



# 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 tocco 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.**

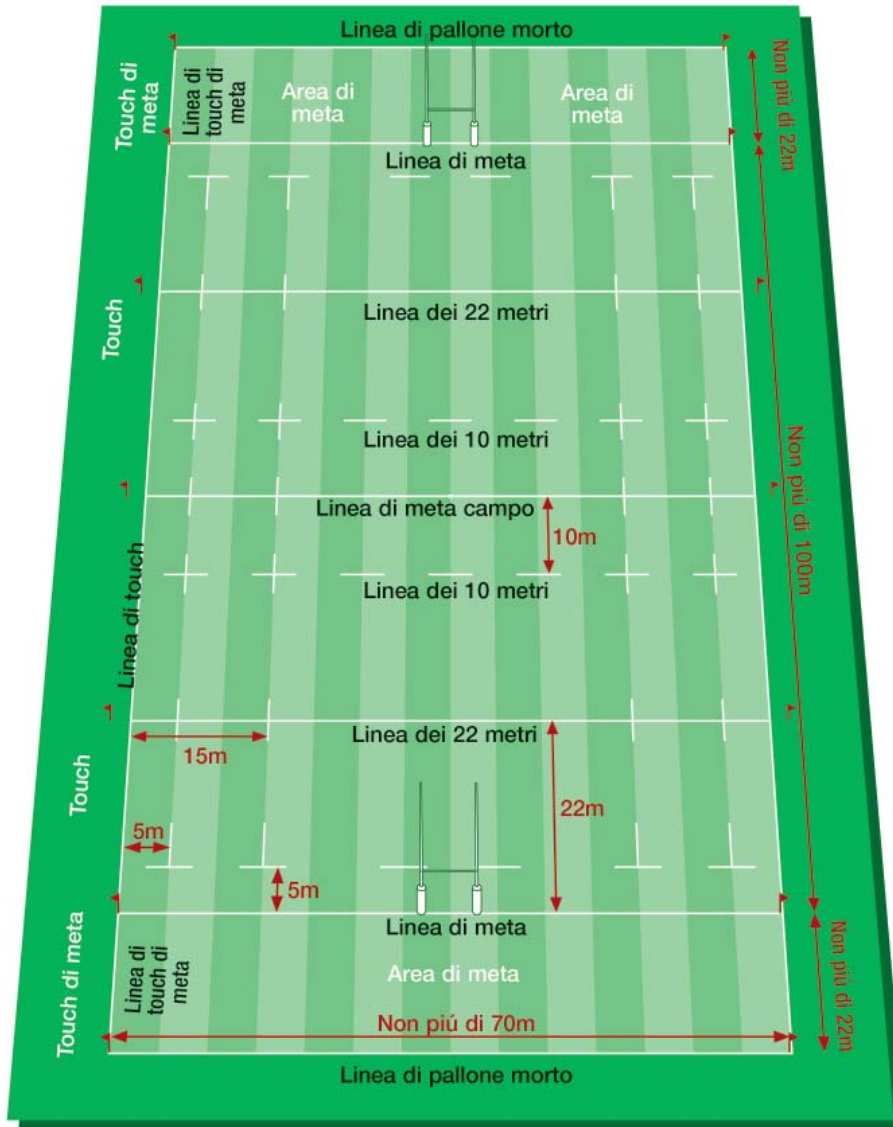
**È responsabilità dei giocatori assicurare di essere preparati fisicamente e tecnicamente in una maniera che li abilita per giocare la Gara, in osservanza con le Regole di Gioco e partecipare in concordanza con le pratiche di sicurezza.**

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

E' dovere dell'arbitro applicare lealmente tutte le regole del gioco, in ogni incontro, ad eccezione di quando una regola sperimentale è stata autorizzata dal Consiglio dell'IRB.

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.

## REGOLA 1 - IL TERRENO



La pianta



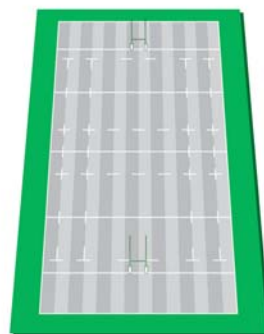
Campo di gioco



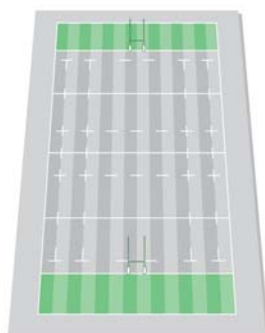
Area di gioco



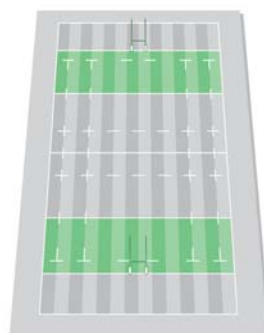
Recinto di gioco



Area perimetrale



Area di meta



I 22

## 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

- (a) **Requisito.** La superficie deve essere sempre, in ogni caso, sicura per la disputa del gioco.
- (b) **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 superficie in erba artificiale, essa dovrebbe essere conforme alle specifiche iRB (Normativa 22).

### 1.2 DIMENSIONI RICHieste PER IL RECINTO DI GIOCO

- (a) **Dimensioni.** Il campo di gioco non deve eccedere i 100 metri in lunghezza ed i 70 metri in larghezza. Ciascuna area di meta non deve eccedere i 22 metri in lunghezza ed i 70 metri in 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.



### 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.

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

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

A 10 metri dalla linea di metà campo e paralleli ad essa ci sono due set di tratti di linea. Sono chiamati 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.

A 5 metri da entrambe le linee di touch e paralleli ad esse, ci sono due set di tratti di linea. Queste linee vanno dai tratti di linea dei 5 metri paralleli ad una linea di meta, fino ai tratti di linea dei 5 metri paralleli all'altra, intersecando 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.

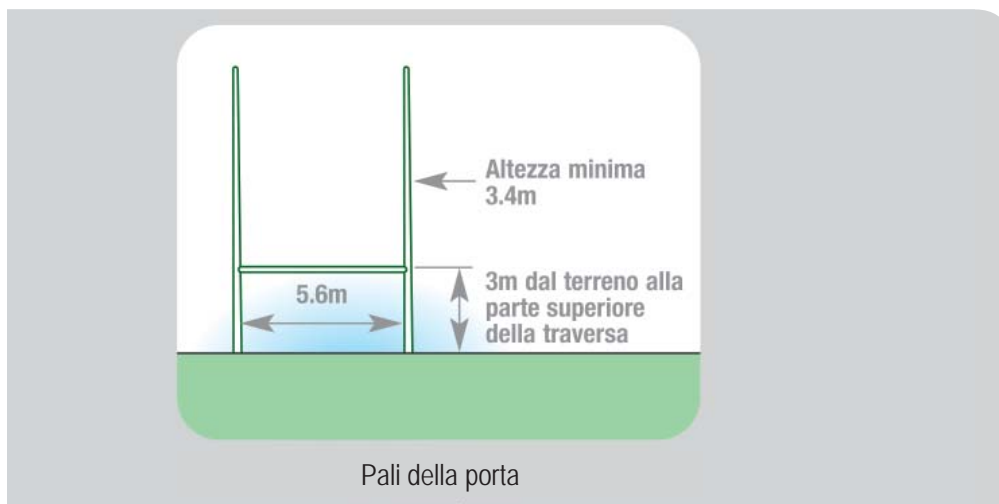
A 15 metri da entrambe le linee di touch e paralleli ad esse ci sono due set di tratti di linea. Queste linee vanno dai tratti di linea dei 5 metri paralleli ad una linea di meta, fino ai tratti di linea dei 5 metri paralleli all'altra, intersecando entrambe le linee dei 22 metri, entrambi i tratti di 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.

## REGOLA 1 - IL TERRENO



### 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.

### 1.5 PALETTI DELLE BANDIERINE

- (a) Ci sono 14 paletti con le bandierine, ciascuno avente un'altezza minima di 1,2 metri dal terreno.
- (b) 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.
- (c) 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

- (a) 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.
- (b) L'arbitro cercherà di risolvere i problemi, ma non dovrà iniziare una partita se riterrà pericolosa una qualsiasi parte del terreno.



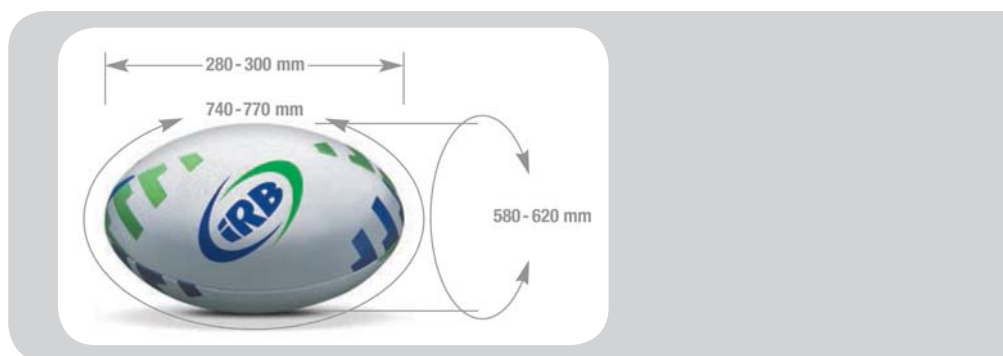
## REGOLA 2 - IL PALLONE

### 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 chilopascal, 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 E' 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

Per le partite Internazionali, una Federazione può avere in lista fino a sette rimpiazzi/sostituti.

