



Regolamento di gioco **Rugby Union**

Playing Charter inclusa

2018



**WORLD
RUGBY™**

Copyright © World Rugby 2018

Tutti i diritti riservati. La riproduzione, la distribuzione o trasmissione di tutto o parte del lavoro, tramite fotocopia o memorizzazione su qualsiasi dispositivo elettronico o altro, senza il permesso scritto di World Rugby (la richiesta di autorizzazione deve essere indirizzata a World Rugby) sono proibite.

Con la presente viene asserito il diritto di World Rugby di essere identificato come l'autore del presente lavoro, conformemente al Copyright, Designs and Patents Act, 1988.

ISBN: 978-1-907506-94-9



World Rugby

World Rugby House, 8-10 Pembroke Street Lower, Dublin 2, Ireland

Tel. +353-1-240-9200

Web. worldrugby.org **Email.** info@worldrugby.org

Sito web di World Rugby per l'apprendimento delle regole

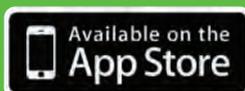
English • Français • Español • Русский • 中文 • 日本語 • Italiano • Română • Nederlands • Afrikaans • Xhosa • Português



- Leggi il regolamento di gioco e la playing charter
 - Guarda i video delle regole messe in pratica
- Esegui l'esame di autovalutazione sulle regole e scarica il tuo certificato di conoscenza delle regole
 - Scarica il libro delle regole in formato PDF



Ottieni l'app gratuita del Regolamento di Gioco di World Rugby per iPad/iPhone



Introduzione	2
Playing charter	3
Chiavi del testo e diagrammi	15
Definizioni	16
Regola 1 Il Terreno	24
Regola 2 Il Pallone	28
Regola 3 La Squadra	29
Regola 4 Abbigliamento dei giocatori	34
Regola 5 Tempo	36
Regola 6 Ufficiali di gara	38
Regola 7 Vantaggio	44
Regola 8 Computo del Punteggio	46
Regola 9 Antigioco	51
Regola 10 Fuorigioco e in-gioco nel gioco aperto	55
Regola 11 Avanti o passaggio in avanti	58
Regola 12 Calcio d'invio e calci di ripresa del gioco	59
Regola 13 Giocatori a terra nel gioco aperto	63
Regola 14 Placcaggio	64
Regola 15 Ruck	70
Regola 16 Maul	73
Regola 17 Mark	76
Regola 18 Touche, rimessa in gioco rapida e rimessa laterale	78
Regola 19 Mischia	92
Regola 20 Calci di punizione e calci liberi	102
Regola 21 Area di meta	107
Variazioni del Regolamento - Under 19	110
Variazioni del Regolamento – Rugby a 7	113
Variazioni – Rugby a 10	124
Segnali degli Ufficiali di Gara	132

L'obiettivo del gioco è che due squadre da 15, 10 o 7 giocatori ciascuna, nel rispetto del fair play, delle regole e dello spirito sportivo, dovrebbero, portando, passando, calciando e mettendo a terra il pallone, segnare il maggior numero di punti possibile, dove la squadra che segna più punti sarà la vincitrice della partita.

Le regole del gioco, comprese la varianti per il rugby under 19, rugby a 10 e rugby a 7, sono complete e contengono tutto il necessario per consentire di praticare il gioco in modo corretto ed equo.

Il Rugby Union è uno sport che comporta il contatto fisico e, in quanto tale, presenta dei rischi inerenti. È molto importante giocare nel rispetto delle regole e fare sempre attenzione alla sicurezza del giocatore.

È responsabilità dei giocatori assicurare di essere fisicamente e tecnicamente preparati per giocare in base alle regole ed impegnarsi a partecipare nel rispetto di un divertimento e pratiche sicuri.

È responsabilità di chi allena o insegna il gioco, garantire che i giocatori siano preparati a rispettare le regole, giocare in modo corretto e osservare una condotta sicura.

È un dovere dell'arbitro applicare equamente tutte le regole in ogni gara, comprese le regole sperimentali e le variazioni eventualmente autorizzate da World Rugby.

È un dovere delle Federazioni assicurare che il gioco, ad ogni livello, si svolga nel rispetto di un comportamento disciplinato e sportivo.

Il principio del fair play non può essere fatto rispettare solo dall'arbitro. La responsabilità del rispetto di questo principio ricade anche su federazioni, club, altri enti affiliati, tecnici e giocatori.

Ciascuna federazione dovrebbe creare un percorso per i giovani. Attraverso questo programma, i giocatori più giovani possono introdursi gradualmente nelle varie fasi del rugby al momento opportuno, beneficiando di una maggior protezione dagli infortuni. Età e contenuti di questo programma dovrebbero essere definiti da ciascuna federazione, in base alle caratteristiche uniche dell'ambiente di gioco della stessa.



Playing charter



**WORLD
RUGBY™**

INTRODUZIONE

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

Il Rugby è praticato da uomini e donne e da ragazzi e ragazze in tutto il mondo. Oltre 8,5 milioni di persone di età compresa tra i 6 e i 60+ anni partecipano regolarmente alla pratica del gioco. L'ampia varietà di capacità e requisiti fisici necessari per questo sport, offre l'opportunità di giocare a tutti gli individui con ogni tipo di fisico, dimensione e capacità.

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

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

*INTEGRITÀ • PASSIONE • SOLIDARIETÀ
DISCIPLINA • RISPETTO*

PRINCIPI DEL GIOCO

COMPORAMENTO

La leggenda di William Webb Ellis, che è ricordato per essere stato il primo a raccogliere il pallone e a correre portandolo, è sopravvissuta alle innumerevoli teorie revisioniste avanzate da quel giorno alla Rugby School nel 1823. È piuttosto logico pensare che questo gioco trovi le sue origini in un atto di sfida coraggiosa.

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

Questi sono i limiti all'interno dei quali devono operare giocatori e arbitri ed è la capacità di fare questa sottile distinzione, affiancata da autocontrollo e disciplina, sia a livello individuale che collettivo, che si basa il codice di condotta.

SPIRITO

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



INTEGRITÀ

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

PRINCIPI DEL GIOCO

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

Queste sono forse tradizioni e virtù antiche, ma hanno resistito al passare del tempo e sono rimaste, a tutti i livelli di pratica del gioco, importanti per il futuro del Rugby, nello stesso modo in cui lo sono state nel corso della sua lunga e rimarcabile storia. I principi del Rugby sono i fondamentali sui quali si basa questo sport e permettono ai partecipanti di identificare immediatamente le caratteristiche di questo gioco, che ne hanno fatto uno sport unico.

OBIETTIVI

L'obiettivo del gioco è quello di segnare il maggior numero possibile di punti contro una squadra avversaria, portando, passando, calciando e mettendo a terra il pallone, nel rispetto delle regole del gioco e dello spirito sportivo e fair play del Rugby.

CONQUISTA E CONTINUITÀ

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

- tramite il contatto
- nel gioco generale
- quando il gioco riprende con una mischia, rimessa laterale, calci d'invio e di ripresa del gioco.



PASSIONE

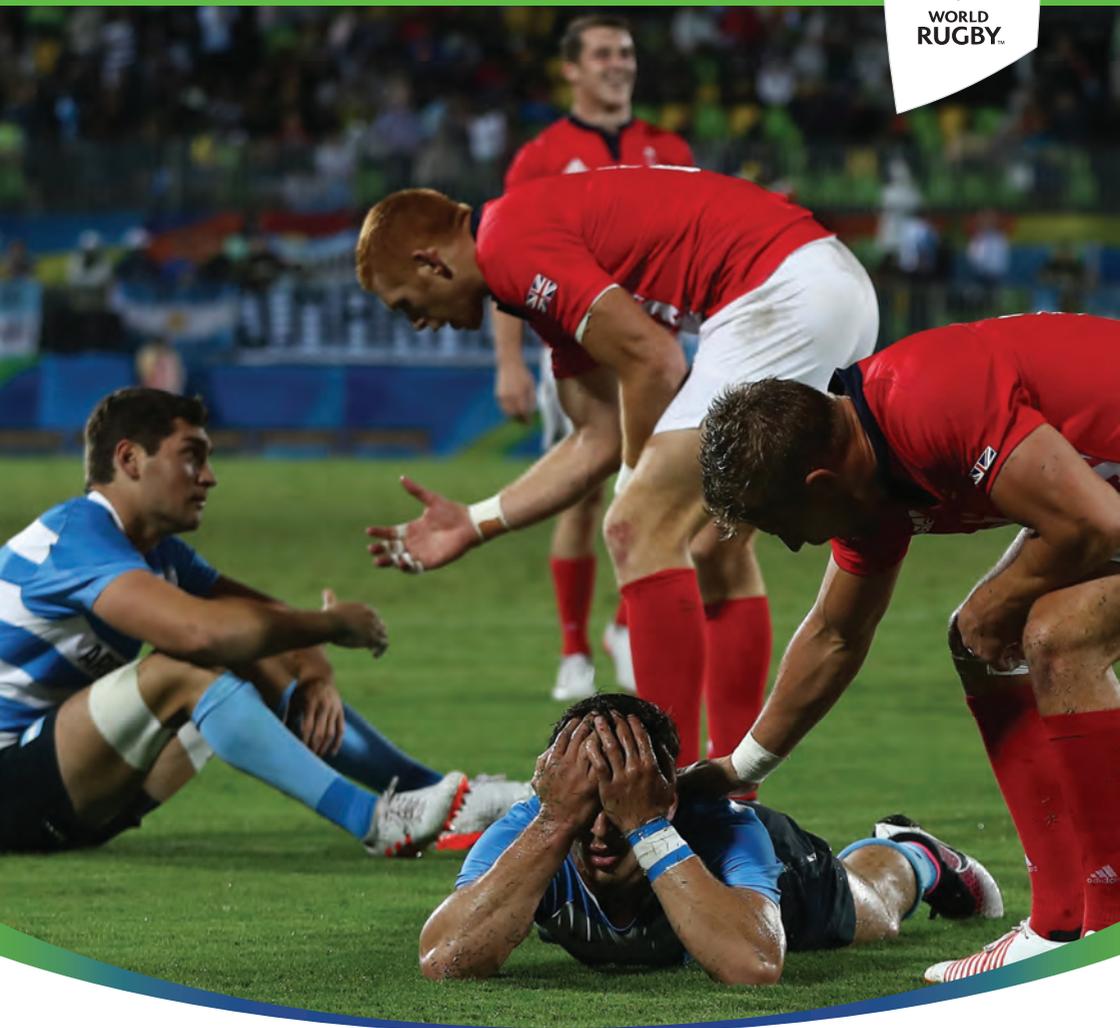
Il popolo del Rugby ha un appassionato entusiasmo per il Gioco. Il Rugby genera entusiasmo, attaccamento emotivo e un senso di appartenenza alla famiglia globale del Rugby.

PRINCIPI DEL GIOCO

Queste azioni di contesa sono equilibrate in modo tale da premiare la superiorità tecnica dimostrata nel corso dell'azione precedente. Per esempio, ad una squadra che è stata obbligata a calciare in touche perché non ha saputo conservare il pallone, verrà negato il lancio del pallone nella rimessa laterale. Allo stesso modo, una squadra che commette un passaggio in avanti o un in-avanti non introdurrà il pallone in occasione della mischia che ne consegue. La squadra che introduce il pallone deve sempre beneficiare di un certo vantaggio anche se, ancora una volta, è importante che queste fasi di gioco diano luogo a una contesa equilibrata della palla.

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

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



SOLIDARIETÀ

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

PRINCIPI DELLE REGOLE

I principi fondamentali delle Regole del Gioco sono i seguenti:

UNO SPORT PER TUTTI

Le Regole permettono ai giocatori con fisici, abilità, sesso ed età diversi, di giocare al rispettivo livello di capacità in un ambiente controllato, competitivo e gradevole. Tutti coloro che giocano a Rugby hanno il dovere di conoscere e comprendere a pieno le Regole del Gioco.

PRESERVARE L'IDENTITÀ DEL RUGBY

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

PIACERE E DIVERTIMENTO

Le Regole forniscono un quadro che fa sì che il Rugby sia uno sport gradevole da praticare e divertente da guardare. Se talvolta questi obiettivi sembrano essere incompatibili, piacere e divertimento sono potenziati permettendo ai giocatori di esprimere pienamente le proprie capacità tecniche. Per ottenere questo giusto equilibrio, le Regole vengono costantemente riesaminate.

APPLICAZIONE

I giocatori hanno l'obbligo prioritario di osservare il regolamento e rispettare i principi del fair play. Le regole devono essere applicate in modo da assicurare che il gioco del rugby sia praticato conformemente ai principi del gioco. Gli ufficiali di gara raggiungono questo obiettivo tramite correttezza, coerenza, sensibilità e, ove opportuno, gestione delle situazioni. D'altra parte, è responsabilità di allenatori, capitani e giocatori rispettare l'autorità degli ufficiali di gara.



DISCIPLINA

La disciplina è una parte integrante del Gioco, sia dentro che fuori dal campo e si esprime attraverso l'aderenza a Regole, Regolamenti e ai valori centrali del Rugby

CONCLUSIONI

Il Rugby è definito come uno sport per uomini e donne, ragazzi e ragazze. Genera lavoro di squadra, comprensione, collaborazione e rispetto per i partecipanti. I suoi pilastri sono, da sempre:

- Il piacere di partecipare
- Il coraggio e le capacità richiesti dal gioco
- La passione per uno sport di squadra che arricchisce le vite di tutti coloro che ne sono coinvolti
- Le amicizie per la vita che si creano attraverso il comune interesse nel gioco.

È proprio grazie alle caratteristiche atletiche e di intensità fisica del Rugby che esiste un senso così nobile dell'amicizia prima e dopo le gare. La storica tradizione, che vede i giocatori delle due squadre ritrovarsi e divertirsi fuori dal campo, in un contesto sociale, rimane al cuore del gioco.

Il Rugby è pienamente entrato nell'era del professionismo, ma ha conservato lo spirito e le tradizioni di uno sport ricreativo. In un'epoca in cui molte qualità sportive tradizionali si stanno indebolendo o addirittura rischiano di scomparire, il Rugby può essere fiero della sua capacità di conservare alti standard di sportività, di etica e di fair play.

Questa Carta aiuterà a rafforzare questi valori preziosi.

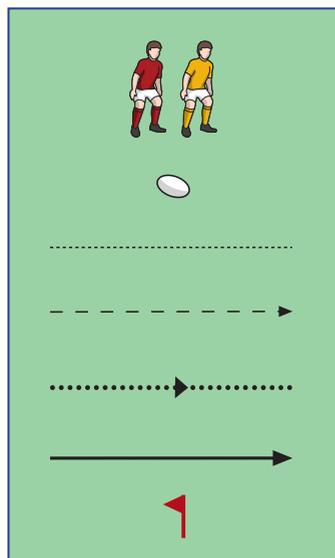


RISPETTO

Il rispetto per compagni di squadra, avversari, ufficiali di gara e tutti coloro che sono coinvolti nel Gioco, riveste un'importanza fondamentale

DIAGRAMMI

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



Giocatori

Pallone

Traiettoria del pallone quando è calciato

Traiettoria del pallone quando è lanciato / passato

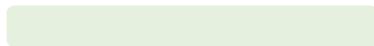
Traiettoria del Pallone quando c'è un in-avanti / contratto

Traiettoria del giocatore

Paletto della bandierina

TESTO

All'interno di questo libro, le modifiche introdotte a 2018 sono contrassegnate da:



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



Le sanzioni sono identificate da un colore, nel modo seguente:

Rosso per una sanzione che porta all'assegnazione di una punizione

Verde per una sanzione che porta all'assegnazione di un calcio libero

Blu per una sanzione che porta all'assegnazione di una mischia, calcio di ripresa del gioco, rimessa in gioco rapida o rimessa laterale

Giallo per una sanzione che porta all'annullamento di un calcio.



Definizioni



**WORLD
RUGBY™**

A

Abbigliamento dei giocatori Qualsiasi articolo indossato dai giocatori che, per essere consentito, deve essere conforme alla Normativa 12 di World Rugby.

Abbigliamento intimo Un articolo di abbigliamento intimo che copre il corpo dall'altezza del bacino, che può estendersi, o meno, su parte delle gambe, che termina sopra le ginocchia e che viene indossato sulla pelle o sotto gli indumenti e non è attaccato alla maglia o ai pantaloncini.

Antigioco Qualsiasi azione commessa da un giocatore, all'interno del recinto di gioco, contraria alla Regola 9, che comprende ostruzione, gioco sleale, infrazioni ripetute, gioco pericoloso e scorrettezze.

Area di gioco Il campo di gioco, più le aree di meta. Le linee di touche, le linee di touche di meta e le linee di pallone morto non fanno parte dell'area di gioco.

Area di meta L'area compresa tra la linea di meta e la linea di pallone morto e tra le linee di touche di meta. Comprende la linea di meta ma non la linea di pallone morto, né le linee di touche di meta. I pali della porta e le imbottiture circostanti sono collocati in area di meta.

Avanti In direzione della linea di pallone morto della squadra avversaria.

Azione di rucking Utilizzare in modo lecito i piedi per cercare di vincere o mantenere il possesso del pallone in una ruck.

C

Calciato direttamente in touche Il pallone è calciato in touche senza prima cadere sul terreno nell'area di gioco o toccare un giocatore o l'arbitro.

Calcio Un'azione compiuta colpendo volontariamente il pallone con qualsiasi parte della gamba o del piede, tranne il tallone, dalla punta del piede al ginocchio, ma escluso quest'ultimo. Un calcio deve spostare il pallone di una distanza visibile, in modo che si stacchi dalla mano, o si muova lungo il terreno.

Calcio al volo Un giocatore fa cadere volontariamente il pallone e lo calcia prima che tocchi il terreno.

Calcio d'invio Il modo per iniziare ciascuno dei due tempi di un incontro e ciascun periodo dei tempi supplementari, con un calcio di rimbalzo.

Calcio di punizione Assegnato contro una squadra per un'infrazione grave.

Calcio di rimbalzo (drop) Dopo essere stato fatto cadere intenzionalmente sul terreno dalla mano o dalle mani del giocatore, il pallone è calciato mentre sale dal suo primo rimbalzo.

Calcio di ripresa del gioco Il modo di fare ripartire il gioco con un calcio di rimbalzo dopo una segnatura o un annullato.

Calcio libero Assegnato contro una squadra, per un'infrazione, o a favore di una squadra, per un mark.

Calcio piazzato Il pallone viene calciato dopo che è stato posizionato sul terreno (o su un supporto per i calci approvati) a quel fine.

Campo di gioco L'area delimitata dalle linee di meta e dalle linee di touche. Queste linee non fanno parte del campo di gioco.

Capitano Il giocatore nominato da una squadra per guidare la stessa, consultare l'arbitro e selezionare le opzioni in seguito alle decisioni dell'arbitro.

Carica di cavalleria Un tipo di attacco irregolare, che solitamente si verifica vicino alla linea di meta, quando alla squadra in attacco viene assegnato un calcio di punizione o un calcio libero. Ad un segnale del calciatore, una linea di attaccanti "carica" in avanti da una certa distanza. Quando si avvicinano, il calciatore dà un piccolo calcio al pallone e lo passa ad un giocatore.

Cartellino giallo Il cartellino mostrato dall'arbitro ad un giocatore per indicare che il giocatore è stato ammonito e sospeso temporaneamente.

Cartellino rosso Il cartellino mostrato dall'arbitro ad un giocatore per indicare che il giocatore è stato escluso definitivamente dalla gara.

Compagno di squadra Un altro giocatore della stessa squadra.

Cuneo volante Un tipo di attacco irregolare, che solitamente si verifica vicino alla linea di meta, quando la squadra in attacco guadagna un calcio di punizione o un calcio libero. Il calciatore dà un piccolo calcio al pallone e fa partire l'attacco, dirigendosi verso la linea di meta o passando il pallone ad un compagno di squadra che corre in avanti. Immediatamente, i compagni si legano ai lati del portatore di pallone in una formazione a un cuneo prima di entrare a contatto con l'avversario. Spesso uno o più di questi compagni di squadra si trovano davanti al portatore di pallone.

E

Espulso Un giocatore riceve un cartellino rosso ed è escluso permanentemente dalla gara.

F

Fase di gioco Mischia, rimessa laterale, ruck o maul

Federazione Un ente, approvato da World Rugby, responsabile dell'organizzazione e dello svolgimento delle partite all'interno di un'area geografica specifica.

Ferita sanguinante Emorragia attiva incontrollata.

Frontino Un'azione consentita, compiuta da un portatore di pallone per allontanare un avversario, spingendolo via con il palmo della mano.

Fuorigioco Un fallo di posizione che significa che un giocatore non può partecipare al gioco senza essere passibile di sanzione.

G

Giocato Il pallone è giocato quando è toccato volontariamente da un giocatore.

Giocatore a terra Si veda “non sui propri piedi”.

Giocatore placcato Un portatore di pallone che viene trattenuto e portato a terra da uno o più placcatori.

Giocatori nell’allineamento I giocatori presenti in ciascuna linea di una rimessa laterale.

Giocatori partecipanti ad una rimessa laterale Questi comprendono i giocatori nell’allineamento, un ricevitore per ciascuna squadra (se presente), il giocatore che esegue il lancio e un avversario immediato.

Gioco aperto Il periodo dopo un calcio d’invio, calcio di ripresa del gioco, calcio libero, calcio di punizione o fase statica e prima della fase successiva, o il periodo tra una fase di gioco e l’altra, tranne quando il pallone è pallone morto.

I

I 22 L’area compresa tra la linea di meta e la linea dei 22 metri, e tra le linee di touche. Comprende la linea dei 22 metri, ma non la linea di meta o le linee di touche.

Il terreno L’area totale mostrata nell’illustrazione del terreno nella Regola 1.

In-avanti Quando un giocatore perde il possesso del pallone, che va in avanti, oppure quando un giocatore colpisce il pallone con la mano o il braccio mandandolo in avanti, o 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 giocatore iniziale possa riprenderlo al volo.

Intervallo L’intervallo tra i due tempi di gioco.

L

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

Linea di meta La linea alle due estremità (e non facente parte) del campo di gioco.

Linea di pallone morto La linea alle due estremità (e non facente parte) dell’area di gioco.

Linea di rimessa in gioco Una linea immaginaria nel campo di gioco, perpendicolare alla linea di touche, che passa attraverso il punto in cui viene lanciato il pallone. La linea di rimessa in gioco non può essere ad una distanza inferiore a cinque metri da una linea di meta.

Linea passante per il punto o luogo Salvo diverse precisazioni, una linea parallela alla linea di touche.

M

Maglia Una maglia indossata sulla metà superiore del corpo e che non è attaccata ai pantaloncini o all'abbigliamento intimo.

Mark Un metodo di sospendere il gioco e vincere un calcio libero afferrando direttamente il calcio di un avversario, nei 22 del ricevitore o in area di meta, gridando "mark".

Maul Una fase di gioco che vede coinvolti un portatore di pallone e almeno un giocatore per ciascuna squadra, legati tra di loro e sui propri piedi.

Meta di punizione Assegnata quando, secondo il parere dell'arbitro, probabilmente sarebbe stata segnata (o segnata in una posizione più vantaggiosa) una meta, se non fosse stato per un'azione di antigiooco commessa da un avversario.

Mischia Una fase statica, che normalmente è composta da otto giocatori per ciascuna squadra legati l'uno all'altro nella formazione della mischia.

