire ad un avversario di placcare il portatore del pallone.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione
- (d) **Blocco per impedire di giocare il pallone.** Un giocatore non deve volontariamente muoversi o stare in una posizione tale da impedire ad un avversario di giocare il pallone.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione
- (e) **Giocatore, portatore del pallone, che correndo impatta contro un compagno di squadra.** Un giocatore portatore del pallone non deve impattare intenzionalmente contro i suoi compagni di squadra che si trovano davanti a lui.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione



## Regola 10 Antigioco

### 10.2 GIOCO SLEALE

- (a) **Fallo intenzionale.** Un giocatore non deve infrangere volontariamente alcuna Regola di Gioco oppure giocare slealmente. Il giocatore che commette un'infrazione volontariamente deve essere o richiamato o ammonito avvertendolo che ci sarà l'espulsione definitiva se viene commessa nuovamente quell'infrazione o un'infrazione simile, o espulso definitivamente.

**Sanzione:** Calcio di Punizione

Una meta di punizione deve essere accordata se l'infrazione impedisce la realizzazione di una meta che altrimenti sarebbe stata probabilmente segnata. Un giocatore che impedisce, con un antigioco, che una meta sia segnata deve essere ammonito ed espulso temporaneamente o espulso definitivamente.

- (b) **Perdita di tempo.** Un giocatore non deve perdere tempo volontariamente.

**Sanzione:** Calcio Libero

- (c) **Lanciare il pallone in touch.** Un giocatore non deve gettare, posare, spingere o mandare volontariamente il pallone, con il suo braccio o la mano, in touch, in touch di meta, o sopra la linea di pallone morto.

**Sanzione:** Calcio di Punizione sulla linea dei 15 metri se il fallo è stato commesso tra la linea dei 15 metri e la linea di touch, o, sul punto dell'infrazione se il fallo è stato commesso in ogni altra parte dell'area di gioco, o, a 5 metri dalla linea di meta e ad almeno 15 metri dalla linea di touch se il fallo è stato commesso in area di meta.

Una meta di punizione deve essere accordata se l'infrazione impedisce la realizzazione di una meta che sarebbe stata probabilmente segnata.

- (d) Un giocatore non deve commettere alcuna azione che possa indurre gli ufficiali di gara a pensare che quel giocatore abbia subito un'azione di antigioco, o qualunque altro tipo di infrazione, commessa da un avversario.

**Sanzione:** Calcio di Punizione



### 10.3 INFRAZIONI RIPETUTE

- (a) **Falli ripetuti.** Un giocatore non deve infrangere ripetutamente alcuna Regola. L'infrazione ripetuta è una situazione di fatto. È irrilevante porsi la domanda se il giocatore intendeva o no infrangere la regola.

**Sanzione:** Calcio di Punizione

Un giocatore penalizzato per infrazioni ripetute deve essere ammonito ed espulso temporaneamente.

- (b) **Infrazioni di squadra ripetute.** Quando differenti giocatori della stessa squadra commettono ripetutamente la stessa infrazione, l'arbitro deve decidere se ciò va considerato come infrazioni ripetute. In tal caso, l'arbitro darà un avvertimento a tutta la squadra e, se essi ripeteranno l'infrazione, l'arbitro ammonirà ed espellerà temporaneamente il/i giocatore/i colpevole/i.

**Sanzione:** Calcio di Punizione

Una meta di punizione deve essere accordata se l'infrazione impedisce la realizzazione di una meta che sarebbe stata probabilmente segnata.

- (c) **Infrazioni ripetute: applicazione standard da parte dell'arbitro.** Quando l'arbitro decide quante infrazioni costituiscono "infrazioni ripetute", deve sempre applicare uno standard rigoroso negli incontri tra squadre nazionali e tra squadre seniores. Quando un giocatore commette tre volte lo stesso tipo d'infrazione deve essere ammonito ed espulso temporaneamente. L'arbitro può applicare uno standard meno rigido negli incontri tra giocatori juniores o nelle categorie minori, dove le infrazioni possono essere il risultato della scarsa conoscenza delle Regole o mancanza di esperienza.

### 10.4 GIOCO PERICOLOSO E SCORRETTEZZE

- (a) **Dar pugni o percuotere.** Un giocatore non deve colpire un avversario con il pugno o con il braccio compreso il gomito, la spalla, la testa o il ginocchio(a).

**Sanzione:** Calcio di Punizione

- (b) **Pestare con i piedi (stamping) o calpestare.** Un giocatore non deve pestare o calpestare con i piedi un avversario.

**Sanzione:** Calcio di Punizione



## Regola 10 Antiggioco

- (c) **Calciare.** Un giocatore non deve dare calci ad un avversario.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione
- (d) **Sgambettare.** Un giocatore non deve sgambettare un avversario con la gamba o il piede.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione
- (e) **Placcaggio pericoloso.** Un giocatore non deve placcare in anticipo, o in ritardo oppure pericolosamente un avversario.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione  
Un giocatore non deve placcare (o cercare di placcare) un avversario sopra la linea delle spalle anche se il placcaggio inizia sotto la linea delle spalle. Un placcaggio intorno al collo oppure alla testa dell'avversario è considerato gioco pericoloso.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione  
Un "placcaggio a braccio rigido" è considerato gioco pericoloso. Questo tipo di placcaggio è effettuato da un giocatore che usa un braccio in modo rigido per colpire un avversario.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione  
Intervenire su un giocatore senza pallone è considerato gioco pericoloso.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione  
Un giocatore non può placcare un avversario portatore del pallone i cui piedi non sono a terra.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione
- (f) **Giocare un avversario senza il pallone.** Eccetto che nella mischia, nel ruck o nel maul, un giocatore che non è in possesso del pallone non deve tenere, spingere, oppure ostacolare un avversario che non sia il portatore del pallone.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione
- (g) **Carica pericolosa.** Un giocatore non deve caricare oppure buttare a terra un avversario che porta il pallone senza cercare di afferrarlo.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione
- (h) Un giocatore non deve caricare nel ruck o nel maul. Caricare include ogni contatto fatto senza l'uso delle braccia, o senza afferrare un giocatore.



- (i) **Placcaggio di un giocatore che salta.** Un giocatore non può placcare né deve colpire, anche lievemente, spingere o tirare il o i piedi di un avversario che sta saltando per prendere il pallone durante la rimessa laterale o in gioco aperto.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione
- (j) Sollevare un giocatore dal terreno e lasciarlo cadere o portarlo a terra, mentre i suoi piedi sono ancora sollevati, in modo tale che la testa o la parte superiore del corpo di quel giocatore entri a contatto con il terreno è considerato gioco pericoloso.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione
- (k) **Gioco pericoloso in una mischia, in un ruck o in un maul.** La prima linea di una mischia non deve scagliarsi contro la prima linea avversaria.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione  
I giocatori di prima linea non devono sollevare volontariamente gli avversari dai loro appoggi o “stapparli” dalla mischia.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione  
I giocatori non devono “entrare in spinta” in un ruck o in un maul senza legarsi ad un giocatore partecipante al ruck o al maul.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione  
I giocatori non devono volontariamente far crollare una mischia, un ruck o un maul.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione
- (l) **Farsi giustizia da sé.** Un giocatore non deve farsi giustizia da sé. Anche se un avversario sta infrangendo le Regole, un giocatore non deve fare nulla che sia pericoloso per l'avversario.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione
- (m) **Azioni contrarie allo spirito sportivo.** Un giocatore non deve fare nulla che sia contrario allo spirito sportivo all'interno del recinto di gioco.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione
- (n) **Scorrettezza mentre il pallone non è in gioco.** Un giocatore non deve commettere una scorrettezza o fare ostruzionismo o in alcun modo interferire con un avversario, mentre il pallone non è in gioco.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione



## Regola 10 Antigioco

La punizione è la stessa come per le sezioni 10.4 (a)-(m) ad eccezione che il calcio di punizione è concesso sul punto dove il gioco doveva riprendere. Se questo punto si trova sulla linea di touch oppure all'interno della linea dei 15 metri, il punto dove assegnare il calcio di punizione sarà sulla linea dei 15 metri, in linea con il punto dove doveva riprendere il gioco.

Se il gioco doveva riprendere con una mischia a 5 metri, il punto per il calcio di punizione è sul punto della mischia.

Se il gioco doveva riprendere con un calcio di rinvio, la squadra che non ha commesso il fallo può scegliere di effettuare il calcio di punizione in qualsiasi punto sulla linea dei 22 metri.

Se è concesso un calcio di punizione e la squadra che ha commesso il fallo è colpevole di un'altra azione di gioco sleale prima che il calcio sia effettuato, l'arbitro ammonirà oppure ordinerà l'espulsione del giocatore colpevole ed avvanzerà il punto di effettuazione del calcio di punizione di 10 metri. Questo copre sia il primo fallo sia l'azione di gioco sleale.

Se è concesso un calcio di punizione ad una squadra ed un giocatore di questa squadra si rende colpevole di un'azione di gioco sleale prima che il calcio sia effettuato, l'arbitro ammonirà oppure ordinerà l'espulsione del giocatore colpevole del fallo, annullerà il calcio ed assegnerà un calcio di punizione alla squadra avversaria.

Se un fallo è commesso fuori dell'area di gioco mentre il pallone è ancora in gioco, e se questo fallo non è previsto in nessuna parte di questa Regola, il calcio di punizione è concesso sulla linea dei 15 metri, in linea con il punto dove è avvenuto il fallo.

- (o) **Carica in ritardo sul calciatore.** Un giocatore non deve volontariamente caricare oppure ostacolare un avversario che ha appena calciato il pallone.

**Sanzione:** La squadra che non ha commesso il fallo può scegliere di effettuare il calcio di punizione sul punto dell'infrazione oppure dov'è caduto il pallone, o sul punto in cui il pallone è stato successivamente giocato.

**Punto dell'infrazione.** Se l'infrazione ha luogo nell'area di meta del calciatore, il calcio di punizione sarà accordato a 5 metri dalla linea di meta in linea con il punto dell'infrazione e a non meno di 15 metri dalla linea di touch.



La squadra che non ha commesso il fallo può anche scegliere di battere il calcio di punizione sul punto di caduta del pallone, o dove il pallone è stato successivamente giocato prima di cadere e a minimo 15 metri dalla linea di touch.

**Dove il pallone cade sul terreno.** Se il pallone cade in touch, il punto opzionale per il calcio di punizione è sulla linea dei 15 metri, in linea con il punto dove il pallone è andato in touch.

Se il pallone tocca il terreno, o è giocato prima di cadere, all'interno dei 15 metri dalla linea di touch, il punto è sulla linea dei 15 metri, di fronte al punto dove il pallone ha toccato il terreno o è stato giocato.



Carica in ritardo sul calciatore

Se il pallone cade nell'area di meta, in touch di meta, oppure su o oltre la linea di pallone morto, il punto opzionale per il calcio di punizione è a 5 metri dalla linea di meta, in linea con il punto dove il pallone ha attraversato la linea di meta a non meno di 15 metri dalla linea di touch.



## Regola 10 Antigioco

Se il pallone colpisce un palo della porta oppure la barra trasversale, il punto opzionale dove assegnare il calcio di punizione sarà dove il pallone cadrà sul terreno di gioco.

- (p) **Cuneo Volante e Carica di Cavalleria.** Una squadra non deve fare le azioni di gioco definite come “Cuneo Volante” o “Carica di Cavalleria”.

**Sanzione:** Calcio di Punizione sul punto dove era stato accordato il precedente calcio di punizione.

**“Cuneo volante”.** Il tipo di gioco conosciuto come “Cuneo Volante” viene di solito effettuato vicino alla linea di meta, quando alla squadra in attacco è accordato un calcio di punizione oppure un calcio libero.

Il calciatore dà un piccolo calcio al pallone e fa partire il gioco, o dirigendosi verso la linea di meta o passando il pallone ad un compagno di squadra che corre in-avanti.

Immediatamente, i compagni di squadra si legano ai lati del portatore del pallone in una formazione a cuneo. Spesso uno o più di questi compagni di squadra sono davanti al portatore del pallone. Il “Cuneo Volante” è illegale.

**Sanzione:** Calcio di Punizione sul punto dove era stato accordato il precedente calcio di punizione.

**“Carica di Cavalleria”.** Il tipo di gioco conosciuto come “Carica di Cavalleria” viene di solito effettuato vicino alla linea di meta, quando alla squadra in attacco è concesso un calcio di punizione oppure un calcio libero. O un singolo giocatore si posiziona ad una certa distanza dietro il calciatore, o i giocatori della squadra attaccante formano una linea attraverso il campo di gioco ad una certa distanza dietro al calciatore.

Questi giocatori in attacco sono di solito ad uno o due metri di distanza l'uno dall'altro. Ad un segnale del calciatore essi “caricano” in-avanti. Quando sono vicini, il calciatore dà un piccolo calcio al pallone e lo passa ad un giocatore che è partito ad una certa distanza dietro di lui.

**Sanzione:** Calcio di Punizione sul punto dell'infrazione.

- (q) Un vantaggio può essere giocato a seguito di un fallo d'antigioco, ma se il fallo impedisce la probabile segnatura di una meta, una meta di penalizzazione deve essere accordata.



- (r) Per un fallo segnalato da un assistente arbitro, un calcio di punizione può essere concesso sul punto in cui è avvenuto il fallo, oppure può essere giocato il vantaggio.
- (s) Tutti i giocatori devono rispettare l'autorità dell'arbitro. Essi non devono contestare le decisioni dell'arbitro. Essi devono smettere di giocare immediatamente quando l'arbitro fischia, ad eccezione che al momento di un calcio di inizio gara o ad un calcio di punizione successivo ad un'ammonizione, espulsione temporanea o una espulsione definitiva.

**Sanzione: Calcio di Punizione**

## 10.5 SANZIONI

- (a) Qualsiasi giocatore che infrange la Regola dell'Antigioco in qualunque sua parte deve essere richiamato o ammonito ed espulso temporaneamente per un periodo di dieci minuti di tempo di gioco, o espulso definitivamente.
- (b) Un giocatore che è stato ammonito ed espulso temporaneamente e che poi commette un secondo fallo meritevole di ammonizione in base alla Regola dell'Antigioco deve essere espulso definitivamente.

## 10.6 CARTELLINO GIALLO E CARTELLINO ROSSO

- (a) Quando un giocatore è ammonito ed espulso temporaneamente in una partita Internazionale, l'arbitro gli mostrerà un cartellino giallo.
- (b) Quando un giocatore è espulso definitivamente in una partita Internazionale, l'arbitro gli mostrerà cartellino rosso.
- (c) Per le altre partite, l'Organizzatore della Partita o la Federazione avente giurisdizione sulla partita potrà decidere sull'uso dei cartellini gialli e rossi.

## 10.7 GIOCATORE ESPULSO DEFINITIVAMENTE

Un giocatore espulso definitivamente non deve più prendere parte alla gara.



## Regola 11 Fuori-gioco/In-gioco nel Gioco Aperto

### DEFINIZIONI

All'inizio della gara tutti i giocatori sono in-gioco. Mentre la gara si svolge i giocatori possono trovarsi in una posizione di fuori-gioco. Questi giocatori, quindi, possono essere puniti fino a che non ritornano di nuovo in-gioco.

Nel gioco aperto un giocatore è in fuori-gioco se si trova davanti ad un compagno di squadra portatore del pallone oppure davanti al compagno di squadra che per ultimo ha giocato il pallone.

Fuori-gioco significa che un giocatore è temporaneamente fuori dal gioco. Tali giocatori sono punibili se prendono parte al gioco.

Nel gioco aperto, un giocatore può essere rimesso in-gioco da un'azione di un compagno di squadra o da un'azione di un avversario. Tuttavia, il giocatore in fuorigioco non può essere rimesso in-gioco se interferisce con il gioco; oppure avanza verso il pallone, o non si allontana di 10 metri dal punto di caduta del pallone.

### 11.1 FUORI-GIOCO NEL GIOCO APERTO

- (a) Un giocatore che si trova in una posizione di fuori-gioco può essere punito soltanto se fa una di queste tre azioni:
- interferisce con il gioco, o
  - avanza o si sposta verso il pallone o
  - non rispetta la Regola dei 10-metri (Regola 11.4).

Un giocatore che è in posizione di fuori-gioco non è automaticamente sanzionato.

Un giocatore che riceve un passaggio in-avanti involontario, non è in fuori-gioco.

Un giocatore può essere in fuori-gioco nell'area di meta.

- (b) **Fuori-gioco ed interferenza con il gioco.** Un giocatore che è in fuorigioco non deve prendere parte al gioco. Ciò significa che il giocatore non deve giocare il pallone od ostacolare un avversario.

- (c) **Fuori-gioco e avanzamento.** Quando un compagno di squadra di un giocatore in fuorigioco calcia il pallone in-avanti, il giocatore in fuori-gioco non deve avanzare verso gli avversari che stanno attendendo di giocare il pallone, oppure muoversi verso il punto di caduta del pallone, finché non viene rimesso in-gioco.

**Sanzione:** quando un giocatore viene penalizzato perché si trova in fuori-gioco nel gioco aperto, la squadra avversaria sceglie tra un calcio di punizione sul punto dell'infrazione o una mischia sul punto in cui la squadra che ha commesso l'infrazione ha giocato il pallone l'ultima volta. Se il pallone è stato giocato, l'ultima volta, nell'area di meta di quella squadra, la mischia viene formata a 5 metri dalla linea di meta, in linea con il punto in cui è stato giocato il pallone.

## 11.2 GIOCATORE RIMESSO IN GIOCO DALL'AZIONE DI UN COMPAGNO DI SQUADRA

Nel gioco aperto esistono tre modi per cui un giocatore in fuori-gioco può essere rimesso in-gioco da una sua azione o da quella dei suoi compagni di squadra;

- (a) **Azione del giocatore.** Quando il giocatore in fuori-gioco ritorna velocemente dietro al compagno di squadra che per ultimo ha calciato, toccato o portato il pallone, è rimesso in-gioco.



Giocatore rimesso in gioco dall'azione di un compagno di squadra



## Regola 11 Fuori-gioco/In-gioco nel Gioco Aperto

- (b) **Azione del portatore del pallone.** Quando il compagno di squadra, portatore del pallone, supera il giocatore che si trova in fuori-gioco, questi è rimesso in-gioco.
- (c) **Azione del calciatore o di un altro giocatore in-gioco.** Quando il calciatore, oppure un compagno di squadra che era in linea oppure dietro il calciatore al momento del calcio (oppure dopo), supera il giocatore in fuori-gioco, questi è rimesso in-gioco. Quando correndo in-avanti, un compagno di squadra esce in touch o in touch di meta, deve rientrare nell'area di gioco per rimettere in-gioco il giocatore in fuori-gioco.

### 11.3 GIOCATORE RIMESSO IN-GIOCO DALL'AZIONE DEGLI AVVERSARI

Nel gioco aperto, esistono tre modi con i quali un giocatore in fuori-gioco può essere rimesso in-gioco da un'azione della squadra avversaria. Questi tre modi non si applicano ad un giocatore in fuori gioco secondo la Regola dei 10-metri.





- (a) **Fare 5 metri con il pallone.** Quando un avversario che porta il pallone percorre 5 metri, il giocatore in fuori-gioco è rimosso in-gioco.
- (b) **Calciare o passare.** Quando un avversario calcia o passa il pallone, il giocatore in fuorigioco è rimosso in-gioco.
- (c) **Toccare volontariamente il pallone.** Quando un avversario tocca volontariamente il pallone, senza riuscire a trattenerlo, il giocatore in fuori-gioco è rimosso in-gioco.

#### 11.4 FUORI GIOCO SECONDO LA REGOLA DEI 10-METRI

- (a) Quando un compagno di squadra di un giocatore in fuori-gioco calcia il pallone in-avanti, il giocatore in fuori-gioco è considerato partecipante al gioco se si trova davanti ad una linea immaginaria che attraversa il campo a 10 metri dall'avversario che attende di giocare il pallone, oppure dal punto in cui il pallone cade o potrà cadere. Il giocatore in fuori-gioco deve immediatamente rientrare dietro questa linea immaginaria dei 10 metri o dietro al calciatore se quest'ultimo si trova a meno di 10 metri di distanza. Mentre si allontana, il giocatore non deve esercitare ostruzione su un avversario o interferire con il gioco.

**Sanzione:** Calcio di Punizione

- (b) Mentre si allontana, il giocatore in fuori-gioco non può essere rimosso in-gioco da nessuna azione della squadra avversaria. Tuttavia, prima che il giocatore si sia portato a 10 metri, può essere rimosso in-gioco da un qualsiasi compagno di squadra, in-gioco, che lo supera.
- (c) Quando un giocatore che è in fuori-gioco, in base alla Regola dei 10-metri, carica un avversario che è in attesa di prendere il pallone, l'arbitro fischierà immediatamente, punendo il giocatore in fuori-gioco. Un ritardo potrebbe essere pericoloso per l'avversario.

**Sanzione:** Calcio di Punizione

- (d) Quando un giocatore in fuori-gioco, in base alla Regola dei 10-metri, gioca il pallone che non è stato controllato da un avversario, deve essere punito.

**Sanzione:** Calcio di Punizione



## Regola 11 Fuori-gioco/In-gioco nel Gioco Aperto

- (e) La Regola dei 10-metri non cambia per il fatto che il pallone colpisce i pali della porta o la barra trasversale. Ciò che importa è dove il pallone cade a terra. Un giocatore in fuori-gioco non deve essere davanti alla linea immaginaria che attraversa il campo a 10 metri dal punto di caduta del pallone.

**Sanzione:** Calcio di Punizione

- (f) La Regola dei 10-metri non si applica quando un giocatore calcia il pallone e un avversario contra il calcio e un compagno di squadra del calciatore, che era davanti alla linea immaginaria dei 10 metri che attraversa il campo, gioca il pallone. L'avversario "non era in attesa di giocare il pallone" ed il compagno di squadra è in-gioco. La Regola dei 10-metri si applica se il pallone è toccato o è giocato da un avversario ma non contratto.

**Sanzione:** Quando un giocatore è punito per essere in fuori-gioco nel gioco aperto, la squadra avversaria può scegliere tra un calcio di punizione sul punto dell'infrazione oppure una mischia sul punto in cui la squadra del giocatore in fuori-gioco ha giocato per ultima il pallone. Se il pallone è stato giocato, per l'ultima volta nell'area di meta della squadra del giocatore in fuori-gioco, la mischia sarà formata a 5 metri dalla linea di meta, in linea con il punto in cui è stato giocato il pallone.

- (g) Se più giocatori sono in fuori-gioco e avanzano dopo che un compagno di squadra ha calciato il pallone in-avanti, il segno del calcio di punizione è sul punto dove si trova il giocatore in fuori-gioco più vicino all'avversario in attesa di ricevere il pallone, o più vicino al punto di caduta del pallone.

### 11.5 ESSERE RIMESSO IN-GIOCO SECONDO LA REGOLA DEI 10-METRI

- (a) Il giocatore in fuori-gioco deve ritirarsi dietro la linea immaginaria dei 10 metri che attraversa il campo, altrimenti potrà essere punito.
- (b) Mentre si ritira, il giocatore può essere rimesso in-gioco, prima di essersi portato dietro la linea immaginaria dei 10 metri, da una delle tre azioni della sua squadra elencate nel precedente punto 11.2. Tuttavia, il giocatore non può mai essere rimesso in-gioco da un'azione della squadra avversaria.





## 11.6 FUORI-GIOCO INVOLONTARIO

- (a) Quando un giocatore in fuori-gioco non può evitare di essere toccato dal pallone o da un suo compagno di squadra che lo porta, il giocatore è in fuori-gioco involontario. Se la squadra del giocatore non guadagna un vantaggio da quest'azione, il gioco può continuare.

Se la sua squadra guadagna un vantaggio, una mischia sarà concessa; l'introduzione del pallone sarà effettuata dalla squadra avversaria.

- (b) Quando un giocatore passa il pallone ad un suo compagno di squadra che gli è davanti, quest'ultimo è in fuori-gioco. Chi riceve il pallone, salvo che non sia considerato volontariamente in fuori-gioco (in questo caso sarà accordato un calcio di punizione), è in fuori-gioco involontario, ed una mischia sarà concessa; l'introduzione del pallone sarà effettuata dalla squadra avversaria.

## 11.7 FUORI-GIOCO DOPO UN IN-AVANTI

Quando un giocatore effettua un in-avanti, un compagno di squadra in fuori-gioco, sarà punito se gioca il pallone impedendo ad un avversario di guadagnare un vantaggio.