Per le altre partite, il numero dei rimpiazzi/sostituti è stabilito dalla Federazione avente giurisdizione sulla partita fino ad un massimo di sette (soggetto alla Regola 3.14 quando possono essere otto).

Una squadra può sostituire fino a due giocatori di prima linea (soggetto alla Regola 3.14 quando possono essere 3) e fino a cinque giocatori negli altri ruoli. Le sostituzioni possono essere effettuate solo quando il pallone è morto e con il consenso dell'arbitro.



## Variazione sperimentale iRB in vigore dal 01 settembre 2012

### 3.4 GIOCATORI NOMINATI COME RISERVE

Per le partite Internazionali, una Federazione può avere in lista fino ad otto rimpiazzati/sostituti.

### 3.5 GIOCATORI DELLA PRIMA LINEA CON UNA ADEGUATA PREPARAZIONE ED ESPERIENZA

- (a) La tabella, qui sotto riportata, indica il numero dei giocatori disponibili, con un'adeguata preparazione ed esperienza, per ricoprire il ruolo di prima linea, rispetto al numero di giocatori presenti in lista.

Numero di Giocatori	Numero di Giocatori con Adeguata Preparazione ed Esperienza
15 o meno	3 giocatori che possono giocare in prima linea.
16, 17 o 18	4 giocatori che possono giocare in prima linea.
19, 20, 21 o 22	5 giocatori che possono giocare in prima linea.
<b>Variazioni Specifiche per le Federazioni Regola 3.15 22 o 23</b>	6 giocatori che possono giocare in prima linea.

- (b) Ogni giocatore di prima linea e ogni potenziale rimpiazzo(i) deve avere un'adeguata preparazione ed esperienza.
- (c) Quando una squadra ha in lista 19, 20, 21 o 22 giocatori ci devono essere cinque giocatori che possono giocare in prima linea per assicurare che, alla prima occasione in cui sia necessario rimpiazzare un tallonatore e, alla prima occasione in cui sia necessario rimpiazzare un pilone, la squadra possa continuare a giocare, in sicurezza, mischie con contesa.
- (d) Il rimpiazzo di un giocatore di prima linea può avvenire con un giocatore adeguatamente preparato e con la dovuta esperienza che ha iniziato la partita oppure con un giocatore tra quelli indicati come riserve.

### 3.6 ESPULSIONE PER ANTIGIOCO

Un giocatore espulso per antigioco non può essere rimpiazzato o sostituito. Per un'eccezione a questa regola, fare riferimento alla regola 3.13.

### 3.7 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.

### 3.8 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.

### 3.9 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 non poter proseguire il 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.

### 3.10 RIMPIAZZO TEMPORANEO

- (a) Quando un giocatore lascia l'area di gioco per far controllare una ferita sanguinante e/o per farsi medicare una ferita aperta, può essere rimpiazzato temporaneamente. Se il giocatore che è stato rimpiazzato temporaneamente non rientra in campo di gioco entro 15 minuti di tempo effettivo da quando ha lasciato l'area di gioco, il rimpiazzo diventa definitivo ed il giocatore rimpiazzato non può rientrare in campo di gioco.
- (b) Se anche il rimpiazzo temporaneo s'infortuna, può essere a sua volta rimpiazzato.
- (c) Se il rimpiazzo temporaneo è espulso per antigiochi, il giocatore rimpiazzato non può rientrare in campo di gioco.
- (d) 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.

### 3.11 GIOCATORE CHE VUOLE RIENTRARE A GIOCARE

- (a) Un giocatore che ha una ferita aperta o sanguinante deve lasciare l'area di gioco. Il giocatore infortunato non può rientrare in campo fino a che la ferita non è stata controllata, medicata e 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 penalizza il giocatore per comportamento scorretto.

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



### 3.12 GIOCATORI SOSTITUITI CHE RIENTRANO A GIOCARE

- (a) Se un giocatore è sostituito, non può rientrare a giocare in quell'incontro, nemmeno per sostituire un giocatore infortunato.  
**Eccezione 1:** un giocatore sostituito può rimpiazzare un giocatore con ferita aperta o sanguinante.  
**Eccezione 2:** un giocatore sostituito può rimpiazzare un giocatore della prima linea che si è infortunato, o è stato temporaneamente espulso o che è stato espulso definitivamente a meno che l'arbitro non abbia ordinato mischie senza contesa prima dell'evento che ha portato il giocatore di prima linea a lasciare il campo di gioco e la squadra abbia usato tutti i rimpiazzi e sostituzioni concessi.
- (b) Se sono state ordinate mischie senza contesa e c'è un infortunio di un giocatore di prima linea che richiede il suo rimpiazzo e c'è un giocatore di prima linea disponibile per sostituire tale giocatore, allora il giocatore di prima linea di rimpiazzo deve essere utilizzato piuttosto che ricorrere ad altri giocatori che non sono giocatori di prima linea.

### 3.13 ESPULSIONE DEFINITIVA O TEMPORANEA DI UN GIOCATORE DELLA PRIMA LINEA O INFORTUNATO

- (a) Se, dopo che un giocatore della prima linea è espulso, o durante il periodo in cui un giocatore di prima linea è espulso temporaneamente, non ci sono altri giocatori di prima linea disponibili della stessa squadra, allora saranno ordinate mischie senza contesa. Non è responsabilità dell'arbitro determinare la preparazione dei rimpiazzi per giocare in prima linea né la loro disponibilità, dato che questa è una responsabilità della squadra.
- (b) Dopo che un giocatore della prima linea è espulso, o durante il periodo in cui un giocatore è espulso temporaneamente, l'arbitro, al momento di concedere la mischia successiva, chiederà al capitano della squadra se c'è un altro giocatore in campo adeguatamente preparato a giocare nel ruolo di prima linea. In caso negativo, il capitano sceglierà un qualsiasi giocatore della sua squadra, questi deve lasciare l'area di gioco e sarà sostituito da un giocatore tra quelli di riserva, preparato a giocare nel ruolo di prima linea. Il capitano potrà fare questo immediatamente prima della successiva mischia oppure dopo che un altro giocatore sia stato provato nel ruolo di prima linea.
- (c) Quando ha termine un periodo d'espulsione temporanea, e un giocatore di prima linea ritorna nell'area di gioco, il giocatore di prima linea, entrato in sostituzione, lascerà l'area di gioco e il giocatore che aveva lasciato l'area di gioco, per il periodo d'espulsione temporanea, potrà rientrare a giocare.
- (d) Inoltre, se a seguito di una serie d'espulsioni o d'infortuni, una squadra non ha un numero sufficiente di giocatori preparati per giocare in prima linea, la partita proseguirà con mischie no-contest.
- (e) Quando l'arbitro ordina mischie senza contesa, durante una gara, come risultato del fatto che una squadra non ha giocatori di prima linea adeguatamente preparati e con la dovuta esperienza secondo la regola, l'arbitro riporterà la questione all'Organizzatore dell'incontro.

- (f) Quando una squadra non ha giocatori di prima linea adeguatamente preparati prima della gara, cosicché non possano aver luogo mischie con contesa, l'arbitro ordinerà mischie senza contesa. L'arbitro riporterà la questione all'Organizzatore dell'incontro.
- (g) Un Organizzatore dell'incontro, all'interno della competizione, può determinare regole secondo le quali una gara non può cominciare nel caso non siano disponibili, prima della stessa, giocatori di prima linea adeguatamente preparati e con la dovuta esperienza.

### **3.14 VARIAZIONI SPECIFICHE PER LE FEDERAZIONI**

- (a) Una Federazione può stabilire di applicare sostituzioni a rotazione in determinate categorie 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.
- (b) Dove una gara o una competizione viene giocata tra squadre di due o più Federazioni, la Federazione o le Federazioni, possono implementare variazioni alla Regola 3.4 per le gare al di sotto del livello internazionale come definito nei sottostanti punti (c) e/o (d).
- (c) Quando in una squadra sono nominati 22 o 23 giocatori, ci deve essere un sufficiente numero di giocatori, adeguatamente preparati e con la dovuta esperienza, che possano giocare tallonatore, pilone destro e pilone sinistro, per assicurare che alla prima occasione in cui viene richiesto un qualsiasi rimpiazzo in una delle posizioni di prima linea la squadra possa continuare a giocare, in sicurezza, mischie con contesa.
- (d) Può essere introdotta la previsione che, dove siano ordinate mischie senza contesa, come risultato della mancanza, per qualsiasi ragione, di un giocatore di prima linea adeguatamente preparato e con la dovuta esperienza, a tale squadra non venga concesso di rimpiazzare il giocatore infortunato la cui uscita ha causato le mischie senza contesa.