Mischia senza contesa Una mischia in cui la squadra che introduce il pallone guadagna il possesso senza che ci sia una contesa del pallone e nessuna squadra può spingere dal punto segnato.

N

Non sui propri piedi Un giocatore non è sui propri piedi quando qualsiasi altra parte del corpo del giocatore è sostenuta dal terreno o da giocatori sul terreno.

O

Oltre o dietro o davanti a una posizione Significa con entrambi i piedi, salvo i casi in cui il contesto richieda altrimenti.

Organizzatore della gara L'ente amministrativo responsabile della gara, che può essere World Rugby, una federazione, un gruppo di federazioni o qualsiasi organizzazione approvata da una federazione o da World Rugby.

Ostruzione Quando un giocatore che cerca di giocare viene ostacolato in modo irregolare, in modo da impedirgli di giocare.

P

Pallone morto Il pallone è "morto" quando l'arbitro fischia per interrompere il gioco o dopo una trasformazione non andata a buon fine.

Pantaloncini Pantaloni che partono all'altezza del bacino e terminano sopra le ginocchia, hanno una fascia elastica e/o un laccetto in vita e non sono attaccati alla maglia o all'abbigliamento intimo.

Passaggio Un giocatore lancia o consegna il pallone ad un altro giocatore.

Passaggio in avanti Quando un giocatore lancia o passa il pallone in avanti, ovvero se le braccia del giocatore che passa il pallone si muovono in avanti.

Piano della touche Lo spazio verticale che si sviluppa immediatamente sopra la linea di touche o di touche di meta.

Piazzatore Un giocatore che tiene il pallone affinché un compagno di squadra possa battere un calcio piazzato.

Placcaggio Il modo di trattenere un portatore di pallone e portarlo a terra.

Placcaggio a braccio rigido Un placcaggio irregolare nel quale un giocatore colpisce il portatore di pallone con un braccio rigido.

Placcatore Un giocatore della squadra avversaria che trattiene il giocatore placcato e va a terra.

Portatore di pallone Un giocatore che ha il possesso del pallone.

Possesso Un individuo o squadra che ha il controllo del pallone o che sta tentando di portarlo sotto il proprio controllo.

Preso direttamente Un pallone preso senza prima aver toccato nessun altro o il terreno.

Punto della rimessa in gioco Si veda “linea di rimessa in gioco”.

R

Recinto di gioco L’area di gioco più uno spazio attorno ad essa, noto come area perimetrale.

Ricevitore Il giocatore in una posizione tale da poter ricevere il pallone se il pallone è colpito o passato all’indietro da un allineamento.

Rimessa in gioco rapida Un lancio dalla linea di touche eseguito prima che si formi l’allineamento. Il pallone è lanciato dalla squadra che avrebbe effettuato il lancio nella rimessa laterale.

Rimessa laterale Una rimessa laterale è una fase statica che consiste in un allineamento di almeno due giocatori per ciascuna squadra che aspettano di ricevere un lancio dalla linea di touche.

Ruck Una fase del gioco in cui uno o più giocatori per ciascuna squadra, che sono sui propri piedi e a contatto fisico tra loro, si chiudono attorno al pallone, che è a terra.

S

Sanzione Il modo con il quale viene fatto ripartire il gioco dopo un’infrazione o un’interruzione.

Segnatura di una porta Il pallone è calciato, con calcio piazzato o di drop, al di sopra della barra trasversale avversaria, dal campo di gioco.

Sin-bin La zona designata al di fuori dell’area di gioco entro la quale deve rimanere un giocatore sospeso temporaneamente.

Sospeso temporaneamente Escluso dalla partita per un periodo specifico di tempo di gioco, solitamente 10 minuti.

Sostituzione Un giocatore che sostituisce un compagno di squadra a causa di un infortunio o per ragioni tattiche.

Squadra Un gruppo di giocatori, solitamente 15, che iniziano la gara, più eventuali sostituzioni autorizzate.

Squadra in attacco La squadra avversaria della squadra nella cui metà campo si sta giocando.

Squadra in difesa La squadra nella cui metà campo si sta giocando.

Sui propri piedi Un giocatore è sui propri piedi se nessun'altra parte del corpo del giocatore è sostenuta dal terreno o da giocatori sul terreno.

Supporto per i calci Qualsiasi supporto approvato dall'organizzatore della gara per posizionare il pallone quando si batte un calcio piazzato.

T

Tempo di gioco Il tempo effettivo, escluso il tempo perso per le interruzioni (cfr. tempo effettivo).

Tempo effettivo Tempo continuo trascorso effettivamente (cfr. tempo di gioco)

Tenere il pallone Essere in possesso del pallone, tenendolo nella mano o nelle mani, o nel braccio o nelle braccia.

Touche L'area lungo il campo di gioco che comprende le linee di touche e lo spazio oltre tali linee.

Touche di meta L'area lungo l'area di meta che comprende le linee di touche di meta e lo spazio oltre tali linee.

U

Ufficiali di gara Chi ha il controllo del gioco: solitamente sono composti da un arbitro e due assistenti dell'arbitro o giudici di linea, ma possono anche comprendere un arbitro video e, nel rugby a sette, due giudici dell'area di meta.

Ultimo piede Il piede più vicino alla linea di meta di una squadra, in una mischia, ruck o maul.

V

Vantaggio Un chiaro e reale beneficio, tattico o territoriale, che si verifica dopo un'infrazione commessa dall'avversario.

Verso l'interno del campo Dentro l'area di gioco, in allontanamento dalle linee di touche

Vicino Entro un metro.

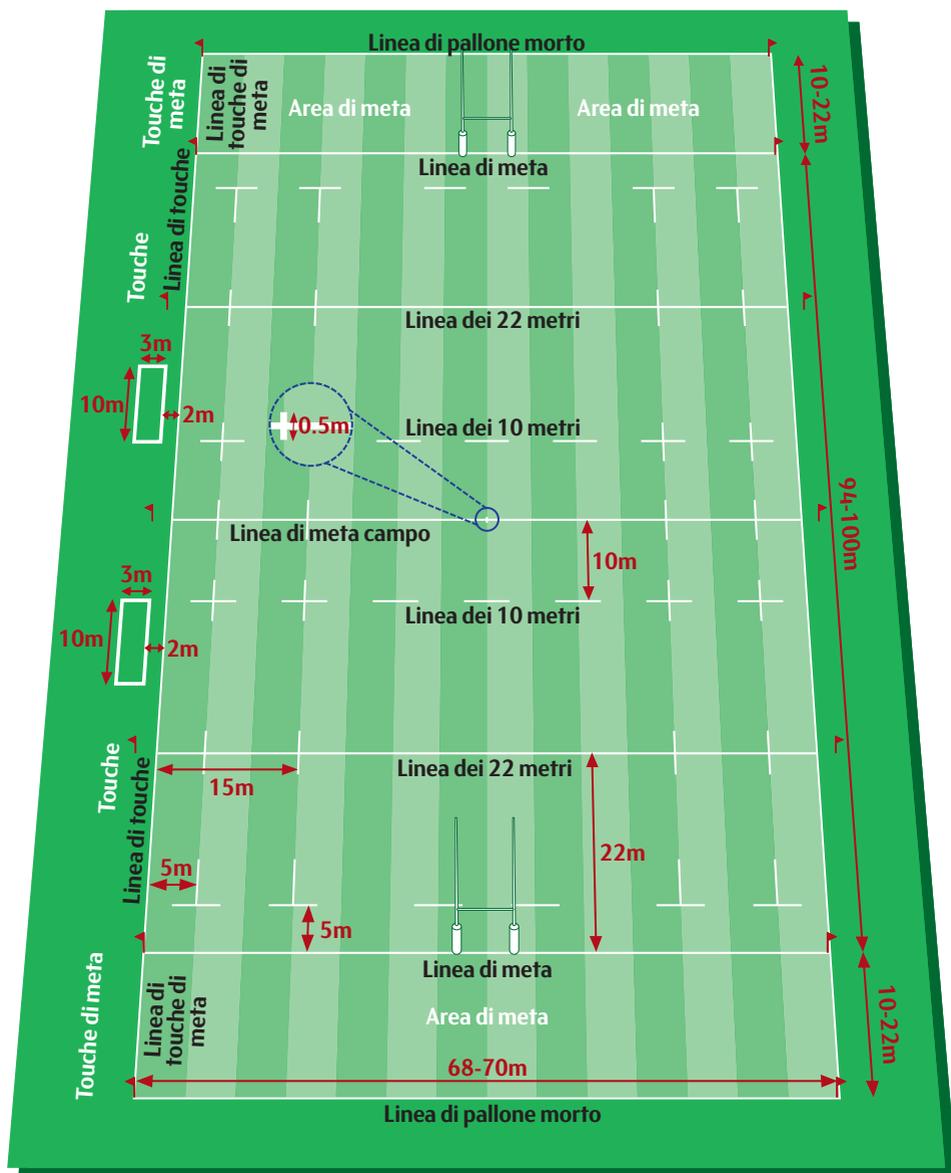
Z

Zona della mischia L'area del campo di gioco in cui può avere luogo una mischia.



Regolamento di gioco



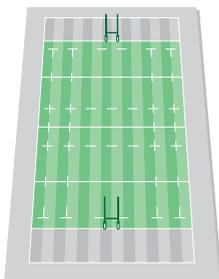


Il terreno

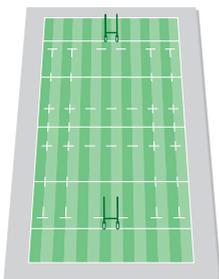
1. La superficie di gioco deve essere sicura per lo svolgimento del gioco.
2. I tipi di superficie consentiti sono: erba, sabbia, terra battuta, neve o erba artificiale (conformemente alla Normativa 22 di World Rugby).
3. Le dimensioni dell'area di gioco sono indicate nell'illustrazione del terreno.

Dimensioni	Lunghezza del campo di gioco	Lunghezza dell'area di meta	Larghezza
Massimo (metri)	100	22	70
Minimo (metri)	94	6	68

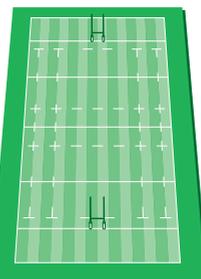
- a. L'area di gioco è di forma rettangolare.
- b. Eventuali variazioni di queste dimensioni devono essere approvate dalla federazione di competenza, per le competizioni domestiche, o da World Rugby per le partite internazionali.



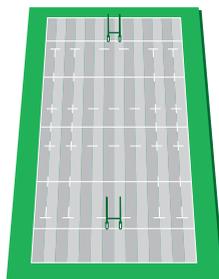
Campo di gioco



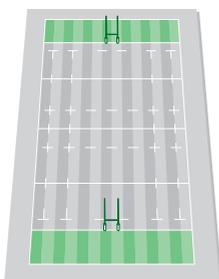
Area di gioco



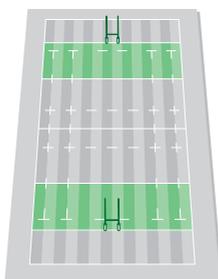
Recinto di gioco



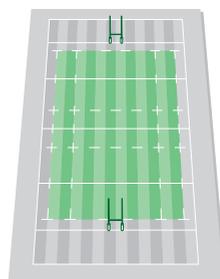
Area perimetrale



Area di meta



I 22



Zona della mischia

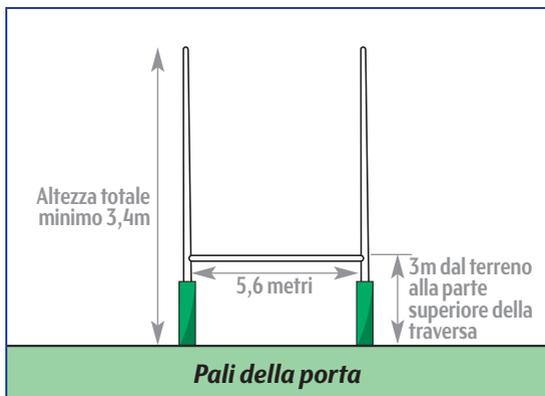
- c. Se la lunghezza del campo di gioco è inferiore a 100 metri, la distanza tra le linee dei 10 metri e le linee dei 22 metri è ridotta di conseguenza.
- d. Quando la larghezza dell'area di gioco è inferiore a 70 metri, la distanza tra le linee dei 15 metri è ridotta di conseguenza.
- e. L'area perimetrale non dovrebbe avere un'ampiezza inferiore a 5 metri, ove praticabile.

LINEE

- 4. Sono presenti delle linee continue configurate come rappresentato nell'illustrazione del terreno. Le linee continue sono:
 - a. Le linee di pallone morto e le linee di touche di meta.
 - b. Le linee di meta.
 - c. Le linee dei 22 metri.
 - d. La linea di metà campo.
 - e. Le linee di touche.
- 5. Sono presenti delle linee tratteggiate, configurate come rappresentato nell'illustrazione del terreno. Ciascun tratto di linea è lungo cinque metri. Le linee tratteggiate si trovano:
 - a. A 5 metri da, e parallele a, ciascuna linea di touche.
 - b. A 15 metri da, e parallele a, ciascuna linea di touche.
 - c. A 10 metri da, e parallele a, ciascun lato della linea di metà campo.
 - d. A 5 metri da, e parallele a, ciascuna linea di meta.
- 6. C'è una linea lunga 0,5 metri che attraversa il centro della linea di metà campo.

PALI DELLA PORTA E BARRA TRASVERSALE

- Quando ai pali della porta è applicata un'imbottitura, la distanza tra la linea di meta e il bordo esterno dell'imbottitura non deve superare 0,3 metri.



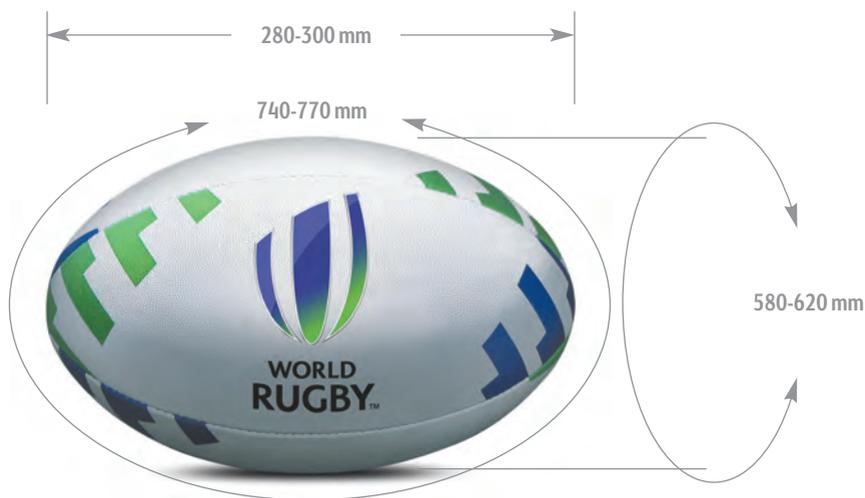
PALETTI DELLE BANDIERINE

- Ci sono 14 paletti con le bandierine, ciascuno con un'altezza minima di 1,2 metri.
- Un paletto delle bandierine è posizionato in corrispondenza di ciascuna intersezione tra le linee di touche di meta e le linee di meta, ed è presente un paletto anche in ogni intersezione tra le linee di touche di meta con le linee di pallone morto (otto paletti delle bandierine in totale).
- Un paletto delle bandierine è posizionato in allineamento con la linea dei 22 metri e la linea di metà campo, su ciascun lato del campo, due metri fuori dalle linee di touche e dentro il recinto di gioco (sei paletti delle bandierine in totale).

OBIEZIONI SUL TERRENO DI GIOCO

- Le squadre devono informare l'arbitro di eventuali obiezioni prima dell'inizio della partita.
- L'arbitro tenterà di risolvere i problemi e non farà iniziare una gara se qualsiasi parte del terreno è considerata non sicura.

1. Il pallone è ovale ed è composto da quattro pannelli.
2. Le sue dimensioni sono illustrate qui:



3. Pesa 410-460 grammi.
4. Possono essere utilizzati palloni più piccoli per partite tra giocatori più giovani.
5. Il pallone è fatto di cuoio o di un materiale sintetico idoneo. Può essere sottoposto a trattamenti per renderlo resistente all'acqua e più facile da afferrare.
6. La pressione dell'aria all'inizio della gara è 65,71-68,75 kilopascal, 0,67-0,70 chilogrammi per centimetro quadrato o 9,5-10,0 libbre per pollice quadrato.
7. Possono essere disponibili dei palloni di riserva durante una partita.

NUMERO DI GIOCATORI

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

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

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

MISCHIE SENZA CONTESA

13. Le mischie diventeranno senza contesa se una delle due squadre non è in grado di schierare un giocatore di prima linea adeguatamente preparato o se lo ordina l'arbitro.
14. L'organizzatore di una gara può stabilire le condizioni in base alle quali una partita può iniziare con mischie senza contesa.
15. Le mischie no-contest che si verificano come conseguenza di un'espulsione, sospensione temporanea o infortunio, devono essere giocate con otto giocatori per squadra.
16. Quando un giocatore di prima linea abbandona l'area di gioco, per infortunio o sostituzione temporanea o permanente, l'arbitro chiede se in quel momento la squadra in questione può continuare la gara con mischie con contesa. Se all'arbitro viene comunicato che la squadra non può giocare mischie con contesa, l'arbitro ordinerà mischie senza contesa. Se il giocatore rientra in campo o se entra un altro giocatore di prima linea, possono riprendere le mischie con contesa.
17. In una rosa di 23 giocatori, o a discrezione dell'organizzatore della gara, un giocatore, la cui uscita ha fatto sì che l'arbitro ordinasse mischie senza contesa, non può essere rimpiazzato.
18. Solo quando non è disponibile nessun giocatore di prima linea di riserva, qualsiasi altro giocatore è autorizzato a giocare in prima linea.

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

SOSTITUZIONE PERMANENTE

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

SOSTITUZIONE PERMANENTE – RICONOSCERE E RIMUOVERE

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

SOSTITUZIONE TEMPORANEA – FERITA SANGUINANTE

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

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

27. Nelle partite di rugby adulto d'élite che sono state preventivamente approvate da World Rugby (conformemente alle Normative 10.1.4 e 10.1.5) per l'utilizzo della procedura HIA, un giocatore che deve essere sottoposto ad una valutazione HIA:
 - a. Abbandona il campo di gioco; e
 - b. È sostituito temporaneamente (anche se sono state utilizzate tutte le sostituzioni).
Se il giocatore non è disponibile a tornare nel campo di gioco dopo 10 minuti (tempo effettivo) dal momento in cui è uscito dall'area di gioco, la sostituzione diventa permanente.

SOSTITUZIONI TEMPORANEE – DISPOSIZIONI GENERALI

28. Un giocatore entrato come sostituzione temporanea può essere rimpiazzato temporaneamente (anche se sono state utilizzate tutte le sostituzioni).
29. Se un giocatore entrato come sostituzione temporanea subisce un infortunio, anche questo giocatore può essere rimpiazzato.
30. Se un giocatore entrato come sostituzione temporanea viene espulso, il giocatore sostituito originariamente non può rientrare nell'area di gioco, salvo per ottemperare alla Regola 3.19 o 3.20 e solo se il giocatore ha ottenuto l'autorizzazione di un medico e se rientra in campo entro i tempi previsti dal momento in cui ha abbandonato il campo di gioco.

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

GIOCATORI USCITI PER SOSTITUZIONI TATTICHE CHE RIENTRANO IN CAMPO

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

SOSTITUZIONI CONTINUE

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

1. Tutti gli articoli di abbigliamento devono essere conformi alla Normativa 12 di World Rugby.
2. Un giocatore indossa una maglia, pantaloncini e abbigliamento intimo, calzettoni e scarpe. La manica di una maglia deve arrivare almeno sino a metà tra la spalla e il gomito.
3. Sono permessi articoli di abbigliamento aggiuntivi. Questi sono:
 - a. Supporti lavabili in materiale elasticizzato o comprimibile.
 - b. Parastinchi.
 - c. Protezioni per le caviglie indossate sotto i calzettoni, di altezza non superiore ad un terzo della lunghezza dello stinco e, se rigide, in materiale diverso dal metallo.
 - d. Mezzi guanti (guanti senza dita).
 - e. Protezioni per le spalle.
 - f. Paragengive o protezioni per i denti.
 - g. Caschetto.
 - h. Bendaggi, fasciature, bendaggi sottili o altro materiale simile.
 - i. Maschera da rugby (sperimentazione globale della regola).
 - j. Tacchetti, compresi quelli in gomma modellata, sulle suole delle scarpe.
4. Inoltre, le donne possono indossare:
 - a. Protezioni per il petto.
 - b. Calze lunghe di cotone, con un'unica cucitura sul lato interno della gamba, sotto i pantaloncini e i calzettoni.
 - c. Foulard sul capo, purché questo non rappresenti un pericolo per chi lo indossa o per le altre giocatrici.
5. Un giocatore non può indossare:
 - a. Qualsiasi articolo contaminato da sangue.
 - b. Qualsiasi articolo tagliente o abrasivo.
 - c. Qualsiasi articolo contenente fibbie, fermagli, anelli, cerniere, chiusure lampo, viti, bulloneria o materiale o sporgenze rigidi non diversamente consentiti dal presente regolamento.
 - d. Gioielli.
 - e. Guanti.
 - f. Pantaloncini con imbottitura cucita all'interno.
 - g. Qualsiasi articolo normalmente consentito dal regolamento ma che, secondo il parere dell'arbitro, potrebbe causare infortuni.
 - h. Dispositivi di comunicazione.

6. L'arbitro ha il potere di decidere in qualsiasi momento che parte dell'abbigliamento di un giocatore è pericolosa o irregolare. In questo caso, l'arbitro deve ordinare al giocatore di togliere l'articolo di abbigliamento in questione. Il giocatore non potrà partecipare alla gara finché non avrà rimosso, o reso innocuo, l'articolo di abbigliamento.
7. Se, durante un controllo prima della partita, un ufficiale di gara riferisce ad un giocatore che indossa un articolo di abbigliamento proibito dal presente regolamento e, successivamente, il giocatore viene trovato con indosso lo stesso articolo nell'area di gioco, il giocatore viene espulso per scorrettezze. **Sanzione: Punizione.**
8. L'arbitro non deve permettere a nessun giocatore di abbandonare l'area di gioco per cambiarsi un capo di abbigliamento, a meno che non sia macchiato di sangue.