**Sanzione:** Calcio di Punizione

## 11.8 GIOCATORE CHE SI RITIRA ED È RIMESSO IN GIOCO DURANTE UN RUCK, UN MAUL, UNA MISCHIA O UNA RIMESSA LATERALE

Quando si forma un ruck, un maul, una mischia o una rimessa laterale, un giocatore che è in fuori-gioco e si sta ritirando come richiesto dalla Regola, rimane in fuori-gioco anche quando la squadra avversaria vince il possesso del pallone ed il ruck, il maul, la mischia o la rimessa laterale è conclusa. Il giocatore è rimesso in-gioco quando egli si ritira dietro la sua linea di fuori-gioco. Nessuna altra sua azione né quella dei suoi compagni può rimetterlo in-gioco.



## Regola 11 Fuori-gioco/In-gioco nel Gioco Aperto

Se il giocatore rimane in fuori-gioco egli può essere rimesso in-gioco solo dall'azione degli avversari. Tali azioni sono le due seguenti:

**L'avversario percorre 5 metri con il pallone.** Quando un avversario che porta il pallone percorre 5 metri, il giocatore in fuori-gioco è rimesso in-gioco. Un giocatore in fuori-gioco non è rimesso in-gioco quando un avversario passa il pallone. Anche se gli avversari si passano il pallone più volte, la loro azione non rimette in-gioco il giocatore in fuori-gioco.

**Calcio degli avversari.** Quando un avversario calcia il pallone, il giocatore in fuori-gioco è rimesso in-gioco.

### 11.9 TEMPOREGGIARE

Un giocatore che rimane in una posizione di fuori-gioco è un "temporeggiatore". Un "temporeggiatore" che impedisce alla squadra avversaria di giocare il pallone come lei desidera è un partecipante al gioco, e va punito. L'arbitro deve assicurarsi che il "temporeggiatore" non tragga un vantaggio dall'essere rimesso in-gioco dall'azione della squadra avversaria.

**Sanzione:** Calcio di Punizione sulla linea di fuori-gioco del giocatore che ha commesso l'infrazione.



### DEFINIZIONE: IN-AVANTI

Un **in-avanti** si verifica quando un giocatore perde il possesso del pallone che va in avanti, oppure, quando un giocatore tocca il pallone con la mano, o con il braccio, e questo va in avanti, oppure quando il pallone colpisce la mano, o il braccio di un giocatore, e va in avanti e tocca il terreno o un altro giocatore, prima che il primo giocatore possa riprenderlo al volo.

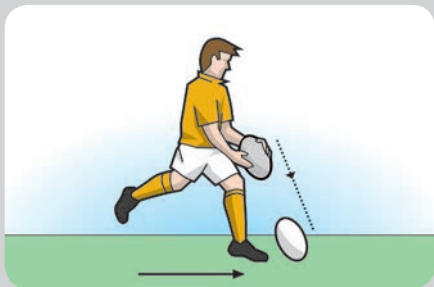
"Avanti" significa verso la linea di pallone morto della squadra avversaria.

Se, placcando un avversario, un giocatore entra in contatto con il pallone e il pallone va in-avanti rispetto alle mani del portatore di pallone, si è verificato un in-avanti.

Se un giocatore strappa il pallone o se colpisce volontariamente il pallone che si trova tra le mani di un avversario e il pallone va in-avanti rispetto alle mani del portatore di pallone, non si è verificato un in-avanti.

### ECCEZIONE

Contrare il pallone. Se un giocatore contra il pallone che un avversario sta calciando, o immediatamente dopo il calcio, non si tratta di in-avanti anche se il pallone va in avanti.



In-avanti



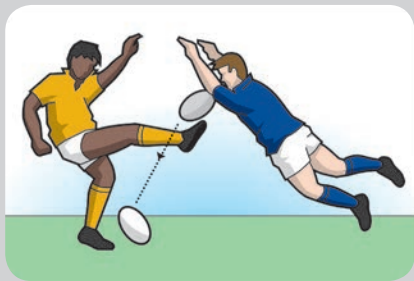
## Regola 12 In-Avanti o Passaggio In-Avanti

### DEFINIZIONE: PASSAGGIO IN-AVANTI

Un **passaggio in-avanti** avviene quando un giocatore lancia o passa il pallone in-avanti, ovvero se le braccia del giocatore che passa il pallone si muovono in direzione della linea di pallone morto della squadra avversaria.

### ECCEZIONE

**Rimbalzo in-avanti.** Se il pallone non è passato in-avanti ma colpisce un giocatore o il terreno e rimbalza in avanti, ciò non costituisce passaggio in-avanti.



Contratto



## 12.1 CONSEGUENZA DI UN IN-AVANTI O DI UN PASSAGGIO IN-AVANTI

- (a) **In-avanti o passaggio in-avanti involontario.** Una mischia sarà assegnata sul punto dell'infrazione.
- (b) **In-avanti o passaggio in-avanti involontario nella rimessa laterale.** Una mischia sarà assegnata a 15 metri dalla linea di touch.
- (c) **In-avanti o passaggio in-avanti e pallone che entra nell'area di meta.** Se un giocatore in attacco effettua un in-avanti oppure un passaggio in-avanti in campo di gioco ed il pallone finisce nell'area di meta avversaria e là è fatto diventare morto, una mischia sarà assegnata sul punto in cui è avvenuto l'in-avanti o il passaggio in-avanti.
- (d) **In-avanti o passaggio in-avanti all'interno dell'area di meta.** Se un qualsiasi giocatore dell'una o dell'altra squadra fa un in-avanti oppure un passaggio in-avanti all'interno dell'area di meta, una mischia ai 5 metri sarà accordata in linea con il punto dell'infrazione, a non meno di 5 metri dalla linea di touch.
- (e) **In-avanti o passaggio in-avanti che va in touch.** Quando il pallone finisce in touch da un in-avanti o da un passaggio in-avanti, la squadra che non ha commesso l'infrazione potrà scegliere tra una rimessa laterale sul punto in cui il pallone ha attraversato la linea di touch, una mischia nel punto in cui si è verificato l'in-avanti o il passaggio in-avanti, oppure una rimessa rapida.
- (f) **In-avanti o passaggio in-avanti volontario.** Un giocatore non può colpire volontariamente il pallone in-avanti con la mano o il braccio, né passarlo in-avanti.

**Sanzione:** Calcio di Punizione. Una meta di punizione deve essere accordata se l'infrazione impedisce la realizzazione di una meta che probabilmente sarebbe stata segnata.





## **Durante la partita**

**Nel Campo di Gioco**

- Regola 13** Calcio d'Invio e Calci di Ripresa del Gioco
- Regola 14** Pallone a Terra - Nessun Placcaggio
- Regola 15** Placcaggio: Portatore del Pallone Messo a Terra
- Regola 16** Ruck
- Regola 17** Maul
- Regola 18** Mark



## **Regola 13** Calcio d'Invio e Calci di Ripresa del Gioco

### **DEFINIZIONI**

Il calcio d'invio si effettua all'inizio di ogni tempo di gara e all'inizio di ogni periodo di extra time. I calci di ripresa del gioco si effettuano dopo una segnatura o un annullato.

#### **13.1 DOVE E COME SI EFFETTUA IL CALCIO D'INVIO**

- (a) Una squadra esegue il calcio d'invio con un calcio di rimbalzo che deve essere effettuato al centro o dietro al centro della linea di metà campo.
- (b) Se il pallone è calciato con un diverso tipo di calcio, o da un punto non corretto, la squadra avversaria ha due possibili scelte:
  - Far ripetere il calcio, o
  - Giocare una mischia al centro della linea di metà campo, con il diritto all'introduzione del pallone.

#### **13.2 CHI EFFETTUA IL CALCIO D'INVIO O DI RIPRESA DEL GIOCO**

- (a) All'inizio dell'incontro, la squadra del capitano che ha scelto di effettuare il calcio d'invio, dopo aver vinto la possibilità di scelta con il sorteggio, oppure l'altra squadra se chi ha vinto il sorteggio ha scelto il lato del terreno di gioco dove iniziare l'incontro.
- (b) Dopo l'intervallo, la squadra avversaria della squadra che ha effettuato il calcio d'invio all'inizio dell'incontro.
- (c) Dopo una segnatura, la squadra avversaria di chi ha segnato.



### 13.3 POSIZIONE IN CAMPO DELLA SQUADRA DEL CALCIATORE DURANTE UN CALCIO D'INVIO

Tutti i compagni di squadra del calciatore devono essere dietro il pallone quando è calciato.

Se ciò non avviene, una mischia sarà formata al centro della linea di metà campo. La squadra avversaria avrà il diritto di introdurre il pallone.

### 13.4 POSIZIONE IN CAMPO DELLA SQUADRA AVVERSARIA DURANTE UN CALCIO D'INVIO

Tutti i giocatori della squadra avversaria devono posizionarsi su o dietro la linea dei 10 metri. Se sono davanti a questa linea oppure se caricano prima che il pallone sia calciato, il calcio sarà ripetuto.



Calcio d'Invio



## **Regola 13**    Calcio d'Invio e Calci di Ripresa del Gioco

### **13.5**    **CALCIO D'INVIO A 10 METRI**

Se il pallone raggiunge la linea dei 10 metri avversaria, oppure raggiunge la linea dei 10 metri e poi il vento lo sospinge indietro, il gioco continuerà.

### **13.6**    **CALCIO D'INVIO CHE NON RAGGIUNGE LA LINEA DEI 10 METRI MA È GIOCATO DA UN AVVERSARIO**

Se il pallone non raggiunge la linea dei 10 metri avversaria, ma è giocato da un avversario, il gioco continuerà.

### **13.7**    **CALCIO D'INVIO CHE NON RAGGIUNGE LA LINEA DEI 10 METRI E NON È GIOCATO DA UN AVVERSARIO**

Se il pallone non raggiunge la linea dei 10 metri avversaria la squadra che riceve il calcio ha due possibili scelte:

- Far ripetere il calcio, o
- Giocare una mischia al centro della linea di metà campo, con il diritto all'introduzione del pallone.

### **13.8**    **PALLONE CHE VA DIRETTAMENTE IN TOUCH**

Il pallone deve cadere nel campo di gioco. Se è calciato direttamente in touch la squadra che riceve il calcio ha tre possibili scelte:

- Far ripetere il calcio, o
- Giocare una mischia al centro della linea di metà campo, con il diritto all'introduzione del pallone, o
- Accettare il calcio.

Se accetta il calcio, la rimessa laterale sarà effettuata sulla linea di metà campo. Se il pallone è spinto dal vento dietro la linea di metà campo e va direttamente in touch, la rimessa laterale sarà effettuata sul punto dove il pallone è andato in touch.



### 13.9 PALLONE CHE VA IN AREA DI META

- (a) Se il pallone viene calciato nell'area di meta della squadra avversaria senza aver toccato o essere stato toccato da un giocatore, la squadra avversaria ha tre scelte:
- Fare un annullato, o
  - Rendere il pallone morto, o
  - Continuare il gioco.
- (b) Se la squadra avversaria fa un annullato, o rende il pallone morto, oppure se il pallone diventa morto andando in touch di meta o su od oltre la linea di pallone morto, ha due possibili scelte:
- Giocare una mischia al centro della linea di metà di campo, con il diritto di introdurre il pallone, o
  - Far ripetere il calcio d'invio.
- (c) Se la squadra avversaria sceglie di fare un annullato o di rendere il pallone morto, deve farlo senza ritardo. Qualsiasi altra azione effettuata con il pallone, da un giocatore in difesa, sta a significare che il giocatore ha deciso di continuare il gioco.
- (d) Se il pallone non percorre dieci metri e finisce nell'area di meta della squadra che ha calciato e:
- un giocatore della squadra in difesa realizza un annullato, o
  - il pallone va in touch di meta, o
  - cade su od oltre la linea di pallone morto,
- viene assegnata una mischia a 5 metri e la squadra in attacco introduce il pallone.



## Regola 13 Calcio d'Invio e Calci di Ripresa del Gioco

### 13.10 CALCIO DI RINVIO

#### DEFINIZIONI

Il calcio di rinvio è un calcio di rimbalzo effettuato dalla squadra in difesa. Il calcio di rinvio può essere effettuato in qualsiasi punto su o dietro la linea dei 22 metri. Il calcio di rinvio si effettua per riprendere il gioco dopo che un attaccante ha portato o fatto arrivare il pallone nell'area di meta senza commettere infrazioni, e là il difensore ha reso il pallone morto, oppure il pallone è andato in touch di meta o su od oltre la linea di pallone morto.

### 13.11 RITARDO NELL'ESECUZIONE DEL CALCIO DI RINVIO

Il calcio di rinvio deve essere effettuato senza ritardo.

**Sanzione:** Calcio Libero sulla linea dei 22 metri.

### 13.12 CALCIO DI RINVIO EFFETTUATO NON CORRETTAMENTE

Se il pallone è calciato con un tipo di calcio non corretto, o da un punto non corretto, la squadra avversaria ha due possibili scelte:

- Far ripetere il calcio di rinvio, o
- Giocare una mischia al centro della linea dei 22 metri, con diritto all'introduzione del pallone.

### 13.13 IL PALLONE NEL CALCIO DI RINVIO DEVE SUPERARE LA LINEA DEI 22 METRI

(a) Se il pallone non supera la linea dei 22 metri, la squadra avversaria ha due possibili scelte:

- Far ripetere il calcio di rinvio, o
- Giocare una mischia al centro della linea dei 22 metri, con diritto all'introduzione del pallone.



- (b) Se il pallone supera la linea dei 22 metri, ma è sospinto indietro dal vento, il gioco continuerà.
- (c) Se il pallone non supera la linea dei 22 metri, può essere applicato il vantaggio. Un avversario che gioca il pallone può segnare una meta.

### **13.14 PALLONE CHE VA DIRETTAMENTE IN TOUCH**

Il pallone deve cadere nel campo di gioco. Se è calciato direttamente in touch, la squadra avversaria ha tre possibili scelte:

- Far ripetere il calcio, o
- Giocare una mischia al centro della linea dei 22 metri, con il diritto all'introduzione del pallone, o
- Accettare il calcio. Se accetta il calcio, la rimessa laterale sarà effettuata sulla linea dei 22 metri.

### **13.15 PALLONE CHE VA NELL'AREA DI META CON UN CALCIO DI RINVIO**

- (a) Se il pallone viene calciato nell'area di meta avversaria senza aver toccato o essere stato toccato da un giocatore, la squadra avversaria ha tre possibilità:
  - Fare un annullato; o
  - Rendere il pallone morto; o
  - Continuare il gioco.
- (b) Se la squadra avversaria fa un annullato, o rende il pallone morto, oppure se il pallone diventa morto andando in touch di meta, o su od oltre la linea di pallone morto, avrà due possibili scelte:
  - Giocare una mischia al centro della linea dei 22 metri da dove è stato effettuato il calcio, con il diritto di introdurre il pallone; o
  - Far ripetere il calcio di rinvio.
- (c) Se la squadra avversaria sceglie di fare un annullato o di rendere il pallone morto deve farlo senza ritardo. Qualsiasi altra azione fatta con il pallone da un giocatore in difesa sta a significare che il giocatore ha deciso di continuare il gioco.



## Regola 13 Calcio d'Invio e Calci di Ripresa del Gioco

### 13.16 LA SQUADRA DEL CALCIATORE

- (a) Tutti i giocatori della squadra del calciatore devono essere dietro al pallone quando questo è calciato; altrimenti una mischia sarà formata al centro della linea dei 22 metri. La squadra avversaria introdurrà il pallone.
- (b) Tuttavia, se il calcio è effettuato così rapidamente che i giocatori della squadra del calciatore, che si stanno ritirando, sono ancora davanti al pallone non saranno sanzionati.

Essi non devono smettere di ritirarsi fino a che non siano stati rimessi in-gioco dall'azione di un compagno di squadra. Essi non devono partecipare al gioco fino a che non siano stati in questo modo rimessi in-gioco.

**Sanzione:** Mischia al centro della linea dei 22 metri. La squadra avversaria introdurrà il pallone.

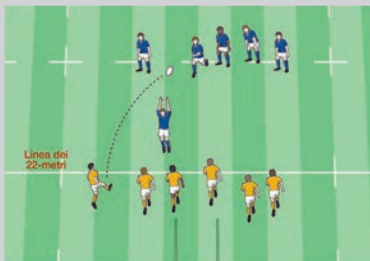
### 13.17 LA SQUADRA AVVERSARIA

- (a) I giocatori della squadra avversaria non devono caricare oltre la linea dei 22 metri prima che il pallone sia calciato.

**Sanzione:** Calcio Libero sul punto dell'infrazione.

- (b) Se un avversario è dentro i 22 metri e fa ritardare o ostacola l'esecuzione del calcio di rinvio, il giocatore è colpevole di comportamento scorretto.

**Sanzione:** Calcio di Punizione sulla linea dei 22 metri.



Calcio di rinvio



## DEFINIZIONI

Questa situazione si presenta quando il pallone è libero sul terreno ed un giocatore va a terra per raccoglierlo, eccetto che immediatamente dopo una mischia o un ruck. Inoltre questo si verifica quando un giocatore è a terra in possesso del pallone e non è stato placcato.

La gara è giocata da giocatori che sono sui loro piedi. Un giocatore non deve cadere rendendo il pallone ingiocabile. Ingiocabile significa che il pallone non è immediatamente disponibile per entrambe le squadre in modo che il gioco possa continuare.

Un giocatore che rende il pallone ingiocabile, o che ostacola la squadra avversaria cadendo a terra, contravviene allo scopo e allo spirito del gioco e deve essere punito. Un giocatore che non è placcato, ma che va a terra mentre porta il pallone, o un giocatore che va a terra e raccoglie il pallone, deve giocare immediatamente.

### 14.1 GIOCATORI A TERRA

(a) Il giocatore che va a terra con il pallone deve fare immediatamente una delle seguenti tre azioni:

- Alzarsi con il pallone
- Passare il pallone
- Lasciare il pallone.

**Sanzione: Calcio di Punizione**

(b) Un giocatore che passa o che lascia il pallone deve anche alzarsi o allontanarsi immediatamente.

**Sanzione: Calcio di Punizione**

(c) Un giocatore senza il pallone non deve giacere su, sopra, o vicino il pallone per impedire agli avversari di impossessarsi del pallone.

**Sanzione: Calcio di Punizione**

(d) Un giocatore a terra non deve placcare o tentare di placcare un avversario.

**Sanzione: Calcio di Punizione**



## Regola 14 Pallone a Terra - Nessun Placcaggio

### 14.2 GIOCATORI SUI PROPRI PIEDI

- (a) **Cadere sul giocatore a terra con il pallone.** Un giocatore non deve cadere intenzionalmente su od oltre un giocatore a terra con il pallone.

**Sanzione:** Calcio di Punizione

- (b) **Cadere sui giocatori che si trovano a terra vicino al pallone.** Un giocatore non deve cadere intenzionalmente su od oltre i giocatori che si trovano a terra con il pallone tra loro o vicino a loro.

**Sanzione:** Calcio di Punizione



## Regola 15 Placcaggio: Portatore del Pallone Messo a Terra



### DEFINIZIONI

Un placcaggio avviene quando il portatore del pallone è trattenuto da uno o più avversari e viene messo a terra.

Un portatore di pallone che non è trattenuto non è un giocatore placcato e non è avvenuto un placcaggio.

I giocatori avversari che trattengono il portatore di pallone mettendolo a terra, finendo anche loro a terra, sono definiti placcatori.

I giocatori avversari che trattengono il portatore di pallone e che non finiscono a terra non sono placcatori.



Placcaggio

### 15.1 DOVE PUÒ AVVENIRE UN PLACCAGGIO

Un placcaggio può concretizzarsi solo nel campo di gioco.



## Regola 15 Placcaggio: Portatore del Pallone Messo a Terra

### 15.2 QUANDO NON SI VERIFICA UN PLACCAGGIO

Quando il portatore del pallone è tenuto da un avversario ed un compagno di squadra del portatore del pallone si lega al portatore del pallone, si forma un maul ed un placcaggio non può più essere effettuato.

### 15.3 "MESSO A TERRA" - DEFINIZIONE

- Se il portatore del pallone ha un ginocchio o entrambe le ginocchia poggiate sul terreno, quel giocatore è stato "messo a terra".
- Se il portatore del pallone è seduto sul terreno, oppure su un altro giocatore a terra il portatore del pallone è stato "messo a terra".

### 15.4 IL PLACCATORE

- Quando un giocatore placca un avversario, ed entrambi vanno a terra, il placcatore deve immediatamente lasciare il giocatore placcato.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione
- Il placcatore deve immediatamente alzarsi o allontanarsi sia dal giocatore placcato sia dal pallone.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione
- Il placcatore deve alzarsi sui propri piedi prima di giocare il pallone e poi potrà giocare il pallone da ogni direzione.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione

### 15.5 IL GIOCATORE PLACCATO

- Un giocatore placcato non può giacere su, oltre o vicino al pallone per impedire agli avversari di guadagnare il possesso e deve cercare di rendere il pallone disponibile immediatamente in modo che il gioco possa continuare.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione
- Un giocatore placcato deve immediatamente passare o lasciare il pallone. Questo giocatore deve anche rialzarsi oppure allontanarsi immediatamente.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione

- (c) Un giocatore placcato può lasciare il pallone posandolo sul terreno in qualsiasi direzione, purché lo faccia immediatamente.

**Sanzione:** Calcio di Punizione

- (d) Un giocatore placcato può liberare il pallone spingendolo sul terreno, in qualsiasi direzione, eccetto che in avanti, purché lo faccia immediatamente.

**Sanzione:** Calcio di Punizione

- (e) Se i giocatori avversari, che sono sui loro piedi, cercano di giocare il pallone, il giocatore placcato deve lasciare il pallone.

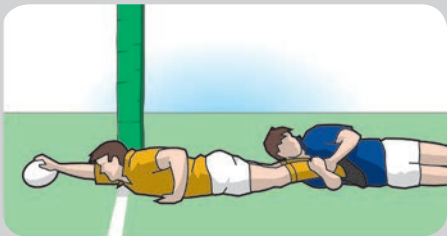
**Sanzione:** Calcio di Punizione



Il giocatore placcato deve lasciare il pallone immediatamente

## Regola 15 Placcaggio: Portatore del Pallone Messo a Terra

- (f) Se sullo slancio della sua azione il giocatore placcato entra in area di meta, può segnare una meta oppure fare un annullato.
- (g) Se un giocatore è placcato vicino alla linea di meta, può immediatamente allungare le braccia e posare il pallone su o oltre la linea di meta per segnare una meta o effettuare un annullato.



Un giocatore placcato vicino alla linea di meta può immediatamente allungare le braccia ed effettuare un tocco a terra

### 15.6 ALTRI GIOCATORI

- (a) Dopo un placcaggio, tutti gli altri giocatori devono essere sui loro piedi quando giocano il pallone. I giocatori sono sui loro piedi se nessuna altra parte del loro corpo è appoggiata sul terreno o sui giocatori a terra.

**Sanzione:** Calcio di Punizione

**Eccezione:** Pallone che finisce nell'area di meta. Dopo un placcaggio vicino alla linea di meta, se il pallone è stato liberato e finisce nell'area di meta, qualsiasi giocatore, incluso un giocatore che si trova a terra, può fare un tocco a terra.



Dopo un placcaggio tutti i giocatori devono esseresui loro piedi quando giocano il pallone



Giocatori a terra che giocano il pallone sul placcaggio

## Regola 15 Placcaggio: Portatore del Pallone Messo a Terra



Giocatori a terra che giocano il pallone sul placcaggio

- (b) Dopo un placcaggio, qualunque giocatore in piedi può cercare di guadagnare il possesso del pallone anche se questo è ancora nelle mani del portatore del pallone.
- (c) I giocatori avversari del portatore del pallone che lo mettono a terra rimanendo sui propri piedi, così che questi sia placcato, devono lasciare il pallone ed il portatore del pallone. Questi giocatori possono giocare il pallone se sono sui loro piedi, se sono posizionati dietro il pallone e direttamente dietro il giocatore placcato o ad un placcatore dalla parte più vicina alla loro linea di meta.

**Sanzione: Calcio di Punizione**

- (d) In un placcaggio o vicino a un placcaggio, gli altri giocatori che giocano il pallone devono farlo da dietro il pallone e da dietro il giocatore placcato o il placcatore più vicino alla loro linea di meta.

**Sanzione: Calcio di Punizione**

- (e) Qualsiasi giocatore, che conquista il possesso del pallone dopo il placcaggio, deve giocarlo immediatamente, allontanandosi con esso, passandolo, o calciandolo.

**Sanzione: Calcio di Punizione**

- (f) Qualsiasi giocatore, che per primo conquista il possesso del pallone, non deve andare a terra sul placcaggio o nell'immediata vicinanza salvo che non sia placcato da un giocatore avversario.