## REGOLA 4 - ABBIGLIAMENTO DEI GIOCATORI

### 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.

Le Specifiche iRB (Normativa 12) definiscono i dettagli relativi a ciò che è permesso per l'abbigliamento ed i tacchetti.

### 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 iRB (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 iRB (Normativa 12).
- (e) Un giocatore può indossare protezioni per le spalle che abbiano il Marchio di Approvazione iRB (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 iRB (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.

### Variazione sperimentale iRB in vigore dal 01 settembre 2012

#### 4.1 ARTICOLI AGGIUNTIVI DI ABBIGLIAMENTO

##### **È consentito indossare dispositivi GPS.**

Il Consiglio iRB ha confermato che le disposizioni attuali in materia di deroga alle Federazioni ai fini dell'utilizzo del GPS continueranno ad esistere. Possono essere ottenuti dettagli in merito rivolgendosi all'Ufficio Servizi Tecnici dell'iRB.

## REGOLA 4 - ABBIGLIAMENTO DEI GIOCATORI

### 4.2 ABBIGLIAMENTO SPECIALE AGGIUNTIVO PER LE DONNE

Oltre agli oggetti precedentemente indicati, le donne possono indossare le protezioni per il petto che abbiano il Marchio di Approvazione iRB (Normativa 12).

#### Variazione sperimentale iRB in vigore dal 01 settembre 2012

### 4.2 ABBIGLIAMENTO SPECIALE AGGIUNTIVO PER LE DONNE

**Le giocatrici potranno indossare calze lunghe.**

L'attuale regola 4.2 diventa 4.2 (a)

**Aggiungere nuovo punto 4.2 (b)**

Le giocatrici possono indossare calze lunghe in misto cotone, con un'unica cucitura nella parte interna della gamba, al di sotto dei pantaloncini e dei calzettoni.

### 4.3 TACCHETTI

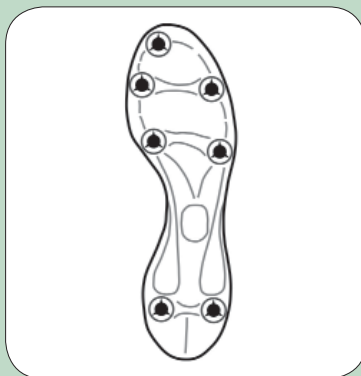
- (a) I tacchetti delle scarpe dei giocatori devono essere conformi alle Specifiche iRB (Normativa 12).
- (b) Scarpe con soles di gomma con più tacchetti sono consentite a patto che non abbiano contorni o spigoli taglienti.

#### Variazione sperimentale iRB in vigore dal 01 settembre 2012

### 4.3 TACCHETTI

**Approvazione di un'unica configurazione specifica ai fini della sperimentazione.**

La sola configurazione sottoriportata è stata approvata ai fini delle sperimentazioni delle Regole.



Ad eccezione di questa configurazione, i tacchetti dovranno essere conformi alla Regola 4 e alle Specifiche iRB in materia (Normativa 12).



#### 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 alcun altro capo che non sia conforme alle Specifiche iRB per tale abbigliamento (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 un singolo tacchetto sulla punta della scarpa.
- (j) Un giocatore non deve indossare apparecchi di comunicazione che siano parte dell'abbigliamento o attaccati al corpo.
- (k) Un giocatore non deve indossare alcun articolo supplementare di vestiario che non è conforme alle Specifiche iRB (Normativa 12)

#### 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.



## 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 e 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(i) 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.
- (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, una 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 resettata, 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.
- (f) Se il tempo finisce dopo la realizzazione di una meta l'arbitro concederà il tempo necessario per effettuare il calcio di trasformazione.
- (g) 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.

## REGOLA 6 - UFFICIALI DI GARA

### 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 trasformazioni.

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.

#### 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.
- (d) L'arbitro accorda il permesso ai giocatori di lasciare l'area di gioco.
- (e) L'arbitro accorda il permesso ai rimpiazzati o sostituti di entrare nell'area di gioco.
- (f) L'arbitro accorda il permesso ai medici delle squadre o alle persone competenti in campo medico o ai loro assistenti di entrare nell'area di gioco, come e quando è consentito dalla Regola.
- (g) L'arbitro accorda il permesso agli allenatori di entrare nell'area di gioco durante l'intervallo per assistere le loro squadre.

### 6.A.5 ARBITRO CHE MODIFICA UNA SUA DECISIONE

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

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

### 6.A.6 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 fuori-gioco.
- (b) L'organizzatore dell'incontro può nominare un addetto all'uso delle apparecchiature tecnologiche. Se l'arbitro non è sicuro in merito ad una decisione nell'area di meta che riguarda la segnatura di una meta o un annullato, può consultare questa persona.  
L'addetto può essere consultato se l'arbitro non è sicuro della decisione da prendere nell'area di meta rispetto alla segnatura di una meta o di un annullato, qualora possa essersi verificato un fallo di antigioco.  
L'addetto può essere consultato in merito al successo o meno di un tentativo di porta.  
L'addetto può essere consultato se l'arbitro o gli assistenti dell'arbitro non sono sicuri se un giocatore era o meno in touch quando ha cercato di mettere a terra la palla per segnare una meta.  
L'addetto può essere consultato se l'arbitro o gli assistenti dell'arbitro non sono sicuri nel decidere se una segnatura è avvenuta prima che il pallone sia diventato morto andando in touch di meta.
- (c) L'organizzatore dell'incontro può nominare un cronometrista che segnalerà la fine di ogni tempo dell'incontro.
- (d) L'arbitro non deve consultare altre persone.

**Variazione sperimentale iRB in vigore dal 01 settembre 2012**

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

**Estensione dei poteri del TMO.**

Il Consiglio ha approvato sperimentazioni che estenderanno i poteri del TMO. Le sperimentazioni si svolgeranno nelle competizioni selezionate a tal fine e i relativi protocolli verranno distribuiti in un secondo momento.

**6.A.7 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 sia seriamente infortunato.

**6.A.8 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.9 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.

**6.A.10 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.11 PUNTEGGIO

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

### 6.A.12 GIOCATORI ESPULSI

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

**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. 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 - Antiggioco.



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**

Il medico dell'incontro ed i componenti non giocatori delle squadre possono entrare nell'area di gioco se autorizzati dall'arbitro.

**6.C.3 LIMITAZIONI PER ACCEDERE NELL'AREA DI GIOCO**

Nel caso d'infortunio queste persone possono entrare nell'area di gioco, con il permesso dell'arbitro, mentre il gioco continua. Altrimenti accedono solo quando il pallone è morto.

## 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.

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

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

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



## REGOLA 8 - VANTAGGIO

### 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.
- (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.

### 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) **Mischia crollata.** Non si applica il vantaggio quando una mischia crolla. L'arbitro deve fischiare immediatamente per fermare il gioco.
- (e) **Giocatore sollevato in alto.** Non si applica il vantaggio quando, in una mischia, un giocatore è sollevato o "stappato". L'arbitro deve fischiare immediatamente per fermare il gioco.
- (f) **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 c'è più di un'infrazione da parte della stessa squadra:
- Se il vantaggio non può essere applicato per la seconda infrazione, l'arbitro applicherà l'appropriata sanzione per la prima infrazione.
  - Se il vantaggio è giocato per la seconda infrazione ma non si concretizza, l'arbitro applicherà l'appropriata sanzione per la seconda infrazione.
  - Se una delle due sanzioni è per antigiooco, l'arbitro applicherà l'appropriata sanzione per quell'infrazione.
- (a) Se un vantaggio è giocato conseguentemente ad un'infrazione e la squadra che gioca il vantaggio commette un fallo, l'arbitro fischierà ed applicherà la sanzione relativa alla prima 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 toccato a terra, nell'area di meta avversaria, una meta è segnata.

**Meta di punizione.**

Se un giocatore, probabilmente, avrebbe segnato una meta senza un fallo d'antigioco commesso da un avversario, una meta di punizione sarà accordata in mezzo ai pali della porta.

**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**

**5 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 tocchi la palla 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 è posizionato sulla linea passante per il punto in cui la meta è stata segnata. Tale linea è parallela alla linea di touch.
- (c) Il piazzatore è un compagno di squadra del calciatore che sostiene il pallone, appoggiato al terreno, per essere calciato.
- (d) Il calciatore può posizionare il pallone direttamente sul terreno, su della sabbia, o segatura o su un supporto approvato dalla Federazione.
- (e) Il calciatore deve effettuare il calcio entro un minuto dal momento in cui ha indicato l'intenzione di calciare. 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 il minuto anche se il pallone rotola via e deve essere piazzato nuovamente.