La Normativa 12 di World Rugby è consultabile su:

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

1. Una partita non dura più di 80 minuti (suddivisi in due tempi, ciascuno di durata non superiore a 40 minuti, più il tempo di recupero), a meno che l'organizzatore della gara non abbia autorizzato lo svolgimento dei tempi supplementari in una partita terminata in pareggio nel contesto di una competizione eliminataria.
2. L'intervallo tra i due tempi ha una durata non superiore a 15 minuti, in base a quanto stabilito dall'organizzatore della gara. Durante questo intervallo di tempo, le squadre e gli ufficiali di gara possono abbandonare il recinto di gioco.
3. Nelle partite non internazionali, l'organizzatore della gara può decidere di ridurre la durata di una partita. Se l'organizzatore della gara non decide in merito, le squadre si accordano sulla durata di una partita. Se non riescono a trovare un accordo, deciderà l'arbitro.
4. L'arbitro tiene il tempo, ma può delegare tale compito ad uno o entrambi gli assistenti dell'arbitro e/o ad un cronometrista ufficiale, e in questo caso l'arbitro segnalerà a questi ultimi eventuali interruzioni. Nelle partite senza un cronometrista ufficiale, se l'arbitro ha dubbi circa il tempo corretto consulterà uno o entrambi gli assistenti dell'arbitro e può consultare altri soggetti, ma solo se gli assistenti dell'arbitro non sono in grado di aiutarlo.
5. L'arbitro può interrompere il gioco e concedere tempo per:
 - a. Infortunio di un giocatore, per un periodo di sino a un minuto. Se il giocatore è gravemente infortunato, l'arbitro ha la facoltà di concedere più di un minuto per lasciare che il giocatore sia portato fuori dall'area di gioco.
 - b. Consultare altri ufficiali di gara.
6. Quando il pallone è già stato reso pallone morto, l'arbitro può concedere del tempo per:
 - a. Sostituire un giocatore.
 - b. Sostituire o riparare l'abbigliamento dei giocatori.
 - c. Ri-allacciarsi i lacci delle scarpe.
 - d. Recuperare il pallone.
7. Un tempo di gioco termina quando il pallone diventa morto dopo che il tempo è scaduto, salvo quando:
 - a. Una mischia, rimessa laterale o calcio di ripresa del gioco dopo una meta o un annullato, concessi prima dello scadere del tempo, non sono stati completati e il pallone non è tornato nel gioco aperto. Questo vale anche quando la mischia, rimessa laterale o calcio di ripresa del gioco non vengono eseguiti correttamente.
 - b. L'arbitro concede un calcio libero o di punizione.
 - c. Un calcio di punizione è calciato direttamente in touche senza che venga prima fatto un tap-and-go e senza che il pallone tocchi un altro giocatore.
 - d. È stata segnata una meta e, in questo caso, l'arbitro concede il tempo per battere il calcio di trasformazione.

8. Una squadra che ha segnato una meta può effettuare il tentativo di trasformazione o può rinunciare a tale tentativo.
 - a. La decisione di rinunciare al calcio di trasformazione deve essere riferita dal marcatore della meta all'arbitro dicendo "no kick" ("nessun calcio") dopo che è stata assegnata la meta.
 - b. A condizione che la trasformazione venga tentata, o rifiutata, prima dello scadere del tempo, l'arbitro ordinerà un calcio di ripresa del gioco.
 - c. Se viene effettuato il tentativo di trasformazione, il tempo è calcolato dal momento in cui viene colpito il pallone.
9. Quando le condizioni meteorologiche sono eccezionalmente calde e/o umide, l'arbitro ha facoltà di concedere una pausa per l'acqua. Questa pausa di un minuto dovrebbe avere luogo attorno alla metà di un tempo, dopo una segnatura o quando il pallone è stato reso morto, vicino alla linea di metà campo.
10. L'arbitro ha il potere di terminare o sospendere la partita in qualsiasi momento se ritiene che non si possa continuare in condizioni di sicurezza.

PRINCIPIO

Ogni partita è sotto il controllo degli ufficiali di gara, che comprendono l'arbitro e due giudici di linea o assistenti dell'arbitro. Ulteriori persone, secondo quanto autorizzato dagli organizzatori delle gare, possono comprendere l'arbitro di riserva e/o l'assistente dell'arbitro di riserva, il TMO, il cronometrista, il medico di gara, i medici delle squadre, i membri delle squadre che non giocano e i raccattapalle.

Gli assistenti dell'arbitro e i giudici di linea sono responsabili di segnalare la touche, la touche di meta e il buon esito, o meno, dei calci in porta. Inoltre, gli assistenti dell'arbitro offrono assistenza, su richiesta dell'arbitro, compreso nella segnalazione dell'antigioco.

DESIGNAZIONE DELL'ARBITRO

1. L'arbitro è designato dall'organizzatore della gara. Se non è stato designato nessun arbitro, le due squadre si accordano su un arbitro. Se non riescono a trovare un accordo, la squadra di casa nomina un arbitro.
2. Se l'arbitro non riesce a completare la gara, il sostituto dell'arbitro viene nominato conformemente alle istruzioni dell'organizzatore della gara. Se quest'ultimo non ha dato istruzioni, l'arbitro nomina un sostituto. Se l'arbitro non è in grado di farlo, la squadra di casa nomina un sostituto.

COMPITI DELL'ARBITRO PRIMA DELLA PARTITA

3. L'arbitro organizza il sorteggio. Uno dei capitani lancia una moneta e l'altro capitano sceglie il lato della moneta. Il vincitore del sorteggio decide se battere il calcio d'invio o scegliere un lato del campo. Se il vincitore del sorteggio decide di scegliere un lato del campo, la squadra avversaria dovrà battere il calcio d'invio e viceversa.
4. Gli ufficiali di gara devono ispezionare l'abbigliamento e i tacchetti dei giocatori per verificarne la conformità alla Regola 4.

COMPITI DELL'ARBITRO DURANTE UNA PARTITA

5. All'interno del recinto di gioco:
 - a. L'arbitro è l'unico giudice dei fatti e delle regole durante una partita. L'arbitro deve applicare le regole del gioco in modo equo in tutte le partite.
 - b. L'arbitro tiene il tempo. Tuttavia, l'organizzatore della gara può nominare un cronometrista, che indicherà il termine di ciascun tempo di gioco.
 - c. L'arbitro tiene il punteggio.
6. L'arbitro consente l'accesso all'area di gioco a giocatori e riserve, quando questo può essere fatto nel rispetto della sicurezza.
7. L'arbitro dà ai giocatori il permesso di abbandonare l'area di gioco.

IL FISCHIETTO

8. L'arbitro porta con sé un fischiotto e fischia:
 - a. Per indicare l'inizio e la fine di ciascun tempo di gioco della partita.
 - b. Per interrompere il gioco. L'arbitro ha il potere di interrompere il gioco in qualsiasi momento.
 - c. Per indicare una segnatura o un annullato.
 - d. Per ammonire o espellere un giocatore che ha commesso un'infrazione e una seconda volta quando viene concesso il calcio di punizione o la meta di punizione.
 - e. Quando il pallone diventa pallone morto, tranne dopo un calcio di trasformazione non andato a buon fine.
 - f. Quando il pallone diventa ingiocabile.
 - g. Quando viene assegnato un calcio di punizione, un calcio libero o una mischia.
 - h. Quando sarebbe pericoloso lasciar continuare il gioco o quando si sospetta che un giocatore sia gravemente infortunato.

IL PALLONE DIVENTA PALLONE MORTO.

9. L'arbitro deve considerare che il pallone sia diventato pallone morto quando:
 - a. Il pallone è in touche o in touche di meta.
 - b. Il pallone viene appoggiato sul terreno in area di meta.
 - c. È stato effettuato un tentativo di trasformazione.
 - d. È stata segnata una meta, punizione o un drop.
 - e. Il pallone o il portatore di pallone tocca la linea di pallone morto o qualsiasi cosa oltre tale linea.
 - f. Il pallone colpisce qualsiasi cosa al di sopra dell'area di gioco.

IL PALLONE O IL PORTATORE DI PALLONE TOCCA L'ARBITRO O UN INDIVIDUO DIVERSO DA UN GIOCATORE.

10. Se il pallone o il portatore di pallone tocca l'arbitro o un altro individuo non giocatore, e nessuna squadra guadagna un vantaggio in campo, il gioco continua. Se una delle due squadre guadagna un vantaggio in campo, viene accordata una mischia alla squadra che ha giocato il pallone per ultima.
11. Se il portatore di pallone tocca l'arbitro o un altro individuo non giocatore in area di meta e una delle due squadre ottiene un vantaggio:
 - a. Se il pallone è in possesso di un giocatore in attacco, l'arbitro assegna una meta nel punto in cui è avvenuto il contatto.
 - b. Se il pallone è in possesso di un giocatore in difesa, l'arbitro assegna un annullato nel punto in cui è avvenuto il contatto.
12. Se il pallone è toccato dall'arbitro o da un altro individuo diverso da un giocatore in area di meta, l'arbitro valuta quello che sarebbe accaduto successivamente e assegna una meta o un annullato nel punto in cui è avvenuto il contatto.

INTERAZIONE TRA L'ARBITRO E GLI ASSISTENTI DELL'ARBITRO/GIUDICI DI LINEA

13. L'arbitro può consultare gli assistenti dell'arbitro su aspetti relativi ai loro compiti, sulla regola dell'antigioco e sul cronometraggio, e può richiedere assistenza in relazione ad altri aspetti legati ai compiti dell'arbitro.
14. L'arbitro può modificare una decisione dopo che un giudice di linea o un assistente dell'arbitro ha alzato la bandierina per segnalare la touche, touche di meta o dopo che un assistente dell'arbitro ha segnalato l'antigioco.

TMO / SPERIMENTAZIONE GLOBALE DELLA REGOLA

15. L'organizzatore di una gara può nominare un arbitro video (TMO), che utilizza strumenti tecnologici per chiarire situazioni relative a:
- L'azione di appoggiare il pallone sul terreno in area di meta.
 - Touche o touche di meta nell'azione di appoggiare il pallone sul terreno o il pallone che viene reso pallone morto.
 - Se ci sono dubbi sull'esito positivo di un tentativo di porta.
 - Quando gli ufficiali di gara ritengono che potrebbe essersi verificata un'infrazione, nell'area di gioco, che ha portato alla segnatura di una meta o che ne ha impedito la realizzazione.
 - Antigioco, comprese le sanzioni.
16. Tutti gli ufficiali di gara, compreso il TMO, possono raccomandare un'analisi da parte del TMO. L'analisi si svolgerà conformemente al protocollo del TMO, disponibile su <http://laws.worldrugby.org>

COMPITI DELL'ARBITRO DOPO UNA PARTITA

17. L'arbitro comunica il punteggio alle squadre e all'organizzatore della gara.
18. Se un giocatore è stato espulso, l'arbitro deve consegnare all'organizzatore della gara una relazione scritta sull'azione di antigiooco il più rapidamente possibile.

NOMINARE E CONTROLLARE GLI ASSISTENTI DELL'ARBITRO E I GIUDICI DI LINEA

19. Ci sono due assistenti dell'arbitro o due giudici di linea per ogni partita. A meno che non siano stati nominati da o in virtù dell'autorità dell'organizzatore di una gara, ogni squadra deve mettere a disposizione un giudice di linea.
20. L'organizzatore della partita può nominare una persona che funga da riserva per gli assistenti dell'arbitro o giudici di linea. Questa persona è nota come giudice di linea di riserva, o assistente dell'arbitro di riserva, ed è posizionata nell'area perimetrale.
21. L'arbitro ha il controllo degli assistenti dell'arbitro o giudici di linea. L'arbitro può comunicare loro i rispettivi compiti e può revocare le loro decisioni. Se un giudice di linea non è soddisfacente, l'arbitro può chiedere la sostituzione del giudice di linea. Se l'arbitro ritiene che un giudice di linea sia colpevole di comportamento scorretto, l'arbitro ha il potere di espellere il giudice di linea e scrivere una relazione all'organizzatore della gara.

DURANTE LA PARTITA

22. È presente un assistente dell'arbitro o giudice di linea su ciascun lato del campo. L'assistente dell'arbitro o giudice di linea rimane in touche tranne quando deve giudicare l'esito di un tentativo di porta. Al momento della valutazione dell'esito di un calcio, l'assistente dell'arbitro o giudice di linea si posiziona in area di meta, dietro ai pali della porta.
23. Un assistente dell'arbitro può entrare nell'area di gioco per segnalare un'azione di antigioco. Questo può essere fatto solo alla successiva interruzione del gioco e quando l'arbitro lo consente.

SEGNALI

24. Ciascun assistente dell'arbitro o giudice di linea porta con sé una bandierina, o qualcosa di simile, con la quale segnala le proprie decisioni.
25. Segnalare il risultato dei calci in porta: Un assistente dell'arbitro o giudice di linea si posiziona in corrispondenza, o dietro, ciascun palo della porta. Se il pallone passa sopra la barra trasversale e in mezzo ai pali, gli assistenti dell'arbitro o i giudici di linea alzano le bandierine per indicare la riuscita del calcio.
26. Segnalazione di touche:
- Quando il pallone, o il portatore di pallone, è andato in touche o in touche di meta, l'assistente dell'arbitro o il giudice di linea tiene sollevata la bandierina.
 - L'assistente dell'arbitro o il giudice di linea si posiziona sul punto del lancio e indica la squadra che ha diritto ad effettuare il lancio.
 - Quando il pallone è lanciato, l'assistente dell'arbitro o il giudice di linea abbassa la bandierina, con le seguenti eccezioni:
 - Quando il giocatore che effettua il lancio appoggia qualsiasi parte di uno dei piedi nel campo di gioco.
 - Quando la squadra che non aveva diritto al lancio ha lanciato il pallone.
 - Quando, in una rimessa in gioco rapida, il pallone che è andato in touche è sostituito da un altro pallone o, dopo che è andato in touche, è stato toccato da qualsiasi persona ad eccezione del portatore di pallone che lo ha portato in touche o dal giocatore che deve effettuare il lancio.
 - Sta all'arbitro, e non all'assistente dell'arbitro o al giudice di linea, stabilire se il pallone è stato lanciato dal punto corretto.

27. Segnalazione di antiigioco:

- a. L'organizzatore di una gara può conferire all'assistente dell'arbitro l'autorità di segnalare l'antiigioco.
- b. Un assistente dell'arbitro segnala che è stata vista un'azione di antiigioco o una scorrettezza tenendo la bandierina in posizione orizzontale e puntandola verso l'interno del campo, perpendicolarmente alla linea di touche.
- c. Se un assistente dell'arbitro segnala un'azione di antiigioco, l'assistente dell'arbitro rimane in touche e continua a svolgere tutti gli altri compiti fino all'interruzione del gioco successiva.
- d. Su invito dell'arbitro, l'assistente dell'arbitro può entrare in area di gioco per riferire l'infrazione all'arbitro. Quest'ultimo intraprenderà quindi le azioni opportune.
- e. Se la relazione verbale di un assistente dell'arbitro all'arbitro porta all'espulsione di un giocatore, l'assistente dell'arbitro dovrà presentare all'arbitro una relazione scritta sull'incidente il prima possibile dopo la partita e l'arbitro la consegnerà all'organizzatore della gara.

ALTRE PERSONE PRESENTI

28. Persone preparate dal punto di vista medico (solo medici o fisioterapisti qualificati) possono entrare nell'area di gioco per soccorrere i giocatori infortunati in qualsiasi momento sia possibile farlo in sicurezza.
29. Le persone seguenti possono entrare nell'area di gioco senza il permesso dell'arbitro, purché non interferiscano con il gioco o non facciano commenti agli ufficiali di gara:
 - a. I portatori di acqua, durante un'interruzione del gioco per l'infortunio di un giocatore o quando è stata segnata una meta.
 - b. Una persona che porta un supporto per i calci dopo che una squadra ha indicato la propria intenzione di calciare tra i pali o dopo la segnatura di una meta.
 - c. Gli allenatori che si recano dalle proprie squadre durante l'intervallo tra i due tempi.
30. La gestione delle riserve può essere delegata agli ufficiali a bordo campo nominati dall'organizzatore della gara. Le informazioni sugli ufficiali a bordo campo possono essere consultate su: <http://officiating.worldrugby.org>

PRINCIPIO

Se una squadra guadagna un vantaggio dopo un'infrazione commessa dalla squadra avversaria, l'arbitro può far continuare il gioco nel tentativo di mantenerlo fluido.

1. Il vantaggio:

- a. Può essere tattico. La squadra che non ha commesso l'infrazione è libera di giocare il pallone come desidera.
- b. Può essere territoriale. Il gioco si è spostato verso la linea di pallone morto della squadra che ha commesso l'infrazione.
- c. Può essere una combinazione di vantaggio tattico e territoriale.
- d. Deve essere chiaro e reale. Una mera opportunità di guadagnare un vantaggio non è sufficiente.

2. Il vantaggio termina quando:

- a. L'arbitro ritiene che la squadra che non ha commesso l'infrazione abbia guadagnato un vantaggio. L'arbitro lascia continuare il gioco; o
- b. L'arbitro ritiene che è improbabile che la squadra che non ha commesso l'infrazione guadagni un vantaggio. L'arbitro interrompe il gioco e applica la sanzione per l'infrazione a partire dalla quale si stava giocando il vantaggio; o
- c. La squadra non colpevole dell'infrazione commette un'infrazione prima di aver guadagnato un vantaggio. L'arbitro interrompe il gioco e applica la sanzione per la prima infrazione. Se una o entrambe le infrazioni sono per antigiochi, l'arbitro applica la sanzione appropriata per l'infrazione (o le sanzioni appropriate per le infrazioni); o
- d. La squadra che ha commesso l'infrazione commette una seconda o successiva infrazione, dalla quale non può essere ottenuto nessun vantaggio. L'arbitro interrompe il gioco e consente al capitano della squadra che non ha commesso l'infrazione di scegliere la sanzione più vantaggiosa.

3. Il vantaggio non deve essere applicato e l'arbitro deve fischiare immediatamente quando:
 - a. Il pallone o un giocatore in suo possesso, tocca l'arbitro e una delle due squadre ottiene un vantaggio.
 - b. Il pallone esce da una delle due estremità del tunnel in una mischia.
 - c. Una mischia è fatta ruotare di oltre 90 gradi.
 - d. Un giocatore in mischia è sollevato o "stappato" verso l'alto in modo da non essere più a contatto con il terreno.
 - e. Una rimessa rapida, calcio libero o di punizione non è effettuato correttamente.
 - f. Il pallone è stato reso pallone morto.
 - g. Sarebbe pericoloso far continuare il gioco.
 - h. Si sospetta che un giocatore sia gravemente infortunato.

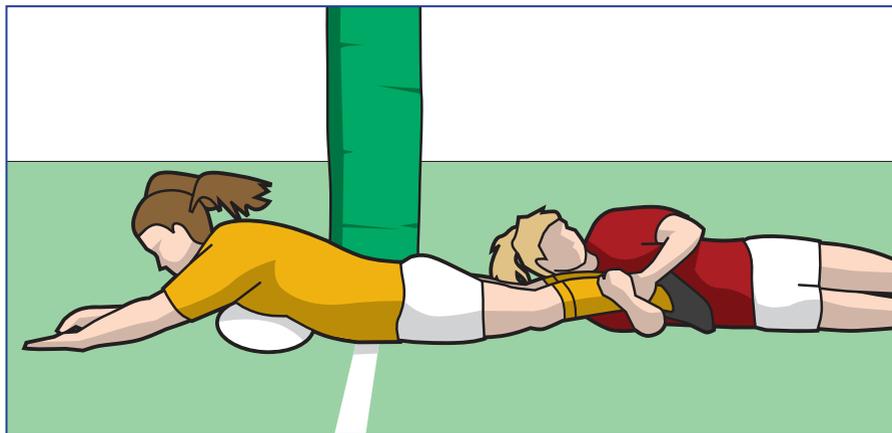
1. Metodi e valore dei punti di una segnatura:

- a. Meta. **Cinque punti.**
- b. Trasformazione. **Due punti.**
- c. Meta di punizione. **Sette punti.**
- d. Calcio di punizione. **Tre punti.**
- e. Calcio di rimbalzo. **Tre punti.**

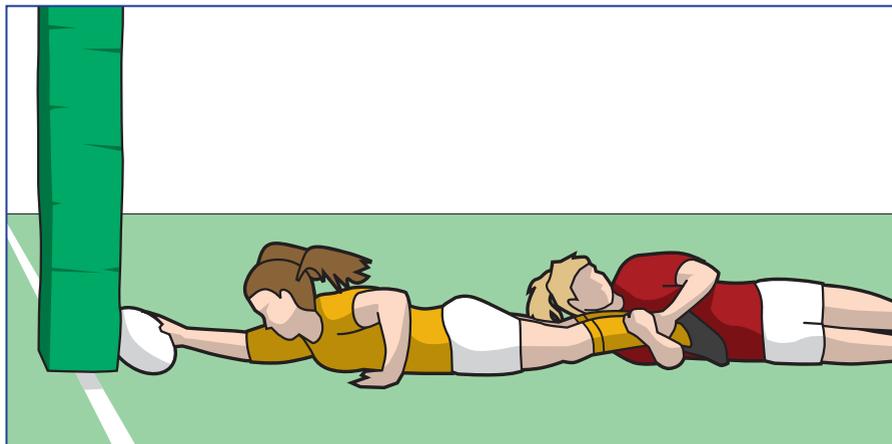
META

2. Una meta è segnata quando un giocatore in attacco:

- a. È il primo ad effettuare un toccato a terra con il pallone nell'area di meta avversaria, contro il palo della porta in area di meta avversaria o contro l'imbottitura che lo riveste.
- b. È il primo ad effettuare un toccato a terra con il pallone quando una mischia, ruck o maul raggiunge la linea di meta.
- c. Con il pallone, viene placcato vicino alla linea di meta e lo slancio del giocatore lo porta, in un movimento continuo lungo il terreno, in area di meta avversaria, e lo stesso giocatore è il primo ad effettuare un toccato a terra con il pallone.
- d. Viene placcato vicino alla linea di meta avversaria e lo stesso giocatore si allunga immediatamente e fa un toccato a terra con il pallone.
- e. Che è in touche o in touche di meta, fa un toccato a terra con il pallone in area di meta avversaria, purché il giocatore non abbia il possesso del pallone.



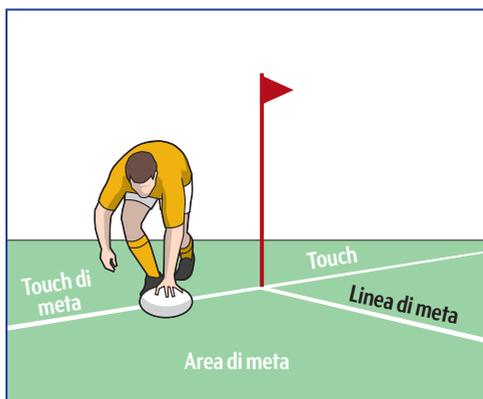
Toccato a terra



Toccato a terra contro un palo della porta



Segnare una meta – quando una mischia raggiunge la linea di meta



Segnare una meta – un giocatore in touche di meta che non sta portando il pallone

META DI PUNIZIONE

3. Una meta di punizione viene assegnata tra i pali della porta se un'azione di anti-gioco commessa dalla squadra avversaria impedisce la segnatura di una probabile meta o se ne impedisce la segnatura in una posizione più vantaggiosa. Un giocatore responsabile di questa azione deve essere ammonito e sospeso temporaneamente o espulso. Non viene effettuato il tentativo di trasformazione.

SEGNATURA DI UN CALCIO DI TRASFORMAZIONE, DI PUNIZIONE E DI RIMBALZO

4. Perché qualsiasi tentativo in porta abbia successo, il pallone deve essere calciato sopra la barra trasversale e in mezzo ai pali della porta, senza prima toccare un compagno di squadra o il terreno.
5. Se il pallone passa sopra la barra trasversale e al di sopra dell'altezza dei pali della porta, il calcio ha esito positivo se si ritiene che il pallone sarebbe passato in mezzo ai pali se questi fossero stati più alti.
6. Se il pallone supera la barra trasversale e il vento lo respinge all'interno del campo di gioco, la segnatura della porta è convalidata.