**Sanzione: Calcio di Punizione**



- (g) Qualsiasi giocatore che per primo conquista il possesso del pallone durante un placcaggio o vicino allo stesso, può essere placcato da un giocatore avversario purché quel giocatore lo faccia da dietro al pallone e da dietro al giocatore placcato o placcatore più vicino alla sua linea di meta.  
**Sanzione: Calcio di Punizione**
- (h) Dopo un placcaggio qualsiasi giocatore che si trova a terra non deve impedire ad un avversario di entrare in possesso del pallone.  
**Sanzione: Calcio di Punizione**
- (i) Dopo un placcaggio qualsiasi giocatore che si trova a terra non deve placcare o tentare di placcare un avversario.  
**Sanzione: Calcio di Punizione**
- (j) Quando un giocatore placcato sta per mettere a terra il pallone, su od oltre la linea di meta, per segnare una meta, un avversario può strappargli il pallone dalle mani, ma non deve calciare o tentare di calciare il pallone.  
**Sanzione: Calcio di Punizione**

## 15.7 AZIONI PROIBITE

- (a) Nessun giocatore può impedire al giocatore placcato di passare il pallone.  
**Sanzione: Calcio di Punizione**
- (b) Nessun giocatore può impedire al giocatore placcato di liberare il pallone, di alzarsi o allontanarsi da esso.  
**Sanzione: Calcio di Punizione**
- (c) Nessun giocatore può cadere su o oltre i giocatori che si trovano a terra dopo un placcaggio con il pallone tra o vicino a loro.  
**Sanzione: Calcio di Punizione**
- (d) I giocatori in piedi non devono caricare o ostacolare un avversario che non sia vicino al pallone.  
**Sanzione: Calcio di Punizione**

## Regola 15 Placcaggio: Portatore del Pallone Messo a Terra



Nessuno può cadere su od oltre il giocatore placcato

- (e) Pericolo può insorgere se un giocatore placcato non libera il pallone o non si allontana da esso immediatamente, o se gli è impedito farlo. Se si verifica una di queste situazioni l'arbitro assegnerà immediatamente un calcio di punizione.

**Sanzione:** Calcio di Punizione

### 15.8 DUBBI CIRCA LA MANCATA OSSERVANZA DELLE REGOLE

Se in un placcaggio il pallone diventa ingiocabile e vi è un dubbio su quale giocatore ha infranto la Regola, l'arbitro ordinerà immediatamente una mischia; l'introduzione del pallone sarà assegnata alla squadra che stava avanzando prima dell'interruzione del gioco oppure, se nessuna squadra stava avanzando, alla squadra in attacco.



### DEFINIZIONI

Un ruck è una fase di gioco dove uno o più giocatori di ciascuna squadra sono sui loro piedi, a contatto fisico tra loro, sopra il pallone a terra. Il gioco aperto si è concluso.

I giocatori effettuano il rucking quando sono in un ruck e utilizzano i piedi per cercare di conquistare o mantenere il possesso del pallone, senza commettere falli d'antigioco.



Ruck



## Regola 16 Ruck

### 16.1 FORMAZIONE DI UN RUCK

- (a) **Dove può formarsi un ruck.** Un ruck può formarsi solo in campo di gioco.
- (b) **Come può formarsi un ruck.** I giocatori devono essere sui propri piedi. Almeno un giocatore deve essere a contatto fisico con un avversario. Il pallone deve essere a terra. Se il pallone non è sul terreno, per qualsiasi ragione, il ruck non si è formato.

### 16.2 AGGIUNGERSI AD UN RUCK

- (a) Tutti i giocatori che formano, si aggiungono o che partecipano ad un ruck devono avere la testa e le spalle non più basse del bacino.  
**Sanzione:** Calcio Libero
- (b) Un giocatore che si aggiunge ad un ruck deve legarsi su un compagno o su un avversario, usando l'intero braccio. La legatura deve sia precedere, o essere simultanea, al contatto con qualsiasi altra parte del corpo del giocatore che si aggiunge al ruck.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione
- (c) Appoggiare una mano su un altro giocatore in ruck non è considerato legarsi.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione
- (d) Tutti i giocatori che formano, si aggiungono o partecipano ad un ruck devono essere sui loro piedi.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione

### 16.3 RUCKING

- (a) I giocatori in un ruck devono cercare di rimanere sui loro piedi.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione
- (b) In un ruck un giocatore non deve volontariamente cadere o inginocchiarsi. Quest'azione è considerata gioco pericoloso.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione
- (c) Un giocatore non deve volontariamente far crollare un ruck. Quest'azione è considerata gioco pericoloso.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione



- (d) Un giocatore non deve saltare sopra un ruck.  
**Sanzione: Calcio di Punizione**
- (e) I giocatori devono avere la testa e le spalle non più basse del bacino.  
**Sanzione: Calcio Libero**
- (f) Un giocatore che compie un'azione di rucking per la conquista del pallone non deve intenzionalmente compierla sui giocatori a terra. Un giocatore che compie un'azione di rucking per la conquista del pallone deve cercare di passare oltre i giocatori a terra e non deve volontariamente camminarci sopra. Un giocatore che compie un'azione di rucking deve farlo in stretta vicinanza del pallone.  
**Sanzione: Calcio di Punizione**

#### 16.4 ALTRI FALLI IN RUCK

- (a) I giocatori non devono far rientrare il pallone in ruck.  
**Sanzione: Calcio Libero**
- (b) In un ruck i giocatori non devono giocare il pallone con le mani eccetto dopo un placcaggio se loro sono sui propri piedi ed hanno le mani sul pallone prima che il ruck sia formato.  
**Sanzione: Calcio di Punizione**
- (c) In un ruck i giocatori non devono prendere il pallone con le gambe.  
**Sanzione: Calcio di Punizione**
- (d) I giocatori a terra in o vicino ad un ruck devono cercare di allontanarsi dal pallone. Questi giocatori non devono interferire con il pallone in ruck o quando questo esce dal ruck.  
**Sanzione: Calcio di Punizione**
- (e) Un giocatore non deve cadere su o oltre il pallone mentre sta uscendo da un ruck.  
**Sanzione: Calcio di Punizione**
- (f) Mentre il pallone è ancora in ruck un giocatore non deve compiere alcuna azione per far credere agli avversari che il pallone sia uscito dal ruck.  
**Sanzione: Calcio Libero**



## Regola 16 Ruck

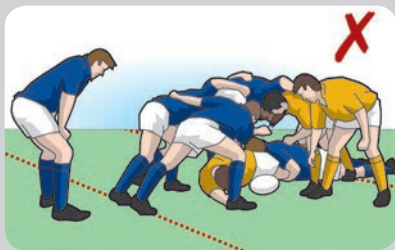
### 16.5 FUORI-GIOCO DURANTE UN RUCK

- (a) **La linea di fuori-gioco.** Ci sono due linee di fuori-gioco parallele alle linee di meta, una per ciascuna squadra. Ciascuna linea di fuori-gioco passa per l'ultimo piede dell'ultimo giocatore partecipante al ruck. Se l'ultimo piede dell'ultimo giocatore è su o dietro la linea di meta, la linea di fuori-gioco per la squadra che difende è la linea di meta.
- (b) I giocatori devono aggiungersi al ruck oppure ritirarsi immediatamente dietro la linea di fuori-gioco. Se un giocatore rimane a fianco di un ruck, il giocatore è in fuori-gioco.

**Sanzione:** Calcio di Punizione

- (c) **Giocatori che si aggiungono o riaggungono ad un ruck.** Un giocatore che si aggiunge ad un ruck deve farlo dietro l'ultimo piede dell'ultimo compagno di squadra che si trova nel ruck. Un giocatore può aggiungersi a fianco di quest'ultimo giocatore. Se un giocatore si aggiunge al ruck dalla parte degli avversari, o davanti all'ultimo compagno di squadra in ruck, è in fuori-gioco. Un giocatore può legarsi ad un giocatore avversario a condizione di non essere in altro modo in fuori-gioco.

**Sanzione:** Calcio di Punizione sulla linea di fuori-gioco della squadra che ha commesso l'infrazione.



In un ruck o in un maul, la linea di fuori-gioco passa per l'ultimo piede dei giocatori della stessa squadra. Il giocatore con la maglia gialla, sulla parte destra, è in fuori-gioco.



- (d) **Giocatori che non si aggiungono al ruck.** Se un giocatore si trova davanti alla sua linea di fuori-gioco e non si aggiunge al ruck, deve ritirarsi immediatamente dietro la linea di fuorigioco. Se un giocatore si trova dietro la linea di fuori-gioco e la oltrepassa senza aggiungersi al ruck, si trova in fuori-gioco.

**Sanzione:** Calcio di Punizione sulla linea di fuori-gioco della squadra che ha commesso l'infrazione.

## 16.6 CORRETTA CONCLUSIONE DI UN RUCK

Un ruck si conclude correttamente quando il pallone esce dal ruck, oppure quando il pallone è sopra od oltre la linea di meta.

## 16.7 NON CORRETTA CONCLUSIONE DI UN RUCK

- (a) Un ruck si conclude non correttamente quando il pallone diventa ingiocabile e una mischia è assegnata.

La squadra che stava avanzando immediatamente prima che il pallone diventasse ingiocabile nel ruck, introdurrà il pallone nella mischia.

Se nessuna delle due squadre stava avanzando, oppure se l'arbitro non è in grado di decidere quale squadra stava avanzando prima che il pallone diventasse ingiocabile nel ruck, la squadra che stava avanzando prima che il ruck iniziasse introdurrà il pallone nella mischia.

Se nessuna squadra stava avanzando, la squadra in attacco introdurrà il pallone nella mischia.

- (b) Prima di fischiare per assegnare una mischia, l'arbitro deve concedere un tempo ragionevole in modo che il pallone emerga dal ruck, specialmente se l'una o l'altra squadra sta avanzando. Se il ruck smette di avanzare, o se l'arbitro decide che il pallone probabilmente non emergerà nei limiti di un tempo ragionevole, l'arbitro deve ordinare una mischia.
- (c) Quando il pallone è stato chiaramente conquistato da una squadra in un ruck ed il pallone è a disposizione per essere giocato, l'arbitro chiamerà "use it" (usalo!), dopodiché il pallone dovrà essere giocato entro cinque secondi. Se il pallone non viene giocato entro tali cinque secondi, l'arbitro concederà una mischia con introduzione per la squadra che non era in possesso del pallone nel ruck.



## Regola 17 Maul

### DEFINIZIONI

Un maul inizia quando un giocatore, portatore del pallone, è trattenuto da uno o più avversari con uno o più suoi compagni di squadra legati a lui. Pertanto, quando inizia, un maul consiste in un minimo di tre giocatori, tutti sui loro piedi; il portatore del pallone più un giocatore per ogni squadra. Tutti i giocatori coinvolti devono essere inglobati o legati al maul e devono essere sui propri piedi e muoversi verso una linea di meta. Il gioco aperto si è concluso.



Maul



Maul non formato



Maul non formato



## Regola 17 Maul

### 17.1 FORMA ZIONE DI UN MAUL

- (a) **Dove può formarsi un maul.** Un maul può formarsi solo in campo di gioco.

### 17.2 PARTECIPARE AD UN MAUL

- (a) I giocatori che si aggiungono ad un maul devono avere la testa e le spalle non più basse del bacino.

**Sanzione:** Calcio Libero

- (b) I giocatori devono essere inglobati o legati al maul e non restare semplicemente ai suoi lati.

**Sanzione:** Calcio di Punizione

- (c) Appoggiare una mano su un altro giocatore in maul non è considerato legarsi.

**Sanzione:** Calcio di Punizione

- (d) **Mantenersi sui propri piedi.** I giocatori in maul devono tentare di rimanere sui propri piedi. Il portatore del pallone in un maul può andare a terra preoccupandosi di mettere immediatamente a disposizione il pallone per consentire che il gioco continui.

**Sanzione:** Calcio di Punizione

- (e) Un giocatore non deve far crollare volontariamente un maul. Quest'azione è considerata gioco pericoloso.

**Sanzione:** Calcio di Punizione

- (f) Un giocatore non deve saltare sopra un maul.

**Sanzione:** Calcio di Punizione

### 17.3 ALTRI FALLI NEL MAUL

- (a) Un giocatore non deve cercare di strappare un avversario da un maul.

**Sanzione:** Calcio di Punizione

- (b) Mentre il pallone è ancora nel maul, un giocatore non deve compiere alcuna azione per far credere agli avversari che il pallone sia uscito dal maul.

**Sanzione:** Calcio Libero





## 17.4 FUORI-GIOCO NEL MAUL

- (a) **La linea di fuori-gioco.** Ci sono due linee di fuori-gioco parallele alle linee di meta, una per ciascuna squadra. Ogni linea di fuori-gioco passa per l'ultimo piede dell'ultimo giocatore partecipante al maul. Se l'ultimo piede dell'ultimo giocatore è su o dietro la linea di meta, la linea di fuori-gioco per la squadra che difende è la linea di meta.
- (b) Un giocatore deve unirsi al maul, oppure ritirarsi immediatamente dietro la sua linea di fuori-gioco. Se un giocatore rimane fermo a fianco del maul, è in fuori-gioco.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione sulla linea di fuori-gioco della squadra che ha commesso l'infrazione.
- (c) **Giocatori che si aggiungono ad un maul.** I giocatori che si aggiungono ad un maul devono farlo dietro l'ultimo piede dell'ultimo compagno di squadra partecipante al maul. Un giocatore può aggiungersi di fianco a quest'ultimo giocatore. Se il giocatore si aggiunge al maul dalla parte degli avversari, o davanti all'ultimo compagno di squadra in maul, è in fuori-gioco.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione sulla linea di fuori-gioco della squadra che ha commesso l'infrazione.
- (d) **Giocatori che non si aggiungono al maul.** Tutti i giocatori che si trovano davanti alla loro linea di fuori-gioco e che non si aggiungono al maul, devono ritirarsi immediatamente dietro la linea di fuori-gioco. Un giocatore che non lo fa, è in fuori-gioco. Se un qualsiasi giocatore che si trova dietro la linea di fuori-gioco la oltrepassa e non si aggiunge al maul, è in fuori-gioco.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione sulla linea di fuori-gioco della squadra che ha commesso l'infrazione.
- (e) **Giocatori che lasciano o che si riaggungono al maul.** I giocatori che lasciano un maul devono ritirarsi immediatamente dietro la loro linea di fuori-gioco, altrimenti, sono in fuori-gioco. Se un giocatore si riaggunge al maul davanti all'ultimo compagno di squadra in maul, è in fuori-gioco. Il giocatore si può riaggiungere al maul a fianco dell'ultimo compagno di squadra.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione sulla linea di fuori-gioco della squadra che ha commesso l'infrazione.



## Regola 17 Maul

- (f) Quando i giocatori della squadra che non è in possesso del pallone lasciano volontariamente il maul così che non ci siano più giocatori di tale squadra in maul, il maul può continuare e ci sono due linee di fuori-gioco. La linea di fuori-gioco per la squadra in possesso del pallone passa attraverso l'ultimo piede dell'ultimo giocatore in maul e, per la squadra non in possesso del pallone, una linea che passa attraverso il primo piede del primo giocatore della squadra in possesso del pallone nel maul.

**Sanzione:** Calcio di Punizione

- (g) Quando i giocatori della squadra che non è in possesso del pallone lasciano volontariamente il maul così che non ci siano più giocatori di tale squadra in maul, i giocatori di quella squadra possono riaggiungersi al maul provvedendo che il primo giocatore si leghi sul primo giocatore della squadra in possesso del pallone.

**Sanzione:** Calcio di Punizione

### 17.5 CORRETTA CONCLUSIONE DI UN MAUL

Un maul si conclude correttamente quando:

- il pallone oppure un giocatore con il pallone lascia il maul,
- il pallone è a terra,
- il pallone è sopra od oltre la linea di meta.

### 17.6 NON CORRETTA CONCLUSIONE DI UN MAUL

- (a) Un maul si conclude non correttamente se rimane fermo oppure smette di avanzare per più di 5 secondi e una mischia è assegnata.
- (b) Un maul si conclude non correttamente se il pallone diventa ingiocabile o se il maul crolla (non a causa di un'azione d'antigioco) e una mischia è assegnata.
- (c) **Mischia dopo il maul.** Il pallone è introdotto dalla squadra che non ne era in possesso quando il maul è iniziato. Se l'arbitro non è in grado di stabilire quale squadra ne era in possesso, la squadra in avanzamento prima dell'arresto del maul avrà il diritto dell'introduzione del pallone. Se nessuna squadra stava avanzando, la squadra in attacco introdurrà il pallone.

- (d) Quando un maul rimane stazionario o smette di avanzare per più di 5 secondi, ma il pallone si sta muovendo e l'arbitro può vederlo, un tempo ragionevole è concesso affinché il pallone esca dal maul. Se non esce nei limiti di un tempo ragionevole sarà assegnata una mischia.
- (e) Una volta che un maul ha smesso di avanzare può ricominciare ad avanzare a condizione che lo faccia entro 5 secondi. Se il maul smette di avanzare una seconda volta e se il pallone si sta muovendo e l'arbitro può vederlo, un tempo ragionevole è concesso affinché il pallone esca dal maul. Se non esce nei limiti di un tempo ragionevole sarà assegnata una mischia.
- (f) Quando il pallone in un maul diventa ingiocabile, l'arbitro non deve consentire una lotta prolungata per conquistarlo. Sarà assegnata una mischia.
- (g) Se il portatore del pallone in un maul va a terra, come pure se è con una o entrambe le ginocchia a terra o è seduto, l'arbitro ordinerà una mischia salvo che il pallone sia immediatamente disponibile. Quando il pallone è a disposizione per essere giocato l'arbitro chiederà "usalo!", da quel momento, il pallone dovrà essere giocato entro cinque secondi. Se il pallone non viene giocato entro quei cinque secondi, l'arbitro assegnerà una mischia, con introduzione per la squadra che non aveva il possesso del pallone.
- (h) **Mischia dopo un maul quando un giocatore che prende il pallone al volo è tenuto.** Se un giocatore prende il pallone direttamente da un calcio di un avversario, tranne che da un calcio d'invio o di rinvio, ed il giocatore è immediatamente tenuto da un avversario, un maul si può formare. Se poi il maul rimane stazionario, smette di avanzare per più di 5 secondi, o se il pallone diventa ingiocabile, e una mischia è assegnata, la squadra del giocatore che ha preso il pallone al volo avrà diritto all'introduzione.  
"Direttamente da un calcio degli avversari" significa che il pallone non ha toccato un altro giocatore o il terreno prima che il giocatore lo afferri.



## Regola 18 Mark

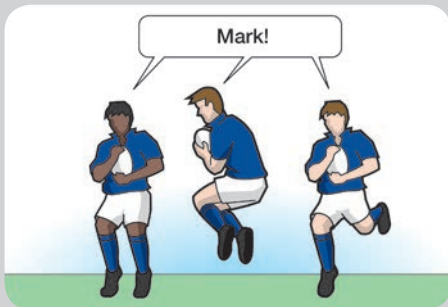
### DEFINIZIONI

Per effettuare un mark, un giocatore deve essere su o dietro la sua linea dei 22-metri. Un giocatore con un piede su o dietro la linea dei 22 metri è considerato "nei 22". Il giocatore deve afferrare in modo chiaro il pallone che proviene direttamente da un calcio dell'avversario e nello stesso tempo gridare "Mark!". Un mark non può essere effettuato da un calcio d'invio, o un calcio di ripresa del gioco ad eccezione di un calcio di rinvio.

Un calcio sarà concesso a seguito di un mark. Il punto su cui effettuare il calcio è lo stesso punto del mark.

Un giocatore può effettuare un mark al volo anche se il pallone tocca i pali oppure la barra trasversale della porta, prima di essere afferrato.

Un giocatore della squadra in difesa può chiamare un mark in area di meta.



Mark



### **18.1 DOPO UN MARK**

L'arbitro fischierà immediatamente e concederà un calcio al giocatore che ha effettuato il mark.

### **18.2 ASSEGNAZIONE DEL CALCIO**

Il calcio sarà assegnato sul punto del mark. Se il punto è all'interno dell'area di meta, il calcio è accordato a 5 metri dalla linea di meta in linea con il punto dove il calcio era stato dato.

### **18.3 DOVE SI EFFETTUA IL CALCIO**

Il calcio sarà effettuato su o perpendicolarmente dietro il punto dove è stato chiamato il mark.

### **18.4 CHI EFFETTUA IL CALCIO**

Il calcio sarà effettuato dal giocatore che ha chiamato il mark. Se tale giocatore è impossibilitato a batterlo entro un minuto, una mischia sarà concessa sul punto del mark ed il pallone sarà introdotto dalla sua squadra. Se il mark è in area di meta, la mischia sarà formata a 5 metri dalla linea di meta, su una linea passante per il mark.

### **18.5 COME SI EFFETTUA IL CALCIO**

Le disposizioni previste dalla Regola 21 - Calcio Libero - si applicano per un calcio che si effettua dopo un mark.



## Regola 18 Mark

### 18.6 MISCHIA IN ALTERNATIVA

- La squadra del giocatore che ha chiamato il mark può scegliere di effettuare una mischia.
- Dove si effettua la mischia.** Se il mark è in campo di gioco, la mischia sarà sul punto del mark, ma a non meno di 5 metri dalla linea di touch. Se il mark è in area di meta, la mischia sarà a 5 metri dalla linea di meta su una linea passante per il punto del mark a non meno di 5 metri dalla linea di touch.
- Chi introduce il pallone.** La squadra del giocatore che ha effettuato il mark introdurrà il pallone.

### 18.7 CALCIO DI PUNIZIONE ACCORDATO

- Un avversario, che sia in-gioco o in fuori-gioco, non deve caricare un giocatore che ha chiamato un mark dopo che l'arbitro ha fischiato.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione
- Dove si effettua il calcio.** Se il giocatore che ha commesso l'infrazione è in-gioco, il calcio di punizione sarà assegnato sul punto dell'infrazione. Se il giocatore che ha commesso l'infrazione è in fuori-gioco, il calcio di punizione sarà assegnato sulla sua linea di fuori-gioco (Regola 11 - Fuori-gioco e In-gioco nel Gioco Aperto).
- Calcio di punizione.** Qualsiasi giocatore della squadra che ha subito il fallo può battere il calcio di punizione.



## **Durante la partita**

**Ripresa del Gioco**

**Regola 19** Touch e Rimessa Laterale

**Regola 20** Mischia

**Regola 21** Calci di Punizione e Calci Liberi



## Regola 19 Touch e Rimessa Laterale

### TOUCH

#### DEFINIZIONI

“Calciare direttamente in touch” significa che il pallone è stato calciato in touch senza cadere nell'area di gioco e senza toccare un giocatore o l'arbitro.

“1 22” è la zona delimitata dalla linea di meta e la linea dei 22 metri. Include la linea dei 22 metri, ma non comprende la linea di meta.

Linea di rimessa in gioco è una linea immaginaria, nel campo di gioco, perpendicolare alla linea di touch passante per il punto in cui il pallone è rimesso in gioco.

Il pallone è in touch quando, non in possesso di un giocatore, tocca la linea di touch oppure qualsiasi cosa o persona su od oltre la linea di touch.

Il pallone è in touch, quando il giocatore che ne è in possesso tocca (o il pallone tocca) la linea di touch oppure il terreno oltre la linea di touch. Il punto in cui il portatore (o il pallone) ha toccato o attraversato la linea di touch è il punto dove esso è andato in touch.

Il pallone è in touch se un giocatore prende il pallone ed ha un piede sulla linea di touch o sul terreno oltre la linea di touch. Se un giocatore ha un piede in campo di gioco ed un piede in touch ed è in possesso del pallone, il pallone è in touch.

#### **SPERIMENTAZIONE DI MODIFICA DELLA REGOLA**

In questo caso, se il pallone ha raggiunto il piano della linea di touch quando viene afferrato, non si ritiene che il giocatore che lo ha afferrato abbia portato il pallone in touch. Se il pallone non ha raggiunto il piano della linea di touch quando viene afferrato o raccolto, si ritiene che il giocatore che lo ha afferrato abbia portato il pallone in touch indipendentemente dal fatto che il pallone fosse in movimento o stazionario.





Se il pallone supera in volo la linea di touch o la linea di touch di meta, ed è preso al volo da un giocatore che ha entrambi i piedi in area di gioco, il pallone non è in touch o in touch di meta. Così facendo un giocatore può riportare il pallone in area di gioco.