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

### Variazione sperimentale iRB in vigore dal 01 settembre 2012

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

**I calci di trasformazione devono essere effettuati entro 90 secondi dalla segnatura di una meta.**

- (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 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.

### 9.B.3 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.

## REGOLA 10 - ANTIGIOCO

### DEFINIZIONE

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.

### 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 è 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.

### 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. Se successivamente un giocatore della stessa squadra ripeterà l'infrazione l'arbitro espellerà definitivamente 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.

## REGOLA 10 - ANTIGIOCO

- (b) **Pestare con i piedi (stamping) o calpestare.** Un giocatore non deve pestare o calpestare con i piedi un avversario.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione.
- (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 della palla 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 e 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.

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 avanzerà 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

## REGOLA 10 - ANTIGIOCO

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.

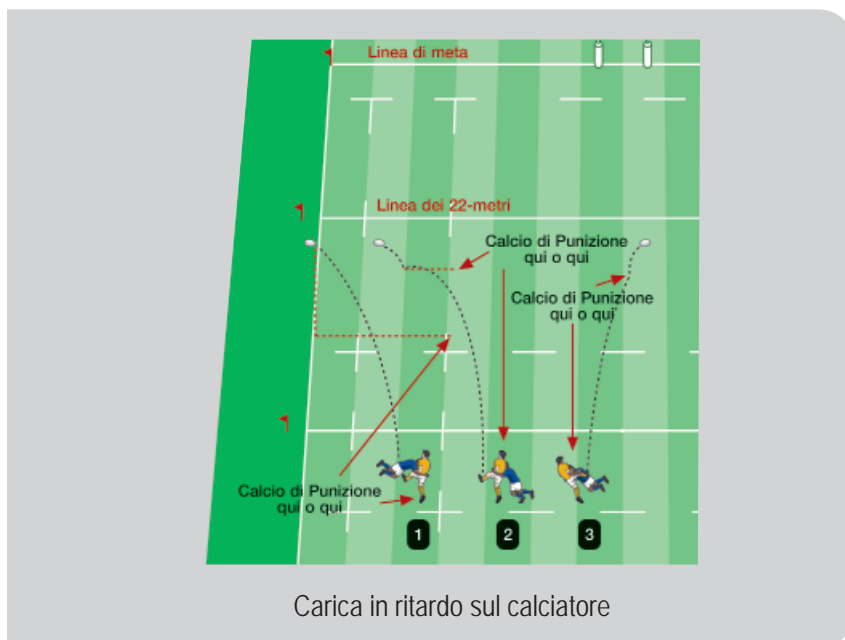
- (o) **Carica in ritardo sul calciatore.** Un giocatore non deve volontariamente caricare oppure ostacolare un avversario che ha appena calciato il pallone.

**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. 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.

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 il 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 da lui.

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

- (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 punizione 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.

**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 E 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 fuori-gioco 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 fuori-gioco 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 fuori-gioco 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, fino a che non è rimesso in-gioco.

### 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;

## REGOLA 11 - FUORI-GIOCO E IN-GIOCO NEL GIOCO APERTO

- (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.
- (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 o 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.

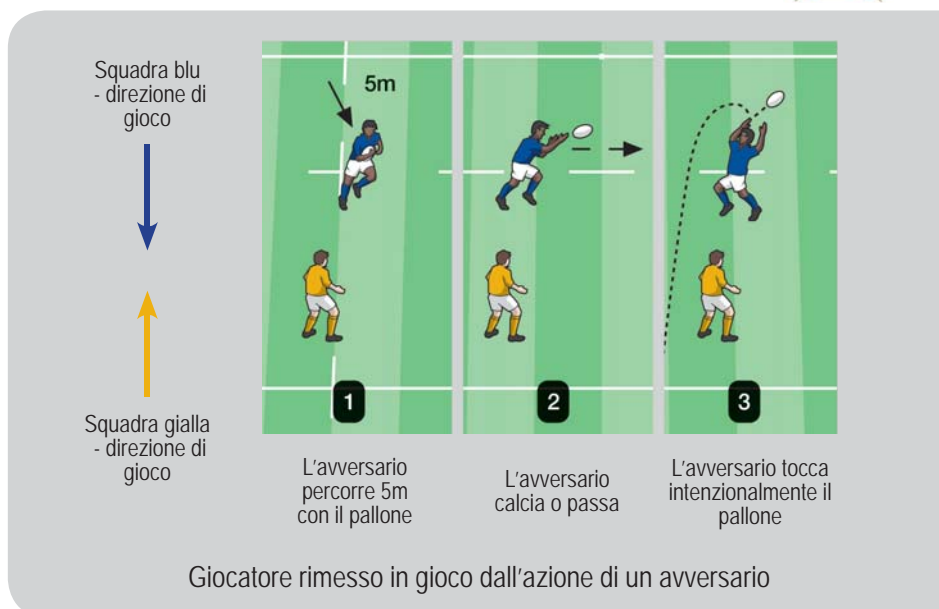


### 11.3 GIOCATORE RIMESSO IN-GIOCO DALL'AZIONE DEGLI AVVERSARI

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 rimesso in-gioco.
- (b) **Calciare o passare.** Quando un avversario calcia o passa il pallone, il giocatore in fuori-gioco è rimesso in-gioco.
- (c) **Toccare volontariamente il pallone.** Quando un avversario tocca volontariamente il pallone, senza riuscire a trattenerlo, il giocatore in fuori-gioco è rimesso 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 da un avversario che attende di giocare il pallone, oppure dal punto di caduta del pallone o dove esso potrà cadere. Il giocatore in fuori-gioco deve immediatamente rientrare dietro quest'immaginaria linea dei 10-metri o dietro al calciatore se esso è a meno di 10 metri. Mentre si allontana, il giocatore non deve ostacolare un avversario.  
**Sanzione: Calcio di Punizione.**
- (b) Mentre si allontana, il giocatore in fuori-gioco non può essere rimesso in-gioco da nessuna azione della squadra avversaria. Tuttavia, prima che il giocatore si sia portato a 10 metri, può essere rimesso 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 E 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.

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.

## REGOLA 12 - IN-AVANTI O PASSAGGIO IN-AVANTI

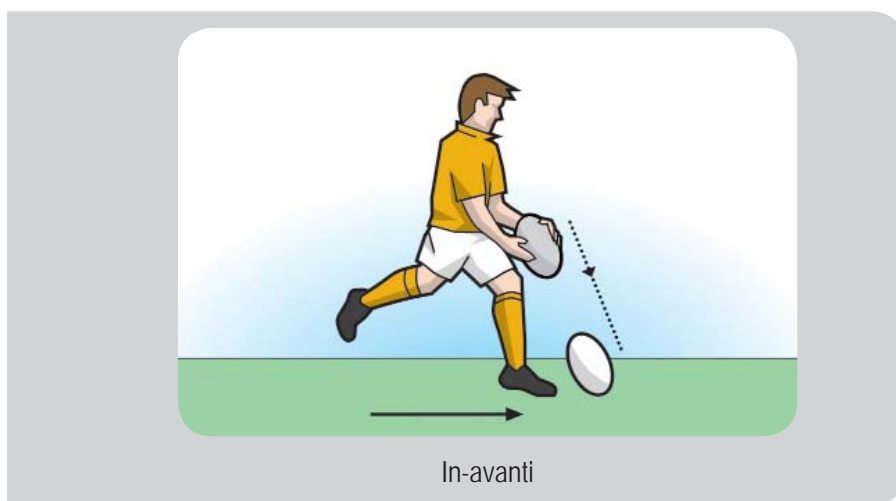
### DEFINIZIONE: IN-AVANTI

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.

### 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.



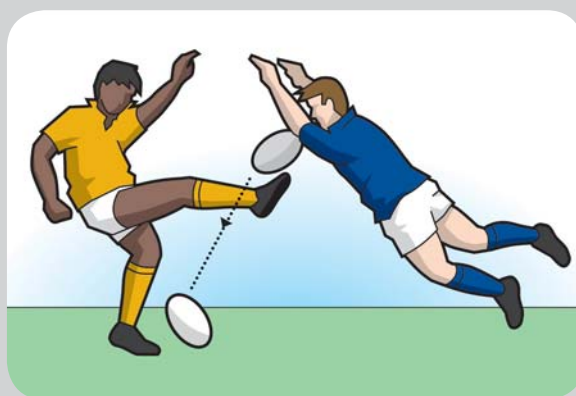


#### **DEFINIZIONE: PASSAGGIO IN-AVANTI**

Un passaggio in-avanti avviene quando un giocatore lancia o passa il pallone in avanti. "Avanti" significa verso la 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.



Contrato

#### **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.

## REGOLA 12 - IN-AVANTI O PASSAGGIO IN-AVANTI

- (e) **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.

### Variazione sperimentale iRB in vigore dal 01 settembre 2012

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

Rimessa rapida dopo un in-avanti o un passaggio in avanti.