TRASFORMAZIONE

7. Quando viene segnata una meta o una meta di punizione, la squadra ottiene il diritto di tentare una trasformazione, che può essere battuta con calcio piazzato o con calcio di rimbalzo.
8. Il calciatore:
 - a. Deve utilizzare il pallone che era in gioco, a meno che non sia difettoso.
 - b. Deve eseguire il calcio dentro il campo di gioco, lungo una linea che passa per il punto in cui è stata concessa la meta e parallela alle linee di touche.
 - c. Deve posizionare il pallone direttamente sul terreno o su della sabbia, segatura o su un supporto per i calci. Il calciatore può essere assistito da un piazzatore. Non può essere utilizzato nient'altro per assistere il calciatore.
 - d. Deve eseguire il calcio entro 90 secondi (tempo di gioco) dal momento in cui è stata accordata la meta, anche se il pallone rotola via e deve essere riposizionato.
Sanzione: Il calcio non è più permesso.
9. La squadra del calciatore, a parte un compagno di squadra che tiene il pallone, deve rimanere dietro il pallone quando questo è calciato e non deve fare nulla per indurre gli avversari a caricare anticipatamente. **Sanzione:** Il calcio non è più permesso.

10. Se il pallone cade prima che il calciatore inizi la rincorsa per calciare, l'arbitro permette al calciatore di rimetterlo in posizione. Mentre il pallone viene riposizionato, gli avversari devono rimanere dietro la loro linea di meta.
11. Se il pallone cade dopo che il calciatore ha iniziato la rincorsa per calciare, il calciatore può ancora calciare oppure tentare un calcio di rimbalzo.
12. Se il pallone cade e rotola via dalla linea passante per il punto in cui è stata segnata la meta e il calciatore calcia il pallone sopra la barra trasversale della porta, la trasformazione ha avuto esito positivo.
13. Se il pallone cade e rotola in touche dopo che il calciatore ha iniziato la rincorsa per battere il calcio, il calcio non è più permesso.

LA SQUADRA AVVERSARIA DURANTE UN CALCIO DI TRASFORMAZIONE

14. Tutti i giocatori della squadra avversaria devono ritirarsi fino alla propria linea di meta e non devono superarla finché il calciatore non inizia la propria rincorsa per calciare. Quando il calciatore inizia la rincorsa, gli avversari possono caricare o saltare per impedire la segnatura della porta, ma non devono essere fisicamente sostenuti da altri giocatori durante queste azioni.

15. La squadra non deve gridare durante un tentativo di trasformazione.

Sanzione: Se la squadra avversaria, durante un tentativo di trasformazione, commette un'infrazione, ma il calcio ha esito positivo, la segnatura è convalidata. Se il calcio non ha esito positivo, il calciatore ripete il calcio di trasformazione e la squadra avversaria non può caricare. Quando viene concesso un altro calcio, il calciatore può ripetere tutta la preparazione. Il calciatore può cambiare il tipo di calcio.

16. Se il pallone cade dopo che il calciatore ha iniziato la rincorsa per calciare, gli avversari possono continuare a caricare.
17. Se la squadra avversaria tocca il pallone e il calcio ha esito positivo, la segnatura è convalidata.

TENTATIVO DI PORTA CON UN CALCIO DI PUNIZIONE

18. La segnatura di una punizione può avvenire solo da un calcio di punizione.
19. La squadra che calcia deve indicare la propria intenzione di calciare in porta senza ritardo.

20. Se la squadra indica all'arbitro l'intenzione di tentare una porta, deve realmente tentare la porta. L'intenzione di calciare può essere comunicata all'arbitro o segnalata dall'arrivo del supporto per i calci o della sabbia, o quando il giocatore fa un segno sul terreno.
21. Il calcio deve essere eseguito entro 60 secondi (tempo di gioco) dal momento in cui la squadra ha indicato la propria intenzione di calciare, anche se il pallone rotola via e deve essere riposizionato.
Sanzione: Il calcio non è più permesso e viene accordata una mischia.
22. Se il calciatore indica all'arbitro l'intenzione di calciare in porta, i giocatori della squadra avversaria devono rimanere fermi, con le mani lungo i fianchi, dal momento in cui il calciatore si appresta a calciare sino a quando il pallone è calciato.
23. Se il calciatore non ha indicato l'intenzione di tentare una porta, ma effettua un calcio di rimbalzo e segna, la segnatura è accordata.
24. Il calciatore posiziona il pallone direttamente sul terreno o su della sabbia, segatura o su un supporto per i calci. Il calciatore può essere assistito da un piazzatore. Non può essere utilizzato nient'altro per assistere il calciatore. **Sanzione:** Mischia.
25. Qualsiasi giocatore tocchi intenzionalmente il pallone nel tentativo di impedire la segnatura di un calcio di punizione, sta toccando il pallone in modo irregolare.
26. Un giocatore della squadra in difesa non deve gridare mentre viene eseguito un calcio di punizione.
27. Se la squadra avversaria commette un'infrazione mentre viene eseguito il calcio, ma il tentativo di porta ha esito positivo, la segnatura è convalidata e non viene assegnata un'ulteriore punizione. Se il calcio non ha esito positivo, la squadra che non ha commesso l'infrazione guadagna un calcio di punizione 10 metri più avanti rispetto al punto in cui è stato battuto il primo calcio. **Sanzione:** Punizione.

TENTATIVO DI PORTA CON UN CALCIO DI RIMBALZO

28. Un giocatore segna una porta con un calcio di rimbalzo calciando in porta con un calcio di rimbalzo durante il gioco aperto.
29. La squadra che ha ottenuto un calcio libero (anche quando opta per una mischia o rimessa laterale in alternativa) non può segnare con un calcio di rimbalzo fino alla successiva occasione in cui il pallone diventa morto o fino a che un avversario ha giocato il pallone, lo ha toccato o ha placcato il portatore di pallone. Qualsiasi calcio effettuato in questo modo non è ritenuto valido e il gioco continua.

PRINCIPIO

Un giocatore che commette un'azione di antigioco deve essere richiamato o sospeso temporaneamente o espulso.

OSTRUZIONE

1. Quando un giocatore e un avversario stanno correndo per il pallone, nessuno dei due giocatori può caricare o spingere l'altro, ad eccezione di spalla contro spalla.
2. Un giocatore in fuorigioco non deve esercitare volontariamente ostruzione su un avversario o interferire con il gioco.
3. Un giocatore non deve volontariamente impedire ad un avversario di placcare o di tentare di placcare il portatore di pallone.
4. Un giocatore non deve impedire volontariamente ad un avversario di avere la possibilità di giocare il pallone, tranne se sta lottando per il possesso.
5. Un portatore di pallone non deve scontrarsi volontariamente con un compagno di squadra in fuorigioco per ostacolare la squadra avversaria.
6. Un giocatore non deve esercitare ostruzione, o interferire in alcun modo con un avversario, quando il pallone è morto.

Sanzione: Punizione.

GIOCO SLEALE

7. Un giocatore non deve:
 - a. Infrangere volontariamente nessuna regola del gioco.
 - b. Mandare, posare, spingere o lanciare volontariamente il pallone, con il braccio o la mano, fuori dall'area di gioco.
 - c. Fare qualsiasi cosa che possa indurre gli ufficiali di gara a ritenere che un avversario abbia commesso un'infrazione.

Sanzione: Punizione.

- d. Perdere tempo. **Sanzione:** Calcio libero.

INFRAZIONI RIPETUTE

8. Una squadra non deve commettere ripetutamente la stessa infrazione.
9. Un giocatore non deve violare ripetutamente il regolamento.

Sanzione: Punizione.

10. Quando diversi giocatori della stessa squadra commettono ripetutamente la stessa infrazione, l'arbitro dà un avvertimento generale alla squadra e se, successivamente, i giocatori ripetono la stessa infrazione, l'arbitro sospende temporaneamente il giocatore colpevole (o i giocatori colpevoli).

GIOCO PERICOLOSO

11. I giocatori non devono compiere nessuna azione che sia irresponsabile o pericolosa per gli altri.
12. Un giocatore non deve esercitare alcun abuso fisico o verbale nei confronti di nessuno. L'abuso fisico comprende, tra le altre cose, le azioni di mordere, dare pugni, il contatto con gli occhi o con l'area degli occhi, colpire un avversario con qualsiasi parte del braccio (compreso il placcaggio a braccio rigido), spalla, testa o ginocchio/a, pestare con i piedi, calpestare, fare inciampare o dare calci.
13. Un giocatore non deve placcare un avversario in anticipo, in ritardo o in modo pericoloso. I placcaggi pericolosi comprendono, tra gli altri, il placcaggio (o il tentativo di placcaggio) di un avversario sopra la linea delle spalle, anche se il placcaggio inizia sotto la linea delle spalle.
14. Un giocatore non deve placcare un avversario che non ha il possesso del pallone.
15. Tranne in una mischia, ruck o maul, un giocatore che non è in possesso del pallone non deve tenere, spingere, caricare od ostacolare un avversario che non è in possesso del pallone.
16. Un giocatore non deve caricare o buttare a terra un avversario che porta il pallone, senza tentare di afferrare quel giocatore.
17. Un giocatore non deve placcare, caricare, tirare, spingere o afferrare un avversario i cui piedi non sono sul terreno.
18. Un giocatore non deve sollevare un avversario da terra e lasciarlo cadere o portarlo a terra in modo che la testa e/o la parte superiore del corpo di quest'ultimo entri a contatto con il terreno.

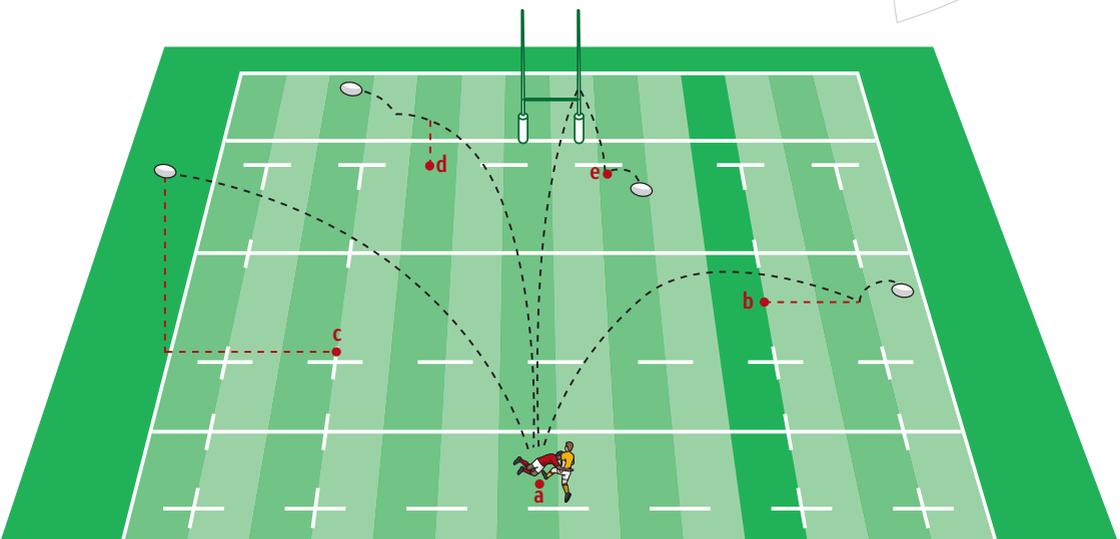
19. Gioco pericoloso in mischia.
- La prima linea di una mischia non deve formarsi a distanza dai propri avversari e scagliarsi contro di essi.
 - Un giocatore di prima linea non deve tirare un avversario.
 - Un giocatore di prima linea non deve sollevare intenzionalmente un avversario dal terreno o forzarlo verso l'alto, stappandolo dalla mischia.
 - Un giocatore di prima linea non deve far crollare volontariamente una mischia.
20. Gioco pericoloso in una ruck o maul.
- Un giocatore non deve entrare in spinta in una ruck o in una maul. L'azione di entrare in spinta comprende qualsiasi contatto avvenuto senza legarsi ad un altro giocatore partecipante alla ruck o alla maul.
 - Un giocatore non deve entrare in contatto con un avversario sopra la linea delle spalle.
 - Un giocatore non deve far crollare intenzionalmente una ruck o una maul.
21. Un giocatore non deve vendicarsi di un'azione subita.
22. Le squadre non devono compiere le azioni definite come "carica di cavalleria" o "cuneo volante".
23. Un giocatore non deve tentare di calciare il pallone dalle mani del portatore di pallone.
24. Un giocatore portatore di pallone può respingere un avversario con la mano aperta, purché non lo faccia con una forza eccessiva.

Sanzione: Punizione.

25. Un giocatore non deve caricare od ostacolare volontariamente un avversario che ha appena calciato il pallone.

Sanzione: Calcio di punizione. La squadra che non ha commesso l'infrazione sceglie se battere la punizione:

- Sul punto dell'infrazione; o
- Dove il pallone cade sul terreno o viene giocato successivamente, ma ad una distanza non inferiore a 15 metri dalla linea di touche; o
- Se il pallone è calciato direttamente in touche, sulla linea dei 15 metri, in linea con il punto in cui il pallone ha attraversato la linea di touche; o
- Se il pallone cade sul terreno in area di meta, touche di meta o su od oltre la linea di pallone morto, a cinque metri dalla linea di meta, in linea con il punto in cui il pallone ha attraversato la linea di meta e ad almeno 15 metri dalla linea di touche; o
- Se il pallone tocca un palo della porta o la barra trasversale, sul punto in cui il pallone cade sul terreno.



Carica tardi sul calciatore

26. Nel gioco aperto, qualsiasi giocatore può sollevare o sostenere un giocatore della stessa squadra. I giocatori che sostengono o sollevano un compagno di squadra devono riportare il giocatore a terra in sicurezza appena il pallone è stato vinto da un giocatore di una delle due squadre. **Sanzione:** Calcio libero.

SCORRETTEZZE

27. Un giocatore non deve commettere alcuna azione che sia contraria allo spirito sportivo.
28. I giocatori devono rispettare l'autorità dell'arbitro; non devono contestare le decisioni dell'arbitro e devono smettere immediatamente di giocare quando l'arbitro fischia per interrompere il gioco.

Sanzione: Punizione.

CARTELLINO GIALLO E CARTELLINO ROSSO

29. Quando un giocatore è ammonito e sospeso per 10 minuti, l'arbitro gli mostrerà un cartellino giallo. Se lo stesso giocatore, successivamente, commette un'altra infrazione meritevole di cartellino giallo, tale giocatore deve essere espulso.
30. Quando un giocatore è espulso, l'arbitro gli mostrerà un cartellino rosso e il giocatore non potrà più partecipare alla gara. Un giocatore espulso non può essere sostituito.

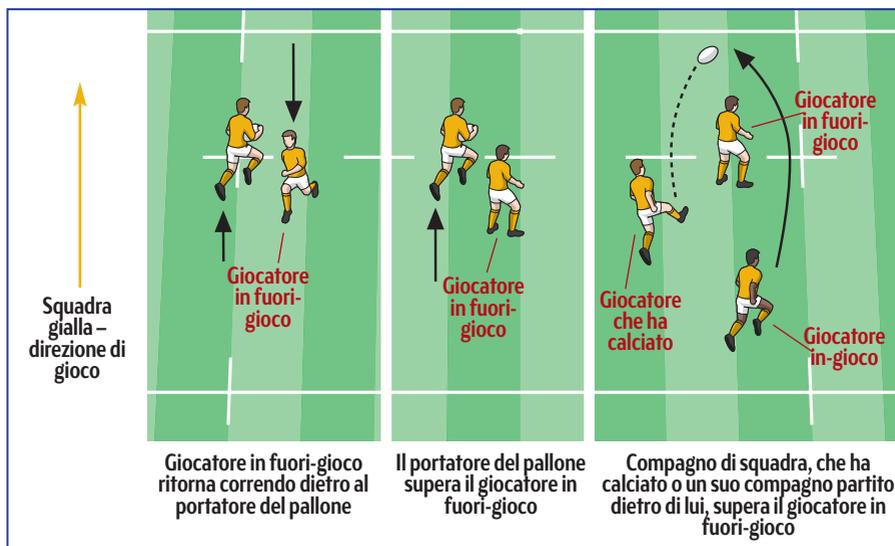
PRINCIPIO

Il gioco può essere praticato solo da giocatori che si trovano in-gioco.

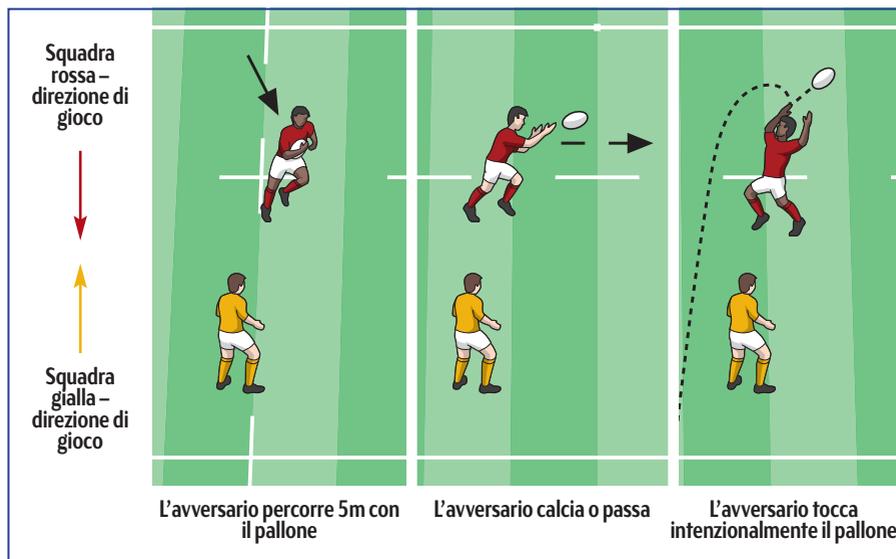
FUORIGIOCO E IN-GIOCO NEL GIOCO APERTO

1. Un giocatore è in posizione di fuorigioco, nel gioco aperto, se si trova davanti ad un compagno di squadra che è portatore di pallone o che ha giocato il pallone per ultimo. Un giocatore in fuorigioco non deve interferire con il gioco. Ciò comprende:
 - a. Giocare il pallone.
 - b. Placcare il portatore di pallone.
 - c. Impedire alla squadra avversaria di giocare come desidera.
2. Un giocatore può essere in fuorigioco in qualsiasi punto dell'area di gioco.
3. Un giocatore che riceve un passaggio in avanti involontario, non è in fuorigioco.
4. Un giocatore in posizione di fuorigioco può essere penalizzato, se:
 - a. Interferisce con il gioco; o
 - b. Si sposta avanzando verso il pallone; o
 - c. Era davanti ad un compagno di squadra che ha calciato il pallone e non si ritira immediatamente dietro una linea immaginaria che attraversa il campo a 10 metri, verso il proprio lato del campo, dal punto in cui il pallone viene afferrato o cade sul terreno, anche se prima tocca un palo della porta o la barra trasversale. Se l'azione coinvolge più di un giocatore, il giocatore che si trova più vicino al punto in cui il pallone cade sul terreno o viene afferrato, è il giocatore penalizzato. Questa è nota come la regola dei 10 metri e rimane valida se il pallone tocca o è giocato da un avversario, ma non quando il calcio è contratto. **Sanzione:** La squadra che non ha commesso l'infrazione può scegliere tra:
 - i. **Calcio di punizione sul punto dell'infrazione; o**
 - ii. **Mischia sul punto in cui la squadra che ha commesso l'infrazione ha giocato il pallone l'ultima volta.**
5. Un giocatore è in fuorigioco involontario quando non può evitare di essere toccato dal pallone o da un compagno di squadra che sta portando il pallone. Solo se la squadra in attacco guadagna un vantaggio il gioco deve essere interrotto. **Sanzione:** Mischia.

6. A parte quanto stabilito dalla regola 10.4c, un giocatore in fuorigioco può essere rimesso in-gioco quando:
- Questo giocatore:
 - Si sposta dietro un compagno di squadra che ha giocato per ultimo il pallone; o
 - Si sposta dietro un compagno di squadra che è in posizione di in-gioco.
 - Un suo compagno di squadra in posizione di in-gioco, si sposta davanti al giocatore in fuorigioco e si trova, o è rientrato, dentro l'area di gioco.
 - Un avversario del giocatore:
 - Percorre cinque metri portando il pallone; o
 - Passa il pallone; o
 - Calcia il pallone; o
 - Tocca volontariamente il pallone senza guadagnarne il possesso.
7. Un giocatore in fuorigioco secondo la regola 10.4c non può essere rimesso in-gioco da nessuna azione di un avversario, tranne se il pallone è contrato.



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



Giocatore rimosso in gioco dall'azione di un avversario

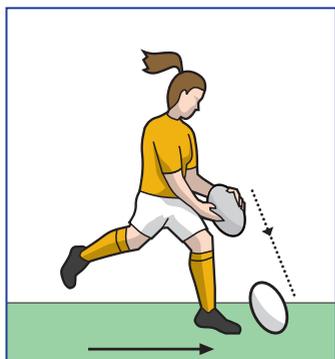
GIOCATORE CHE SI RITIRA DURANTE UNA RUCK, MAUL, MISCHIA O RIMESSA LATERALE

8. Un giocatore che è in fuorigioco in una ruck, maul, mischia o rimessa laterale, rimane in fuorigioco, anche dopo che la ruck, maul, mischia o rimessa laterale si è conclusa.
9. Il giocatore può essere rimosso in-gioco solo se:
 - a. Tale giocatore si ritira immediatamente dietro la linea di fuorigioco applicabile; o
 - b. Un avversario che porta il pallone percorre cinque metri in qualsiasi direzione; o
 - c. Un avversario calcia il pallone.
10. Un giocatore in fuorigioco può essere penalizzato se:
 - a. Non si ritira senza inutile ritardo e trae vantaggio dal fatto di essere rimosso in-gioco in una posizione più favorevole; o
 - b. Interferisce con il gioco; o
 - c. Si muove verso il pallone.

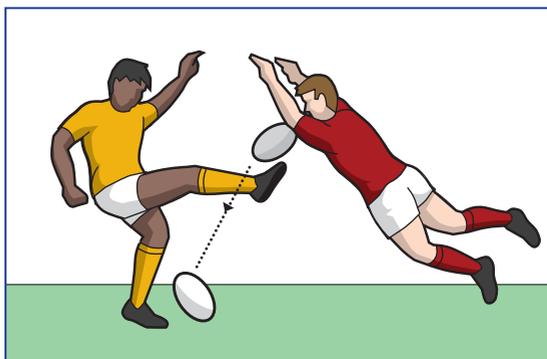
Sanzione: Punizione.

IN-AVANTI

1. Un in-avanti può verificarsi in qualsiasi punto dell'area di gioco.
2. Si è verificato un in-avanti quando un giocatore, placcando o tentando di placcare un avversario, entra a contatto con il pallone, che va in avanti. **Sanzione:** Mischia (se il pallone va in touche, la squadra che non ha commesso l'infrazione può optare, in alternativa, per una rimessa in gioco rapida o una rimessa laterale).
3. Un giocatore non deve mandare volontariamente in avanti il pallone toccandolo con la mano o il braccio. **Sanzione:** Punizione.
4. Non si è verificato un in-avanti volontario se, nell'azione di cercare di afferrare il pallone, un giocatore manda il pallone in avanti, purché fosse ragionevole aspettarsi che il giocatore potesse ottenere il possesso del pallone.
5. Non si è verificato un in-avanti, e il gioco continua, se:
 - a. Un giocatore manda in avanti il pallone immediatamente dopo che un avversario lo ha calciato (calcio contratto).
 - b. Un giocatore sottrae o fa cadere il pallone da un avversario e il pallone va in avanti rispetto alla mano o al braccio dell'avversario.