### **SPERIMENTAZIONE DI MODIFICA DELLA REGOLA**

Se un giocatore salta dall'area di gioco e rimanda il pallone all'interno dell'area di gioco (o se lo stesso giocatore prende il pallone e lo rilancia nell'area di gioco) prima di atterrare in touch o in touch di meta, il gioco continua indipendentemente dal fatto che il pallone abbia raggiunto il piano della linea di touch.

Se un giocatore salta e prende il pallone, entrambi i piedi devono toccare terra in area di gioco altrimenti il pallone è in touch o in touch di meta.

Un giocatore in touch può calciare o colpire il pallone, senza afferrarlo, che non ha attraversato in volo il piano della linea di touch. Per piano della linea di touch s'intende lo spazio posto in verticale su tale linea.

### **SPERIMENTAZIONE DI MODIFICA DELLA REGOLA**

Un giocatore che gioca il pallone tentando di prenderselo viene ritenuto in possesso del pallone.

### **SPERIMENTAZIONE DI MODIFICA DELLA REGOLA**

Se il portatore del pallone raggiunge il piano della linea di touch, ma rimanda il pallone nell'area di gioco senza prima atterrare in touch, il gioco continuerà.



## Regola 19 Touch e Rimessa Laterale

### 19.1 RIMESSA IN GIOCO

#### **NESSUN GUADAGNO TERRITORIALE**

- (a) **Fuori della propria area dei 22, un giocatore calcia direttamente in touch.** Tranne che per un calcio di punizione, quando un giocatore da un qualsiasi punto del campo di gioco, posto fuori dai propri 22, calcia direttamente in touch, non ci sarà guadagno territoriale. La rimessa in gioco sarà effettuata all'altezza del punto da dove è stato calciato il pallone, o sul punto dove il pallone è andato in touch, se questo è più vicino alla linea di meta del calciatore.
- (b) **Quando la squadra che porta il pallone nei propri 22.** Quando un giocatore in difesa gioca il pallone esternamente ai propri 22 facendolo entrare nei 22 o nell'area di meta di quel giocatore senza toccare un giocatore avversario e quindi lo stesso giocatore o un giocatore della stessa squadra calcia il pallone direttamente in touch prima che tocchi un avversario o avvenga un placcaggio, un ruck o un maul, non ci sarà alcun guadagno territoriale. Ciò si applica quando un giocatore in difesa si riporta dietro la linea dei 22 per effettuare una rimessa in gioco rapida e quindi il pallone viene calciato direttamente in touch.
- (c) Se un giocatore con uno o entrambi i piedi all'interno della linea dei 22 metri, raccoglie il pallone che era fermo fuori dalla linea dei 22 metri e lo calcia direttamente in touch, egli ha riportato il pallone all'interno della linea dei 22 metri e quindi non c'è alcun guadagno territoriale.
- (d) **Squadra in difesa che porta il pallone nei propri 22 nel corso di una mischia o di una rimessa laterale.** Quando una squadra in difesa introduce il pallone in una mischia o lo lancia nell'allineamento giocati fuori dei propri 22 ed il pallone viene poi portato/passato nei propri 22 senza toccare un giocatore avversario e quindi un giocatore della squadra in difesa lo calcia direttamente in touch prima che tocchi un giocatore avversario o che avvenga un placcaggio, un ruck o un maul, non ci sarà alcun guadagno territoriale.





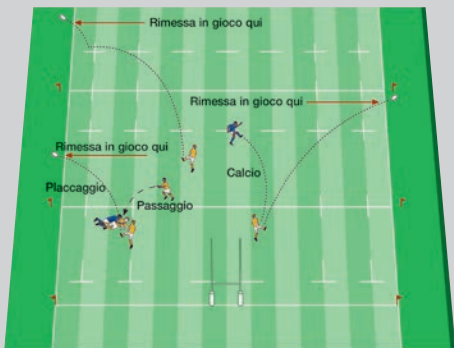
## Regola 19 Touch e Rimessa Laterale

### GUADAGNO TERRITORIALE

- (e) Se un giocatore con uno o entrambi i piedi all'interno della linea dei 22 metri, raccoglie il pallone che era in movimento fuori dalla linea dei 22 metri e lo calcia direttamente in touch dall'interno dell'area dei 22 metri, la rimessa laterale avrà luogo dove il pallone è andato in touch.
- (f) **Giocatore che porta il pallone nei propri 22.** Quando un giocatore in difesa gioca il pallone esternamente ai 22 e il pallone entra nei 22 di quel giocatore, o nell'area di meta e li viene toccata da un giocatore avversario, o si verifica un placcaggio, o si formano un ruck o un maul e quindi il pallone viene calcato da un giocatore di tale squadra direttamente in touch, la rimessa avverrà nel punto in cui il pallone è finito in touch.
- (g) **Pallone portato nei 22 da un avversario.** Quando il pallone viene portato nei 22 di una squadra da un giocatore avversario, senza che tocchi o sia toccato da un giocatore della squadra in difesa prima di attraversare i 22 e quindi viene calcato in touch dalla squadra in difesa, la rimessa in gioco avverrà sul punto in cui il pallone è andato in touch.
- (h) **Calcio in touch non diretto.** Quando un giocatore, da un qualsiasi punto dell'area di gioco, calcia indirettamente in touch, in modo che il pallone rimbalzi sul campo di gioco, la rimessa in gioco si effettuerà sul punto in cui il pallone è andato in touch.

Quando un giocatore, da un qualsiasi punto dell'area di gioco, calcia il pallone in modo che esso tocchi o sia toccato da un avversario e poi vada indirettamente in touch, così che il pallone rimbalzi nel campo di gioco, la rimessa in gioco si effettuerà nel punto in cui il pallone è andato in touch.

Quando un giocatore, da un qualsiasi punto dell'area di gioco calcia il pallone, in modo che esso tocchi o sia toccato da un avversario e poi va direttamente in touch, la rimessa in gioco si effettuerà in linea con il punto in cui l'avversario ha toccato il pallone, o dove il pallone ha attraversato la linea di touch, se questa è più vicina alla linea di meta del giocatore avversario.



Guadagno di terreno

## CALCIO DI PUNIZIONE

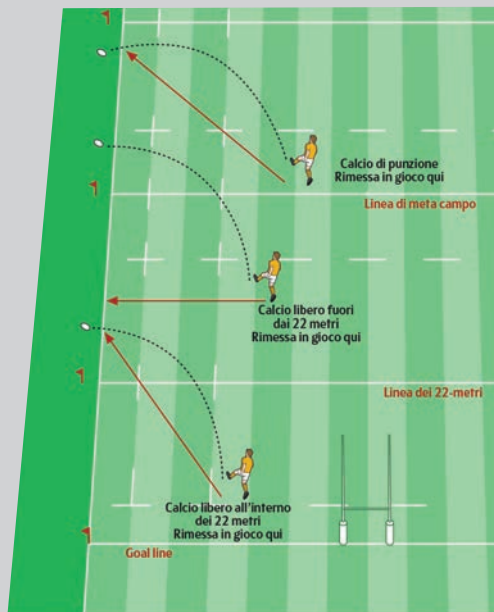
- (i) **Calcio di punizione.** Quando un giocatore calca il pallone in touch da calcio di punizione, battuto da qualsiasi punto del campo di gioco, il punto della rimessa in gioco sarà dove il pallone è andato in touch.

## CALCIO LIBERO

- (j) **Fuori dall'area dei 22 del calciatore, nessun guadagno territoriale.** Quando un calcio libero assegnato fuori dei 22 è calciato direttamente in touch, il punto della rimessa in gioco sarà all'altezza del punto da dove è stato calciato il pallone, o nel punto in cui il pallone è andato in touch, se questo è più vicino alla linea di meta del calciatore.
- (k) **All'interno della propria area dei 22 o in area di meta, guadagno territoriale.** Quando un calcio libero assegnato nei 22 o nell'area di meta è calciato direttamente in touch, il punto della rimessa in gioco sarà dove il pallone è andato in touch.



## Regola 19 Touch e Rimessa Laterale



Touch e punto della rimessa in gioco



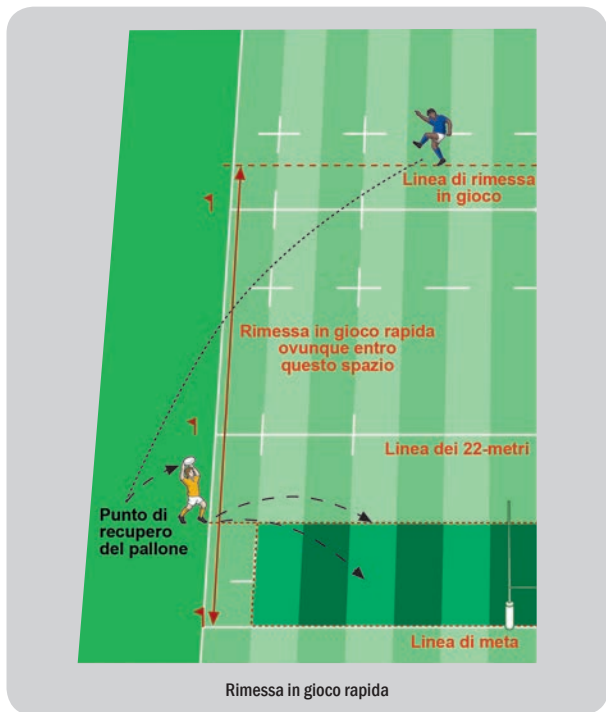
## 19.2 RIMESSA IN GIOCO RAPIDA DEL PALLONE

- (a) Un giocatore può rimettere in gioco rapidamente il pallone senza aspettare che si formi l'allineamento.
- (b) Per effettuare una rimessa in gioco rapida, il giocatore può posizionarsi in qualsiasi punto, fuori del campo di gioco, tra il punto in cui il pallone verrebbe lanciato se si formasse una rimessa laterale e la linea di meta del giocatore.
- (c) Un giocatore non può effettuare una rimessa in gioco rapida dopo che l'allineamento si è formato. Se il giocatore effettua comunque tale azione la rimessa in gioco rapida è annullata. La stessa squadra lancerà il pallone nella rimessa laterale.
- (d) Per effettuare una rimessa in gioco rapida, il giocatore deve usare lo stesso pallone che è andato in touch. Una rimessa in gioco rapida non è concessa se un'altra persona ha toccato il pallone oltre al giocatore che sta effettuando il lancio ed il giocatore, portatore del pallone, che è andato in touch. La stessa squadra lancerà il pallone nella rimessa laterale.
- (e) Una rimessa rapida non viene effettuata correttamente quando:
- Il pallone viene lanciato in direzione della linea di meta avversaria; oppure
  - Il pallone viene lanciato da un punto più avanzato nel campo rispetto alla linea della rimessa laterale; oppure
  - Il pallone viene lanciato su o dietro la linea di meta; oppure
  - Tocca il terreno o un giocatore prima di raggiungere la linea dei 5 metri; oppure
  - Il lanciatore mette un piede dentro il campo di gioco mentre sta lanciando il pallone.
- La squadra avversaria può scegliere se lanciare/introdurre il pallone:
- Da una rimessa laterale, sul punto in cui è stata tentata la rimessa rapida, oppure
  - Da una mischia sulla linea dei 15 metri, in corrispondenza di quel punto.



## Regola 19 Touch e Rimessa Laterale

Se anche questa squadra non effettua correttamente il lancio in touch, verrà formata una mischia sulla linea dei 15 metri. La squadra che aveva effettuato la rimessa per prima introdurrà il pallone in mischia.







- (f) In una rimessa in gioco rapida, un giocatore può rimettere il pallone in modo diretto lungo la linea di rimessa in gioco o verso la propria linea di meta.
- (g) In una rimessa in gioco rapida, un giocatore può avvicinarsi alla linea di rimessa in gioco ed allontanarsene senza essere penalizzato.
- (h) In una rimessa in gioco rapida, nessun giocatore deve impedire che il pallone percorra 5 metri.  
**Sanzione:** Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.
- (i) Se un giocatore portatore del pallone è costretto ad andare in touch, deve lasciare il pallone ad un giocatore avversario in modo che questi possa effettuare una rimessa in gioco rapida.

**Sanzione:** Calcio di Punizione sulla linea dei 15 metri.

### 19.3 ALTRI TIPI DI RIMESSA IN GIOCO

In tutte le altre occasioni, la rimessa in gioco sarà effettuata dal punto dove il pallone è finito in touch.

### 19.4 CHI EFFETTUA LA RIMESSA IN GIOCO

- (a) La rimessa in gioco sarà effettuata da un avversario del giocatore che per ultimo ha portato o toccato il pallone prima che questi andasse in touch. Nei casi di dubbio, la squadra in attacco effettuerà la rimessa in gioco.

**Eccezione:** Quando una squadra calcia in touch il pallone da un calcio di punizione, la rimessa in gioco del pallone sarà effettuata dalla squadra che ha battuto il calcio di punizione. Questo si applica sia che il pallone sia stato calciato direttamente o indirettamente in touch.

- (b) Quando il pallone finisce in touch da un in-avanti o da un passaggio in-avanti, la squadra che non ha commesso l'infrazione potrà scegliere tra una rimessa laterale sul punto in cui il pallone ha attraversato la linea di touch, una mischia nel punto in cui si è verificato l'in-avanti o il passaggio in-avanti, oppure una rimessa rapida.

### 19.5 GIOCATORE CON UN PIEDE IN TOUCH

- (a) Se un giocatore, con uno o ambo piedi su od oltre la linea di touch (o la linea di touch di meta), raccoglie il pallone che è stazionario all'interno dell'area di gioco, quel giocatore ha raccolto il pallone nell'area di gioco, pertanto è quel giocatore che determina l'uscita del pallone in touch (o touch di meta).
- (b) Se un giocatore, con uno o ambo piedi su od oltre la linea di touch (o la linea di touch di meta), raccoglie il pallone che è in movimento all'interno dell'area di gioco, si ritiene che quel giocatore abbia raccolto il pallone in touch (o touch di meta).

### 19.6 COME SI EFFETTUA LA RIMESSA IN GIOCO

Il giocatore che lancia il pallone deve farlo dal punto corretto. Il giocatore non deve fare un passo nel campo di gioco quando lancia il pallone. Il pallone deve essere lanciato dritto, in modo che percorra almeno 5 metri lungo la linea di rimessa in gioco prima di toccare il terreno, di toccare o di essere toccato da un giocatore.



Come si effettua la rimessa in gioco



## 19.7 RIMESSA IN GIOCO NON CORRETTA

- (a) Se il lancio nella rimessa laterale non è corretto, la squadra avversaria ha la possibilità di scegliere tra lanciare il pallone nell'allineamento oppure introdurre il pallone in una mischia effettuata sulla linea dei 15 metri. Se sceglie di lanciare il pallone ed il lancio nell'allineamento è ancora non corretto, una mischia sarà assegnata. La squadra che per prima aveva rimesso in gioco il pallone lo introdurrà.
- (b) Il lancio nella rimessa laterale deve essere eseguito senza ritardo e senza finte.

**Sanzione:** Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.

- (c) Il giocatore non deve volontariamente o ripetutamente lanciare il pallone non diritto.

**Sanzione:** Calcio di Punizione sulla linea dei 15 metri.



## Regola 19 Touch e Rimessa Laterale

### ALLINEAMENTO

#### DEFINIZIONI

Lo scopo della rimessa laterale è di far riprendere il gioco rapidamente, in modo sicuro e leale, dopo che il pallone è andato in touch, con il lancio del pallone in mezzo a due linee di giocatori.

**Giocatori dell'allineamento.** I giocatori che formano le due linee definiscono l'allineamento.

**Ricevitore.** Il ricevitore è il giocatore che si trova nella posizione di ricezione del pallone quando i giocatori dell'allineamento passano o deviano il pallone fuori dalla linea di rimessa in gioco. Qualsiasi giocatore può essere il ricevitore, ma ogni squadra può avere solo un ricevitore nella rimessa laterale.

**Giocatori che prendono parte alla rimessa laterale riconosciuti come giocatori partecipanti.** I giocatori che prendono parte alla rimessa laterale sono il lanciatore ed il suo diretto avversario, i due ricevitori e i giocatori dell'allineamento.

**Tutti gli altri giocatori.** Tutti gli altri giocatori che non partecipano alla rimessa laterale devono stare ad almeno 10 metri dalla linea di rimessa in gioco, oppure su o dietro la loro linea di meta se è più vicina, fino alla conclusione della rimessa laterale.

**Linea dei 15 metri.** La linea dei 15 metri è in campo di gioco, parallela alla linea di touch, a 15 metri dalla stessa.

**Mischia dopo la rimessa laterale.** Qualsiasi mischia assegnata a causa di un'infrazione o per un'interruzione della rimessa laterale sarà formata sulla linea dei 15 metri all'intersezione con la linea di rimessa in gioco.



## 19.8 FORMAZIONE DELL'ALLINEAMENTO

- (a) **Minimo.** Un allineamento è formato da almeno due giocatori per ciascuna squadra.

**Sanzione:** Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.

- (b) **Massimo.** La squadra che lancia il pallone stabilisce il numero massimo dei giocatori nell'allineamento.

- (c) La squadra avversaria può schierare meno giocatori nell'allineamento, ma non deve averne di più.

**Sanzione:** Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.

- (d) Quando il pallone è in touch, si presume che ogni giocatore si avvicini alla linea di rimessa in gioco, lo faccia per formare un allineamento. I giocatori che si avvicinano alla linea di rimessa in gioco lo devono fare senza indugio. I giocatori di entrambe le squadre non devono lasciare l'allineamento, una volta che hanno preso posizione nello stesso, fino a che la rimessa laterale non è terminata.

**Sanzione:** Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.

- (e) Se la squadra che lancia il pallone allinea meno giocatori del solito, ai loro avversari deve essere concesso un tempo ragionevole in modo da ridurre parimenti il numero dei loro giocatori nell'allineamento onde rispettare la Regola.

**Sanzione:** Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.

- (f) Questi giocatori devono lasciare l'allineamento senza ritardo. Devono allontanarsi verso la propria linea di fuori-gioco, posta a 10 metri dalla linea di rimessa in gioco. Se la rimessa laterale si conclude prima che essi raggiungano questa linea, possono riprendere a giocare.

**Sanzione:** Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.

- (g) **Allineamento non formato correttamente.** Una squadra non deve volontariamente formare un allineamento in modo scorretto.

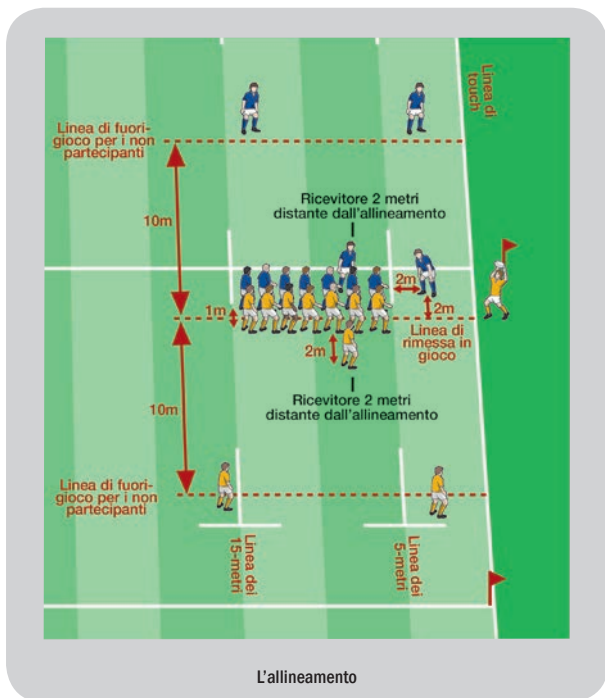
**Sanzione:** Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.



## Regola 19 Touch e Rimessa Laterale

- (h) **Dove devono stare i giocatori dell'allineamento.** L'inizio dell'allineamento è a non meno di 5 metri dalla linea di touch. La fine dell'allineamento è a non più di 15 metri dalla linea di touch. Tutti i giocatori dell'allineamento devono posizionarsi tra questi due punti.

**Sanzione:** Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.





- (i) **Dove deve posizionarsi il ricevitore.** Se una squadra utilizza un ricevitore, quest'ultimo deve essere posizionato almeno 2 metri indietro rispetto ai propri compagni di squadra che fanno parte dell'allineamento e tra le linee dei 5 e dei 15 metri, fino a quando inizia la rimessa laterale. Una volta iniziata la rimessa laterale, il ricevitore può entrare nell'allineamento e può compiere tutte le azioni consentite ai giocatori partecipanti all'allineamento ed è soggetto alle relative sanzioni.  
**Sanzione:** calcio libero sulla linea dei 15 metri, in linea con la linea di rimessa in gioco
- (j) **Giocatore tra la linea di touch e la linea dei 5 metri.** La squadra che non effettua il lancio deve avere un giocatore posizionato tra la linea di touch e la linea dei 5 metri, sul lato di quella squadra, quando l'allineamento è formato. Quel giocatore deve stazionare **due metri dalla linea di touch** ed almeno due metri dalla linea dei cinque metri.  
**Sanzione:** Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.
- (k) I Giocatori partecipanti all'allineamento possono cambiare posizione prima del lancio.
- (l) **Due linee diritte e distinte.** I giocatori dell'allineamento di entrambe le squadre devono formare due distinte linee parallele, perpendicolari alla linea di touch.  
**Sanzione:** Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.
- (m) I giocatori avversari che formano l'allineamento devono mantenere uno spazio libero fra le loro spalle interne. Questo spazio si determina quando i giocatori sono in posizione eretta.  
**Sanzione:** Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.
- (n) **Distanza di un metro.** Ciascuna linea di giocatori deve stare ad una distanza di mezzo metro dalla linea di rimessa in gioco.  
**Sanzione:** Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.
- (o) La linea di rimessa in gioco non deve essere a meno di 5 metri dalla linea di meta.



## Regola 19 Touch e Rimessa Laterale

- (p) Dopo che l'allineamento è formato, ma prima che il pallone sia stato lanciato, nessun giocatore deve tenere, spingere, caricare, od ostacolare un avversario.

**Sanzione:** Calcio di Punizione sulla linea dei 15 metri.

### 19.9 INIZIO E FINE DELLA RIMESSA LATERALE

- (a) **Inizio della rimessa laterale.** La rimessa laterale inizia quando il pallone lascia le mani del lanciatore.
- (b) **Fine della rimessa laterale.** La rimessa laterale termina quando il pallone o un giocatore che lo porta lascia l'allineamento.

Ciò comprende quanto segue:

- Quando il pallone è passato, deviato o calciato fuori dall'allineamento, la rimessa laterale si conclude.
- Quando il pallone o un giocatore portatore del pallone va nell'area compresa tra la linea dei 5 metri e la linea di touch.
- Quando un giocatore dell'allineamento passa il pallone ad un giocatore che sta eseguendo un "Peeling-off", la rimessa laterale si conclude.
- Quando il pallone è lanciato oltre la linea dei 15 metri, oppure quando un giocatore lo porta o lo devia oltre tale linea, la rimessa laterale si conclude.
- Quando la rimessa laterale si evolve in un ruck o in un maul e tutti i piedi dei giocatori partecipanti superano la linea di rimessa in gioco, la rimessa laterale si conclude.
- Quando il pallone diventa ingiocabile, la rimessa laterale si conclude. Il gioco riprenderà con una mischia sulla linea dei 15 metri.

### 19.10 DISPOSIZIONI VALIDE NELLA RIMESSA LATERALE

- (a) **Appoggiarsi su di un avversario.** Nessun giocatore dell'allineamento deve usare un avversario come sostegno per saltare.

**Sanzione:** Calcio di Punizione sulla linea dei 15 metri.

- (b) **Tenere o spingere.** Un giocatore dell'allineamento non deve tenere, spingere, caricare, ostacolare o afferrare un avversario che non ha il possesso del pallone tranne quando un ruck o un maul si è formato.

**Sanzione:** Calcio di Punizione sulla linea dei 15 metri.





- (c) **Caricare irregolarmente.** Un giocatore dell'allineamento non deve caricare un avversario tranne in un tentativo di placcaggio o per giocare il pallone.

**Sanzione:** Calcio di Punizione sulla linea dei 15 metri.

- (d) **Sollevere e sostenere.** I giocatori possono assistere un compagno di squadra nel salto per prendere il pallone sollevando e sostenendo tale giocatore, sempre che non lo sostengano sotto i calzoncini se dietro o sotto le cosce se davanti.

**Sanzione:** Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.

- (e) **Il "pre-gripping" è consentito.** I giocatori che stanno per sollevare o sostenere un compagno di squadra che salta per prendere il pallone possono effettuare il "pre-gripping", sempre che non avvenga sotto i calzoncini se dietro o sotto le cosce se davanti.

**Sanzione:** Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.

- (f) **Saltare, sostenere o sollevare prima del lancio del pallone.** Un giocatore non deve saltare, essere sollevato o essere sostenuto prima che il pallone abbia lasciato le mani del lanciatore.