#### AGGIUNGERE UN NUOVO PUNTO 12.1 (e)

**In-avanti o passaggio in-avanti che va in touch.**

Quando il pallone va in touch a seguito di un in-avanti o di un passaggio in-avanti, la squadra che non ha toccato il pallone per ultima potrà scegliere tra una rimessa nel punto in cui il pallone ha attraversato la linea di touch, o una mischia nel punto in cui è avvenuto l'in-avanti o il passaggio in-avanti. La squadra che non ha toccato il pallone per ultima potrà anche scegliere di effettuare una rimessa rapida.

**ATTUALE REGOLA 12.1 (e) DIVENTA 12.1 (f)**

## REGOLA 13 - CALCIO D'INVIO E CALCI DI RIPRESA DEL GIOCO

### DEFINIZIONE

Il calcio d'invio si effettua all'inizio di ogni tempo di gara ed all'inizio di ogni periodo di extra time. I calci di ripresa 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.



### 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 spinge 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 è calciato in area di meta senza aver toccato o essere stato toccato da un giocatore, la squadra che riceve il calcio ha tre possibili 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.

### 13.10 CALCIO DI RINVIO

#### DEFINIZIONE

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**

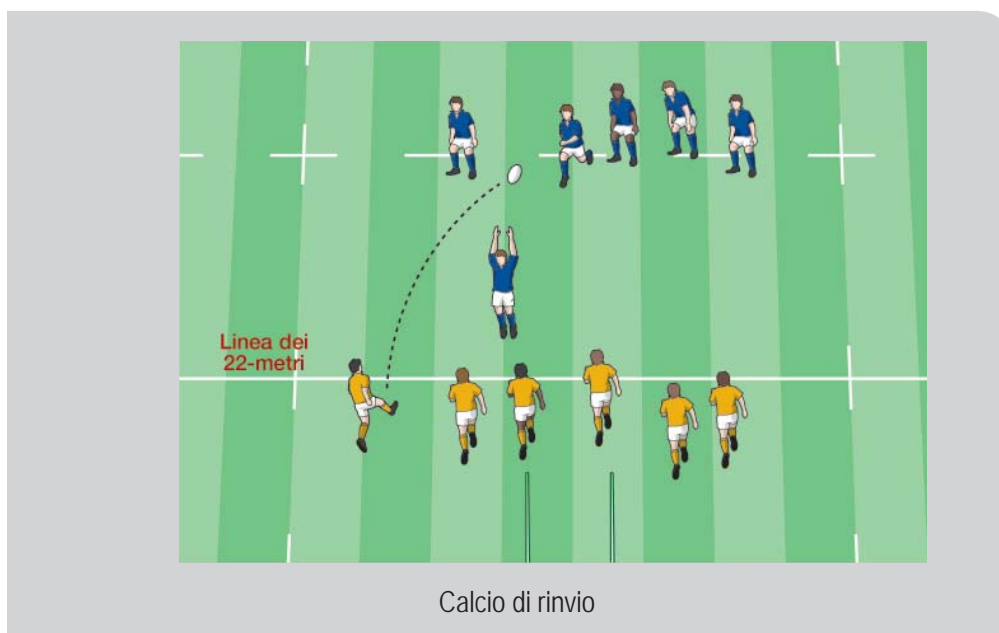
- (a) Se il pallone viene calciato nell'area di meta avversaria senza aver toccato o essere stato toccato da un giocatore, la squadra avversaria ha tre possibilità:
- Fare un annullato; o
  - Rendere il pallone morto; o
  - Continuare il gioco.
- (b) Se la squadra avversaria fa un annullato, o rende 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.

**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.





## REGOLA 14 - PALLONE A TERRA - NESSUN PLACCAGGIO

### DEFINIZIONI

Questa situazione si presenta quando il pallone è libero sul terreno ed un giocatore va a terra per raccogliarlo, 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 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 la palla non deve giocare su, sopra, o vicino la palla 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.

### 14.2 COSA IL GIOCATORE NON DEVE FARE

- (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

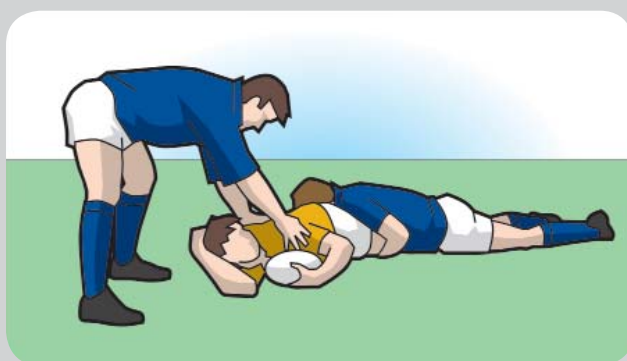
### DEFINIZIONI

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.

### 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 di palla si lega al portatore di palla, si forma un maul ed un placcaggio non può più essere effettuato.

### 15.3 “MESSO A TERRA” - DEFINIZIONE

- (a) Se il portatore del pallone ha un ginocchio o entrambe le ginocchia poggiate sul terreno, quel giocatore è stato “messo a terra”.
- (b) 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”.

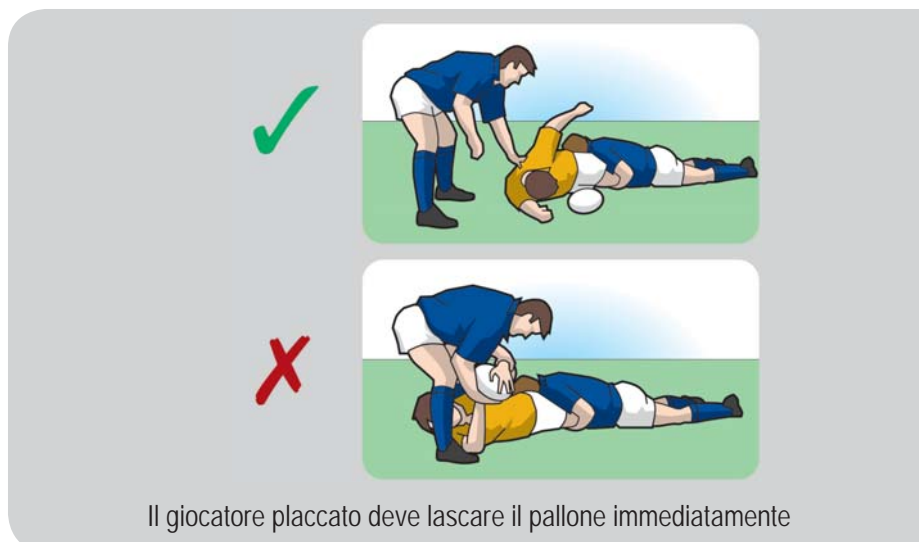


#### 15.4 IL PLACCATORE

- (a) Quando un giocatore placca un avversario, ed entrambi vanno a terra, il placcatore deve immediatamente lasciare il giocatore placcato.  
**Sanzione: Calcio di Punizione.**
- (b) Il placcatore deve immediatamente alzarsi o allontanarsi sia dal giocatore placcato sia dal pallone.  
**Sanzione: Calcio di Punizione.**
- (c) 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.**

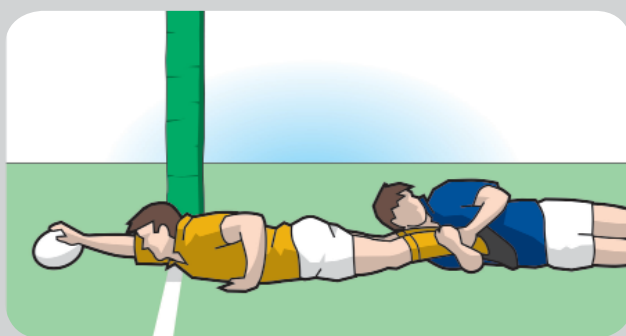
#### 15.5 IL GIOCATORE PLACCATO

- (a) Un giocatore placcato non può giacere su, oltre o vicino al pallone per impedire agli avversari di guadagnarne il possesso e deve cercare di rendere il pallone disponibile immediatamente in modo che il gioco possa continuare.  
**Sanzione: Calcio di Punizione.**
- (b) 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.**



## REGOLA 15 - PLACCAGGIO: PORTATORE DEL PALLONE MESSO A TERRA

- (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.**
- (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.
- (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 di palla.
- (c) I giocatori avversari del portatore del pallone che lo mettono a terra rimanendo sui propri piedi, così che questi sia placcato, devono lasciare la palla ed il portatore del pallone. Questi giocatori possono giocare la palla se sono sui loro piedi, se sono posizionati dietro la palla e direttamente dietro il giocatore placcato o ad un placcatore dalla parte più vicina alla loro linea di meta.  
**Sanzione: Calcio di Punizione.**



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



Giocatori a terra che giocano il pallone sul placcaggio



Giocatori a terra che giocano il pallone sul placcaggio



## REGOLA 15 - PLACCAGGIO: PORTATORE DEL PALLONE MESSO A TERRA

- (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.**



Nessuno può cadere su od oltre il giocatore placcato

- (d) I giocatori in piedi non devono caricare o ostacolare un avversario che non sia vicino al pallone.  
**Sanzione: Calcio di Punizione.**
- (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.