In-avanti



Contrato

PASSAGGIO IN AVANTI

6. Un passaggio in avanti può verificarsi in qualsiasi punto dell'area di gioco. **Sanzione:** Mischia.
7. Un giocatore non deve lanciare o passare volontariamente il pallone in avanti. **Sanzione:** Punizione.

PRINCIPIO

I calci d'invio sono utilizzati per iniziare ciascun tempo di gara o tempo supplementare. I calci di ripresa del gioco fanno riprendere il gioco dopo una segnatura o un annullato.

1. Tutti i calci d'invio e i calci di ripresa del gioco si eseguono con un calcio di rimbalzo.

Sanzione: La squadra che non ha calciato può scegliere se far ripetere il calcio o giocare una mischia.



Calcio di invio

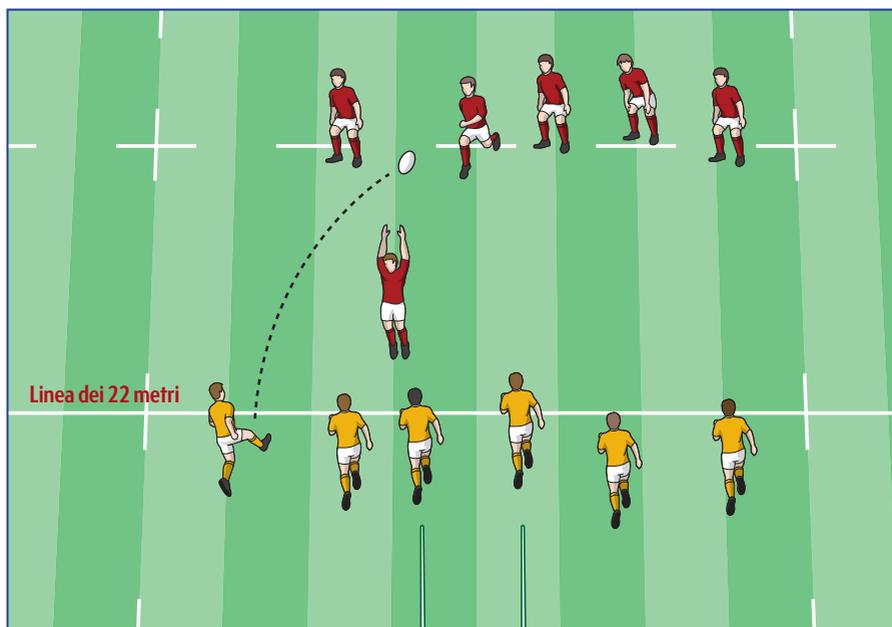
CALCI D'INVIO E CALCI DI RIPRESA DEL GIOCO DOPO UNA SEGNATURA

2. I calci d'inizio sono battuti su o dietro il centro della linea di metà campo. **Sanzione:** La squadra che non ha calciato può scegliere se far ripetere il calcio o giocare una mischia.
3. La squadra avversaria della squadra che ha battuto il calcio d'inizio della gara, batterà il calcio d'inizio del secondo tempo.
4. Dopo che una squadra ha segnato, la squadra avversaria riprende il gioco calciando al centro o dietro il centro della linea di metà campo. **Sanzione:** La squadra che non ha calciato può scegliere se far ripetere il calcio o giocare una mischia.
5. Quando il pallone è calciato:
 - a. I compagni di squadra del calciatore devono essere dietro il pallone.
Sanzione: Mischia.
 - b. I giocatori della squadra avversaria devono essere su o dietro la linea dei 10 metri.
Sanzione: Il calcio viene ripetuto.
6. Il pallone deve raggiungere la linea dei 10 metri. **Sanzione:** La squadra che non ha calciato può scegliere se far ripetere il calcio o giocare una mischia.
7. Se il pallone raggiunge la linea dei 10 metri ma poi è respinto indietro dal vento, o se un avversario gioca il pallone prima che raggiunga la linea dei 10 metri, il gioco continua.
8. Se il pallone va direttamente in touche, la squadra che non ha calciato sceglie una delle opzioni seguenti:
 - a. Far ripetere il calcio.
 - b. Mischia.
 - c. Rimessa laterale.
 - d. Rimessa in gioco rapida.
9. Se il pallone è calciato nell'area di meta avversaria senza toccare nessun giocatore e un avversario fa un annullato, senza ritardo, o se il pallone è reso pallone morto attraverso l'area di meta, la squadra che non ha calciato può scegliere se far ripetere il calcio o giocare una mischia.
10. Se il pallone è calciato nell'area di meta della stessa squadra che ha battuto il calcio ed è reso pallone morto da un difensore, o se diventa pallone morto dopo avere attraversato l'area di meta, la squadra che non ha calciato guadagna una mischia a cinque metri.

CALCI DI RIPRESA DEL GIOCO DOPO UN ANNULLATO (RINVIO DAI 22 METRI)

11. Tranne in un calcio d'invio o calcio di ripresa del gioco, se il pallone è giocato o portato in area di meta da un giocatore in attacco e viene reso pallone morto da un avversario, il gioco riprende con un calcio di rinvio dai 22 metri.
12. Un calcio di rinvio dai 22 metri:
 - a. Deve essere eseguito in qualsiasi punto su o dietro la linea dei 22 metri della squadra in difesa. **Sanzione:** Mischia.
 - b. Deve essere eseguito senza ritardo. **Sanzione:** Calcio libero.
 - c. Deve superare la linea dei 22 metri. **Sanzione:** La squadra che non ha calciato può scegliere se far ripetere il calcio o giocare una mischia.
 - d. Non deve andare direttamente in touche. **Sanzione:** La squadra avversaria sceglie una delle opzioni seguenti:
 - i. Far ripetere il calcio di rinvio; o
 - ii. Una mischia; o
 - iii. Una rimessa laterale; o
 - iv. Una rimessa rapida.
13. Un avversario non deve caricare oltre la linea dei 22 metri prima che il pallone sia calciato. **Sanzione:** Calcio libero.
14. Un avversario, che è dentro i 22 metri del calciatore, non può ritardare od ostacolare il calcio di rinvio. **Sanzione:** Punizione.

15. Se il pallone supera la linea dei 22 metri, ma poi viene respinto indietro dal vento, il gioco continua.
16. Se il pallone non supera la linea dei 22 metri, può essere applicato il vantaggio.
17. Se un calcio di rinvio dai 22 metri raggiunge l'area di meta avversaria senza toccare nessun giocatore e un avversario fa un annullato senza ritardo o il pallone va in touche di meta o su od oltre la linea di pallone morto, la squadra che non ha calciato può scegliere se far ripetere il calcio o giocare una mischia.
18. I compagni di squadra del calciatore devono stare dietro il pallone quando questo è calciato. I giocatori che si trovano davanti al pallone quando è calciato possono essere sanzionati, tranne se si ritirano e non interferiscono con il gioco finché non sono rimessi in-gioco dalle azioni di un compagno di squadra. **Sanzione:** Mischia.



Calcio di rinvio

PRINCIPIO

Al gioco partecipano solo giocatori che sono sui propri piedi.

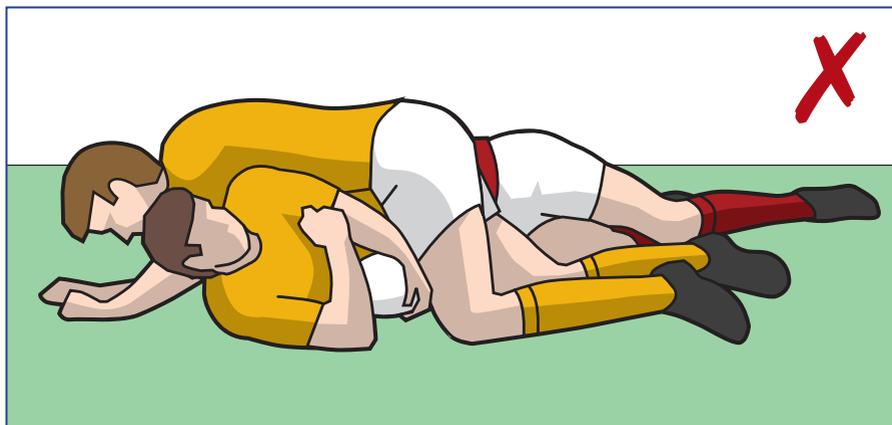
1. I giocatori che vanno a terra per prendere il pallone o che vanno a terra con il pallone, devono immediatamente:
 - a. Alzarsi con il pallone; o
 - b. Giocare (ma non calciare) il pallone; o
 - c. Lasciare il pallone.

Sanzione: Punizione.

2. Quando il pallone è stato giocato o lasciato, i giocatori a terra devono immediatamente allontanarsi dal pallone o alzarsi. **Sanzione:** Punizione.
3. Un giocatore a terra senza il pallone è fuori dal gioco e deve:
 - a. Permettere agli avversari che non sono a terra di giocare o di ottenere il possesso del pallone.
 - b. Non giocare il pallone.
 - c. Non placcare o tentare di placcare un avversario.

Sanzione: Punizione.

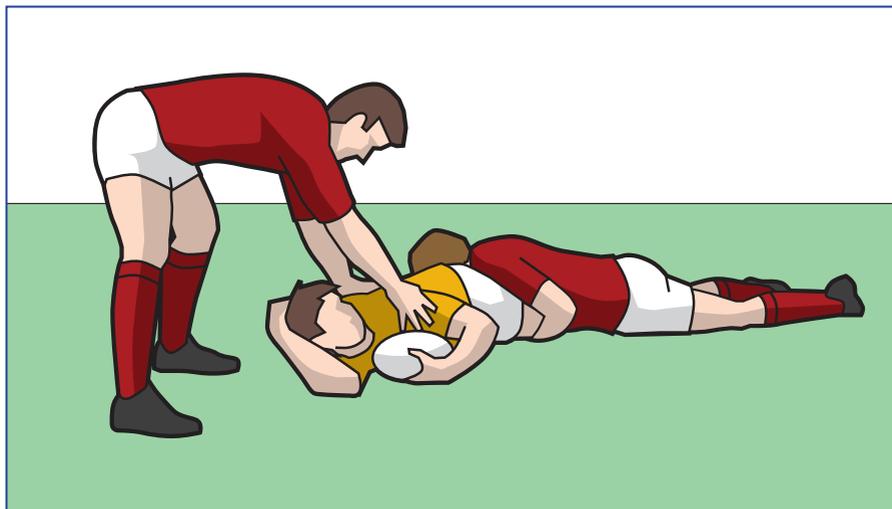
4. I giocatori sui propri piedi e senza il pallone non devono cadere su od oltre i giocatori sul terreno che hanno il pallone o che sono vicini ad esso. **Sanzione:** Punizione.



Nessuno può cadere su od oltre il giocatore placcato

PRINCIPIO

Un placcaggio può verificarsi in qualsiasi punto del campo di gioco. Le azioni dei giocatori coinvolti in un placcaggio devono garantire una lotta equilibrata e fare sì che il pallone sia disponibile per essere giocato immediatamente.



Placcaggio

REQUISITI IN UN PLACCAGGIO

1. Affinché un placcaggio si concretizzi, il portatore di pallone deve essere trattenuto e portato a terra da uno o più avversari.
2. “Portato a terra” significa che il portatore di pallone è disteso, seduto o che ha almeno un ginocchio sul terreno o su un altro giocatore che è sul terreno.
3. “Essere trattenuto” significa che un placcatore deve continuare a tenere il portatore di pallone finché quest’ultimo non si trova a terra.

GIOCATORI IN UN PLACCAGGIO

4. I giocatori in un placcaggio sono:
- Giocatore placcato.
 - Placcatore/i.
 - Altri:
 - Giocatore/i che tengono il portatore di pallone durante un placcaggio ma non vanno a terra.
 - Giocatore/i che arrivano per cercare di ottenere il possesso nel placcaggio.
 - Giocatore/i che sono già a terra.

RESPONSABILITÀ DEI GIOCATORI

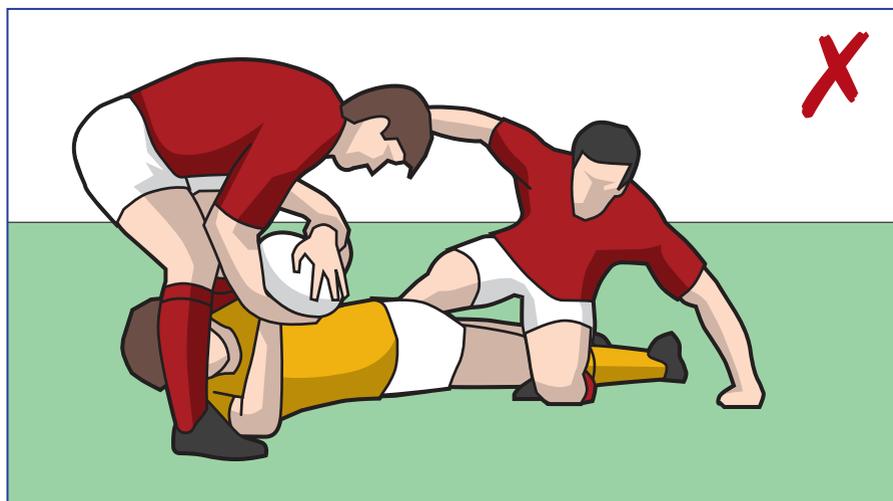
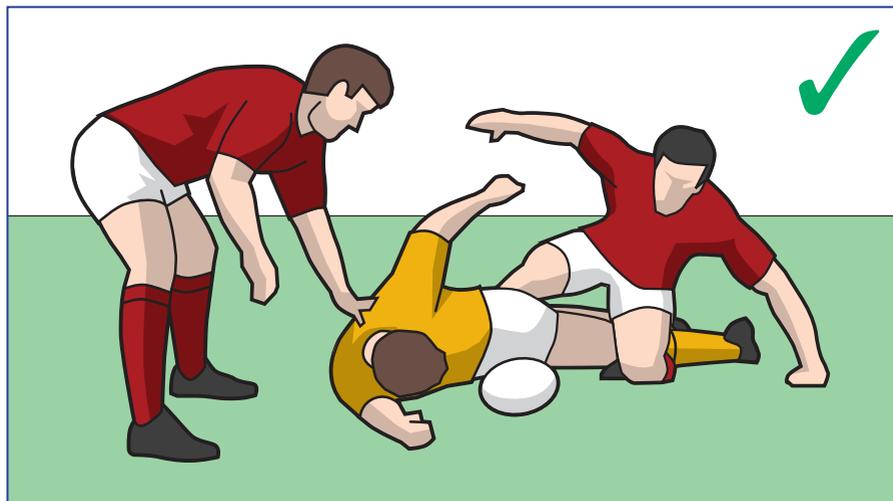
5. I placcatori devono:
- Liberare immediatamente il pallone e il portatore di pallone dopo che entrambi i giocatori sono andati a terra.
 - Allontanarsi immediatamente dal giocatore placcato e dal pallone o alzarsi.
 - Essere sui propri piedi prima di tentare di giocare il pallone.
 - Permettere al giocatore placcato di lasciare o giocare il pallone.
 - Permettere al giocatore placcato di allontanarsi dal pallone.

Sanzione: Punizione.

6. I placcatori possono giocare il pallone dalla direzione della propria linea di meta, purché abbiano rispettato le responsabilità sopra elencate e non si sia formata una ruck.
7. I giocatori placcati devono immediatamente:
- Rendere disponibile il pallone, in modo che il gioco possa continuare, lasciando, passando o spingendo il pallone in qualsiasi direzione tranne in avanti. Possono posare il pallone in qualsiasi direzione.
 - Allontanarsi dal pallone o alzarsi.
 - Assicurarsi di non giacere su, oltre o vicino al pallone per impedire ai giocatori avversari di guadagnarne il possesso.

Sanzione: Punizione.

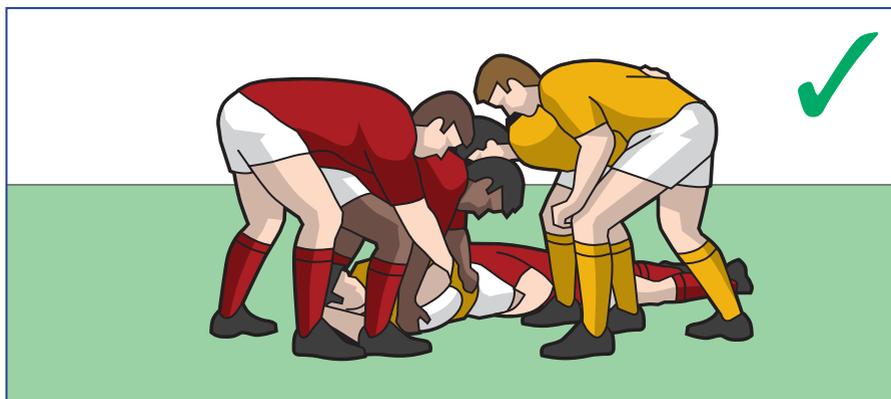
REGOLA 14 Placcaggio



Il giocatore placcato deve lasciare il pallone immediatamente

8. Gli altri giocatori devono:
- Rimanere sui propri piedi e lasciare immediatamente il pallone e il portatore di pallone.
 - Rimanere sui propri piedi quando giocano il pallone.
 - Arrivare al placcaggio dalla direzione della propria linea di meta prima di giocare il pallone.
 - Non giocare il pallone o tentare di placcare un avversario mentre sono a terra vicino al placcaggio.

Sanzione: 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

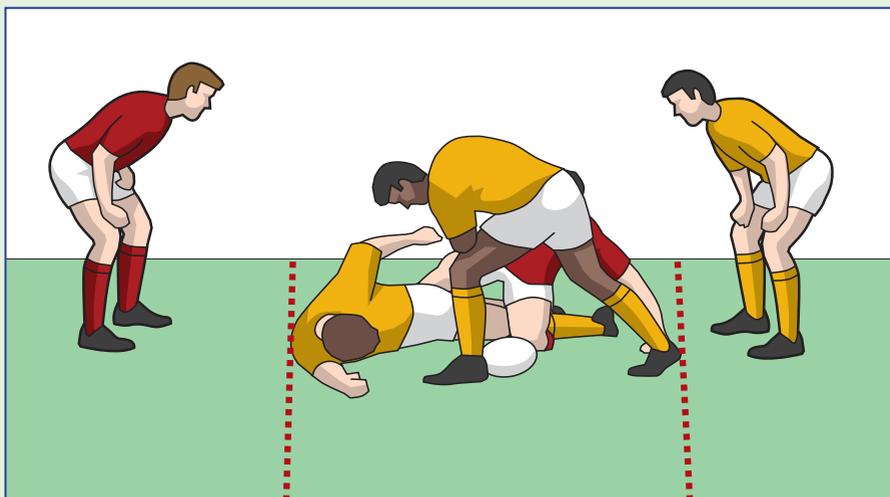


Giocatori a terra che giocano il pallone sul placcaggio

9. Qualsiasi giocatore che conquista il possesso del pallone:
- Deve giocarlo immediatamente, allontanandosi con esso o passando o calciando il pallone.
 - Deve rimanere sui propri piedi e non andare a terra su o vicino al placcaggio, a meno che non sia placcato da un avversario.
 - Può essere placcato, purché il placcatore lo faccia dalla direzione della propria linea di meta.

Sanzione: Punizione.

10. Le linee di fuorigioco in un placcaggio si creano quando almeno un giocatore è sui propri piedi e sopra il pallone, che è sul terreno. La linea di fuorigioco di ciascuna squadra è parallela alla linea di meta e passa per il punto in posizione più arretrata di qualsiasi giocatore nel placcaggio o sui propri piedi e sopra il pallone. Se quel punto si trova su o dietro la linea di meta, la linea di fuorigioco per quella squadra è la linea di meta.

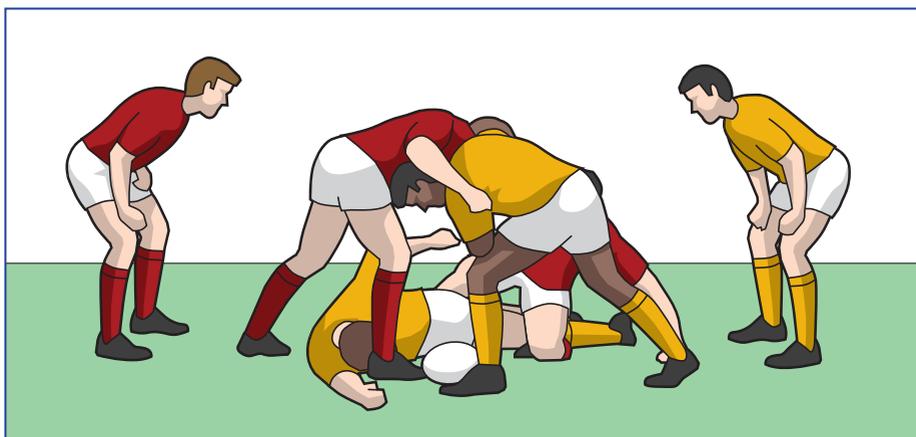
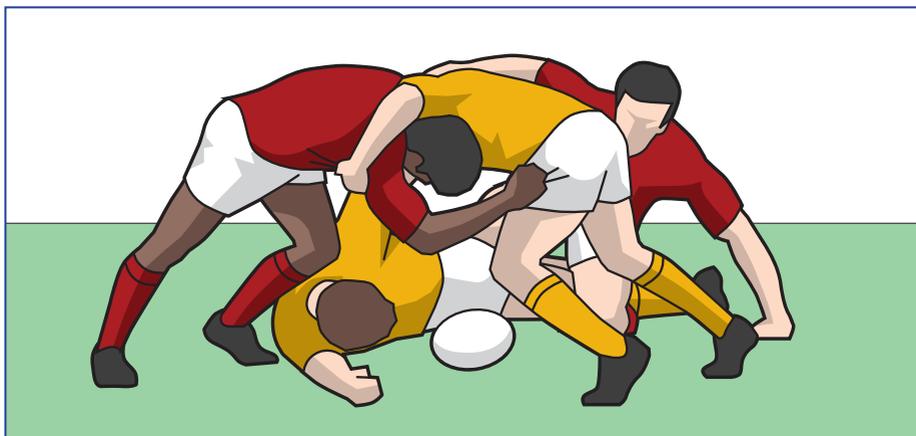


Linii de ofsaid create de un jucător aflat în picioare peste balon

11. Il placcaggio si conclude quando:
- Si forma una ruck.
 - Un giocatore di una delle due squadre, sui propri piedi, guadagna il possesso del pallone e si allontana con esso, o passa o calcia il pallone.
 - Il pallone abbandona l'area del placcaggio.
 - Il pallone è ingiocabile. Se c'è un dubbio su quale giocatore non abbia rispettato il regolamento, l'arbitro ordina una mischia. L'introduzione è per la squadra che stava avanzando prima dell'interruzione o, se non stava avanzando nessuna squadra, per la squadra in attacco.

PRINCIPIO

Lo scopo di una ruck è di consentire ai giocatori di competere per la conquista del pallone, che è a terra.