**Sanzione:** Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.

- (g) **Riportare a terra il saltatore.** I giocatori che sostengono un compagno di squadra che salta devono riportare questo giocatore a terra non appena il pallone è stato vinto da un giocatore dell'una o dell'altra squadra.

**Sanzione:** Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.

- (h) **Impedire il lancio.** Un giocatore disposto nell'allineamento non deve stare a meno di 5 metri dalla linea di touch. Nessun giocatore può bloccare il lancio della rimessa laterale o impedire al pallone di percorrere 5 metri.

**Sanzione:** Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.

- (i) Quando il pallone è stato lanciato oltre un giocatore nell'allineamento, quel giocatore può spostarsi all'interno dello spazio fra la linea di touch e quella dei 5- metri. Se il giocatore si sposta in questo spazio non deve muoversi verso la propria linea di meta prima della conclusione della rimessa laterale, tranne che per un movimento di "Peeling-off".

**Sanzione:** Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.



## Regola 19 Touch e Rimessa Laterale

- (j) **Conquistare o deviare.** Quando salta per il pallone, un giocatore deve utilizzare entrambe le mani o il braccio interno per tentare di conquistare o deviare il pallone. Il giocatore non deve utilizzare il solo braccio esterno per conquistare o deviare il pallone. Se il saltatore ha sollevato entrambe le mani sopra la testa può giocare il pallone indifferentemente con l'una o l'altra mano.

**Sanzione:** Calcio Libero sulla linea dei 15 metri.





- (k) **Difesa da rimessa laterale.** Un giocatore che salta e ottiene il possesso del pallone in rimessa laterale, può essere placcato immediatamente appena ritorna a contatto con il terreno.

Un giocatore che conquista il pallone in rimessa laterale senza saltare può essere placcato immediatamente.

In entrambi i casi, queste azioni devono avere inizio prima che si formi un maul.

**Sanzione:** Calcio di Punizione sulla linea dei 15 metri.

### 19.11 GIOCATORE CHE LANCIA IL PALLONE

Ci sono quattro opzioni valide per il giocatore che lancia il pallone:

- (a) Il lanciatore può rimanere all'interno dei 5 metri dalla linea di touch.
- (b) Il lanciatore può ritirarsi dietro la linea di fuori-gioco a 10 metri dalla linea di rimessa in gioco.
- (c) Il lanciatore può aggiungersi all'allineamento non appena il pallone è stato lanciato.
- (d) Il lanciatore può spostarsi dalla sua posizione a quella del ricevitore se tale posizione è libera. Se il lanciatore va in qualsiasi altra posizione, sarà in fuori-gioco.

**Sanzione:** Calcio di Punizione sulla linea dei 15 metri.

### 19.12 PEELING OFF

#### DEFINIZIONI

Un giocatore dell'allineamento compie un'azione di "Peeling-off" quando lascia l'allineamento per prendere il pallone che è stato deviato o passato indietro da un compagno di squadra.



## Regola 19 Touch e Rimessa Laterale

- (a) **Quando.** Un giocatore non può iniziare un'azione di "Peeling-off" fino a che il pallone non ha lasciato le mani del lanciatore.  
**Sanzione:** Calcio Libero sulla linea dei 15 metri, in linea con la linea di rimessa in gioco.
- (b) Un giocatore che compie un'azione di "Peeling-off", deve rimanere all'interno dell'area compresa tra la sua linea di rimessa in gioco e i 10 metri dalla linea di rimessa in gioco, nel far questo deve continuare a muoversi fino alla conclusione della rimessa laterale.  
**Sanzione:** Calcio Libero sulla linea dei 15 metri, in linea con la linea di rimessa in gioco.
- (c) I giocatori possono cambiare la loro posizione nell'allineamento fino a che il pallone non è lanciato.

### 19.13 LINEE DI FUORI-GIOCO NELLA RIMESSA LATERALE

- (a) Quando si forma un allineamento, per le squadre ci sono due distinte linee di fuori-gioco, parallele alle linee di meta.
- (b) **Giocatori partecipanti.** Una linea di fuori-gioco vale per i giocatori che partecipano alla rimessa laterale (normalmente tutti o qualcuno degli avanti, più il mediano di mischia ed il lanciatore). Fino a che il pallone lanciato, non ha toccato un giocatore o il terreno, questa linea di fuori-gioco è la linea di rimessa in gioco. Dopo di che, la linea di fuori-gioco è quella passante per il pallone.
- (c) **Giocatori non partecipanti.** L'altra linea di fuori-gioco vale per i giocatori non partecipanti alla rimessa laterale (di solito i trequarti). Per loro, la linea di fuori-gioco è a 10 metri dalla linea di rimessa in gioco oppure la loro linea di meta, se questa è più vicina.



## 19.14 FUORI-GIOCO DEI PARTECIPANTI ALL'ALLINEAMENTO

- (a) **Prima che il pallone abbia toccato un giocatore o il terreno.** Un giocatore non deve oltrepassare la linea di rimessa in gioco. Un giocatore è in fuori-gioco, se, prima che il pallone abbia toccato un giocatore o il terreno, oltrepassa la linea di rimessa in gioco, salvo che non stia saltando per conquistare il pallone. Il giocatore deve saltare partendo dal suo lato della linea di rimessa in gioco.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione sulla linea dei 15 metri.
- (b) Se un giocatore salta e supera la linea di rimessa in gioco, ma non riesce a conquistare il pallone, questo giocatore non deve essere penalizzato a condizione che rientri dal fuorigioco senza ritardo.  
I giocatori che saltano per il pallone possono fare un passo in qualsiasi direzione purché non lo facciano attraversando la linea di rimessa in gioco.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione sulla linea dei 15 metri.
- (c) **Dopo che il pallone ha toccato un giocatore o il terreno.** Un giocatore che non porta il pallone è in fuori-gioco se, dopo che il pallone ha toccato un giocatore o il terreno, oltrepassa il pallone, salvo che non placchi (o cerchi di placcare) un avversario. Qualsiasi tentativo di placcaggio deve essere effettuato da un giocatore che parte da dietro il pallone.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione sulla linea dei 15 metri.
- (d) L'arbitro deve penalizzare qualsiasi giocatore che, volontariamente o no, va in fuori-gioco senza provare a conquistare il pallone o placcare un avversario.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione sulla linea dei 15 metri.
- (e) Nessun giocatore, dell'una o dell'altra squadra, partecipante all'allineamento può lasciarlo, fino a che la rimessa laterale non si conclude.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione sulla linea dei 15 metri.
- (f) **Lancio lungo.** Se il lanciatore lancia il pallone oltre la linea dei 15 metri, un giocatore che partecipa all'allineamento può andare oltre la linea dei 15 metri non appena il pallone lascia le mani del lanciatore.  
Se questo avviene, un avversario può andare oltre la linea dei 15 metri. Se un giocatore va oltre la linea dei 15 metri per ricevere un lancio lungo



## Regola 19 Touch e Rimessa Laterale

e il pallone non è lanciata oltre la linea dei 15 metri, questo giocatore è in fuori-gioco e deve essere penalizzato.

**Sanzione:** Calcio di punizione sulla linea dei 15 metri.

- (g) **Ruck e maul formatisi nella rimessa laterale.** Quando la rimessa laterale si evolve in un ruck o in un maul la linea di fuori-gioco per un partecipante alla rimessa laterale non passa più per il pallone. La linea di fuori-gioco passa per l'ultimo piede dell'ultimo giocatore della sua squadra partecipante al ruck o al maul.
- (h) La rimessa laterale termina quando il ruck o il maul superano la linea di rimessa in gioco. Affinché questo accada, tutti i piedi dei giocatori nel ruck o nel maul devono aver superato la linea di rimessa in gioco.
- (i) Il giocatore che partecipa all'allineamento deve legarsi al ruck o al maul, o ritirarsi dietro la linea di fuori-gioco e rimanerci, altrimenti è in fuori-gioco.

**Sanzione:** Calcio di Punizione sulla linea dei 15 metri.

- (j) Per il resto si applica la Regola del ruck o del maul. Un giocatore non deve aggiungersi al ruck o al maul dal lato della squadra avversaria.

**Sanzione:** Calcio di Punizione sulla linea dei 15 metri.

- (k) I giocatori non devono aggiungersi davanti alla linea di fuori-gioco. Se lo fanno, sono in fuori-gioco.

**Sanzione:** Calcio di Punizione sulla linea dei 15 metri.

### 19.15 FUORI-GIOCO PER I NON PARTECIPANTI ALLA RIMESSA LATERALE

- (a) Un giocatore che non sta partecipando alla rimessa laterale è in fuori-gioco se supera la linea di fuori-gioco prima che la rimessa laterale sia terminata.

**Sanzione:** Calcio di Punizione sulla linea di fuori-gioco della squadra che ha commesso il fallo, di fronte al punto dell'infrazione, a non meno di 15 metri dalla linea di touch.

- (b) **Giocatori non ancora in-gioco quando il pallone è lanciato.** Un giocatore può lanciare il pallone anche se un suo compagno di squadra non ha ancora raggiunto la linea di fuori-gioco. Tuttavia, se questo giocatore non tenterà di rientrare, senza ritardo, in una posizione di in-gioco, è in fuori-gioco.



**Sanzione:** Calcio di Punizione sulla linea di fuori-gioco della squadra che ha commesso il fallo, di fronte al punto dell'infrazione, a non meno di 15 metri dalla linea di touch.

- (c) **Lancio lungo.** Se il lanciatore lancia il pallone oltre la linea dei 15 metri, un giocatore della stessa squadra può avanzare per prendere il pallone non appena il pallone lascia le mani del lanciatore. Se questo giocatore fa ciò, anche gli avversari possono avanzare. Se un giocatore avanza per ricevere un lancio lungo e il pallone non è lanciato oltre la linea dei 15 metri, questo giocatore è in fuori-gioco e deve essere penalizzato.

**Sanzione:** Calcio di Punizione sulla linea di fuori-gioco della squadra che ha commesso il fallo, di fronte al punto dell'infrazione, a non meno di 15 metri dalla linea di touch.

- (d) **Ruck e maul formati nella rimessa laterale.** Quando una rimessa laterale si evolve in un ruck o in un maul, la rimessa laterale non è terminata fino a che tutti i piedi dei giocatori nel ruck o nel maul non hanno superato la linea di rimessa in gioco.

Fino ad allora, la linea di fuori-gioco per i giocatori non partecipanti è ancora a 10 metri dietro la linea di rimessa in gioco, o la linea di meta se è più vicina. Un giocatore che supera questa linea di fuori-gioco è in fuori-gioco.

**Sanzione:** Calcio di Punizione sulla linea di fuori-gioco a non meno di 15 metri dalla linea di touch.



## Regola 20 Mischia

### DEFINIZIONI

Lo scopo della mischia è di far riprendere il gioco rapidamente, in modo sicuro e leale, dopo un'infrazione minore o un'interruzione.

Una mischia è formata nel campo di gioco quando otto giocatori di ciascuna squadra, si legano insieme in tre file per ogni squadra, a contatto con gli avversari in modo che le teste delle prime linee siano incastrate tra loro. Questa formazione, crea un tunnel in cui un mediano di mischia introdurrà il pallone, in modo che i giocatori di prima linea possano contendersene il possesso tallonandolo con uno dei loro piedi.

La linea mediana di una mischia non deve trovarsi entro i 5 metri dalla linea di meta. Una mischia non può trovarsi entro i 5 metri da una linea di touch.

Il tunnel è lo spazio fra le due prime linee.

Il giocatore di ciascuna squadra che introduce il pallone nella mischia è il mediano di mischia.

La linea mediana è una linea immaginaria, posta sul terreno nel tunnel, che corrisponde alla linea dove le spalle delle due prime linee vengono a contatto.

Il giocatore posto in mezzo a ciascuna prima linea è il tallonatore.

I giocatori ai lati del tallonatore sono i piloni. Il pilone sinistro è il pilone con la testa esterna. Il pilone destro è il pilone con la testa interna.

I due giocatori che spingono sui piloni e sul tallonatore sono le seconde linee.

I giocatori esterni che si legano alla seconda o alla terza linea sono i flanker.

Il giocatore in terza linea che solitamente spinge su entrambe le seconde linee è il n. 8. In alternativa, il n. 8 può spingere su una seconda linea e su un flanker.

### 20.1 FORMAZIONE DI UNA MISCHIA

- (a) **Dove si svolge una mischia.** La mischia si effettua sul punto dove è avvenuta l'infrazione o l'interruzione, oppure il più vicino possibile a questo punto in campo di gioco, salvo che non sia diversamente indicato dalla Regola.



- (b) Se il punto è a meno di 5 metri da una linea di touch, la mischia sarà effettuata a 5 metri dalla linea di touch. Una mischia può avere luogo solo in campo di gioco. La linea mediana di una mischia, quando questa si forma, non deve essere a meno di 5 metri dalla linea di meta.
- (c) Se un'infrazione o un'interruzione del gioco avviene in area di meta, il punto per la mischia sarà a 5 metri dalla linea di meta. La mischia sarà formata in linea con il punto dell'infrazione o dell'interruzione del gioco.
- (d) **Nessun ritardo.** Una squadra non deve ritardare volontariamente la formazione di una mischia. Una squadra deve essere pronta per la chiamata "bassi" dell'arbitro entro 30 secondi dal momento in cui l'arbitro segna il punto per la formazione della mischia.

**Sanzione:** Calcio Libero

- (e) **Numero di giocatori: otto.** Una mischia deve essere formata da otto giocatori di ciascuna squadra. Tutti gli otto giocatori devono rimanere legati alla mischia fino a che questa non si è conclusa. Ogni prima linea deve essere formata da tre giocatori, né di più né di meno. Due giocatori formano la coppia di seconda linea.

**Sanzione:** Calcio di Punizione

**Eccezione:** Quando una squadra, per qualsiasi motivo, si trova con meno di quindici giocatori, il numero dei giocatori di ciascuna squadra nella mischia può essere parimenti ridotto. Quando ad una squadra è concessa una riduzione di giocatori, non è richiesto all'altra squadra di adeguarsi. Comunque, una squadra non deve avere mai meno di cinque giocatori nella mischia.

**Sanzione:** Calcio di Punizione

- (f) **Prime linee che vanno a contatto.** In primo luogo, l'arbitro segna con un piede il punto in cui la mischia deve essere formata. Prima di venire a contatto, le due prime linee devono mettersi, stando in piedi, ad una distanza tra loro non superiore ad un braccio. Il pallone deve essere nelle mani del mediano di mischia, pronto ad introdurlo. Le prime linee devono flettersi in posizione raccolta in modo che, al momento del contatto, la testa e le spalle dei giocatori non siano più basse del bacino.



## Regola 20 Mischia

Le prime linee devono incastrarsi tra loro, orecchio contro orecchio, in modo che nessun giocatore abbia la testa vicino alla testa di un suo compagno di squadra.

**Sanzione:** Calcio Libero

- (g) L'arbitro chiamerà "**bassi**", poi "**lega**". Le prime linee si flettono e, utilizzando il proprio braccio esterno, ciascun pilone deve legarsi. Il pilone sinistro deve legarsi al pilone destro della squadra avversaria posizionando il braccio sinistro all'interno del braccio destro del pilone destro, afferrando la maglia del pilone destro sulla schiena o sul fianco. Il pilone destro deve legarsi al pilone sinistro avversario posizionando il braccio destro all'esterno del braccio sinistro del pilone sinistro avversario, afferrando la maglia del pilone sinistro con la mano destra e solo sulla schiena o sul fianco. I piloni non devono aggrapparsi al petto, al braccio, alla manica o al colletto dell'avversario. Dopo una pausa, l'arbitro chiamerà "**via**" quando le prime linee sono pronte. Le prime linee potranno, a questo punto, passare all'ingaggio. La chiamata "via" non è un comando, bensì un'indicazione che le prime linee possono unirsi quando sono pronte. La sanzione per eventuali infrazioni sarà un calcio libero.

**Sanzione:** Calcio Libero

- (h) La posizione raccolta è lo sviluppo della posizione normale che si ottiene piegando le ginocchia sufficientemente per venire a contatto senza caricare.
- (i) **Caricare.** Una prima linea non deve formarsi ad una certa distanza dagli avversari e poi scagliarsi contro di loro o tirarli. Questa azione è considerata gioco pericoloso.

**Sanzione:** Calcio di Punizione

- (j) **Ferma e parallela.** Fino a che il pallone non lascia le mani del mediano di mischia, la mischia deve essere ferma e la linea mediana deve essere parallela alle linee di meta. Una squadra non deve spingere la mischia oltre il punto dell'ingaggio prima che il pallone sia introdotto.

**Sanzione:** Calcio Libero



## 20.2 POSIZIONE DEI GIOCATORI DI PRIMA LINEA

- (a) **Tutti i giocatori in posizione di spinta.** Quando una mischia è formata, il corpo ed i piedi di ciascun giocatore di prima linea devono essere in una posizione atta ad effettuare una corretta spinta in-avanti.

**Sanzione:** Calcio Libero

- (b) Questo significa che i giocatori di prima linea devono avere entrambi i piedi a terra, con il loro peso ben scaricato su almeno un piede. I giocatori non devono incrociare i loro piedi, anche se il piede di un giocatore può incrociare un piede di un compagno di squadra. Le spalle di ogni giocatore non devono essere più basse dei fianchi.

**Sanzione:** Calcio Libero

- (c) **Tallonatore in posizione di tallonaggio.** Fino all'introduzione del pallone, il tallonatore deve stare in posizione di tallonaggio. I tallonatori devono avere entrambi i piedi a terra, con il loro peso ben scaricato su almeno un piede. Il piede più avanzato del tallonatore non deve essere davanti al piede più avanzato dei piloni della sua squadra.

**Sanzione:** Calcio Libero

## 20.3 MODO DI LEGARSI NELLA MISCHIA

### DEFINIZIONI

Quando un giocatore si lega ad un compagno di squadra deve utilizzare l'intero braccio dalla mano alla spalla per afferrare il corpo del compagno di squadra a o sotto il livello dell'ascella. Appoggiare una mano su un giocatore non è sufficiente per essere considerato legato.

- (a) **Modo di legarsi dei giocatori di prima linea.** Tutti i giocatori di prima linea devono legarsi saldamente ed in modo continuato dall'inizio alla fine della mischia.

**Sanzione:** Calcio di Punizione

- (b) **Modo di legarsi del tallonatore.** Il tallonatore può legarsi sia sopra sia sotto le braccia dei piloni. I piloni non devono sostenere il tallonatore in modo che il suo peso non gravi sui suoi piedi.

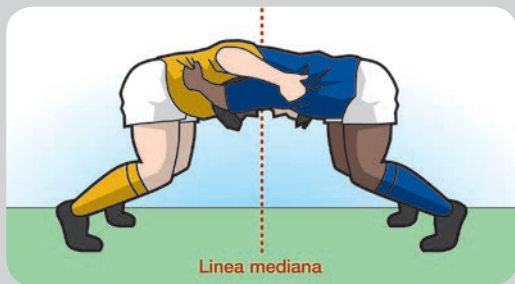
**Sanzione:** Calcio di Punizione

- (c) **Modo di legarsi del pilone sinistro.** Il pilone sinistro deve legarsi al pilone destro avversario mettendo il braccio sinistro all'interno del braccio destro dell'avversario afferrandone la maglia sulla schiena o sul fianco. Il pilone sinistro non deve legarsi al torace, al braccio, alla manica o al colletto della maglia dell'avversario. Il pilone sinistro non deve esercitare alcuna pressione verso il basso.

**Sanzione:** Calcio di Punizione

- (d) **Modo di legarsi del pilone destro.** Il pilone destro deve legarsi al pilone sinistro avversario mettendo il braccio destro all'esterno e sopra il braccio sinistro dell'avversario. Il pilone destro deve afferrare, con la sua mano destra, la maglia dell'avversario solo sulla schiena o sul fianco. Il pilone destro non deve legarsi al torace, al braccio, alla manica o al colletto della maglia dell'avversario. Il pilone destro non deve esercitare alcuna pressione verso il basso.

**Sanzione:** Calcio di Punizione



Modo di legarsi dei piloni



- (e) Sia il pilone sinistro sia il pilone destro possono modificare il loro modo di legarsi purché lo facciano nel rispetto di questa Regola.
- (f) **Modo di legarsi degli altri giocatori.** Tutti i giocatori in una mischia, tranne i giocatori di prima linea, devono legarsi, con almeno un braccio, prima dell'ingaggio della mischia, al corpo dei giocatori della seconda linea. Le seconde linee devono legarsi con i piloni davanti a loro. Nessun giocatore tranne il pilone può tenere un avversario.  
**Sanzione: Calcio di Punizione**
- (g) **Flanker che ostacola il mediano di mischia avversario.** Un flanker può legarsi alla mischia con qualsiasi angolazione, a patto che sia legato correttamente. Il flanker non deve modificare questa angolazione durante la mischia in modo da ostacolare il mediano di mischia avversario nella sua progressione.  
**Sanzione: Calcio di Punizione**
- (h) **Il giocatore spinto verso l'alto.** Se un giocatore in una mischia è sollevato, oppure è "stappato", l'arbitro deve fischiare immediatamente in modo che i giocatori smettano di spingere.

## 20.4 SQUADRA CHE INTRODUCE IL PALLONE NELLA MISCHIA

- (a) Dopo un'infrazione, la squadra che non ha commesso l'infrazione introdurrà il pallone.
- (b) Mischia dopo un ruck. Fare riferimento alla Regola 16.7.
- (c) Mischia dopo un maul. Fare riferimento alla Regola 17.6.
- (d) **Mischia dopo qualunque altra interruzione.** Dopo qualunque interruzione o irregolarità non prevista dal Regolamento, la squadra che stava avanzando prima dell'interruzione ha il diritto di introdurre il pallone. Se nessuna squadra era in avanzamento, la squadra in attacco avrà il diritto di introdurre il pallone.



## Regola 20 Mischia

- (e) Quando una mischia rimane ferma e il pallone non esce immediatamente, un'altra mischia sarà assegnata sul punto dell'arresto del gioco. Il pallone sarà introdotto dalla squadra che non ne aveva il possesso al momento dell'arresto del gioco.
- (f) Quando una mischia si ferma, e non riprende subito a muoversi, il pallone deve uscire immediatamente. Se ciò non avviene, sarà assegnata un'altra mischia. Il pallone sarà introdotto dalla squadra che non ne aveva il possesso al momento dell'arresto del gioco.
- (g) Se una mischia crolla o si solleva in aria senza che vi sia un'infrazione, un'altra mischia sarà ordinata e la squadra che originariamente aveva introdotto pallone lo introdurrà nuovamente.  
Se una mischia deve essere riformata per qualsiasi altra ragione non contemplata in questa Regola, la squadra che originariamente aveva introdotto il pallone lo introdurrà di nuovo.

### 20.5 INTRODUZIONE DEL PALLONE NELLA MISCHIA

**Nessun ritardo.** Non appena le prime linee vengono a contatto, il mediano di mischia deve introdurre il pallone senza ritardo. Il mediano di mischia deve introdurre il pallone secondo le disposizioni impartite dall'arbitro. Il mediano di mischia deve introdurre il pallone dal lato della mischia precedentemente scelto.

**Sanzione:** Calcio Libero

### 20.6 COME IL MEDIANO DI MISCHIA INTRODUCE IL PALLONE

- (a) Il mediano di mischia deve stare ad un metro dal segno, sulla linea mediana, in modo che la sua testa non tocchi la mischia o vada oltre il giocatore di prima linea più vicino.  
**Sanzione:** Calcio Libero
- (b) Il mediano di mischia deve tenere il pallone, con entrambe le mani, con l'asse maggiore parallelo al terreno ed alla linea di touch, sopra la linea mediana tra le prime linee ed a mezza altezza tra le sue ginocchia e le caviglie.  
**Sanzione:** Calcio Libero



Introduzione in mischia

- (c) Il mediano di mischia deve introdurre il pallone rapidamente. Il pallone deve lasciare le mani del mediano di mischia all'esterno del tunnel.

**Sanzione:** Calcio Libero

- (d) Il mediano di mischia deve introdurre il pallone dritto lungo la linea mediana, in modo che esso tocchi il terreno immediatamente oltre la proiezione delle spalle del pilone più vicino.

**Sanzione:** Calcio Libero

- (e) Il mediano di mischia deve introdurre il pallone con un solo movimento in-avanti. Ciò significa che non ci deve essere alcun movimento all'indietro del pallone. Il mediano di mischia non deve far finta di introdurre il pallone.