## REGOLA 16 - RUCK

### 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 ed utilizzano i piedi per cercare di conquistare o mantenere il possesso del pallone, senza commettere falli d'antigioco.



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 loro piedi. Almeno un giocatore deve essere a contatto fisico con un avversario. Il pallone è 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 della palla non deve intenzionalmente compierla sui giocatori a terra. Un giocatore che compie un'azione di rucking per la conquista della palla 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

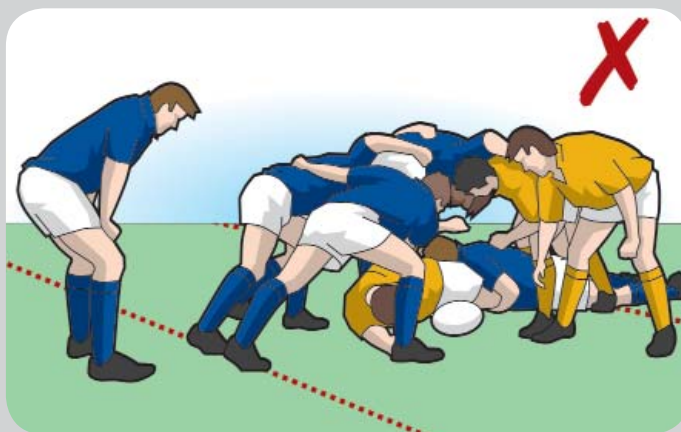
- (a) I giocatori non devono far rientrare il pallone in ruck.  
**Sanzione:** Calcio Libero.
- (b) In un ruck i giocatori non devono giocare il pallone con le mani eccetto dopo un placcaggio se loro sono sui propri piedi ed hanno le mani sul pallone prima che il ruck sia formato.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione.

## REGOLA 16 - RUCK

- (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.**

### 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.**



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.



- (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.
- (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 fuori-gioco. 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.

**Variazione sperimentale iRB in vigore dal 01 settembre 2012**

**16.7 NON CORRETTA CONCLUSIONE DI UN RUCK**

**Cinque secondi per giocare il pallone dal fondo del ruck**

**Aggiungere un nuovo punto 16.7 (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 **“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 si forma 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



**17.1 FORMAZIONE 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 riaggiungono 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 riaggiunge 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.

- (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 ed 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) ed 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.

#### Variatione sperimentale iRB in vigore dal 01 settembre 2012

##### 17.6 NON CORRETTA CONCLUSIONE DI UN MAUL

##### Cinque secondi per giocare il pallone dal fondo del maul

##### 17.6(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 chiamerà "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

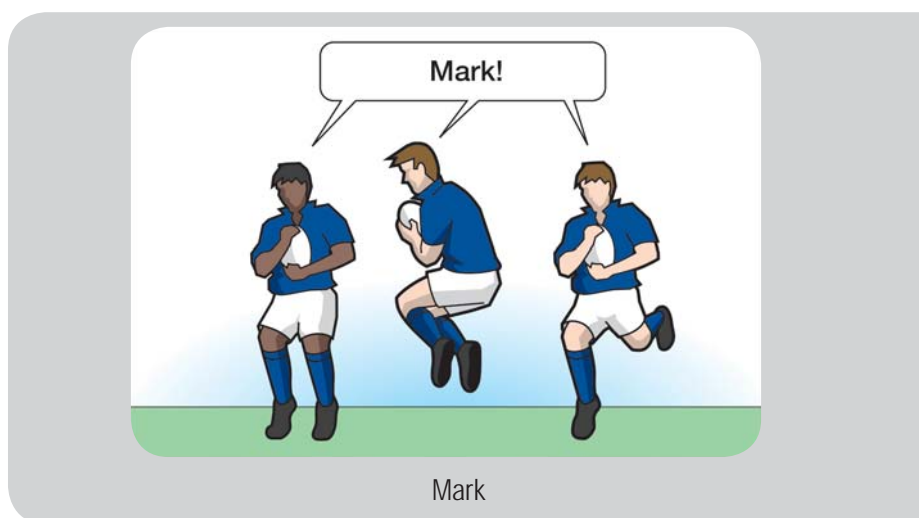
### DEFINIZIONI

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 nell'area di meta.



### 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 sarà accordato a 5 metri dalla linea di meta in linea con il punto dove il calcio è 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.

### 18.6 MISCHIA IN ALTERNATIVA

- (a) La squadra del giocatore che ha chiamato il mark può scegliere di effettuare una mischia.
- (b) **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.
- (c) **Chi introduce il pallone.** La squadra del giocatore che ha effettuato il mark introdurrà il pallone.

### 18.7 CALCIO DI PUNIZIONE ACCORDATO

- (a) 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.**
- (b) **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).
- (c) **Calcio di punizione.** Qualsiasi giocatore della squadra che ha subito il fallo può battere il calcio di punizione.

## 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.

“I 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.

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.

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.

#### 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 di terreno. La rimessa in gioco sarà effettuato all’altezza del punto dove è stato calciato, 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 in difesa 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 lo stesso giocatore o un giocatore della 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.



#### GUADAGNO TERRITORIALE

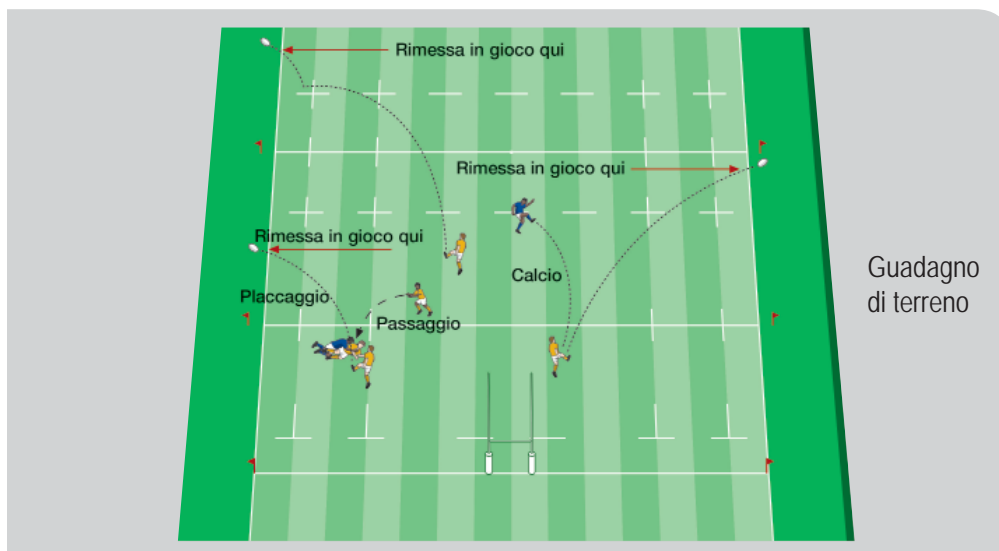
- (e) Se un giocatore con uno o entrambi i piedi all'interno della linea dei 22-metri, raccoglie il pallone che era in movimento fuori dalla linea dei 22-metri e lo calcia direttamente in touch dall'interno dell'area dei 22, la rimessa laterale avrà luogo dove il pallone è andato in touch.

## REGOLA 19 - TOUCH E RIMESSA LATERALE

- (f) **Giocatore che porta il pallone nei propri 22.** Quando un giocatore in difesa gioca il pallone esternamente ai 22 ed il pallone entra nei 22 di quel giocatore, o nell'area di meta e lì viene toccata da un giocatore avversario, o si verifica un placcaggio, o si formano un ruck o un maul e quindi il pallone viene calciato 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 la linea dei 22-metri e quindi viene calciato 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.







#### CALCIO DI PUNIZIONE

- (i) **Calcio di punizione.** Quando un giocatore calcia 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.

#### 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 essere in qualsiasi punto, fuori del campo di gioco, tra il punto dove il pallone è andato in touch e la sua linea di meta.