Ruck

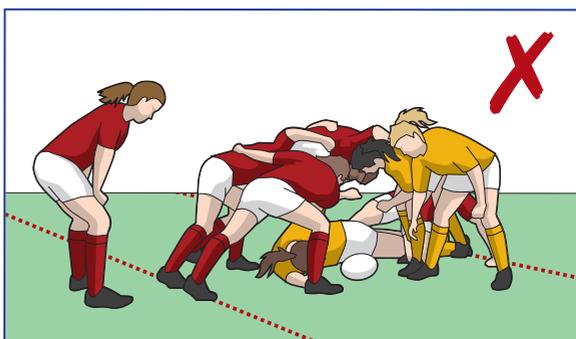
FORMAZIONE DI UNA RUCK

1. Una ruck può verificarsi solo nel campo di gioco.

- Una ruck si forma quando almeno un giocatore per ciascuna squadra è a contatto con l'altro, sui propri piedi e sopra il pallone che è a terra.
- I giocatori partecipanti a tutte le fasi della ruck devono avere la testa e le spalle non più basse del bacino. **Sanzione:** Calcio libero.

FUORIGIOCO IN UNA RUCK

- Ciascuna squadra ha una linea di fuorigioco, che è parallela alla linea di meta e passa per l'ultimo piede dei giocatori di quella squadra partecipanti alla ruck. Se l'ultimo piede è su o dietro la linea di meta, la linea di fuorigioco per quella squadra è la linea di meta.



In una ruck o in una 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.

AGGIUNGERSI AD UNA RUCK

- Un giocatore che si aggiunge ad una ruck deve essere sui suoi piedi e farlo da dietro la propria linea di fuorigioco.
- Un giocatore può aggiungersi a fianco del giocatore in posizione più arretrata, ma non davanti a quest'ultimo.
- Un giocatore deve legarsi a un compagno di squadra o a un giocatore avversario. L'azione di legarsi deve precedere o avvenire simultaneamente al contatto con qualsiasi altra parte del corpo.
- I giocatori devono aggiungersi alla ruck o ritirarsi immediatamente dietro la propria linea di fuorigioco.
- I giocatori che hanno precedentemente partecipato alla ruck possono ri-aggiungersi alla ruck, purché lo facciano da una posizione di in-gioco.

Sanzione: Punizione.

DURANTE UNA RUCK

10. Il possesso può essere vinto esercitando l'azione di rucking o spingendo la squadra avversaria lontano dal pallone.
11. Quando si è formata una ruck, nessun giocatore può giocare il pallone con le mani a meno che non sia riuscito a mettere le mani sul pallone prima che si formasse la ruck e rimanga sui propri piedi.
12. I giocatori devono cercare di rimanere sui loro piedi durante tutta la ruck.
13. Tutti i giocatori in una ruck devono essere inglobati o legati ad essa e non restare semplicemente ai suoi lati.
14. I giocatori possono giocare il pallone con i propri piedi, purché lo facciano nel rispetto della sicurezza.
15. I giocatori a terra devono cercare di allontanarsi dal pallone e non devono giocare il pallone nella ruck o appena emerge.
16. I giocatori non devono:
 - a. Prendere il pallone con le gambe.
 - b. Far crollare intenzionalmente una ruck o saltarci sopra.
 - c. Camminare volontariamente sopra un altro giocatore.
 - d. Cadere sopra il pallone mentre esso sta uscendo da una ruck.
 - e. Calciare, o tentare di calciare, il pallone fuori da una ruck.

Sanzione: Punizione.

- f. Fare rientrare il pallone nella ruck.
- g. Compiere qualsiasi azione volta a far credere agli avversari che la ruck sia finita, quando non lo è.

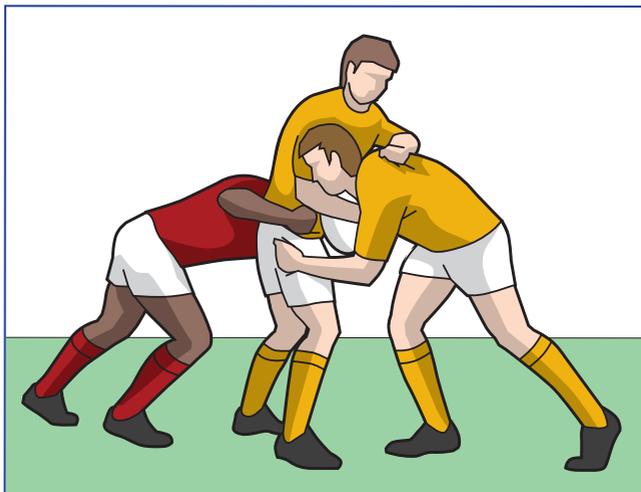
Sanzione: Calcio libero.

CONCLUSIONE DI UNA RUCK

17. Quando il pallone è stato chiaramente conquistato da una squadra in ruck ed è a disposizione per essere giocato, l'arbitro chiamerà "use it" (= usalo), dopodiché il pallone dovrà essere giocato, fuori dalla ruck, entro cinque secondi. **Sanzione:** Mischia.
18. Una ruck si conclude e il gioco continua quando il pallone esce dalla ruck o quando il pallone nella ruck è su od oltre la linea di meta.
19. Una ruck si conclude quando il pallone diventa ingiocabile. Se l'arbitro decide che il pallone probabilmente non emergerà entro un tempo ragionevole, viene assegnata una mischia.

PRINCIPIO

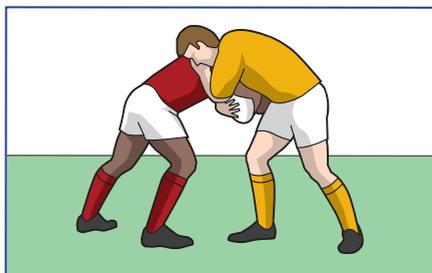
Lo scopo di una maul è consentire ai giocatori di competere per conquistare il pallone, che è tenuto non a terra.



Maul

FORMAZIONE DI UNA MAUL

1. Una maul può verificarsi solo nel campo di gioco.
2. È formata da un portatore di pallone e almeno un giocatore per ciascuna squadra, legati insieme e sui propri piedi.
3. Una volta formatasi, una maul deve spostarsi verso una linea di meta.



Maul non formato

FUORIGIOCO IN UNA MAUL

4. Ogni squadra ha una linea di fuorigioco che è parallela alla linea di meta e passa per l'ultimo piede dei giocatori partecipanti alla maul, che è più vicino alla linea di meta di quella squadra. Se l'ultimo piede è su o dietro la linea di meta, la linea di fuorigioco per quella squadra è la linea di meta.
5. Un giocatore deve aggiungersi ad una maul da una posizione di in-gioco, oppure ritirarsi immediatamente dietro la propria linea di fuorigioco. **Sanzione:** Punizione.
6. I giocatori che si staccano da una maul devono ritirarsi immediatamente dietro la linea di fuorigioco. Questi giocatori possono ri-aggiungersi alla maul. **Sanzione:** Punizione.

PARTECIPARE AD UNA MAUL

7. I giocatori che si aggiungono ad una maul devono:
 - a. Farlo da una posizione di in-gioco.
 - b. Legarsi all'ultimo giocatore nella maul.

Sanzione: Punizione.

- c. Avere la testa e le spalle non più basse del bacino. **Sanzione:** Calcio libero.

DURANTE UNA MAUL

8. Il portatore di pallone in una maul può andare a terra purché renda immediatamente disponibile il pallone. **Sanzione:** Mischia.
9. Tutti gli altri giocatori in una maul devono cercare di rimanere sui propri piedi.
10. Tutti i giocatori in una maul devono essere inglobati o legati alla maul e non restare semplicemente ai suoi lati.
11. I giocatori non devono:
 - a. Far crollare intenzionalmente una maul o saltarci sopra.
 - b. Tentare di trascinare un avversario fuori da una maul.

Sanzione: Punizione.

- c. Compiere alcuna azione volta a far credere agli avversari che la maul sia terminata, quando non lo è. **Sanzione:** Calcio libero.
12. Quando i giocatori della squadra che non è in possesso del pallone lasciano volontariamente la maul così che non rimangano più giocatori di quella squadra nella maul, la maul continua.

13. Quando tutti i giocatori della squadra che non è in possesso del pallone lasciano volontariamente la maul, possono ri-aggiungersi alla maul purché il primo giocatore si leghi al primo giocatore della squadra in possesso del pallone. **Sanzione:** Punizione.
14. Quando una maul ha smesso di avanzare verso una linea di meta per oltre cinque secondi, ma il pallone si sta muovendo e l'arbitro lo vede, l'arbitro indica ai giocatori di usare il pallone. La squadra in possesso del pallone deve quindi giocare il pallone entro un tempo ragionevole. **Sanzione:** Mischia.
15. Quando una maul ha smesso di avanzare verso una linea di meta, può riprendere a spostarsi verso una linea di meta purché ciò avvenga entro cinque secondi. Se si ferma una seconda volta, ma il pallone si sta muovendo e l'arbitro lo vede, l'arbitro indica alla squadra di usare il pallone. La squadra in possesso del pallone deve quindi giocare il pallone entro un tempo ragionevole. **Sanzione:** Mischia.

CONCLUSIONE DI UNA MAUL

16. Una maul si conclude e il gioco continua quando:
 - a. Il pallone, o il portatore di pallone, lascia la maul.
 - b. Il pallone è a terra.
 - c. Il pallone è su od oltre la linea di meta.
17. Una maul non si conclude correttamente quando:
 - a. Il pallone diventa ingiocabile.
 - b. La maul crolla (non per un'azione di Antigio).
 - c. La maul non si sposta verso una linea di meta per oltre cinque secondi e il pallone non emerge.
 - d. Il portatore di pallone va a terra e il pallone non è immediatamente disponibile.
 - e. Il pallone è disponibile per essere giocato, l'arbitro ha chiamato "use it" e non è stato giocato entro cinque secondi dalla chiamata.

Sanzione: Mischia.

18. Se una maul si forma immediatamente dopo che un giocatore ha preso il pallone direttamente dal calcio di un avversario nel gioco aperto, una mischia che viene concessa per una qualsiasi delle ragioni sopra elencate, sarà a favore della squadra del giocatore che ha preso il pallone al volo.

PRINCIPIO

Un mezzo per interrompere il gioco, dentro i 22 metri di un giocatore, afferrando direttamente il calcio di un avversario.



EFFETTUARE UN MARK

1. Per effettuare un mark, un giocatore deve:
 - a. Avere almeno un piede su o dietro la propria linea dei 22 metri quando afferra il pallone o quando va a terra dopo averlo afferrato in aria; e
 - b. Afferrare un pallone, che ha raggiunto il piano della linea dei 22 metri, direttamente dal calcio di un avversario, prima che tocchi il terreno o un altro giocatore; e
 - c. Chiamare contemporaneamente “mark”.
2. Un giocatore può effettuare un mark anche se il pallone tocca un palo della porta, o la barra trasversale, prima di essere afferrato.
3. Quando un mark viene chiamato correttamente, l'arbitro interrompe immediatamente il gioco e assegna un calcio libero alla squadra in possesso del pallone.
4. Non si può effettuare un mark da un calcio d'invio o da un calcio di ripresa del gioco dopo una segnatura.

RIPRESA DEL GIOCO DOPO UN MARK

5. Il giocatore che ha effettuato il mark batte il calcio libero (conformemente alla Regola 20).
6. Se il giocatore non è in grado di battere il calcio libero entro un minuto, sarà concessa una mischia alla squadra in possesso del pallone.
7. Il calcio libero viene effettuato nei punti seguenti:

Dove è stato chiamato il mark	Dove si effettua il calcio libero
Dentro i 22	Sul punto del mark, ma ad almeno cinque metri dalla linea di meta, in linea con il punto del mark.
Dentro l'area di meta	Sulla linea dei cinque metri, in linea con il punto del mark.

PRINCIPIO

Il campo di gioco ha confini laterali noti come linee di touche. Quando il gioco raggiunge una linea di touche, il pallone è in touche e diventa pallone morto.

Le rimesse in gioco rapide e le rimesse laterali sono metodi per riprendere il gioco con un lancio dopo che il pallone, o il portatore di pallone, è andato in touche.

TOUCHE O TOUCHE DI META

1. Il pallone è in touche o in touche di meta quando:
 - a. Il pallone o il portatore di pallone tocca la linea di touche, la linea di touche di meta o qualsiasi cosa oltre queste linee.
 - b. Un giocatore, che sta già toccando la linea di touche, la linea di touche di meta o qualsiasi cosa oltre queste linee, afferra o tiene il pallone.
 - i. Se il pallone ha raggiunto il piano della touche quando viene afferrato, non si ritiene che il giocatore che lo afferra abbia portato il pallone in touche.
 - ii. Se il pallone non ha raggiunto il piano della touche quando viene afferrato o raccolto, si ritiene che il giocatore che afferra il pallone lo abbia portato in touche, indipendentemente dal fatto che il pallone fosse in movimento o fermo.
2. Il pallone non è in touche o in touche di meta se:
 - a. Il pallone raggiunge il piano della touche ma viene afferrato, colpito o calciato da un giocatore che è dentro l'area di gioco.
 - b. Un giocatore salta, da dentro o fuori dell'area di gioco, afferra il pallone e poi atterra nell'area di gioco, indipendentemente dal fatto che il pallone abbia raggiunto il piano della touche.

- c. Un giocatore salta dall'area di gioco e spinge (o afferra e poi lascia) il pallone riportandolo dentro l'area di gioco, prima di atterrare in touche o in touche di meta, indipendentemente dal fatto che il pallone abbia raggiunto il piano della touche.
- d. Un giocatore, che è in touche, calcia o colpisce il pallone, ma non lo tiene, purché il pallone non abbia raggiunto il piano della touche.

RIMESSA IN GIOCO RAPIDA DEL PALLONE

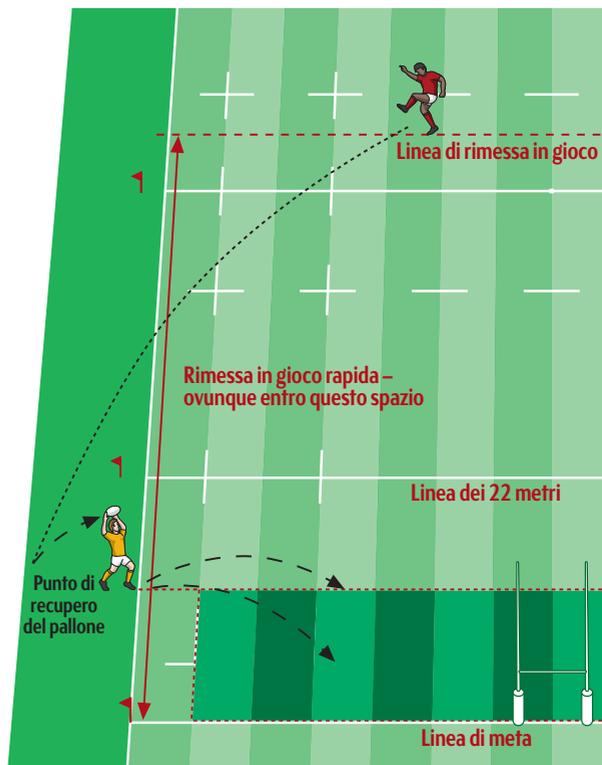
3. Un giocatore che porta il pallone in touche deve lasciare il pallone immediatamente per permettere di effettuare una rimessa in gioco rapida. **Sanzione:** Punizione.
4. In una rimessa in gioco rapida, il pallone è lanciato:
 - a. Tra la linea di rimessa in gioco e la linea di meta del lanciatore; e
 - b. Parallelamente o in direzione della linea di meta del lanciatore; e
 - c. In modo tale che raggiunga la linea dei cinque metri prima di toccare il terreno o un giocatore; e
 - d. Da un giocatore con entrambi i piedi fuori dal campo di gioco.

Sanzione: Scelta tra rimessa laterale e mischia.

REGOLA 18 Touche, rimessa in gioco rapida e rimessa laterale

5. Una rimessa in gioco rapida non è concessa e viene assegnata una rimessa laterale alla stessa squadra se:
 - a. Era già stato formato l'allineamento; o
 - b. Il pallone è stato toccato, dopo essere andato in touche, da qualsiasi altra persona oltre al giocatore che sta effettuando il lancio o al giocatore che ha portato il pallone in touche; o
 - c. Viene utilizzato un pallone diverso da quello che è andato originariamente in touche.
6. Il pallone deve raggiungere la linea dei cinque metri prima di essere giocato e un giocatore non deve impedire al pallone di percorrere cinque metri.
Sanzione: Calcio libero.

7. Se la linea di rimessa in gioco è fuori dai 22, la squadra in difesa può eseguire la rimessa in gioco rapida dentro i 22, ma si riterrà che abbia portato il pallone nei 22.



Rimessa in gioco rapida

RIMESSA LATERALE

8. Dove il gioco riprende con una rimessa laterale, e quale squadra effettua il lancio, è stabilito come segue:
- a. Generale

Evento	Dove si crea la linea di rimessa in gioco	Chi effettua il lancio
Il portatore di pallone va in touche.	Il punto in cui il giocatore tocca la linea di touche o il terreno oltre tale linea.	La squadra avversaria.
Un giocatore manda, passa o lancia involontariamente il pallone in touche.	Il punto in cui il pallone attraversa la linea di touche.	La squadra avversaria.
Il pallone colpisce un giocatore e va direttamente in touche.	Il punto in cui il pallone ha attraversato la linea di touche o il punto, sulla linea di touche, più vicino al punto in cui il pallone ha toccato il giocatore, se questo è più vicino alla linea di meta di quel giocatore.	La squadra avversaria.
Il pallone colpisce un giocatore e rimbalza in touche.	Il punto in cui il pallone attraversa la linea di touche.	La squadra avversaria.
Un giocatore, che è in touche, afferra o raccoglie un pallone che ha raggiunto il piano della touche.	Il punto in cui il pallone ha attraversato il piano della touche.	La squadra del giocatore che ha afferrato o raccolto il pallone.
Un giocatore, che è in touche, afferra o raccoglie un pallone che non ha raggiunto il piano della touche.	Il punto in cui si trova il giocatore.	La squadra avversaria.

REGOLA 18 Touche, rimessa in gioco rapida e rimessa laterale



- b. Il pallone è calciato direttamente in touche da un calcio d'invio o da un calcio di ripresa del gioco

Evento	Dove si crea la linea di rimessa in gioco	Chi effettua il lancio
Il pallone va direttamente in touche da un calcio d'invio o da un calcio di ripresa del gioco dopo una segnatura.	Se viene scelta l'opzione della touche, il lancio sarà effettuato nel punto in cui il pallone attraversa la linea di touche o sulla linea di metà campo, se questa è più vicina alla linea di meta del calciatore.	La squadra che non ha calciato.
Il pallone va direttamente in touche da un calcio di rinvio dai 22.	Se viene scelta l'opzione della touche, il lancio sarà effettuato nel punto in cui il pallone attraversa la linea di touche o sulla linea dei 22 metri, se questa è più vicina alla linea di meta del calciatore.	La squadra che non ha calciato.

- c. Il pallone è calciato da un calcio di punizione

Evento	Dove si crea la linea di rimessa in gioco	Chi effettua il lancio
Un giocatore calcia il pallone in touche (direttamente o dopo che il pallone è rimbalzato nel campo di gioco o ha toccato un giocatore o l'arbitro).	Il punto in cui il pallone attraversa la linea di touche.	La squadra che ha calciato.
Un giocatore, che è in touche, afferra il pallone, indipendentemente dal fatto che il pallone abbia attraversato la linea di touche.	Il punto in cui il pallone attraversa la linea di touche o, se il pallone non ha raggiunto la linea di touche, il punto in cui si trova il giocatore che afferra il pallone.	La squadra che ha calciato.
Un giocatore, che è in touche, raccoglie un pallone che non ha raggiunto il piano della touche.	Il punto in cui si trova il giocatore.	La squadra che ha calciato.

d. Pallone calciato direttamente in touche dai propri 22 o area di meta.

Evento	Dove si crea la linea di rimessa in gioco	Chi effettua il lancio
NESSUN GUADAGNO TERRITORIALE.		
La squadra in difesa ha portato il pallone nei propri 22, non si è verificato nessun placcaggio, ruck o maul e nessun avversario ha toccato il pallone dentro i 22. Se un giocatore, che è dentro i propri 22, raccoglie il pallone quando questo è fuori dai 22, o afferra il pallone prima che questo raggiunga il piano della linea dei 22 metri, e lo calcia direttamente in touche da dentro i 22, quel giocatore ha riportato il pallone nei 22.		
Un giocatore calcia il pallone direttamente in touche.	Il punto in cui il pallone ha attraversato la linea di touche o sulla linea di touche, in linea con il punto in cui è stato calciato il pallone, se questo è più vicino alla linea di meta del calciatore.	La squadra che non ha calciato.
Un giocatore della squadra avversaria, che è in touche, afferra il pallone.	Il punto in cui il pallone ha attraversato la linea di touche o sulla linea di touche, in linea con il punto in cui è stato calciato il pallone, se questo è più vicino alla linea di meta del calciatore.	La squadra che non ha calciato.
GUADAGNO TERRITORIALE		
La squadra in difesa non ha portato il pallone nei propri 22 oppure si è verificato un placcaggio, ruck o maul nei 22, o un avversario ha toccato il pallone dentro i 22.		
Un giocatore calcia il pallone direttamente in touche.	Il punto in cui il pallone attraversa la linea di touche.	La squadra che non ha calciato.
Un giocatore della squadra avversaria, che è in touche, afferra il pallone.	Il punto in cui il pallone attraversa la linea di touche.	La squadra che non ha calciato.
Un giocatore calcia il pallone da un calcio libero concesso dentro i 22.	Il punto in cui il pallone attraversa la linea di touche.	La squadra che non ha calciato.

REGOLA 18 Touche, rimessa in gioco rapida e rimessa laterale



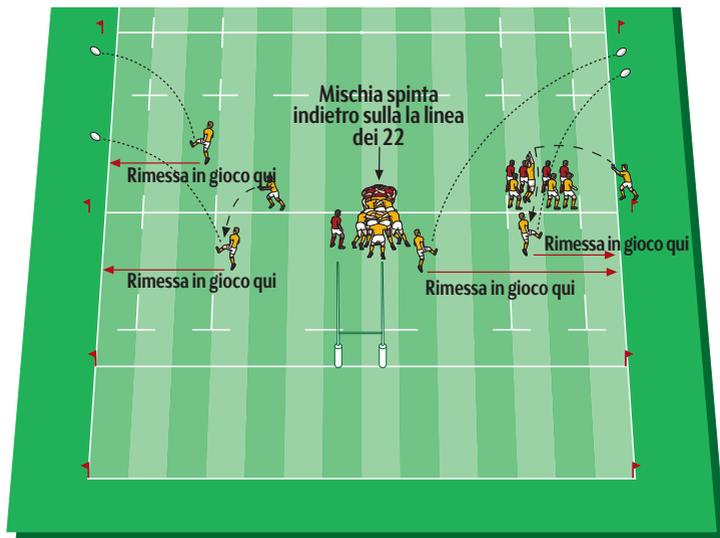
e. Pallone calciato direttamente in touche da fuori dei 22

Evento	Dove si crea la linea di rimessa in gioco	Chi effettua il lancio
Un giocatore calcia il pallone direttamente in touche dal gioco aperto o da un calcio libero.	Il punto in cui il pallone attraversa la linea di touche o, sulla linea di touche, in linea con il punto in cui è stato calciato il pallone, se è più vicino alla linea di meta del giocatore. Nessun guadagno territoriale.	La squadra che non ha calciato.