**Sanzione:** Calcio Libero



## Regola 20 Mischia

### 20.7 QUANDO INIZIA LA MISCHIA

- (a) Il gioco nella mischia comincia quando il pallone lascia le mani del mediano di mischia.
- (b) Se il mediano di mischia introduce il pallone e questo esce da una o dall'altra parte del tunnel, il pallone deve essere nuovamente introdotto a meno che un calcio di punizione o un calcio libero non sia stato accordato.
- (c) Se il pallone non è stato giocato da un giocatore di prima linea e attraversa il tunnel uscendone oltre i piedi del pilone più esterno senza essere stato toccato, il mediano di mischia deve nuovamente introdurre il pallone.

### 20.8 GIOCATORI DI PRIMA LINEA

- (a) **Colpire il pallone prima dell'introduzione (alzare i piedi).** Tutti i giocatori di prima linea devono posizionare i loro piedi in modo da lasciare libero il tunnel. Fino a che il pallone non lascia le mani del mediano di mischia, non devono sollevare o avanzare un piede. Essi non devono fare niente per impedire che il pallone sia introdotto correttamente nella mischia o impedirgli di toccare il terreno sul punto corretto.

**Sanzione:** Calcio Libero

- (b) **Colpire il pallone dopo l'introduzione.** Una volta che il pallone tocca il terreno nel tunnel, qualsiasi giocatore di prima linea può usare i suoi piedi per tentare di conquistare il possesso del pallone.
- (c) **Calcicare il pallone fuori del tunnel.** Un giocatore di prima linea non deve calciare volontariamente il pallone fuori del tunnel nella direzione da cui è stato introdotto.

**Sanzione:** Calcio Libero

- (d) Se il pallone è calciato involontariamente fuori del tunnel, la stessa squadra deve reintrodurre il pallone.
- (e) Se il pallone è ripetutamente calciato fuori del tunnel, l'arbitro deve ritenere questo un atto volontario e penalizzare il colpevole.

**Sanzione:** Calcio di Punizione





- (f) **Azione del pendolo.** Un giocatore di prima linea non deve colpire il pallone con entrambi i piedi. Nessun giocatore deve sollevare volontariamente entrambi i piedi da terra sia al momento dell'introduzione sia in seguito.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione
- (g) **Fare torsioni, abbassare o crollare.** I giocatori di prima linea non devono fare torsioni, abbassarsi, o tirare gli avversari, o fare qualcosa per far crollare la mischia sia al momento dell'introduzione sia in seguito.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione
- (h) L'arbitro deve essere rigoroso nel punire chi fa crollare volontariamente la mischia. Questa azione è considerata gioco pericoloso.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione
- (i) **Sollevare o "stappare" un avversario.** Un giocatore di prima linea non deve sollevare o "stappare" un avversario fuori della mischia, sia al momento dell'introduzione sia in seguito. Questa azione è considerata gioco pericoloso.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione

## 20.9 MISCHIA - PRESCRIZIONI GENERALI

- (a) **Tutti i giocatori: Far crollare.** Un giocatore non deve volontariamente far crollare una mischia. Un giocatore non deve volontariamente cadere o inginocchiarsi in una mischia.  
Questa azione è considerata gioco pericoloso.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione
- (b) **Tutti i giocatori: Uso delle mani in mischia.** I giocatori non devono giocare con le mani il pallone nella mischia o prenderlo con le gambe.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione
- (c) **Tutti i giocatori: Altre limitazioni per la conquista del pallone.** Nella mischia i giocatori non devono cercare di conquistare il pallone con altre parti del corpo che non siano i piedi o la parte delle gambe sotto il ginocchio.  
**Sanzione:** Calcio Libero



## Regola 20 Mischia

- (d) **Tutti i giocatori: Quando il pallone è uscito non deve essere fatto rientrare in mischia.**  
Quando il pallone è uscito da una mischia, un giocatore non deve farlo rientrare.  
**Sanzione:** Calcio Libero
- (e) **Tutti i giocatori: Non cadere sul pallone.** Un giocatore non deve cadere su od oltre il pallone quando questo è appena uscito dalla mischia.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione
- (f) **Secondo linee e flanker: Non intervenire nel tunnel.** Un giocatore che non è di prima linea non deve giocare il pallone nel tunnel.  
**Sanzione:** Calcio Libero
- (g) **Mediano di mischia: Calciare il pallone nella mischia.** Un mediano di mischia non deve calciare il pallone mentre è ancora nella mischia.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione
- (h) **Mediano di mischia: Finte.** Un mediano di mischia non deve fare alcuna azione tendente a far credere agli avversari che il pallone sia uscito mentre è ancora nella mischia.  
**Sanzione:** Calcio Libero
- (i) **Mediano di mischia: Appoggiarsi al flanker avversario.** Un mediano di mischia non deve appoggiarsi ad un flanker avversario.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione

### 20.10 FINE DELLA MISCHIA

- (a) **Il pallone esce.** Quando il pallone esce dalla mischia in qualsiasi direzione tranne che dal tunnel, la mischia finisce.
- (b) **Mischia in area di meta.** Una mischia non può aver luogo in area di meta. Quando il pallone in una mischia è su o oltre la linea di meta, la mischia finisce e un attaccante o un difensore possono correttamente fare un toccato a terra per segnare una meta o fare un annullato.
- (c) **Ultimo giocatore partecipante alla mischia che si slega.** L'ultimo giocatore in una mischia è il giocatore i cui piedi sono più vicini alla linea di meta della propria squadra. Se l'ultimo giocatore della mischia ha il pallone tra i suoi piedi, si slega e lo raccoglie, pone termine alla mischia.



- (d) Quando una squadra ha il pallone ai piedi del n.8 e sta cercando di avanzare, ma non ci riesce, l'arbitro chiamerà "usalo" dopo che il pallone è rimasto ai piedi del n.8 per un periodo di tempo ragionevole (3-5 secondi). A quel punto, la squadra deve usare il pallone immediatamente.

## 20.11 MISCHIA RUOTATA

- (a) Se una mischia è ruotata più di 90 gradi, in modo che la linea mediana vada oltre una posizione parallela alla linea di touch, l'arbitro deve arrestare il gioco ed ordinare un'altra mischia.
- (b) Questa nuova mischia sarà formata sul punto in cui la mischia precedente si è conclusa. Il pallone sarà introdotto dalla squadra che lo aveva introdotto in precedenza.

## 20.12 FUORI-GIOCO NELLA MISCHIA

- (a) Quando la mischia è pronta, il mediano di mischia che non deve introdurre il pallone, deve prendere posizione sullo stesso lato della mischia del mediano di mischia che introduce il pallone, oppure dietro la linea di fuori-gioco definita per gli altri giocatori.
- (b) **Fuori-gioco per i mediani di mischia.** Quando una squadra ha vinto il pallone in una mischia, il mediano di mischia di quella squadra è fuori-gioco se entrambi i suoi piedi sono davanti al pallone ancora nella mischia. Se il mediano di mischia ha soltanto un piede davanti al pallone, non è in fuori-gioco.

**Sanzione:** Calcio di Punizione

- (c) Quando una squadra ha vinto il pallone in una mischia, il mediano di mischia della squadra avversaria è in fuori-gioco se supera il pallone con un piede mentre il pallone è ancora nella mischia. Tale mediano di mischia non può spostarsi nello spazio tra il flanker e il n.8 mentre sta seguendo il pallone nella mischia.

**Sanzione:** Calcio di Punizione

- (d) Il mediano di mischia della squadra che non ha vinto il possesso del pallone non deve spostarsi verso il lato opposto della mischia e superare la linea di fuori-gioco. Per tale mediano di mischia, questa linea passa attraverso il piede più arretrato dell'ultimo giocatore in mischia della sua squadra.

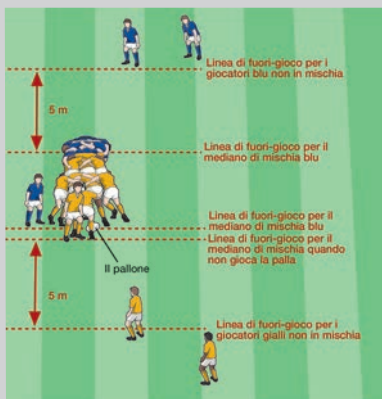
**Sanzione:** Calcio di punizione

- (e) Il mediano di mischia della squadra che non ha vinto il possesso del pallone non deve allontanarsi dalla mischia e rimanere davanti alla linea di fuori-gioco. Per tale mediano di mischia, questa linea passa attraverso il piede più arretrato dell'ultimo giocatore in mischia della sua squadra.

**Sanzione:** Calcio di punizione

- (f) Qualsiasi giocatore può essere il mediano di mischia, ma una squadra può averne soltanto uno in ciascuna mischia.

**Sanzione:** Calcio di Punizione sulla linea di fuori-gioco.



Fuori-gioco in mischia



- (g) **Fuori-gioco per i giocatori non partecipanti alla mischia.**  
I giocatori che non partecipano alla mischia e che non sono il mediano di mischia, sono in fuori-gioco se rimangono davanti o se superano la loro linea di fuori-gioco, ovvero una linea parallela alle linee di meta e 5 metri dietro il giocatore più arretrato di ciascuna squadra in una mischia.
- Sanzione:** Calcio di Punizione sulla linea di fuorigioco
- (h) Se l'ultimo piede di una squadra è su o dietro la linea di meta di tale squadra, la linea di fuori-gioco per i mediani di mischia ed i non partecipanti è la linea di meta.
- (i) **Temporeggiare.** Quando si sta formando una mischia, i giocatori che non vi partecipano devono ritirarsi, senza ritardo, oltre la loro linea di fuori-gioco. Se non lo fanno, stanno temporeggiando. L'atto di temporeggiare deve essere punito.

**Sanzione:** Calcio di Punizione sulla linea di fuori-gioco

### 20.13 VARIAZIONI PER L'UNDER 19 NELLE GARE PER ADULTI

Una Federazione può implementare le Variazioni alle Regole della Mischia per l'Under 19 a livelli definiti del Gioco all'interno della propria giurisdizione.



## Regola 21 Calci di Punizione e Calci Liberi

### DEFINIZIONI

I calci di punizione e i calci liberi sono accordati alla squadra che non ha commesso il fallo per le infrazioni degli avversari.

#### 21.1 DOVE SONO CONCESSI I CALCI DI PUNIZIONE ED I CALCI LIBERI

Salvo che la Regola non preveda diversamente, il calcio di punizione o il calcio libero saranno accordati sul punto dell'infrazione.

#### 21.2 DOVE VENGONO EFFETTUATI I CALCI DI PUNIZIONE ED I CALCI LIBERI

- (a) Il calciatore deve effettuare il calcio di punizione o il calcio libero sul punto o in qualsiasi altra posizione dietro di esso sulla linea passante per quel punto. Se il punto del calcio di punizione o del calcio libero è a meno di 5 metri dalla linea di meta, il punto per il calcio sarà a 5 metri dalla linea di meta, di fronte al punto dell'infrazione.
- (b) Quando un calcio di punizione o un calcio libero è concesso in area di meta, il punto per il calcio è in campo di gioco, a 5 metri dalla linea di meta, in linea con il punto dell'infrazione.  
**Sanzione:** Per ogni infrazione commessa dalla squadra del calciatore sarà assegnata una mischia a 5 metri dalla linea di meta, in linea con il punto dell'infrazione. La squadra avversaria introdurrà il pallone.
- (c) Se un calcio di punizione o calcio libero eseguito rapidamente viene battuto dal punto sbagliato, l'arbitro ordinerà di ripetere il calcio.



## 21.3 COME SI EFFETTUANO I CALCI DI PUNIZIONE E I CALCI LIBERI

- (a) Qualsiasi giocatore può effettuare un calcio di punizione o un calcio libero, concesso per un'infrazione, con qualsiasi tipo di calcio: al volo, di drop o piazzato. Il pallone può essere calciato con qualsiasi parte della gamba, dal ginocchio al piede, ma non con il ginocchio e con il tallone.
- (b) Far rimbalzare il pallone sul ginocchio non è effettuare un calcio.

**Sanzione:** Per ogni infrazione commessa dalla squadra del calciatore sarà assegnata una mischia sul punto dell'infrazione. La squadra avversaria introdurrà il pallone.

- (c) Il calciatore deve usare il pallone che era in gioco salvo che l'arbitro non decida che è difettoso.

**Sanzione:** Per ogni infrazione commessa dalla squadra del calciatore sarà assegnata una mischia sul punto dell'infrazione. La squadra avversaria introdurrà il pallone.

## 21.4 CALCIO DI PUNIZIONE E CALCIO LIBERO: OPZIONI E RICHIESTE

- (a) **Mischia chiesta in alternativa.** Una squadra alla quale è stato concesso un calcio di punizione o un calcio libero può scegliere, in alternativa, di giocare una mischia. La stessa squadra introdurrà il pallone.
- (b) **Rimessa laterale scelta in alternativa.** Una squadra a cui è stato concesso un calcio di punizione o un calcio libero in una rimessa laterale, potrà optare, in alternativa, per un'ulteriore rimessa, in cui la stessa squadra effettuerà il lancio. Tale possibilità si aggiunge alla scelta dell'opzione della mischia.
- (c) **Nessun ritardo.** Se un calciatore indica all'arbitro l'intenzione di tentare una porta da calcio di punizione, il calcio deve essere effettuato entro un minuto dal momento in cui il calciatore ha manifestato la sua intenzione



## Regola 21 Calci di Punizione e Calci Liberi

di tentare una porta. L'intenzione di calciare è segnalata dall'arrivo del supporto per calciare o della sabbia, oppure quando il giocatore marca il punto sul terreno. Il giocatore deve effettuare il calcio entro un minuto anche se il pallone rotola via e deve essere piazzato nuovamente. Se passa un minuto il calcio è annullato, è ordinata una mischia sul punto e la squadra avversaria introdurrà il pallone. Per ogni altro tipo di calcio, il calcio deve essere giocato senza indebito ritardo.

- (d) **Un calcio visibile.** Il calciatore deve calciare il pallone a distanza visibile. Se il calciatore lo tiene in mano, il pallone deve staccarsi chiaramente dalle sue mani. Se il pallone è sul terreno, deve spostarsi chiaramente dal punto.
- (e) **Piazzare il pallone per calciare in touch.** Il calciatore può calciare al volo o di drop, ma non deve piazzare il pallone per calciare in touch.
- (f) **Libertà d'azione del calciatore.** Il calciatore è libero di calciare il pallone in qualsiasi direzione e poi può giocare il pallone.
- (g) **Calcio assegnato in area di meta.** Se un giocatore si ritira in area di meta per giocare un calcio di punizione o un calcio libero accordato in campo di gioco ed un difensore con un antigioco impedisce che un avversario segni una meta, sarà assegnata una meta di punizione.
- (h) **Pallone morto in area di meta.** Se un giocatore si ritira in area di meta per effettuare un calcio di punizione o un calcio libero accordato in campo di gioco e successivamente calcia il pallone in touch di meta, oppure su od oltre la linea di pallone morto, o un giocatore in difesa rende morto il pallone prima che abbia superato la linea di meta, è assegnata una mischia ai 5 metri. La squadra in attacco introdurrà il pallone.
- (i) **Dietro il pallone.** In occasione di un calcio di punizione o un calcio libero tutta la squadra del calciatore, ad eccezione del piazzatore, deve stare dietro il pallone fino a che il pallone non è stato calciato.
- (j) **Calcio effettuato rapidamente.** Se il calcio di punizione o il calcio libero è effettuato così rapidamente che i compagni del calciatore sono ancora davanti il pallone, essi non devono essere penalizzati per essere in fuori-gioco. Tuttavia, essi devono ritirarsi immediatamente. Essi non devono smettere di ritirarsi o partecipare al gioco fino a che non sono in-gioco. Questo si applica a tutti i giocatori di quella squadra, siano essi all'interno o all'esterno dell'area di gioco.



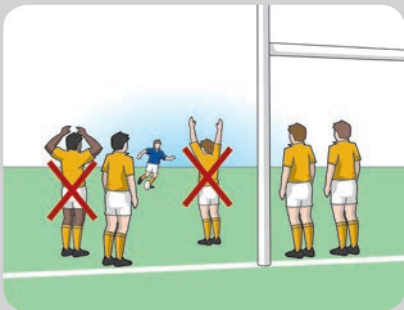


- (k) In questa situazione, i giocatori rientrano in-gioco quando ritornano dietro il compagno di squadra che ha effettuato il calcio di punizione o il calcio libero, o quando il compagno di squadra portatore del pallone li supera, oppure quando un compagno di squadra che era dietro al pallone quando è stato calciato li supera.
- (l) Un giocatore in fuori-gioco non può essere rimesso in-gioco da nessuna azione dell'avversario.

**Sanzione:** Salvo che la Regola non preveda diversamente, per ogni infrazione commessa dalla squadra del calciatore sarà assegnata una mischia sul punto dell'infrazione. La squadra avversaria introdurrà il pallone.

## 21.5 REALIZZAZIONE DI UNA PORTA DA UN CALCIO DI PUNIZIONE

- (a) Una porta può essere segnata da un calcio di punizione.
- (b) Se il calciatore indica all'arbitro l'intenzione di tentare una porta, egli deve realmente tentare la porta. Una volta che il calciatore ne ha espresso chiaramente l'intenzione, non può più cambiare la sua decisione. L'arbitro può chiedere al calciatore quali sono le sue intenzioni.
- (c) Se il calciatore indica all'arbitro l'intenzione di tentare una porta, i giocatori della squadra avversaria devono stare fermi con le mani lungo i fianchi dal momento in cui il calciatore si appresta a calciare fino a quando il pallone è calciato.
- (d) Se il calciatore non ha espresso l'intenzione di tentare una porta, ma effettua un calcio di rimbalzo e segna una porta, la segnatura è accordata.
- (e) Se la squadra avversaria commette un'infrazione mentre il calcio sta per essere effettuato, e nonostante ciò il calcio ha successo, la segnatura è accordata. Per tale infrazione non sarà assegnata una ulteriore penalità.



Tentativo di porta da calcio di punizione

- (f) Il calciatore può piazzare il pallone direttamente sul terreno o su della sabbia, della segatura o su un supporto approvato dalla Federazione.

**Sanzione:** A meno che non sia diversamente previsto nella Regola, ogni infrazione da parte della squadra del calciatore avrà come risultato l'assegnazione di una mischia sul punto del calcio. La squadra avversaria introdurrà il pallone.

### 21.6 SEGNAURA DI UNA PORTA DA UN CALCIO LIBERO

- (a) La segnatura di una porta non può essere effettuata con un calcio libero.
- (b) La squadra alla quale è stato assegnato un calcio libero non può segnare una porta con un calcio di rimbalzo finché il pallone non diventa pallone morto, o fino a che un avversario non ha giocato o toccato il pallone, od ha placcato il portatore del pallone. Questa limitazione si applica anche se, al posto di un calcio libero, viene eseguita una mischia od una rimessa laterale.



## 21.7 COSA DEVE FARE LA SQUADRA AVVERSARIA DURANTE UN CALCIO DI PUNIZIONE

- (a) **Deve allontanarsi dal punto.** I giocatori della squadra avversaria devono immediatamente allontanarsi verso la loro linea di meta fino ad arrivare ad una distanza di almeno 10 metri dal punto del calcio di punizione, o fino a che non abbiano raggiunto la linea di meta se questa è più vicina al punto.
- (b) **Deve continuare ad allontanarsi.** Anche se la punizione è stata calciata e la squadra del calciatore sta giocando il pallone, gli avversari devono continuare ad allontanarsi fino a che non si sono ritirati alla distanza prescritta. Essi non devono partecipare al gioco fino a che non hanno raggiunto tale distanza.
- (c) **Calcio battuto rapidamente.** Se il calcio di punizione è battuto così rapidamente che gli avversari non hanno avuto la possibilità di ritirarsi, essi non saranno penalizzati per questo. Tuttavia, prima di partecipare al gioco, devono continuare a ritirarsi come descritto al punto 21.7(b) o fino a che un loro compagno di squadra che era a 10 metri dal punto non li ha superati.
- (d) **Interferenza.** I giocatori della squadra avversaria non devono fare niente per ritardare l'effettuazione del calcio di punizione od ostacolare il calciatore. Essi non devono intenzionalmente prendere, lanciare o calciare volontariamente il pallone lontano dal calciatore o dai suoi compagni di squadra.

**Sanzione:** Qualsiasi infrazione degli avversari ha come conseguenza un altro calcio di punizione, 10 metri più avanti del punto del primo calcio. Questo punto non deve essere a meno di 5 metri dalla linea di meta. Qualsiasi giocatore può effettuare il calcio. Il calciatore può cambiare il tipo di calcio e può scegliere di tentare una porta. Se l'arbitro assegna un secondo calcio di punizione, questo non può essere battuto prima che l'arbitro assegni il calcio sul nuovo punto.



## Regola 21 Calci di Punizione e Calci Liberi

### 21.8 COSA DEVE FARE LA SQUADRA AVVERSARIA DURANTE UN CALCIO LIBERO

- (a) **Deve allontanarsi dal punto.** I giocatori della squadra avversaria devono immediatamente allontanarsi verso la loro linea di meta fino ad arrivare ad una distanza di almeno 10 metri dal punto del calcio libero, o fino a che non abbiano raggiunto la linea di meta se questa è più vicina al punto. Se il calcio libero è nell'area di meta della squadra in difesa, la squadra avversaria deve immediatamente allontanarsi verso la propria linea di meta fino a che non è ad almeno 10 metri dal punto e non più vicino di 5 metri dalla linea di meta.
- (b) **Deve continuare ad allontanarsi.** Anche se il calcio libero è stato battuto e la squadra del calciatore sta giocando il pallone, gli avversari devono continuare ad allontanarsi fino a che non si sono ritirati alla distanza prescritta. Essi non devono partecipare al gioco fino a che non lo hanno fatto.
- (c) **Calcio effettuato rapidamente.** Se il calcio libero è battuto così rapidamente che gli avversari non hanno avuto la possibilità di ritirarsi, essi non saranno penalizzati per questo. Tuttavia, prima di partecipare al gioco, devono continuare a ritirarsi come descritto al precedente punto 21.8(b) o fino a che un loro compagno di squadra che era a 10 metri dal punto non li abbia superati.
- (d) **Interferenza.** I giocatori della squadra avversaria non devono fare niente per ritardare l'effettuazione del calcio libero od ostacolare il calciatore. Essi non devono prendere, lanciare o calciare volontariamente il pallone lontano dal calciatore o dai suoi compagni di squadra.
- (e) **Caricare sul calcio libero.** Una volta che si sono ritirati alla distanza prescritta, i giocatori della squadra avversaria possono caricare e tentare di impedire che il calcio sia battuto. Essi possono caricare sul calcio libero non appena il calciatore ha iniziato la rincorsa.



- (f) **Impedire il calcio libero.** Se i giocatori della squadra avversaria caricano e impediscono che il calcio libero sia battuto, il calcio è annullato. Il gioco riprenderà con una mischia sul punto. La squadra avversaria introdurrà il pallone.
- (g) **Calcio libero accordato in area di meta.** Se un calcio libero è stato accordato ed il giocatore si ritira nell'area di meta per effettuarlo, e gli avversari caricano e impediscono che sia battuto, sarà assegnata una mischia ai 5 metri. La squadra in attacco introdurrà il pallone. Se il calcio libero è battuto in area di meta, un avversario che gioca regolarmente può segnare una meta.
- (h) **Contrare.** Se gli avversari contrano un calcio libero nell'area di gioco, il gioco continua.

**Sanzione:** Qualsiasi infrazione degli avversari ha come conseguenza un altro calcio libero, 10 metri più avanti del punto del primo calcio. Questo punto non deve essere a meno di 5 metri dalla linea di meta. Qualsiasi giocatore può effettuare il calcio libero. Se l'arbitro assegna un secondo calcio libero, questo non può essere battuto prima che l'arbitro segni il calcio sul nuovo punto.

## 21.9 INDURRE ALL'INFRAZIONE CON L'INGANNO LA SQUADRA AVVERSARIA DURANTE UN CALCIO DI PUNIZIONE

Se l'arbitro crede che la squadra del calciatore abbia indotto all'infrazione con l'inganno gli avversari, non assegnerà un ulteriore calcio di punizione, ma permetterà che il gioco continui.



## **Regola 21**    Calci di Punizione e Calci Liberi

### **21.10    INDURRE ALL'INFRAZIONE CON L'INGANNO LA SQUADRA AVVERSARIA DURANTE UN CALCIO LIBERO**

- (a) Il calciatore non deve fingere di calciare. Come il calciatore si muove per calciare, gli avversari possono caricare.
- (b) Se l'arbitro crede che la squadra del calciatore abbia indotto all'infrazione con l'inganno gli avversari, non assegnerà un ulteriore calcio libero, ma permetterà che il gioco continui.