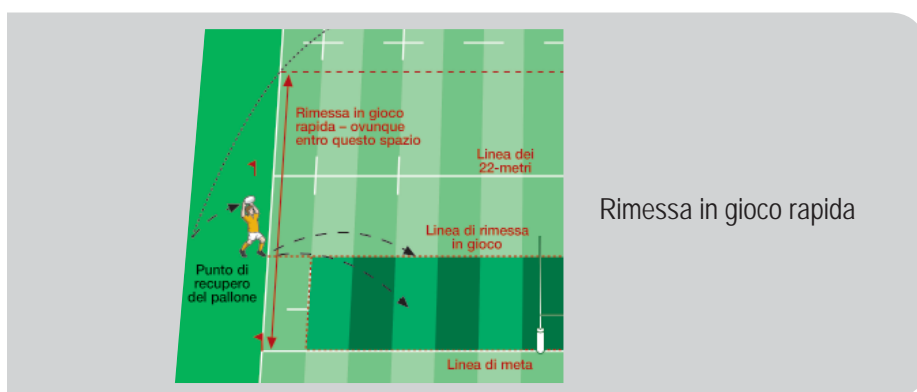
#### Variazione sperimentale iRB in vigore dal 01 settembre 2012



## REGOLA 19 - TOUCH E RIMESSA LATERALE

- (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) In una rimessa in gioco rapida, se il giocatore lancia il pallone nella direzione della linea di meta avversaria o se il pallone non percorre almeno 5 metri, lungo o dietro la linea di rimessa in gioco prima che tocchi il terreno o un giocatore, o se il giocatore fa un passo nel campo di gioco mentre sta lanciando il pallone, la rimessa in gioco rapida verrà annullata. La squadra avversaria potrà scegliere tra il lancio del pallone sul punto dove è stata effettuata la rimessa in gioco rapida, oppure l'introduzione del pallone in una mischia assegnata sulla linea dei 15-metri di fronte al punto. Se anche questa squadra rimette in gioco il pallone in modo non corretto, verrà assegnata una mischia sulla linea dei 15-metri. La squadra che per prima aveva rimesso in gioco il pallone introdurrà il pallone nella 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

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.

### 19.5 GIOCATORE CON UN PIEDE IN TOUCH

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

## 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

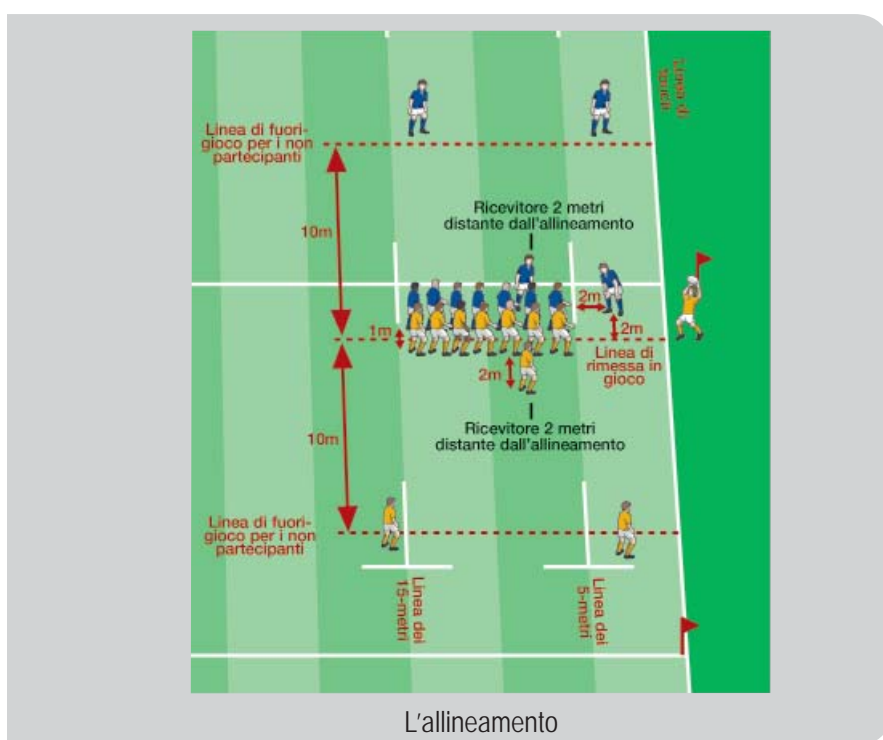
- (a) **Minimo.** Un allineamento è formato da almeno due giocatori per ciascuna squadra.  
**Sanzione:** Calcio Libero sulla linea dei 15-metri.
- (b) **Massimo.** La squadra che lancia il pallone stabilisce il numero massimo dei giocatori nell'allineamento.



- (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.
- (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.** Il ricevitore deve posizionarsi in direzione della propria linea di meta, ad almeno 2 metri dai compagni di squadra che fanno parte dell'allineamento e tra 5 e 15 metri dalla linea di touch fino a quando la rimessa laterale inizia.  
**Sanzione:** Calcio Libero sulla linea dei 15-metri.  
**Eccezione:** Il ricevitore può entrare in uno spazio vuoto e fare ogni azione concessa ad ogni altro giocatore nell'allineamento. Il ricevitore è passibile di sanzione per le infrazioni nell'allineamento come qualsiasi altro giocatore nell'allineamento.
- (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 a due metri dalla linea di rimessa in gioco ed ad almeno due metri dalla linea dei 5-metri.  
**Sanzione:** Calcio Libero sulla linea dei 15-metri.
- (k) I giocatori partecipanti all'allineamento possono cambiare posizione prima del lancio.

## REGOLA 19 - TOUCH E RIMESSA LATERALE

- (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.
- (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

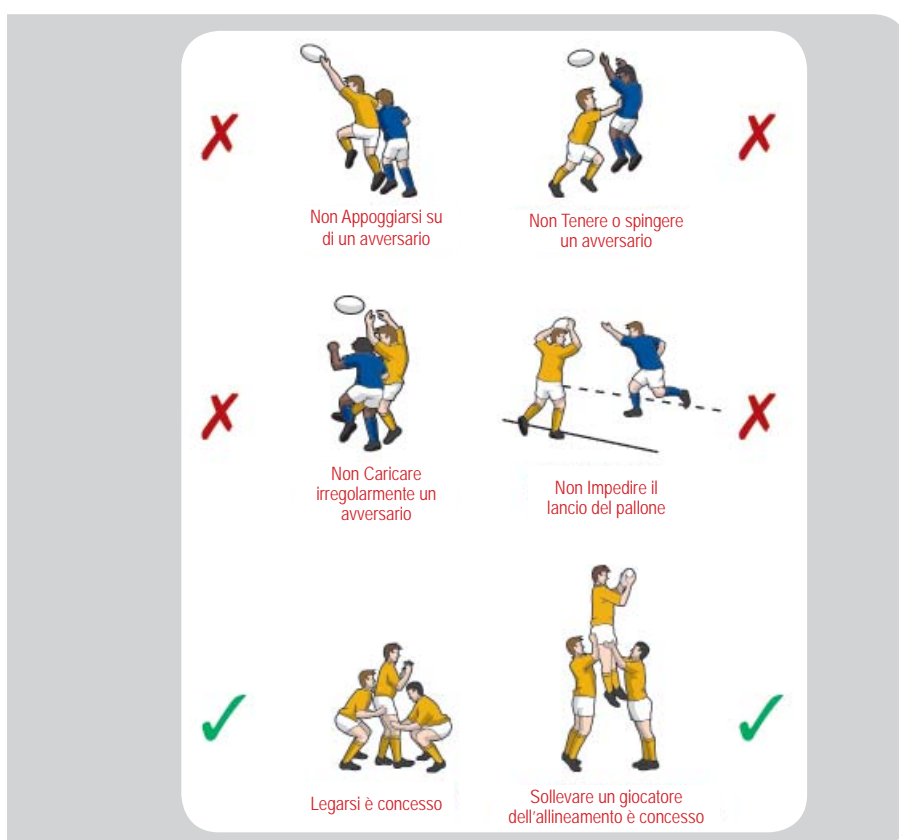
- (a) **Inizio della rimessa laterale.** La rimessa laterale inizia quando il pallone lascia le mani del lanciatore.
- (b) **Fine della rimessa laterale.** La rimessa laterale termina quando il pallone o un giocatore che lo porta lascia l'allineamento.  
Ciò comprende quanto segue:
- Quando il pallone 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) **Solleverare 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 che il pallone sia lanciato.** 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.

## REGOLA 19 - TOUCH E RIMESSA LATERALE

- (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 dell'allineamento non deve stare a meno di 5 metri dalla linea di touch. Un giocatore dell'allineamento non deve impedire che il pallone sia lanciato a 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.





- (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.

#### 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

##### DEFINIZIONE

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.

- (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 fuori-gioco 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 placcchi (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 la palla 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 e la palla 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 formati 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.

## REGOLA 19 - TOUCH E RIMESSA LATERALE

- (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 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 la palla 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 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.