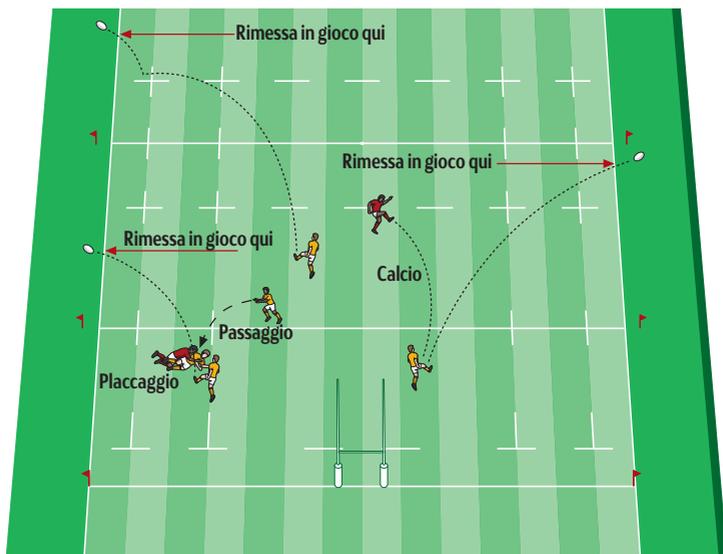
f. Opzioni in una rimessa laterale

Evento	Dove si crea la linea di rimessa in gioco	Chi effettua il lancio
Dopo un lancio non eseguito correttamente.	Il punto in cui si è svolta originariamente la rimessa laterale.	La squadra avversaria.
Dopo una rimessa in gioco rapida annullata.	Il punto in cui si sarebbe formata la rimessa laterale se non fosse stata eseguita la rimessa in gioco rapida.	La stessa squadra.
Dopo una rimessa in gioco rapida non effettuata correttamente.	Il punto in cui è stato effettuato il lancio non corretto.	La squadra avversaria.
Dopo che il pallone è andato in touche da un in-avanti o da un passaggio in avanti.	Il punto in cui il pallone ha attraversato la linea di touche.	La squadra avversaria.
Da un calcio di punizione o calcio libero assegnato per un'infrazione in una rimessa laterale.	Il punto in cui si è svolta originariamente la rimessa laterale.	La squadra avversaria.

REGOLA 18 Touche, rimessa in gioco rapida e rimessa laterale



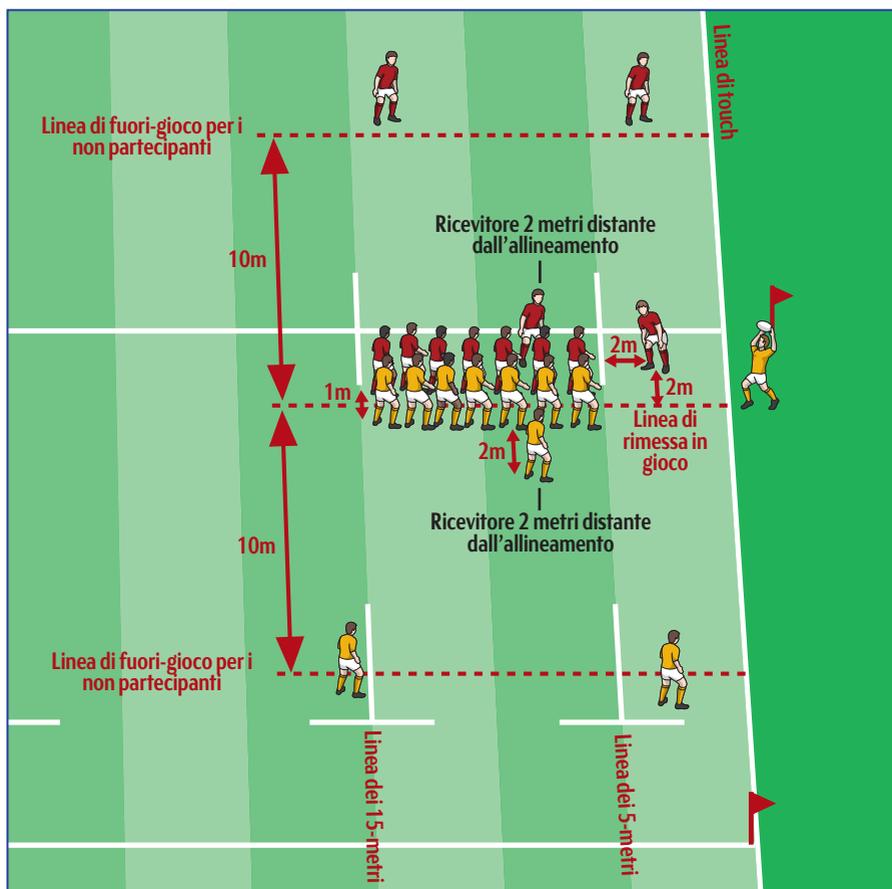
Nessun guadagno di terreno



Guadagno di terreno

FORMAZIONE DELL'ALLINEAMENTO

9. L'allineamento si forma lungo la linea di rimessa in gioco.
10. Ogni squadra forma una linea distinta, parallela e a mezzo metro dalla linea di rimessa in gioco, sul proprio lato dell'allineamento, tra le linee dei 5 e dei 15 metri. Il corridoio tra le linee deve essere mantenuto libero fino al momento in cui il pallone è lanciato.
Sanzione: Calcio libero.
11. Per formare un allineamento occorrono minimo due giocatori per ciascuna squadra.



L'allineamento

12. Le squadre devono formare l'allineamento senza alcun ritardo. **Sanzione:** Calcio libero.
13. La squadra che effettua il lancio determina il numero massimo di giocatori che ciascuna squadra può schierare nell'allineamento.
14. A meno che il lancio non venga effettuato appena si è formato l'allineamento, la squadra che non effettua il lancio non può schierare più giocatori (ma può schierare meno giocatori) nell'allineamento rispetto alla squadra che effettua il lancio.
Sanzione: Calcio libero.
15. La squadra che non effettua il lancio deve avere un giocatore tra la linea di touche e la linea dei cinque metri. Il giocatore deve posizionarsi a due metri dalla linea di rimessa in gioco, sul lato dell'allineamento della propria squadra, e a due metri dalla linea dei cinque metri. **Sanzione:** Calcio libero.
16. Se una squadra sceglie di avere un ricevitore, quest'ultimo deve posizionarsi tra la linea dei 5 metri e la linea dei 15 metri, a due metri di distanza dai propri compagni di squadra nell'allineamento. Ogni squadra può avere solo un ricevitore. **Sanzione:** Calcio libero.
17. Quando l'allineamento è formato, i giocatori:
 - a. Della squadra che lancia il pallone, non possono lasciare l'allineamento, salvo per cambiare posizione con altri giocatori partecipanti.
 - b. Della squadra che non effettua il lancio, possono lasciare l'allineamento solo per accertarsi di non avere più giocatori della squadra avversaria.

Sanzione: Calcio libero.

18. I giocatori partecipanti possono cambiare posizione nell'allineamento prima che sia lanciato il pallone.
19. I giocatori nell'allineamento che stanno per sollevare o sostenere un compagno di squadra, che salterà per conquistare il pallone, possono afferrare in anticipo tale compagno di squadra, purché ciò non avvenga sotto i calzoncini, se dietro, o sotto le cosce, se davanti. **Sanzione:** Calcio libero.
20. I giocatori non devono saltare o farsi sollevare o sostenere prima che il pallone abbia lasciato le mani del lanciatore. **Sanzione:** Calcio libero.
21. I giocatori non devono entrare a contatto con un avversario prima che il pallone sia stato lanciato. **Sanzione:** Punizione.

LANCIO DEL PALLONE IN UNA RIMESSA LATERALE

22. Il giocatore che lancia il pallone deve essere posizionato sulla linea di rimessa in gioco, con entrambi i piedi fuori dal campo di gioco. Il lanciatore non deve mettere un piede dentro il campo di gioco finché non sarà stato lanciato il pallone.

Sanzione: Scelta tra rimessa laterale e mischia.

23. Il pallone deve:

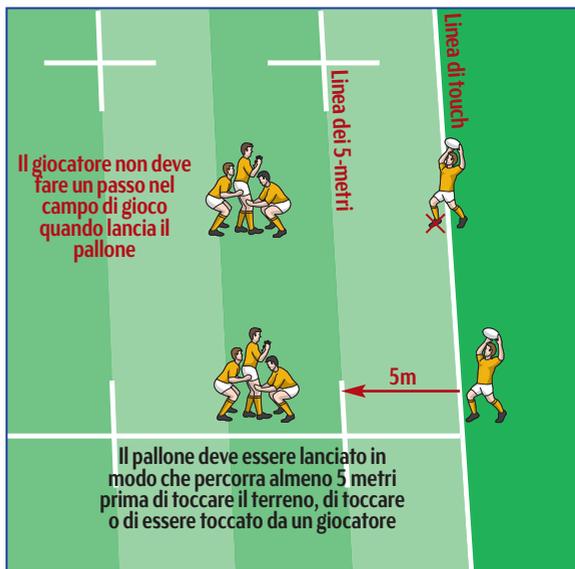
- Essere lanciato dritto, lungo la linea di rimessa in gioco; e
- Raggiungere la linea dei cinque metri prima di toccare il terreno o di essere giocato.

Sanzione: Possibilità di scegliere tra una rimessa laterale e una mischia. Se viene scelta la rimessa laterale e il pallone non è lanciato dritto ancora una volta, viene assegnata una mischia alla squadra che aveva originariamente lanciato il pallone.

- Essere lanciato senza ritardo dopo che si è formato l'allineamento.

Sanzione: Calcio libero.

24. Il lanciatore non deve fare finta di lanciare il pallone. **Sanzione:** Calcio libero.



DURANTE LA RIMESSA LATERALE

25. La rimessa laterale inizia appena il pallone lascia le mani del lanciatore.
26. Una volta iniziata la rimessa laterale, il lanciatore e l'avversario immediato del lanciatore possono:
 - a. Unirsi all'allineamento.
 - b. Ritirarsi dietro la linea di fuorigioco dei giocatori non partecipanti della propria squadra.
 - c. Rimanere entro cinque metri dalla linea di touche.
 - d. Spostarsi nella posizione del ricevitore, se quella posizione è libera.
27. Se quei giocatori si spostano in qualsiasi altro punto, sono in fuorigioco.
Sanzione: Punizione.
28. Quando è iniziata la rimessa laterale, qualsiasi giocatore nell'allineamento può:
 - a. Competere per ottenere il possesso del pallone.
 - b. Conquistare o deviare il pallone. Un saltatore può conquistare o deviare il pallone con il braccio esterno solo se ha entrambe le mani sopra la testa.
Sanzione: Calcio libero.
 - c. Sollevare o sostenere un giocatore della stessa squadra. I giocatori che sostengono o sollevano un compagno di squadra devono riportare il giocatore a terra in sicurezza appena il pallone è stato vinto da un giocatore di una delle due squadre. **Sanzione:** Calcio libero.
 - d. Staccarsi dall'allineamento per mettersi in una posizione per ricevere il pallone, purché rimanga entro 10 metri dalla linea di rimessa in gioco e che continui a muoversi fino alla conclusione della rimessa laterale. **Sanzione:** Calcio libero.
 - e. Afferarre e portare a terra un avversario in possesso del pallone, purché tale giocatore non sia staccato da terra. **Sanzione:** Punizione.

FUORIGIOCO IN UNA RIMESSA LATERALE

29. Tutti i giocatori partecipanti all'allineamento sono in posizione di in-gioco se rimangono sul proprio lato della linea di rimessa in gioco finché il pallone non è stato lanciato e ha toccato un giocatore o il terreno.
30. I giocatori che saltano per conquistare il pallone e oltrepassano la linea di rimessa in gioco e non prendono il pallone, devono immediatamente tornare sul proprio lato della linea.

REGOLA 18 Touche, rimessa in gioco rapida e rimessa laterale



Non Appoggiarsi su di un avversario



Non Tenere o spingere un avversario



Non Caricare irregolarmente un avversario



Non Impedire il lancio del pallone



Legarsi è concesso



Sollevare un giocatore dell'allineamento è concesso

31. Finché il pallone non è lanciato e ha toccato un giocatore o il terreno, la linea di fuorigioco per i giocatori partecipanti all'allineamento è la linea di rimessa in gioco. Dopodiché, la linea di fuorigioco per tali giocatori è una linea che passa per il pallone.
32. Quando si forma una ruck o una Maul lungo la linea di rimessa in gioco, un giocatore partecipante può:
 - a. Aggiungersi alla ruck o alla Maul; o
 - b. Ritirarsi dietro la linea di fuorigioco, che passa per l'ultimo piede dell'ultimo giocatore della sua squadra partecipante alla ruck o alla Maul.
33. Dopo che il pallone è stato lanciato, un giocatore partecipante all'allineamento può spostarsi oltre la linea dei 15 metri. Se il pallone non va oltre la linea dei 15 metri, il giocatore deve immediatamente tornare nell'allineamento.
34. I giocatori che non partecipano all'allineamento devono rimanere ad almeno 10 metri dalla linea di rimessa in gioco, dal lato della propria squadra, o dietro la linea di meta, se è più vicina. Se il pallone è lanciato prima che un giocatore sia in posizione di in-gioco, al giocatore non sarà applicata una sanzione se si ritira immediatamente nella posizione di in-gioco. Il giocatore non può essere rimesso in-gioco dalle azioni di un altro giocatore.
35. Dopo che il pallone è stato lanciato da un compagno di squadra, i giocatori che non partecipano all'allineamento possono avanzare. Se ciò accade, anche i loro avversari possono avanzare. Se il pallone non va oltre la linea dei 15 metri, i giocatori non saranno penalizzati se si ritirano immediatamente dietro le rispettive linee di fuorigioco.

Sanzione: Punizione.

CONCLUSIONE DI UNA RIMESSA LATERALE

36. La rimessa laterale termina quando:
 - a. Il pallone o un giocatore in possesso del pallone:
 - i. lascia l'allineamento; o
 - ii. entra nell'area compresa tra la linea di touche e la linea dei cinque metri; o
 - iii. oltrepassa la linea dei 15 metri.
 - b. Si forma una ruck o una Maul e tutti i piedi di tutti i giocatori nella ruck o nella Maul si spostano oltre la linea di rimessa in gioco.
 - c. Il pallone diventa ingiocabile.
37. Salvo per spostarsi nella posizione del ricevitore, se questa posizione è libera, nessun giocatore partecipante all'allineamento può lasciare l'allineamento finché la rimessa laterale non si è conclusa. **Sanzione:** Punizione.

PRINCIPIO

Lo scopo di una mischia è di far ripartire il gioco con una lotta per il possesso del pallone dopo un'infrazione minore o un'interruzione.

1. Quando il gioco riprende con una mischia, e chi introduce il pallone, è determinato nel modo seguente:

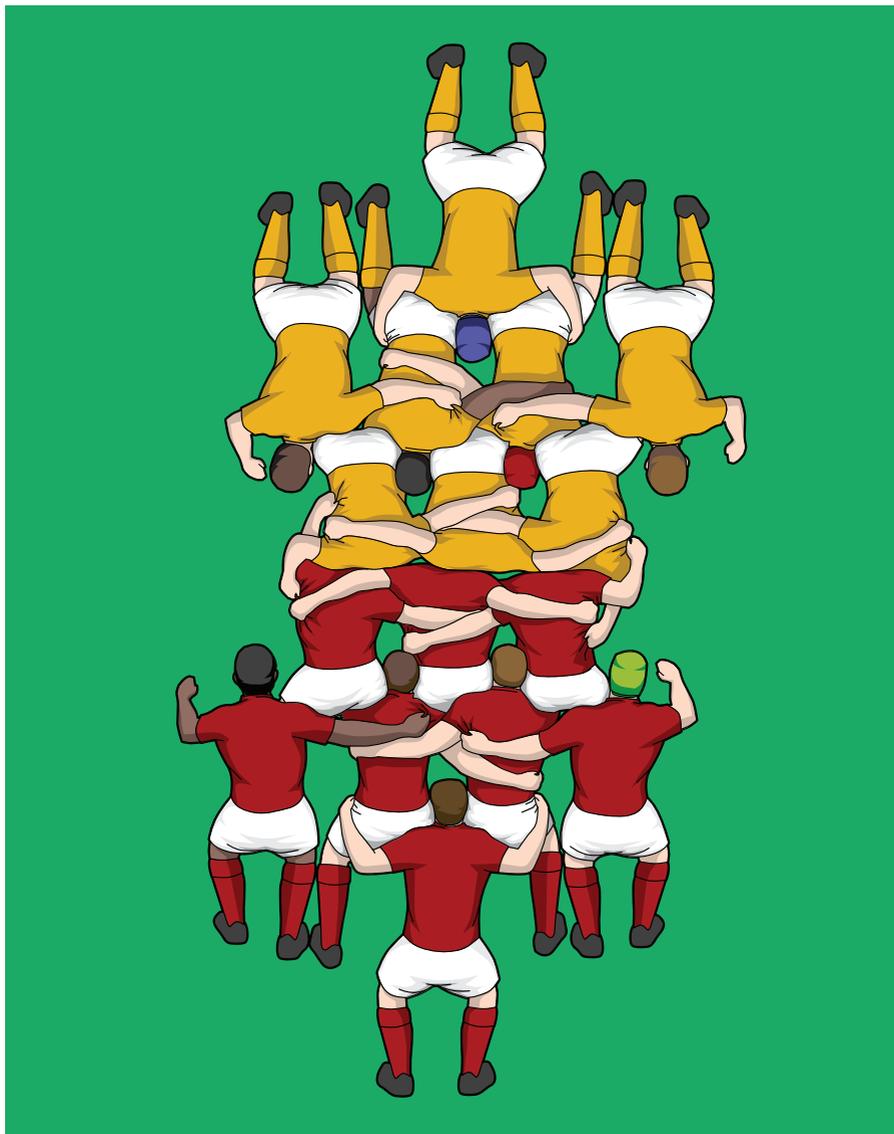
Infrazione/interruzione	Dove si gioca la mischia	Chi introduce il pallone
In-avanti o passaggio in avanti, tranne in una rimessa laterale.	Nella zona della mischia, sul punto più vicino al luogo dell'infrazione.	La squadra che non ha commesso l'infrazione.
In-avanti o passaggio in avanti in una rimessa laterale; lancio non eseguito correttamente in una rimessa laterale; rimessa in gioco rapida non eseguita correttamente.	15 metri, verso l'interno del campo, dal punto della rimessa in gioco.	La squadra che non ha commesso l'infrazione.
Fuorigioco nel gioco aperto (opzione della mischia).	Nella zona della mischia, nel punto più vicino al punto in cui la squadra che ha commesso l'infrazione ha giocato il pallone l'ultima volta.	La squadra che non ha commesso l'infrazione.
Calcio di punizione o calcio libero (opzione della mischia).	Nella zona della mischia, nel punto più vicino al luogo in cui si è verificata l'infrazione.	La squadra che non ha commesso l'infrazione.
Il pallone è portato in area di meta dalla squadra in difesa ed è reso pallone morto.	Nella zona della mischia, nel punto più vicino al punto in cui il pallone è stato reso pallone morto.	La squadra in attacco.
Un placcaggio o ruck ingiocabile.	Nella zona della mischia, sul punto più vicino al luogo in cui si è verificato il placcaggio o la ruck.	La squadra che stava avanzando per ultima. Se nessuna squadra stava avanzando, la squadra in attacco.

Infrazione/interruzione	Dove si gioca la mischia	Chi introduce il pallone
Una Maul che non si conclude correttamente.	Nella zona della mischia, nel punto più vicino al punto in cui si è conclusa la maul.	La squadra che non era in possesso del pallone all'inizio della maul. Se l'arbitro non è in grado di stabilire quale squadra aveva il possesso, la squadra che stava avanzando prima che si interrompesse la maul. Se nessuna squadra stava avanzando, la squadra in attacco.
Una maul ingiocabile dopo un calcio nel gioco aperto.	Nella zona della mischia, nel punto più vicino alla zona della maul.	La squadra in possesso del pallone all'inizio della maul.
Un calcio d'invio o calcio di ripresa del gioco non eseguito correttamente (opzione della mischia).	Sul punto centrale della linea di metà campo o della linea dei 22 metri, se il calcio di ripresa del gioco era un calcio di rinvio dai 22 metri.	La squadra che non ha calciato.
Comando "use it" non rispettato in una mischia, ruck o maul.	Nella zona della mischia, sul punto più vicino al luogo in cui si è verificata la mischia, ruck o maul.	La squadra non in possesso del pallone.
Il pallone o portatore di pallone tocca l'arbitro e una squadra ottiene un vantaggio.	Nella zona della mischia, nel punto più vicino al luogo in cui si è verificato l'incidente.	La squadra che ha giocato il pallone per ultima.
Interruzione per infortunio.	Nella zona della mischia, nel punto in cui il pallone è stato giocato l'ultima volta.	La squadra in possesso del pallone per ultima.
Reset della mischia – nessuna infrazione.	Il punto in cui si è svolta la mischia in origine.	La squadra a cui è stata accordata la mischia in origine.

Infrazione/interruzione	Dove si gioca la mischia	Chi introduce il pallone
Tentativo di porta da calcio di punizione non eseguito entro il tempo limite.	Nella zona della mischia, nel punto più vicino al luogo in cui è stato assegnato il calcio di punizione.	La squadra che non ha commesso l'infrazione.
Un giocatore non è in grado di eseguire un calcio libero dopo un mark entro un minuto.	Nella zona della mischia, nel punto più vicino al punto in cui è stato accordato il calcio libero.	La squadra del giocatore a cui è stato assegnato il calcio libero.
L'arbitro assegna una mischia per qualsiasi altra ragione non prevista dal regolamento.	Nella zona della mischia sul punto più vicino al luogo dell'interruzione.	La squadra che stava avanzando per ultima o, se non stava avanzando nessuna squadra, la squadra in attacco.

FORMAZIONE DI UNA MISCHIA

- Una mischia si forma nella zona della mischia, su un punto indicato dall'arbitro.
- L'arbitro segna il punto per creare la linea mediana della mischia, che è parallela alle linee di meta.
- Le squadre devono essere pronte a formare la mischia entro 30 secondi dal momento in cui l'arbitro ha segnato il punto. **Sanzione: Calcio libero.**
- Quando entrambe le squadre hanno 15 giocatori, otto giocatori per ciascuna squadra devono legarsi come nella formazione illustrata nell'immagine. Ogni squadra deve avere due piloni e un tallonatore nella prima linea e due seconde linee nella seconda linea. Tre giocatori di terza linea per ciascuna squadra completano la mischia. **Sanzione: Punizione.**
- Quando una squadra, per qualsiasi ragione, si trova con meno di 15 giocatori, il numero di giocatori per ciascuna squadra in mischia può essere similmente ridotto. Quando una squadra applica la riduzione dei giocatori concessa, non è richiesto all'altra squadra di adeguarsi applicando una riduzione simile. Tuttavia, una squadra non deve avere meno di cinque giocatori in una mischia.



Mischia

7. I giocatori in mischia devono legarsi nel modo seguente:
- I piloni si legano al tallonatore.
 - Il tallonatore si lega con entrambe le braccia. Questo può avvenire sopra o sotto le braccia dei piloni.
 - Le seconde linee si legano ai piloni immediatamente davanti a loro e tra di loro.
 - Tutti gli altri giocatori in mischia si legano al corpo di una seconda linea con almeno un braccio.

Sanzione: Punizione.

8. I due gruppi sono posizionati uno di fronte all'altro, su ciascun lato della linea mediana e parallelamente ad essa.
9. Le due prime linee devono stare ad una distanza tra loro non superiore ad un braccio, con i tallonatori in corrispondenza del segno.