# Durante la partita

Area di Meta

Regola 22 Area di Meta



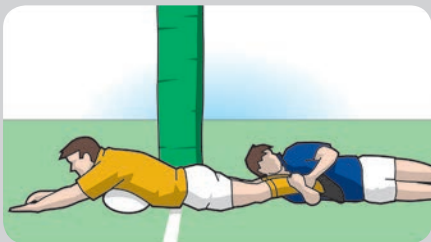
## Regola 22 Area di Meta

### DEFINIZIONI

L'area di meta è una parte del terreno di gioco, come definito nella Regola 1, dove il pallone può essere messo a terra dai giocatori dell'una o dell'altra squadra.

Quando i giocatori della squadra attaccante sono i primi ad effettuare, con il pallone, un toccato a terra nell'area di meta avversaria, segnano una meta.

Quando i giocatori della squadra in difesa sono i primi ad effettuare, con il pallone, un toccato a terra nella loro area di meta, fanno un annullato. Un difensore che ha un piede sulla linea di meta o in area di meta e che riceve il pallone è considerato in area di meta.



Toccato a terra

### 22.1 EFFETTUARE UN TOCCATO A TERRA CON IL PALLONE

Ci sono due modi con i quali un giocatore può fare un toccato a terra:

- (a) **Giocatore che fa toccare il terreno al pallone.** Un giocatore fa un toccato a terra nell'area di meta tenendo il pallone e toccando il terreno con esso. "Tenere" significa tenere in mano o nelle mani, o con il braccio o con le braccia. Non è richiesto esercitare nessuna pressione verso il basso.





- (b) **Giocatore che esercita una pressione sul pallone.** Un giocatore effettua un tocco a terra quando il pallone è sul terreno in area di meta ed esercita su di esso una pressione con una mano o con le mani, con il braccio o con le braccia, o con la parte anteriore del corpo compresa tra la cintola e il collo.

## 22.2 RACCOGLIERE DA TERRA IL PALLONE

Raccogliere il pallone da terra non vuol dire fare un tocco a terra. Un giocatore può raccogliere da terra il pallone nell'area di meta e fare un tocco a terra in un altro punto dell'area di meta.

## 22.3 TOCCATO A TERRA EFFETTUATO DA UN ATTACCANTE

- (a) **Meta.** Quando un attaccante che è in-gioco è il primo ad effettuare un tocco a terra nell'area di meta avversaria, segna una meta. Ciò si applica chiunque sia il responsabile di aver fatto arrivare il pallone all'interno dell'area di meta.
- (b) Quando un giocatore in attacco che è in possesso del pallone lo appoggia a terra in area di meta e, simultaneamente, tocca la linea di touch di meta o la linea di pallone morto (o il terreno oltre tali linee), un calcio di rinvio dai 22 metri sarà accordato alla squadra in difesa.

## 22.4 ALTRI MODI PER SEGNARE UNA META

- (a) **Fare un tocco a terra sulla linea di meta.** La linea di meta fa parte dell'area di meta. Se un attaccante è il primo ad effettuare un tocco a terra sulla linea di meta avversaria, una meta è segnata.
- (b) **Fare un tocco a terra contro un palo della porta.** I pali della porta e le loro protezioni imbottite fanno parte della linea di meta, che fa parte dell'area di meta. Se un attaccante è il primo ad effettuare un tocco a terra contro un palo della porta o una sua protezione, una meta è segnata.



## Regola 22 Area di Meta



Toccato a terra contro un palo della porta



(c) **Meta sulla spinta.**

Una mischia o un ruck non possono aver luogo nell'area di meta.

Se una mischia o un ruck sono spinti nell'area di meta, un attaccante può effettuare un tocco a terra non appena il pallone raggiunge o supera la linea di meta, una meta è segnata.

- (d) **Meta sullo slancio.** Se un attaccante con il pallone è placcato in prossimità della linea di meta avversaria, ma sullo slancio arriva in area di meta, con un movimento continuo lungo il campo, e qui fa per primo un toccato a terra, una meta è segnata.
- (e) **Placcato in prossimità della linea di meta.** Se un giocatore è placcato in prossimità della linea di meta avversaria in modo tale da poter immediatamente allungare le braccia ed effettuare un toccato a terra su od oltre la linea di meta, una meta è segnata.
- (f) In questa situazione, i difensori che sono sui loro piedi possono correttamente strappare il pallone dalle mani o dalle braccia del giocatore placcato, per impedirgli di segnare una meta, ma non devono calciare il pallone.
- (g) **Giocatore in touch o in touch di meta.** Se un attaccante è in touch o in touch di meta, può segnare una meta effettuando un toccato a terra nell'area di meta degli avversari a condizione che non sia il portatore del pallone.



Giocatore in touch di meta, non portatore del pallone, che fa un toccato a terra e segna una meta

(h) **Meta di punizione.**

Una meta di punizione è accordata se una meta sarebbe stata probabilmente segnata senza il fallo della squadra in difesa. Una meta di punizione è accordata se, senza il fallo della squadra in difesa, la meta sarebbe stata probabilmente segnata in una posizione più favorevole.

- (i) La meta di punizione è accordata tra i pali della porta. La squadra in difesa può caricare il calcio di trasformazione conseguente alla meta di punizione.



## Regola 22 Area di Meta

### 22.5 TOCCATO A TERRA EFFETTUATO DA UN DIFENSORE

- (a) **Annullato.** Quando i giocatori in difesa sono i primi ad effettuare un toccato a terra con il pallone nella loro area di meta, fanno un annullato.
- (b) **Giocatore in touch o in touch di meta.** Se un giocatore in difesa è in touch o in touch di meta può fare un annullato, toccando il pallone a terra nella propria area di meta, a condizione che non sia il portatore del pallone.
- (c) **Toccato a terra contro un palo della porta.** I pali delle porte e le loro protezioni imbottite fanno parte della linea di meta. Se un difensore fa per primo un toccato a terra con il pallone contro un palo della porta o contro l'imbottitura, il risultato è un annullato.

### 22.6 MISCHIA, RUCK O MAUL SPINTI IN AREA DI META

Una mischia, un ruck o un maul possono svolgersi soltanto in campo di gioco. Non appena una mischia, un ruck o un maul vengono spinti oltre la linea di meta, un giocatore può legalmente effettuare un toccato a terra. Questo determina un annullato o una meta.

### 22.7 RIPARTENZA DEL GIOCO DOPO UN ANNULLATO

- (a) Quando un attaccante fa arrivare o porta il pallone nell'area di meta della squadra avversaria e qui esso diventa morto, sia perché un avversario fa un toccato a terra o perché il pallone va in touch di meta o su od oltre la linea di pallone morto, il gioco riprenderà con un calcio di rinvio.
- (b) Se un attaccante fa un in-avanti o un passaggio in-avanti in campo di gioco e il pallone finisce nell'area di meta della squadra avversaria e qui diventa morto, una mischia sarà assegnata dove è avvenuto l'in-avanti o il passaggio in-avanti.
- (c) Se, ad un calcio d'invio o di rinvio, il pallone è calciato nell'area di meta della squadra avversaria senza toccare o essere toccato da un giocatore e un difensore fa un toccato a terra o lo fa diventare morto senza ritardo, la squadra in difesa ha due possibili scelte:

- Giocare una mischia al centro della linea da dove il calcio è stato battuto, con diritto all'introduzione; o
  - Far ripetere il calcio d'invio o di rinvio.
- (d) Se un difensore fa arrivare o porta il pallone nell'area di meta, e un difensore fa un toccato a terra, senza che ci sia stato alcun fallo, il gioco riprenderà con una mischia ai 5 metri. La posizione della mischia è in linea con il punto dove è stato fatto l'annullato. La squadra in attacco introdurrà il pallone.
- (e) Se una squadra che difende ha portato il pallone nella propria area di meta ed un giocatore che difende calcia il pallone che viene contratto nell'area di meta e reso morto, alla squadra attaccante sarà concessa una mischia a 5 metri dalla linea di meta in linea con il punto dove il pallone è stato reso morto. La squadra attaccante introdurrà il pallone in mischia.

## 22.8 PALLONE CALCIATO IN TOUCH DI META OD OLTRE LA LINEA DI PALLONE MORTO

Se una squadra calcia il pallone nell'area di meta della squadra avversaria, su od oltre la linea di touch di meta, o su od oltre la linea di pallone morto, ad eccezione di un tentativo di porta, da calcio piazzato o drop, che non ha successo, la squadra in difesa ha due possibili scelte:

- Effettuare il calcio di rinvio, o
- Giocare una mischia sul punto da dove il pallone è stato calciato, con il diritto all'introduzione.

## 22.9 DIFENSORE IN AREA DI META

- (a) Il difensore che ha una parte di un piede nell'area di meta è considerato come se avesse entrambi i piedi nell'area di meta.
- (b) Se un giocatore con uno o entrambi i piedi su o dietro alla linea di meta, raccoglie il pallone che è fermo all'interno del campo di gioco, quel giocatore ha raccolto il pallone nel campo di gioco e con ciò quel giocatore ha portato il pallone in area di meta.



## Regola 22 Area di Meta

- (c) Se un giocatore con uno o entrambi i piedi su o dietro alla linea di meta raccoglie il pallone che è in movimento all'interno del campo di gioco, quel giocatore ha raccolto il pallone all'interno dell'area di meta.
- (d) Se un giocatore con uno o entrambi i piedi su o dietro alla linea di pallone morto, raccoglie il pallone che è fermo all'interno dell'area di meta, tale giocatore ha raccolto il pallone in area di meta e con ciò quel giocatore ha fatto diventare il pallone morto.
- (e) Se un giocatore con uno o entrambi i piedi su o dietro alla linea di pallone morto raccoglie il pallone che è in movimento all'interno dell'area di meta, tale giocatore ha raccolto il pallone fuori dall'area di gioco.

### 22.10 PALLONE TENUTO SOLLEVATO IN AREA DI META

Quando un giocatore che porta il pallone è tenuto sollevato nell'area di meta in modo che non possa effettuare un toccato a terra, il pallone diventa morto. Sarà assegnata una mischia ai 5 metri. Questo si applica anche nel caso in cui un maul entri nell'area di meta. La squadra in attacco avrà il diritto all'introduzione.

### 22.11 PALLONE MORTO IN AREA DI META

- (a) Quando il pallone tocca la linea di touch di meta o la linea di pallone morto, oppure tocca qualcosa o qualcuno oltre queste linee, il pallone diventa morto. Se il pallone è mandato nell'area di meta dalla squadra in attacco, un calcio di rinvio sarà accordato alla squadra in difesa. Se il pallone è stato mandato in area di meta dalla squadra in difesa, sarà accordata una mischia a 5 metri e la squadra in attacco avrà il diritto all'introduzione.
- (b) Quando un giocatore portatore del pallone tocca la linea di touch di meta, la linea di pallone morto, oppure tocca il terreno oltre queste linee, il pallone diventa morto. Se il pallone è stato portato nell'area di meta dalla squadra in attacco, un calcio di rinvio sarà accordato alla squadra in difesa. Se il pallone è stato portato in area di meta dalla squadra in difesa, sarà accordata una mischia a 5 metri e la squadra in attacco avrà diritto all'introduzione.
- (c) Quando un giocatore segna una meta o fa un annullato, il pallone diventa morto.

## 22.12 CONTATTO DEL PALLONE O DI UN GIOCATORE CON UNA BANDIERINA O CON IL PALETTO DELLA BANDIERINA (D'ANGOLO)

Se il pallone o il giocatore in possesso del pallone tocca una bandierina o il paletto di una bandierina (d'angolo) in corrispondenza dell'intersezione tra la linea di touch di meta e quella di meta o dell'intersezione tra la linea di touch di meta e quella di pallone morto, senza essere in altro modo in touch o in touch di meta, il pallone resterà in gioco, a meno che non venga prima messo a terra contro un paletto di una bandierina.



Giocatore tocca il paletto d'angolo prima di fare un toccato a terra

## 22.13 INFRAZIONE DELLA SQUADRA IN ATTACCO SANZIONATA CON UNA MISCHIA

Se un attaccante commette un'infrazione nell'area di meta, per esempio un inavanti, per cui la conseguente sanzione è una mischia, il gioco riprenderà con una mischia ai 5 metri. La mischia sarà formata in linea con il punto dell'infrazione e la squadra in difesa avrà il diritto all'introduzione.



## Regola 22 Area di Meta

### 22.14 INFRAZIONE DELLA SQUADRA IN DIFESA SANZIONATA CON UNA MISCHIA

Se un difensore commette un'infrazione nell'area di meta, per esempio un in-avanti, per cui la conseguente sanzione sarà una mischia, il gioco riprenderà con una mischia ai 5 metri. La mischia sarà formata in linea con il punto dell'infrazione e la squadra in attacco avrà il diritto all'introduzione.

### 22.15 DUBBIO SU CHI HA EFFETTUATO UN TOCCATO A TERRA

Se l'arbitro non è in grado di stabilire quale squadra ha effettuato per prima un toccato a terra nell'area di meta, il gioco riprenderà con una mischia ai 5 metri, in linea con il punto dove è stato effettuato il toccato a terra. La squadra in attacco avrà il diritto all'introduzione.

### 22.16 INFRAZIONI IN AREA DI META

Tutte le infrazioni in area di meta sono trattate come se fossero avvenute in campo di gioco. Un in-avanti o un passaggio in-avanti in area di meta sarà sanzionato con una mischia ai 5 metri, in linea con il punto dell'infrazione.

**Sanzione:** Per un'infrazione, il punto del calcio di punizione o del calcio libero non può essere in area di meta.

Quando, per un'infrazione in area di meta, è accordato un calcio di punizione o un calcio libero, il punto del calcio è portato in campo di gioco, a 5 metri dalla linea di meta, in linea con il punto dell'infrazione.

### 22.17 SCORRETTEZZE O GIOCO SLEALE IN AREA DI META

- (a) **Ostruzionismo da parte della squadra in attacco.** Quando un giocatore carica o volontariamente ostacola un avversario in area di meta che ha appena calciato il pallone, la squadra avversaria può scegliere se effettuare un calcio di punizione in campo di gioco, a 5 metri dalla linea di meta in linea con il punto dell'infrazione, o dove il pallone calciato ha toccato il terreno.





Se sceglie la seconda possibilità e il pallone tocca il terreno in touch o vicino alla linea di touch, il punto dove sarà effettuato il calcio di punizione è a 15 metri dalla linea di touch, di fronte al punto dove il pallone è andato in touch o ha toccato il terreno.

Una meta è annullata e un calcio di punizione è accordato se una meta non sarebbe stata probabilmente segnata senza il fallo della squadra in attacco.

- (b) **Falli di antigiooco da parte della squadra in difesa.** L'arbitro assegnerà una meta di punizione se una meta sarebbe stata probabilmente segnata senza l'antigioco della squadra in difesa.

L'arbitro assegnerà una meta di punizione se la meta sarebbe stata segnata in una posizione più favorevole senza l'antigioco della squadra in difesa.

La meta di punizione sarà assegnata in mezzo ai pali della porta. La squadra in difesa può caricare il calcio di trasformazione dopo la meta di punizione.

Un giocatore che, con un fallo d'antigioco, impedisce la segnatura di una meta deve essere ammonito ed espulso temporaneamente o espulso definitivamente.

- (c) **Qualunque altro tipo di antigiooco.** Quando un giocatore commette qualunque altro tipo di antigiooco nell'area di meta, mentre il gioco è fermo, un calcio di punizione sarà accordato sul punto in cui il gioco sarebbe ripreso.

**Sanzione: Calcio di Punizione**





# Variazioni Under 19

Variazioni per la Categoria Under 19



## Under 19 Variazioni

**Per le gare Under 19 le Regole di Gioco subiscono le seguenti variazioni:**

### **REGOLA 3: NUMERO DEI GIOCATORI - LA SQUADRA**

#### **3.5 LA PRIMA LINEA - RIMPIAZZI E SOSTITUZIONI**

- (c) Se una squadra presenta 22 giocatori deve avere almeno sei giocatori che possono giocare nei ruoli di prima linea, in modo che ci sia la copertura per il rimpiazzo del pilone sinistro, del tallonatore e del pilone destro.

#### **3.14 GIOCATORI SOSTITUITI CHE RIENTRANO A GIOCARE**

Un giocatore che è stato sostituito può rimpiazzare un giocatore infortunato.

### **REGOLA 5: TEMPO**

#### **5.1 DURATA DI UNA PARTITA**

Ciascun tempo di una gara della categoria Under 19 dura 35 minuti. La partita non può durare più di 70 minuti. Dopo un totale di 70 minuti di gioco, l'arbitro non deve permettere che sia giocato tempo supplementare nel caso di un incontro finito in parità in una gara singola ad eliminazione diretta.



## REGOLA 20: MISCHIA

### 20.1 FORMAZIONE DI UNA MISCHIA

- (f) In una mischia formata da 8 giocatori, la formazione deve essere 3-4-1, con il singolo giocatore (normalmente il numero 8) che spinge sulle due seconde linee. Le seconde linee devono spingere ponendo le loro teste ai lati del tallonatore.

**Eccezione:** Una squadra deve schierare meno di otto giocatori nella propria mischia quando non è in grado di schierare otto giocatori con adeguata preparazione ed esperienza per giocare in mischia, l'una o l'altra non presenta in campo la squadra completa, o quando un giocatore degli avanti è espulso definitivamente o temporaneamente per antigiooco, o un giocatore degli avanti lascia il campo per infortunio.

Anche tenendo conto di quest'eccezione, ogni squadra deve sempre avere almeno cinque giocatori in mischia.

Se una squadra è incompleta e non può mettere in campo otto giocatori adeguatamente preparati per giocare nella sua mischia, la formazione della mischia deve essere come segue:

- Se una squadra ha un giocatore di mischia in meno allora entrambe le squadre devono adottare una formazione 3-4 (cioè senza n. 8).
- Se una squadra ha due giocatori di mischia in meno, allora entrambe le squadre devono adottare una formazione 3-2-1 (cioè senza i flanker).
- Se una squadra ha tre giocatori di mischia in meno, allora entrambe le squadre devono adottare una formazione 3-2 (cioè solo con la prima e la seconda linea).

Quando si gioca una mischia normale, i giocatori nelle tre posizioni di prima linea e i due di seconda linea devono essere adeguatamente allenati per giocare in questi ruoli.



## Under 19 Variazioni

Se una squadra non può disporre di tali giocatori adeguatamente allenati perché:

- non sono disponibili, o
- un giocatore in una di quelle cinque posizioni è infortunato o
- è stato espulso per antigiochi e non c'è nessun giocatore adeguatamente allenato disponibile, l'arbitro deve ordinare delle mischie senza contesa (no-contest).

In una mischia no-contest, le squadre non si contendono il pallone. La squadra che introduce il pallone deve vincerlo. A nessuna squadra è permesso spingere l'altra oltre il punto dove si è formata la mischia.

### 20.9 MISCHIA - PRESCRIZIONI GENERALI

- (j) **Massimo 1,5 metri di spinta.** Una squadra non deve spingere una mischia più di 1,5 metri verso la linea di meta avversaria.

**Sanzione:** Calcio Libero

- (k) **Il pallone deve essere liberato dalla mischia.** Un giocatore non deve mantenere intenzionalmente il pallone nella mischia una volta che la sua squadra lo ha tallonato e ne ha il controllo alla base della mischia.

**Sanzione:** Calcio Libero

### 20.11 MISCHIA RUOTATA

- (a) **Nessuna rotazione.** Una squadra non deve fare ruotare intenzionalmente una mischia.

**Sanzione:** Calcio di Punizione

Se la rotazione raggiunge i 45 gradi, l'arbitro deve arrestare il gioco. Se il movimento di rotazione è involontario, l'arbitro assegnerà un'altra mischia sul punto in cui la mischia è stata fermata. La stessa squadra introdurrà il pallone.



# Variazioni Rugby a 7

Variazioni per il Rugby a 7



## Rugby a 7 Variazioni

Per il rugby a sette le Regole di Gioco subiscono le seguenti variazioni:

### REGOLA 3: NUMERO DEI GIOCATORI - LA SQUADRA

#### 3.1 NUMERO MASSIMO DEI GIOCATORI NELL'AREA DI GIOCO

**Massimo:** ogni squadra non deve avere più di sette giocatori nell'area di gioco.

#### 3.4 GIOCATORI NOMINATI COME RISERVE

Una squadra può nominare fino a cinque rimpiazzi/sostituzioni.  
Una squadra può sostituire o rimpiazzare fino a cinque giocatori.

#### 3.12 SOSTITUZIONE TEMPORANEA - ESAME DI UN TRAUMA CRANICO

*Cancellare (c)*

#### 3.14 GIOCATORI SOSTITUITI CHE RIENTRANO A GIOCARE

Se un giocatore è sostituito, non può più rientrare nell'incontro nemmeno per rimpiazzare un giocatore infortunato.

**Eccezione:** un giocatore sostituito può rimpiazzare un giocatore con una ferita sanguinante o aperta.

### REGOLA 5: TEMPO

#### 5.1 DURATA DI UNA PARTITA

Un incontro ha una durata massima di 14 minuti più il tempo di recupero ed i tempi supplementari. Un incontro è suddiviso in due tempi ciascuno della durata di non più di sette minuti di tempo di gioco.





**Eccezione:** Un incontro di finale non può avere una durata superiore a 20 minuti più il tempo di recupero ed i tempi supplementari. L'incontro è suddiviso in due tempi ciascuno della durata di non più di 10 minuti di tempo di gioco.

## 5.2 INTERVALLO

A metà gara le squadre invertono il campo. Ci sarà un intervallo di non più di due minuti.

## 5.6 TEMPI SUPPLEMENTARI

Quando un incontro finisce in parità ed è richiesta l'applicazione dei tempi supplementari, dopo un intervallo di un minuto, verranno giocati i tempi supplementari che dureranno ognuno 5 minuti. Dopo ogni periodo, le squadre invertono il campo di gioco senza intervallo.

## REGOLA 6: UFFICIALI DI GARA

### 6.A ARBITRO

#### 6.A.14 TEMPO SUPPLEMENTARE - SORTEGGIO

Prima dell'inizio del tempo supplementare, l'arbitro organizza il sorteggio. Uno dei capitani lancerà la moneta e l'altro capitano sceglierà il lato per lui vincente della moneta. Il vincitore del sorteggio sceglierà se effettuare il calcio d'invio oppure in quale parte del campo desidera iniziare il tempo supplementare. Se il vincitore del sorteggio decide di scegliere in quale parte del campo vuole iniziare la gara, gli avversari batteranno il calcio d'invio e viceversa.

### 6.B GIUDICI DI LINEA ED ASSISTENTI DELL'ARBITRO

#### 6.B.8 GIUDICI DELL'AREA DI META

- In ogni incontro ci sono due giudici dell'area di meta.
- L'arbitro ha uguale controllo sia sui giudici dell'area di meta che sui giudici di linea.



## Rugby a 7 Variazioni

- (c) In ogni area di meta c'è un solo giudice dell'area di meta.
- (d) **Segnalazione del risultato di un calcio in porta.** Quando un calcio di trasformazione o un calcio di punizione è effettuato verso una porta, un giudice dell'area di meta deve aiutare l'arbitro segnalandogli il risultato del calcio. Se il pallone passa sopra la barra orizzontale e tra i pali, il giudice dell'area di meta alzerà la bandierina per segnalare la segnatura.
- (e) **Segnalazione di un touch.** Quando il pallone o il giocatore che lo porta va in touch di meta, il giudice dell'area di meta deve alzare la sua bandierina.
- (f) **Segnalazione di una meta.** Se ci sono dubbi da parte dell'arbitro, il giudice dell'area di meta lo aiuterà nel prendere decisioni in merito agli annullati e alle mete.
- (g) **Segnalazione dei falli di antigiooco.** L'organizzatore dell'incontro può autorizzare il giudice dell'area di meta a segnalare i falli di antigiooco che avvengono nell'area di meta.

### REGOLA 9: COMPUTO DEL PUNTEGGIO

## 9.B CALCIO DI TRASFORMAZIONE DOPO UNA META

### 9.B.1 COME EFFETTUARE UN CALCIO DI TRASFORMAZIONE

*Modificare*

- (c) Se la squadra che ha segnato la meta sceglie di effettuare un calcio di trasformazione dopo tale segnatura, il calcio deve essere fatto di drop.

*Cancellare (d)*

*Aggiungere*

- (e) Il calciatore deve effettuare il calcio di trasformazione entro trenta secondi dal momento in cui la meta è stata segnata. Se il calciatore non effettua il calcio nel tempo previsto tale calcio non è più permesso.



#### 9.B.4 LA SQUADRA AVVERSARIA

*Modificare*

- (a) Tutta la squadra avversaria deve immediatamente portarsi vicino alla sua linea dei 10 metri.