**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. Le prime linee devono incastrarsi tra loro in modo che nessuna testa di un giocatore sia vicino alla testa di un proprio compagno di squadra.  
**Sanzione: Calcio Libero.**
- (g) L'arbitro darà le seguenti istruzioni: "bassi" quindi "tocco". Entrambe le prime linee saranno flesse e ciascun pilone toccherà, usando il braccio esterno, la punta della spalla del pilone avversario. I piloni ritirano quindi le loro braccia. L'arbitro chiamerà quindi "pausa". Dopo una pausa, l'arbitro dirà "ingaggio". Le due prime linee potranno allora entrare in contatto. La chiamata "ingaggio" non è un comando ma un'indicazione che le prime linee possono venire a contatto quando sono pronte.  
**Sanzione: Calcio Libero.**

### Variazione sperimentale iRB in vigore dal 01 settembre 2012

#### 20.1 FORMAZIONE DI UNA MISCHIA

##### Sequenza di ingaggio in mischia modificata.

(g) L'arbitro chiamerà "bassi", quindi "tocco". Le prime linee si fletteranno e, utilizzando il proprio braccio esterno, ciascun pilone toccherà la punta della spalla esterna del pilone avversario. Successivamente i piloni ritireranno le braccia. Quando le prime linee saranno pronte l'arbitro chiamerà "via". A quel punto, le prime linee potranno entrare in contatto. La chiamata "via" non è un comando, ma un segnale che indica che le prime linee possono entrare in contatto quando sono pronte.

- (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 legarsi ad una certa distanza e poi scagliarsi contro gli avversari. 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

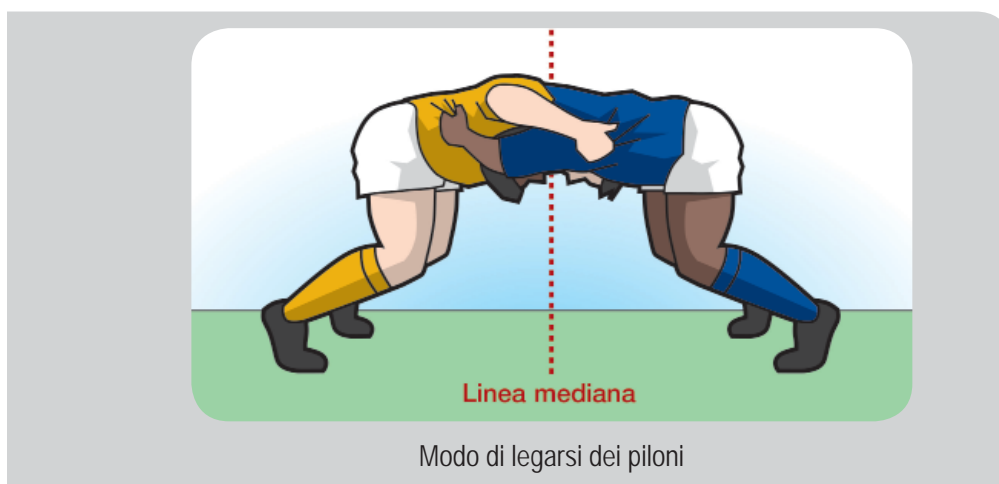
### DEFINIZIONE

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.**

## REGOLA 20 - MISCHIA

- (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.
- (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) **Crollo di una mischia.** Se una mischia crolla, l'arbitro deve fischiare immediatamente in modo che i giocatori smettano di spingere.
- (i) **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.
- (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 il 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.

## REGOLA 20 - MISCHIA

- (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.



- (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 diritto 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.

### 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) **Calcciare 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.
- (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) **Seconde 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.



#### 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 non ne aveva il possesso al momento dell'arresto del gioco. Se nessuna squadra guadagna il possesso del pallone, esso 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.

**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 del fuori-gioco.
- (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 ciascun squadra in una mischia.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione sulla linea di fuori-gioco.
- (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

### DEFINIZIONE

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 degli avversari, 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.

### 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) **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 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.

**Variazione sperimentale iRB in vigore dal 01 settembre 2012**

**21.4 CALCIO DI PUNIZIONE E CALCI LIBERI: OPZIONI E RICHIESTE**

**Rimessa laterale scelta in alternativa.**

**Aggiungere nuovo punto 21.4 (b)**

(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.

**GLI ATTUALI PUNTI 21.4 DA (b) A (k) DIVENTANO DA (c) A (l).**

- (c) **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.
- (d) **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.
- (e) **Libertà d'azione del calciatore.** Il calciatore è libero di calciare il pallone in qualsiasi direzione e poi può giocare il pallone.
- (f) **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 antigiooco impedisce che un avversario segni una meta, sarà assegnata una meta di punizione.





- (g) **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 la palla 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.
- (h) **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.
- (i) **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.
- (j) 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.
- (k) 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.

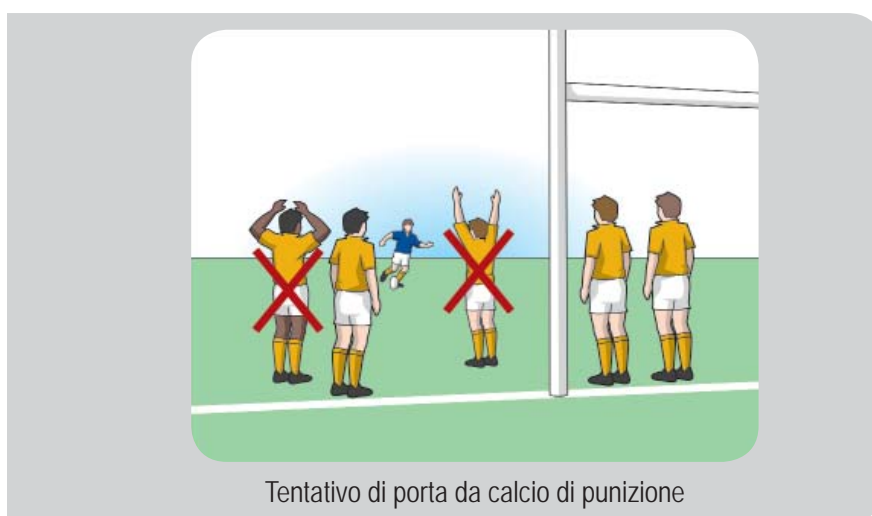
#### 21.5 REALIZZAZIONE DI UNA PORTA DA UN CALCIO DI PUNIZIONE

- (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.

## REGOLA 21 - CALCI DI PUNIZIONE E CALCI LIBERI

- (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 dalla 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.



Tentativo di porta da calcio di punizione

### 21.6 SEGNATURA 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 assegnato un calcio libero non può segnare una porta con un calcio di rimbalzo fino a che il pallone non diventa morto, o 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.

### Variazione sperimentale iRB in vigore dal 01 settembre 2012

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

**Una squadra non può segnare una porta con un calcio di rimbalzo eseguito durante un touch scelto in alternativa ad 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 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 un touch.



#### 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.

#### 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.

## REGOLA 21 - CALCI DI PUNIZIONE E CALCI LIBERI

- (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 assegni 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.

### 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.

## REGOLA 22 - AREA DI META

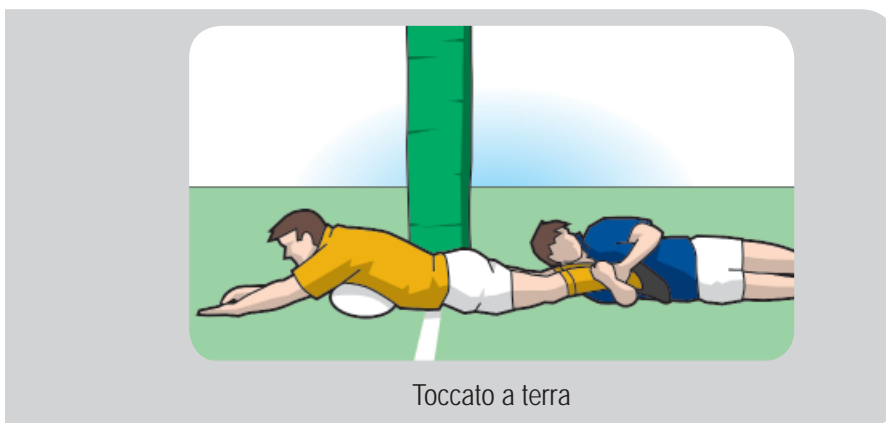
### DEFINIZIONI

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 tocco 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 tocco 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.



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

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

- (a) **Giocatore che fa toccare il terreno al pallone.** Un giocatore fa un tocco 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 toccato 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 nell'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 toccato 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 toccato a terra sulla linea di meta avversaria, una meta è segnata.
- (b) **Fare un toccato 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 toccato a terra contro un palo della porta o una sua protezione, una meta è segnata.



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 toccato a terra non appena il pallone raggiunge o supera la linea di meta, una meta è segnata.



## REGOLA 22 - AREA DI META

- (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.



Giocatore in touch di meta, non portatore del pallone, che fa un toccato a terra e segna una meta

- (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.
- (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.



#### 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 o un ruck possono svolgersi soltanto in campo di gioco. Non appena una mischia, un ruck o un maul vengono spinti nell'area 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 il 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 la palla nel campo di gioco e con ciò quel giocatore ha portato la palla in 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 la palla 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 la palla 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 tocco 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 o 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 tocco 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 in-avanti, 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.

#### **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.