*Cancellare (b)*

- (c) Cancellate il 3° paragrafo “Quando un altro calcio è concesso...”

#### 9.B.5 TEMPO SUPPLEMENTARE - SQUADRA VINCITRICE

Nel corso del tempo supplementare, la squadra che per prima realizza dei punti è immediatamente dichiarata vincitrice, senza proseguire ulteriormente il gioco.

#### REGOLA 10: ANTIGIOCO

#### 10.5 SANZIONI

**Nota:** Espulsione Temporanea: Quando un giocatore è espulso temporaneamente, il periodo di espulsione sarà di 2 minuti.

#### REGOLA 13: CALCIO D'INVIO E CALCI DI RIPRESA DEL GIOCO

#### 13.2 CHI EFFETTUA IL CALCIO D'INVIO O DI RIPRESA DEL GIOCO

*Modificare*

- (c) Dopo una segnatura, la squadra che ha segnato effettuerà il calcio d'invio con un calcio di drop che deve essere eseguito su o dietro il centro della linea di metà campo.

**Sanzione:** Calcio Libero al centro della linea di metà campo.



## Rugby a 7 Variazioni

### 13.3 POSIZIONE IN CAMPO DELLA SQUADRA DEL CALCIATORE DURANTE UN CALCIO D'INVIO

*Modificare*

Tutti i compagni di squadra del calciatore devono essere dietro il pallone quando questo è calciato. Se ciò non avviene, un calcio libero sarà accordato, alla squadra avversaria, al centro della linea di metà campo.

**Sanzione:** Calcio Libero al centro della linea di metà campo.

### 13.7 CALCIO D'INVIO CHE NON RAGGIUNGE LA LINEA DEI 10 METRI E NON È GIOCATO DA UN AVVERSARIO

*Modificare*

Se il pallone non raggiunge la linea dei 10 metri, un calcio libero sarà accordato alla squadra avversaria, al centro della linea di metà campo.

**Sanzione:** Calcio Libero al centro della linea di metà campo.

### 13.8 PALLONE CHE VA DIRETTAMENTE IN TOUCH

*Modificare*

Il pallone deve cadere sul terreno in campo di gioco. Se è calciato direttamente in touch, un calcio libero sarà accordato alla squadra avversaria al centro della linea di metà campo.

**Sanzione:** Calcio Libero al centro della linea di metà campo.

### 13.9 PALLONE CHE VA IN AREA DI META

*Modificare*

- (b) Se la squadra avversaria fa un annullato, o se rende il pallone morto, o se il pallone diventa morto andando in touch di meta o su od oltre la linea di pallone morto, un calcio libero sarà accordato alla squadra che riceve il calcio, al centro della linea di metà campo.

**Sanzione:** Calcio Libero al centro della linea di metà campo.



## REGOLA 20: MISCHIA

### DEFINIZIONI

*Modificare il 2° paragrafo:*

Una mischia è formata nel campo di gioco quando tre giocatori di ogni squadra, legati fra loro in una linea, vengono a contatto con i loro avversari in modo che le teste dei giocatori siano incastrate fra loro. Questo crea un tunnel all'interno del quale un mediano di mischia introdurrà il pallone, così che i giocatori possano contendersene il possesso tallonandolo con uno dei propri piedi.

*Modificare il 4° paragrafo:*

Il tunnel è lo spazio tra le due linee dei giocatori.

*Modificare il 6° paragrafo:*

La linea mediana è una linea immaginaria, posta sul terreno nel tunnel, che corrisponde alla linea dove s'incontrano le spalle dei giocatori.

*Modificare il 7° paragrafo:*

Il giocatore posto al centro della linea è il tallonatore.

*Cancellare i paragrafi 9, 10 e 11.*

### 20.1 FORMAZIONE DI UNA MISCHIA

*Modificare*

- (e) **Numero di giocatori: tre.** Una mischia deve essere formata da tre giocatori per ciascuna squadra. Tutti e tre i giocatori devono rimanere legati in mischia fino alla sua conclusione.

**Sanzione:** Calcio di punizione

*Cancellare*

Eccezione



## Rugby a 7 Variazioni

### 20.8 GIOCATORI DI PRIMA LINEA

*Modificare*

- (c) **Calciare il pallone fuori del tunnel.** Un giocatore di prima linea non deve calciare volontariamente il pallone fuori del tunnel o fuori della mischia in direzione della linea di meta avversaria.

**Sanzione:** Calcio di punizione

### REGOLA 21: CALCI DI PUNIZIONE E CALCI LIBERI

#### 21.3 COME SI EFFETTUANO I CALCI DI PUNIZIONE E I CALCI LIBERI

*Modificare*

- (a) Qualunque giocatore può effettuare un calcio di punizione o un calcio libero, concesso per un'infrazione, con qualsiasi tipo di calcio: al volo, di drop, ma non piazzato. Il pallone può essere calciato con qualsiasi parte della gamba, dal ginocchio alla punta del piede, ma non con il tallone.

#### 21.4 CALCIO DI PUNIZIONE E CALCIO LIBERO: OPZIONI E RICHIESTE

*Modificare*

- (b) **Nessun ritardo.** Se un giocatore indica all'arbitro l'intenzione di tentare una porta, il calcio deve essere effettuato entro 30 secondi dal momento in cui è stata accordata la punizione. Se si eccedono i 30 secondi il calcio è annullato, una mischia sarà ordinata sul punto e la squadra avversaria introdurrà il pallone.



# Variazioni Rugby a 10

Variazioni per il Rugby a 10



## Rugby a 10 Variazioni

**Per il rugby a dieci le Regole di Gioco subiscono le seguenti variazioni:**

### REGOLA 3: NUMERO DEI GIOCATORI - LA SQUADRA

#### 3.1 NUMERO MASSIMO DEI GIOCATORI NELL'AREA DI GIOCO

**Massimo:** Ciascuna squadra deve avere non oltre dieci giocatori nell'area di gioco.

#### 3.4 GIOCATORI NOMINATI COME RISERVE

Una squadra può nominare non oltre cinque rimpiazzi/sostituzioni. Gli Organizzatori della Gara possono variare il numero di giocatori nominati come rimpiazzi/sostituzioni.

Una squadra può sostituire o rimpiazzare un numero qualsiasi di giocatori durante una gara, in qualsiasi momento.

I giocatori che entrano in campo devono farlo in corrispondenza della linea di metà campo, dopo che il giocatore rimpiazzato o sostituito ha lasciato il campo di gioco.

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

Gli Organizzatori delle Gare possono decidere di variare il numero di rimpiazzi e sostituzioni e di limitare il numero di sostituzioni.

#### 3.14 GIOCATORI SOSTITUITI CHE RIENTRANO A GIOCARE

*Cancellare:*

3.13 Giocatori sostituiti che rientrano a giocare.





## REGOLA 5: TEMPO

### 5.1 DURATA DI UNA PARTITA

Una partita dura non oltre venti minuti, più il tempo di recupero e il tempo supplementare.

Una partita è divisa in due tempi di non oltre dieci minuti di gioco. Gli Organizzatori della Gara possono variare la durata della partita.

### 5.2 INTERVALLO

A metà gara le squadre invertono il campo. Ci sarà un intervallo di non più di due minuti.

### 5.6 TEMPI SUPPLEMENTARI

Quando un incontro finisce in parità ed è richiesta l'applicazione dei tempi supplementari, dopo un intervallo di un minuto, verranno giocati i tempi supplementari che dureranno ognuno 5 minuti. Dopo ogni periodo, le squadre invertono il campo di gioco senza intervallo.

## REGOLA 6: UFFICIALI DI GARA

### 6.A ARBITRO

#### 6.A.14 TEMPO SUPPLEMENTARE - SORTEGGIO

Prima dell'inizio del tempo supplementare, l'arbitro organizza il sorteggio. Uno dei capitani lancerà la moneta e l'altro capitano sceglierà il lato per lui vincente della moneta. Il vincitore del sorteggio sceglierà se effettuare il calcio d'invio oppure in quale parte del campo desidera iniziare il tempo supplementare. Se il vincitore del sorteggio decide di scegliere in quale parte del campo vuole iniziare la gara, gli avversari batteranno il calcio d'invio e viceversa.



## Rugby a 10 Variazioni

### REGOLA 9: COMPUTO DEL PUNTEGGIO

#### 9.B CALCIO DI TRASFORMAZIONE DOPO UNA META

##### 9.B.1 COME EFFETTUARE UN CALCIO DI TRASFORMAZIONE

*Modificare*

- (c) Se la squadra che ha segnato la meta sceglie di effettuare un calcio di trasformazione dopo tale segnatura, il calcio deve essere fatto di drop.

*Cancellare (d)*

*Aggiungere*

- (e) Il calciatore deve effettuare il calcio di trasformazione entro trenta secondi dal momento in cui la meta è stata segnata. Se il calciatore non effettua il calcio nel tempo previsto tale calcio non è più permesso.

##### 9.B.4 LA SQUADRA AVVERSARIA

*Modificare*

- (a) Tutta la squadra avversaria deve immediatamente portarsi vicino alla sua linea dei 10 metri.

*Cancellare (b)*

- (c) Cancellate il 3° paragrafo “Quando un altro calcio è concesso...”

##### 9.B.5 TEMPO SUPPLEMENTARE - SQUADRA VINCITRICE

Nel corso del tempo supplementare, la squadra che per prima realizza dei punti è immediatamente dichiarata vincitrice, senza proseguire ulteriormente il gioco.



## REGOLA 10: ANTIGIOCO

### 10.5 SANZIONI

**Nota:** Espulsione Temporanea: Quando un giocatore è espulso temporaneamente, il periodo di espulsione sarà di 2 minuti.

## REGOLA 13: CALCIO D'INVIO E CALCI DI RIPRESA DEL GIOCO

### 13.2 CHI EFFETTUA IL CALCIO D'INVIO O DI RIPRESA DEL GIOCO

*Modificare*

- (c) Dopo una segnatura, la squadra che ha segnato effettuerà il calcio d'invio con un calcio di drop che deve essere eseguito su o dietro il centro della linea di metà campo.

**Sanzione:** Calcio Libero al centro della linea di metà campo.

### 13.3 POSIZIONE IN CAMPO DELLA SQUADRA DEL CALCIATORE DURANTE UN CALCIO D'INVIO

*Modificare*

Tutti i compagni di squadra del calciatore devono essere dietro il pallone quando questo è calciato. Se ciò non avviene, un calcio libero sarà accordato, alla squadra avversaria, al centro della linea di metà campo.

**Sanzione:** Calcio Libero al centro della linea di metà campo.



## Rugby a 10 Variazioni

### 13.7 CALCIO D'INVIO CHE NON RAGGIUNGE LA LINEA DEI 10 METRI E NON È GIOCATO DA UN AVVERSARIO

*Modificare*

Se il pallone non raggiunge la linea dei 10 metri, un calcio libero sarà accordato alla squadra avversaria, al centro della linea di metà campo.

**Sanzione:** Calcio Libero al centro della linea di metà campo.

### 13.8 PALLONE CHE VA DIRETTAMENTE IN TOUCH

*Modificare*

Il pallone deve cadere sul terreno in campo di gioco. Se è calciato direttamente in touch, un calcio libero sarà accordato alla squadra avversaria al centro della linea di metà campo.

**Sanzione:** Calcio Libero al centro della linea di metà campo.

### 13.9 PALLONE CHE VA IN AREA DI META

*Modificare*

- (b) Se la squadra avversaria fa un annullato, o se rende il pallone morto, o se il pallone diventa morto andando in touch di meta o su od oltre la linea di pallone morto, un calcio libero sarà accordato alla squadra che riceve il calcio, al centro della linea di metà campo.

**Sanzione:** Calcio Libero al centro della linea di metà campo.



## REGOLA 20: MISCHIA

### DEFINIZIONI

*Modificare il 2° paragrafo:*

Una mischia si forma, nel campo di gioco, quando cinque giocatori per ciascuna squadra, legati insieme formando due file per ciascuna squadra, si uniscono ai propri avversari in modo che le teste delle prime linee siano incastrate tra loro. In tal modo si crea un corridoio, attraverso il quale il mediano di mischia introduce il pallone affinché le prime linee possano contendersi il possesso del pallone, usando uno dei due piedi e spingendo con il tallone.

*Cancellare i paragrafi 10 e 11.*

### 20.1 FORMAZIONE DI UNA MISCHIA

*Modificare*

- (e) Numero di giocatori: cinque

Una mischia deve sempre essere composta da cinque giocatori per ciascuna squadra. Tutti i cinque giocatori devono rimanere legati in mischia fino a che essa non termina. Ciascuna prima fila deve essere formata da tre giocatori, né più, né meno. La seconda fila deve essere formata da due seconde linee, che si legano insieme in modo che le loro teste siano posizionate tra un pilone e il tallonatore.

**Sanzione:** Calcio di punizione

*Cancellare*

Eccezione



## Rugby a 10 Variazioni

### 20.10 FINE DELLA MISCHIA

*Modificare*

- (c) Nessun giocatore in mischia può staccarsi per giocare il pallone.

**Sanzione:** Calcio di punizione

### REGOLA 21: CALCI DI PUNIZIONE E CALCI LIBERI

#### 21.3 COME SI EFFETTUANO I CALCI DI PUNIZIONE E I CALCI LIBERI

*Modificare*

- (a) Qualunque giocatore può effettuare un calcio di punizione o un calcio libero, concesso per un'infrazione, con qualsiasi tipo di calcio: al volo, di drop, ma non piazzato. Il pallone può essere calciato con qualsiasi parte della gamba, dal ginocchio alla punta del piede, ma non con il tallone.

#### 21.4 CALCIO DI PUNIZIONE E CALCIO LIBERO: OPZIONI E RICHIESTE

*Modificare*

- (b) **Nessun ritardo.** Se un giocatore indica all'arbitro l'intenzione di tentare una porta, il calcio deve essere effettuato entro 30 secondi dal momento in cui è stata accordata la punizione. Se si eccedono i 30 secondi il calcio è annullato, una mischia sarà ordinata sul punto e la squadra avversaria introdurrà il pallone.



# Segnali dell'arbitro



## Segnali dell'Arbitro



### 1. Calcio di Punizione

Spalle parallele alla linea di touch. Braccio esteso verso l'alto puntato in direzione della squadra che non ha commesso l'infrazione.



### 2. Calcio Libero

Spalle parallele alla linea di touch. Braccio piegato ad angolo retto all'altezza del gomito puntato in direzione della squadra che non ha commesso l'infrazione.



### 3. Meta e Meta di Punizione

Arbitro in area di meta con le spalle rivolte verso la linea di pallone morto. Braccio alzato verticalmente.



### 4. Vantaggio

Braccio esteso, all'altezza della cintola, verso la squadra che non ha commesso l'infrazione, per un periodo approssimativo di 5 secondi.





#### 5. Assegnazione di una mischia.

Spalle parallele alla linea di touch. Braccio orizzontale puntato in direzione della squadra che introdurrà il pallone.



#### 6. Formazione della mischia

Gomiti piegati in modo che le dita delle mani si tocchino sopra la testa.



#### 7. Lancio in-avanti, Passaggio in-avanti

Mani che simulano un immaginario passaggio del pallone in-avanti.



#### 8. In-avanti

Braccio esteso in alto sopra la testa e movimento della mano aperta avanti e indietro.



## Segnali dell'Arbitro



### 9. Pallone non liberato immediatamente in un placcaggio

Entrambe le mani sono poste vicino al torace, come per tenere un immaginario pallone.



### 10. Placcatore che non lascia il giocatore placcato

Braccia che si chiudono come per tenere un giocatore e che poi si aprono come se lo rilasciassero.



### 11. Placcato o placcatore che non rotolano via

Movimento circolare delle dita e del braccio che muovono lontano dal corpo.



### 12. Entrata nel placcaggio da posizione non corretta

Braccio orizzontale. Movimento dello stesso in un semi cerchio.



**13. Cadere volontariamente su un avversario**

Braccio curvato per imitare il gesto del giocatore che cade. Il segnale è fatto nella direzione in cui il giocatore è caduto.



**14. Tuffarsi sul terreno vicino ad un placcaggio**

Braccio dritto verso il basso ad imitazione del gesto di tuffarsi.



**15. Pallone ingiocabile in un ruck o in un placcaggio**

Assegnazione di una mischia a squadra in avanzamento al momento dell'arresto del gioco. Spalle parallele alla linea di touch, braccio orizzontale puntato in direzione della squadra che introdurrà il pallone e movimento avanti e indietro del braccio e della mano in direzione dell'area di meta della squadra avversaria.



## Segnali dell'Arbitro



### 16. Pallone ingiocabile in un maul

Braccio esteso, in direzione della squadra non in possesso di pallone nel momento in cui il maul è cominciato, che indica la concessione della mischia. L'altro braccio, esteso verso l'esterno come se indicasse la concessione di un vantaggio, compie una rotazione attorno al corpo fino a che la mano tocca la spalla opposta.



### 17. Aggiungersi a un ruck o un maul davanti all'ultimo piede o di lato

La mano ed il braccio sono tenuti orizzontali e muovono di lato.



### 18. Crollo volontario di un ruck o di un maul.

Entrambe le braccia poste all'altezza delle spalle come per legare un avversario. Il busto si piega e ruota come per tirare verso il basso un avversario.



**19. Pilone che tira verso il basso un avversario.**

Pugno chiuso e braccio piegato. Il gesto imita l'azione di tirare verso il basso l'avversario.



**20. Pilone che tira l'avversario**

Pugno chiuso e braccio dritto all'altezza della spalla. Il gesto imita l'azione di tirare l'avversario.



**21. Mischia che ruota più di 90°**

Rotare il dito indice sopra la testa.



**22. Piede sollevato da parte di un giocatore di prima linea**

Piede sollevato, toccarsi il tallone con la mano.



## Segnali dell'Arbitro



### 23. introduzione non dritta in mischia

Le mani all'altezza delle ginocchia imitano l'azione di introdurre il pallone storto in mischia.



### 24. Modo di legarsi non corretto

Un braccio esteso come per indicare l'azione di legarsi. L'altra mano si muove avanti ed indietro lungo il braccio per indicare l'estensione di una legatura completa.



### 25. Giocare il pallone con le mani in un ruck o in mischia.

Mano all'altezza del terreno, fare un movimento ampio, come per spingere all'indietro il pallone.



### 26. Lancio non dritto nella rimessa laterale.

Spalle parallele alla linea di touch. La mano sopra la testa indica il percorso del pallone, non dritto.



**27. Distanza non corretta tra gli allineamenti in una rimessa laterale.**

Entrambe le mani, poste all'altezza degli occhi, con i palmi rivolti verso l'interno. Movimento ripetuto delle mani, verso l'interno, in rapida sequenza.



**28. Ostruzione nell'allineamento.**

Braccio orizzontale e gomito in fuori. Il braccio e la mano si muovono verso l'esterno come per ostacolare un avversario.



**29. Appoggiarsi ad un giocatore nell'allineamento**

Braccio orizzontale, piegato all'altezza del gomito, palmo della mano in giù. Muovere ripetutamente il braccio verso il basso.



## Segnali dell'Arbitro



### 30. Spingere un avversario nell'allineamento

Entrambe le mani alzate al livello delle spalle con il palmo rivolto in avanti. Imitare il gesto della spinta.



### 31. Sollevamento anticipato e sollevamento in rimessa laterale

Entrambi i pugni chiusi davanti al corpo, all'altezza della vita, fare il gesto di sollevare.



### 32. Fuori-gioco nell'allineamento

La mano ed il braccio si muovono orizzontalmente, all'altezza del torace, verso la squadra che non ha commesso l'infrazione.



### 33. Ostruzione nel gioco aperto

Braccia incrociate di fronte al torace ad imitare le forbici aperte.





**34. Fuori gioco in occasione di una mischia, un ruck o un maul**

Spalle parallele alla linea di touch. Il braccio viene fatto oscillare verso il basso in modo che disegni un arco lungo la linea di fuori gioco.

**35. Fuori gioco: scelta tra calcio di punizione o mischia.**

Un braccio alzato per indicare il calcio di punizione. L'altro braccio indica il punto dove è possibile giocare la mischia al posto del calcio di punizione.





## Segnali dell'Arbitro



**36. Fuori-gioco secondo la Regola dei 10-metri o non rispetto dei 10 metri in occasione di un calcio di punizione o un calcio libero**

Tenere entrambe le mani aperte sopra la testa.



**37. Placcaggio alto (antigioco)**

La mano si muove orizzontalmente davanti al collo.



**38. Stamping (antigioco: uso illegale del piede)**

Simulare l'azione dello stamping o altro gesto per indicare il fallo.



**39. Pugno (antigioco)**

Con la mano chiusa a pugno colpire il palmo dell'altra.



**40. Proteste (contestare la decisione dell'arbitro)**

Braccio teso con la mano che si apre e si chiude ad imitazione di una persona che parla.



**41. Accordare un calcio di rinvio sulla linea dei 22 metri**

Braccio puntato verso il centro della linea dei 22 metri.



**42. Pallone tenuto sollevato in area di meta**

Lo spazio tra le mani indica che il pallone non ha toccato il terreno.



**43. Richiesta del fisioterapista**

Un braccio alzato indica che è necessario l'intervento del fisioterapista per l'infortunio di un giocatore.



## Segnali dell'Arbitro



### 44. Richiesta del medico

Entrambe le braccia alzate sopra la testa indicano che è necessario l'intervento del dottore per l'infortunio di un giocatore.



### 45. Ferita sanguinante

Le braccia incrociate sopra la testa indicano la presenza di un giocatore con ferita sanguinante che può essere rimpiazzato temporaneamente.



### 46. Indicazioni al cronometrista di fermare e far ripartire il tempo di gioco

Braccio tenuto in alto e fischiare quando il tempo deve essere fermato o fatto ripartire.



**47. Un giocatore deve essere sottoposto all'esame di un trauma cranico**

Braccio aperto si piega e si stende toccando la testa.



**48. Tempo fermato**

Le braccia formano una T.



**49. Decisione rimandata al TMO**

Con gli indici delle mani viene disegnato un rettangolo per rappresentare uno schermo televisivo.



**50. Decisione del TMO: non è meta.**

Braccia prima incrociate, poi aperte, davanti al corpo.



## Segnali del giudice di linea o assistente arbitro



### 1. Tentativo di porta riuscito

Alzare la bandierina indica che il Pallone è passato sopra la barra trasversale e tra i pali.



### 2. Touch e squadra che deve lanciare

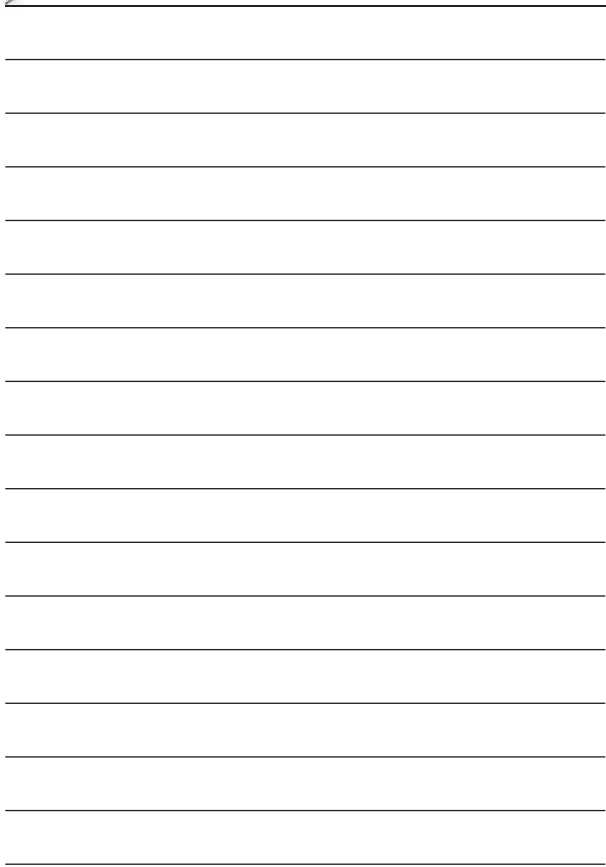
Alzare la bandierina con un braccio, muovendosi verso il punto del lancio e li posizionarsi, indicando con l'altro braccio la squadra che ha il diritto al lancio.



### 3. Antigiochi

Tenere la bandierina orizzontale e puntarla perpendicolarmente verso il campo di gioco.















---

**FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY**

STADIO OLIMPICO - CURVA NORD - 00135 ROMA  
Tel. +39 06 45 213 138 / 45 213 124 / 45 213 126 / 45 213 129  
Fax +39 06 45 213 185  
Web: [www.federugby.it](http://www.federugby.it)