INGAGGIO

10. Quando le due squadre sono allineate, stabili e stazionarie, l'arbitro chiama "bassi".
- A quel punto le prime linee devono flettersi in posizione raccolta, se non lo hanno già fatto. Le loro teste e spalle non devono essere più basse del bacino e questa posizione deve essere mantenuta per tutta la durata della mischia.
 - Le prime linee devono flettersi, orecchio contro orecchio, con la testa sulla sinistra del loro avversario immediato, in modo che nessun giocatore si trovi con la fronte alzata contro la fronte di un avversario.

Sanzione: Calcio libero.

11. Quando le due squadre sono allineate, stabili e stazionarie, l'arbitro chiama "legati".
- Ciascun pilone sinistro si lega posizionando il braccio sinistro all'interno del braccio destro del pilone destro avversario.
 - Ciascun pilone destro si lega posizionando il braccio destro all'esterno della parte superiore del braccio sinistro del pilone sinistro avversario.
 - Ciascun pilone si lega afferrando la maglia del proprio avversario sulla schiena o sul fianco.
 - Tutti i giocatori devono rimanere legati per tutta la durata della mischia.

Sanzione: Punizione.

12. Quando entrambe le squadre sono allineate, stabili e stazionarie, l'arbitro chiama "via".
- Solo a quel punto le squadre possono passare all'ingaggio, completando la formazione della mischia e creando un tunnel nel quale verrà lanciato il pallone.
 - Tutti i giocatori devono essere in posizione e pronti a spingere in avanti.
 - Ciascun giocatore di prima linea deve avere entrambi i piedi a terra, con il peso ben scaricato su almeno un piede.
 - I piedi di ciascun tallonatore devono essere allineati, o dietro, il piede più avanzato dei piloni della sua squadra.

Sanzione: Calcio libero.

INTRODUZIONE

13. Il mediano di mischia sceglie da quale lato della mischia introdurre il pallone.
14. Il mediano di mischia tiene il pallone come mostrato nell'illustrazione.
15. Quando entrambe le squadre sono allineate, stabili e stazionarie, il mediano di mischia introduce il pallone:
- Dal lato scelto.
 - Da fuori dal tunnel.
 - Senza ritardo.
 - Con un singolo movimento in avanti.
 - Rapidamente.
 - Dritto. Il mediano di mischia può allineare la spalla lungo la linea mediana della mischia, posizionandosi in tal modo con una spalla più vicina al proprio lato della mischia.
 - In modo che tocchi prima il terreno nel tunnel.

Sanzione: Calcio libero.



Introduzione in mischia

DURANTE UNA MISCHIA

16. La mischia inizia quando il pallone lascia le mani del mediano di mischia.
17. Le squadre possono spingere solo quando è iniziata la mischia. **Sanzione:** Calcio libero.
18. Il possesso può essere ottenuto spingendo la squadra avversaria all'indietro e lontano dal pallone.
19. I giocatori possono spingere purché spingano in modo dritto e parallelamente al terreno.
Sanzione: Punizione.
20. I giocatori di prima linea possono ottenere il possesso tentando di conquistare il pallone con i piedi, ma solo una volta che il pallone ha toccato il terreno nel tunnel.
Sanzione: Calcio libero.
21. Un giocatore di prima linea che sta tentando di ottenere il possesso del pallone può farlo usando un piede, ma non entrambi i piedi contemporaneamente. **Sanzione:** Punizione.
22. Il tallonatore della squadra che ha introdotto il pallone deve tentare di conquistare il pallone con i piedi. **Sanzione:** Calcio libero.
23. Un giocatore di prima linea non deve calciare volontariamente il pallone fuori dal tunnel nella direzione da cui è stato introdotto. **Sanzione:** Calcio libero.
24. Qualsiasi giocatore in mischia può giocare il pallone ma solo con i piedi o con la parte inferiore delle gambe e non deve sollevare il pallone. **Sanzione:** Punizione.
25. Se una mischia crolla, o se un giocatore nella mischia è sollevato o “stappato” fuori dalla mischia, l'arbitro deve fischiare immediatamente per far sì che i giocatori smettano di spingere.
26. Quando la mischia è stazionaria e il pallone è disponibile in fondo alla mischia da 3-5 secondi, l'arbitro chiama “use it”. La squadra deve quindi giocare immediatamente il pallone fuori dalla mischia. **Sanzione:** Mischia.

FUORIGIOCO NELLA MISCHIA

27. I giocatori devono rimanere in posizione di in-gioco per tutta la durata della mischia.
28. Prima che inizi il gioco in mischia, il mediano di mischia della squadra che non introduce il pallone deve posizionarsi:
 - a. Sul lato della propria squadra della linea mediana, accanto al mediano di mischia avversario; o
 - b. Almeno cinque metri dietro l'ultimo piede dell'ultimo giocatore della sua squadra in mischia e deve rimanervi sino alla conclusione della mischia.

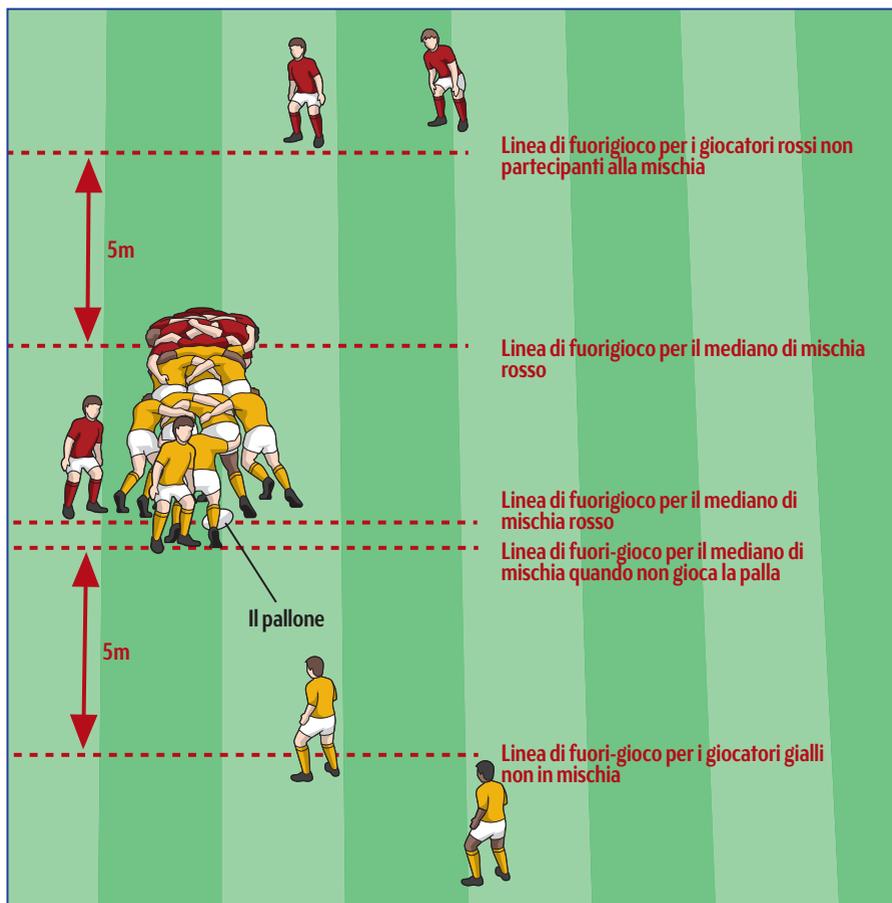
29. Quando inizia il gioco in mischia, il mediano di mischia della squadra che ha il possesso del pallone deve avere almeno un piede allineato con, o dietro il pallone.
30. Quando inizia il gioco in mischia, il mediano di mischia della squadra che non ha il possesso del pallone:
- Deve posizionarsi con entrambi i piedi dietro il pallone e vicino alla mischia o
 - Deve ritirarsi definitivamente dietro un punto, sulla linea di fuorigioco, all'altezza del piede più arretrato della propria squadra, o
 - Deve ritirarsi definitivamente almeno cinque metri dietro il piede più arretrato.
31. Tutti i giocatori non partecipanti alla mischia devono rimanere almeno cinque metri dietro il piede in posizione più arretrata della propria squadra.
32. Quando il piede più arretrato di una squadra è in area di meta o entro cinque metri dalla linea di meta della stessa squadra, la linea di fuorigioco per i giocatori non partecipanti di quella squadra, è la linea di meta.

Sanzione: Punizione.

33. Appena la mischia si conclude, le linee di fuorigioco non sono più valide.

RESET DI UNA MISCHIA

34. Quando non vengono commesse infrazioni, l'arbitro interromperà il gioco e ordinerà di riformare la mischia se:
- Il mediano di mischia introduce il pallone e questo esce da una delle due estremità del tunnel.
 - La mischia crolla o si disfa prima che possa diversamente terminare.
 - La mischia è fatta ruotare di oltre 90 gradi, in modo che la linea mediana oltrepassi una posizione parallela alla linea di touche.
 - Nessuna squadra vince il possesso.
 - Il pallone è calciato involontariamente fuori dal tunnel. Eccezione: se il pallone è ripetutamente calciato fuori, l'arbitro deve trattare tale azione come volontaria.
- Sanzione:** Punizione.
35. Quando una mischia è riformata, il pallone è introdotto dalla squadra che lo aveva introdotto precedentemente.



Fuori-gioco in mischia

CONCLUSIONE DI UNA MISCHIA

36. La mischia si conclude:

- Quando il pallone esce dalla mischia, in qualsiasi direzione ad eccezione del tunnel.
- Quando il pallone raggiunge i piedi del giocatore più arretrato ed è raccolto da quel giocatore o è giocato dal mediano di mischia di quella squadra.

- c. Quando il numero otto raccoglie il pallone dai piedi di un giocatore di seconda linea.
- d. Quando l'arbitro fischia per segnalare un'infrazione.
- e. Quando il pallone in una mischia è su od oltre la linea di meta.

GIOCO PERICOLOSO E AZIONI NON CONSENTITE IN MISCHIA

37. Il gioco pericoloso in una mischia comprende:

- a. Una prima linea che carica, scagliandosi contro l'avversario.
- b. Tirare un avversario.
- c. Sollevare volontariamente un avversario dai suoi piedi o forzarlo verso l'alto, "stappandolo" fuori dalla mischia.
- d. Far crollare volontariamente una mischia.
- e. Cadere o inginocchiarsi intenzionalmente.

Sanzione: Punizione.

38. Altre pratiche non consentite in mischia comprendono:

- a. Cadere su od oltre il pallone immediatamente dopo che questo è uscito dalla mischia.
- b. Il mediano di mischia che calcia il pallone mentre quest'ultimo è nella mischia.
- c. Un giocatore che non è di prima linea tiene o spinge un avversario.

Sanzione: Punizione.

- d. Far rientrare il pallone nella mischia dopo che è uscito.
- e. Giocatori che non sono di prima linea giocano il pallone nel tunnel.
- f. Mediano di mischia che tenta di indurre un avversario a credere che il pallone sia uscito dalla mischia quando questo non è avvenuto.

Sanzione: Calcio libero.

VARIAZIONI ALLA REGOLA DELLA MISCHIA

39. Una federazione può applicare le variazioni under 19 alla regola sulla mischia a determinati livelli del gioco, all'interno della propria giurisdizione.

PRINCIPIO

I calci di punizione e i calci liberi sono accordati per far riprendere il gioco dopo un'infrazione del regolamento.

DOVE SI EFFETTUA UN CALCIO DI PUNIZIONE O UN CALCIO LIBERO

1. Il punto per battere un calcio di punizione o un calcio libero deve essere dentro il campo di gioco e non deve essere a meno di cinque metri di distanza dalla linea di meta, come descritto nella tabella seguente:

Infrazione	Dove si effettua il calcio di punizione o il calcio libero
Quando il pallone è in gioco, tranne per l'azione di caricare tardi dopo un calcio.	Sul punto dell'infrazione.
Mentre il pallone è pallone morto.	<ul style="list-style-type: none">- Sul punto in cui il gioco sarebbe ripreso o, se quel punto è sulla linea di touche o entro 15 metri dalla stessa, il punto del calcio è sulla linea dei 15 metri, in linea con quel punto.- Nel caso in cui il gioco sarebbe ripreso con un calcio di rinvio dai 22, il punto del calcio è in qualsiasi punto lungo la linea dei 22 metri (la squadra che non ha commesso l'infrazione decide).
Qualsiasi infrazione verificatasi fuori dall'area di gioco mentre il pallone è in gioco.	Sulla linea dei 15 metri, in linea con il punto in cui si è verificata l'infrazione o, se l'infrazione ha avuto luogo in touche di meta od oltre la linea di pallone morto, sulla linea dei cinque metri, in linea con il punto dell'infrazione, ma ad una distanza non inferiore a 15 metri dalla linea di touche.
Qualsiasi infrazione in una rimessa laterale.	15 metri dalla linea di touche lungo la linea di rimessa in gioco.
Fuorigioco durante una fase di gioco.	Sulla linea di fuorigioco della squadra che ha commesso l'infrazione.
Qualsiasi infrazione successiva, da parte della squadra che ha commesso l'infrazione in origine, commessa dopo che è stato accordato il primo calcio di punizione o calcio libero, ma prima che sia stato battuto.	10 metri più avanti rispetto al punto segnato in origine.

Infrazione	Dove si effettua il calcio di punizione o il calcio libero
<p>Caricare tardi sul calciatore.</p>	<p>La squadra avversaria sceglie tra il punto dell'infrazione, il punto in cui il pallone è caduto sul terreno o il punto in cui il pallone è stato successivamente giocato.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se l'infrazione si verifica nell'area di meta del calciatore, il calcio di punizione deve essere battuto a cinque metri dalla linea di meta, in linea con il punto dell'infrazione ma ad almeno 15 metri dalla linea di touche. - La squadra che non ha commesso l'infrazione può anche scegliere di battere il calcio di punizione dal punto in cui il pallone cade sul terreno o dove viene giocato successivamente prima di toccare il terreno, ad almeno 15 metri dalla linea di touche. - Se il pallone cade sul terreno in touche, il calcio di punizione opzionale deve essere sulla linea dei 15 metri, in linea con il punto in cui il pallone è andato in touche. - Se il pallone cade sul terreno, o se è successivamente giocato prima di cadere sul terreno, entro 15 metri dalla linea di touche, il punto è sulla linea dei 15 metri, di fronte al punto in cui il pallone è caduto sul terreno o è stato giocato. - Se il pallone cade sul terreno in area di meta, in touche di meta, o su od oltre la linea di pallone morto, il calcio di punizione opzionale sarà a cinque metri dalla linea di meta, in linea con il punto in cui il pallone ha attraversato la linea di meta e ad almeno 15 metri dalla linea di touche. - Se il pallone tocca un palo della porta o la barra trasversale, il calcio di punizione opzionale viene accordato nel punto in cui il pallone cade sul terreno.

Infrazione	Dove si effettua il calcio di punizione o il calcio libero
<p>Lanciare o mandare intenzionalmente il pallone in touche.</p>	<p>Se il pallone è lanciato o mandato:</p> <ul style="list-style-type: none"> - In touche o touche di meta od oltre la linea di pallone morto, dall'area di gioco, il punto del calcio è dove si è verificata l'infrazione, ma ad una distanza non inferiore a 15 metri dalla linea di touche e a cinque metri dalla linea di meta. - In touche o touche di meta, dall'area di meta, il punto è sulla linea dei cinque metri ad almeno 15 metri dalla linea di touche. - Oltre la linea di pallone morto, dall'area di meta, il punto è sulla linea dei cinque metri, in linea con il punto in cui si è verificata l'infrazione.
<p>Qualsiasi infrazione in area di meta o entro cinque metri da una linea di meta.</p>	<p>Nel campo di gioco, a cinque metri dalla linea di meta, in linea con il punto dell'infrazione.</p>

2. Un calcio di punizione o calcio libero deve essere battuto dal punto in cui è stato accordato o in qualsiasi punto dietro di esso, lungo una linea che passa per il punto e parallela alle linee di touche. Quando un calcio di punizione o calcio libero è battuto dal punto sbagliato, deve essere ripetuto.

OPZIONI IN UN CALCIO DI PUNIZIONE O CALCIO LIBERO

3. Una squadra a cui è stato accordato un calcio di punizione o un calcio libero può scegliere, in alternativa, una mischia.
4. Una squadra a cui è stato accordato un calcio di punizione o un calcio libero in una rimessa laterale può scegliere, in alternativa, una rimessa laterale o una mischia nello stesso punto.

COME SI EFFETTUA UN CALCIO DI PUNIZIONE O UN CALCIO LIBERO

5. Un calcio di punizione o un calcio libero deve essere eseguito senza ritardo.
6. Qualsiasi giocatore della squadra non responsabile dell'infrazione può battere il calcio, tranne nel caso di un calcio libero accordato per un mark.

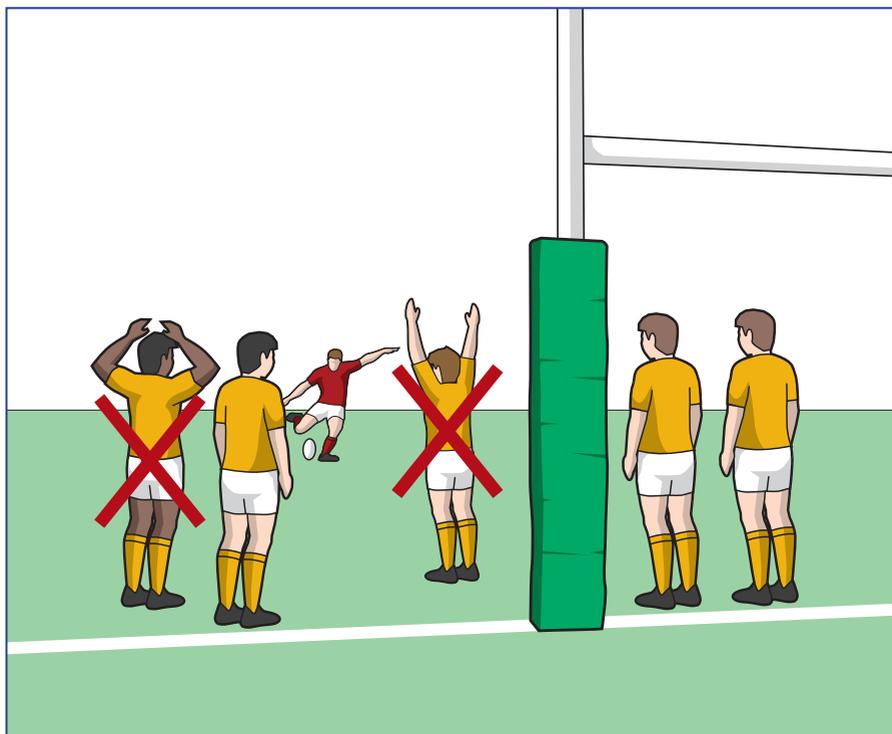
7. Il calciatore deve utilizzare il pallone che era in gioco, a meno che l'arbitro non decida che è difettoso.
8. Il giocatore può calciare il pallone al volo, di drop o piazzarlo (tranne per calciare in touche).
9. Il calciatore può calciare il pallone in qualsiasi direzione.
10. Ad eccezione del piazzatore in un calcio piazzato, la squadra del calciatore deve rimanere dietro il pallone finché il pallone non è stato calciato.
11. Il pallone deve essere calciato a distanza visibile. Se il calciatore lo sta tenendo, il pallone deve staccarsi chiaramente dalle sue mani. Se il pallone è sul terreno, deve chiaramente spostarsi dal segno. Quando il calcio è stato eseguito con successo, il calciatore può giocare nuovamente il pallone.

SQUADRA AVVERSARIA DURANTE UN CALCIO DI PUNIZIONE O UN CALCIO LIBERO

12. Quando viene accordato un calcio di punizione o un calcio libero, la squadra avversaria deve immediatamente ritirarsi di 10 metri verso la propria linea di meta o finché non avrà raggiunto la propria linea di meta, se questa è più vicina.
13. Anche se il calcio di punizione o il calcio libero viene effettuato rapidamente e la squadra del calciatore sta giocando il pallone, i giocatori avversari devono continuare a ritirarsi sino alla distanza necessaria. Finché non lo avranno fatto, non potranno partecipare al gioco.
14. Se il calcio è effettuato così rapidamente da non lasciare agli avversari la possibilità di ritirarsi, non saranno penalizzati per questo. Tuttavia, essi non potranno partecipare al gioco finché non si saranno ritirati di 10 metri dal punto o finché un compagno di squadra che era a 10 metri dal punto non li avrà superati.
15. La squadra avversaria non può compiere nessuna azione per ritardare il calcio od ostacolare il calciatore, compreso portare, lanciare o calciare volontariamente il pallone lontano dalla squadra che ha guadagnato il calcio. **Sanzione:** Secondo calcio di punizione o calcio libero, 10 metri più avanti rispetto al punto iniziale. Il secondo calcio di punizione o calcio libero non deve essere eseguito prima che l'arbitro abbia segnato il punto.

SQUADRA AVVERSARIA IN UN CALCIO LIBERO

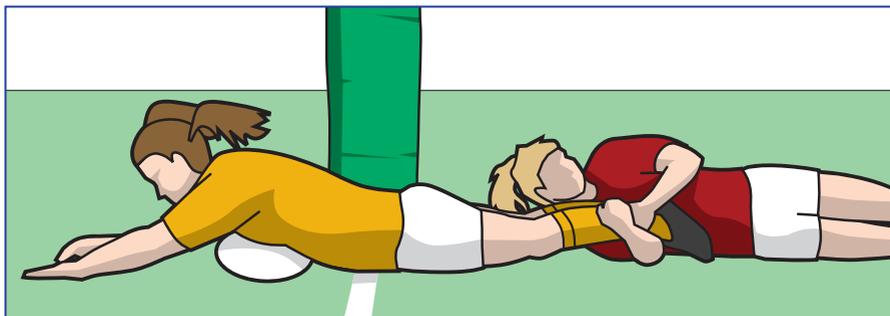
16. Appena il calciatore inizia il movimento per calciare, la squadra avversaria può caricare e cercare di impedire l'esecuzione del calcio libero, placcando il calciatore, o di bloccare il calcio.
17. Se la squadra avversaria carica correttamente e impedisce l'esecuzione del calcio libero, il calcio non è più concesso. Il gioco riprende con una mischia sul punto, con introduzione per la squadra avversaria.



Tentativo di porta da calcio di punizione

EFFETTUARE UN TOCCATO A TERRA CON IL PALLONE

1. Un toccato a terra con il pallone può essere realizzato in area di meta:
 - a. Tenendo il pallone e toccando il terreno con il pallone; o
 - b. Schiacciando il pallone sul terreno con una mano o con le mani, con un braccio o con le braccia, o con la parte anteriore del corpo del giocatore, dalla vita al collo.



Toccato a terra

2. Raccogliere un pallone da terra non significa realizzare un toccato a terra. Un giocatore può raccogliere da terra il pallone in area di meta ed effettuare un toccato a terra in un altro punto dell'area di meta.
3. Un giocatore in attacco che realizza un toccato a terra con il pallone in area di meta, segna una meta.
4. Quando un giocatore in attacco che sta tenendo il pallone fa un toccato a terra in area di meta e, contemporaneamente, tocca la linea di touche di meta o la linea di pallone morto (o qualsiasi punto oltre tali linee), viene accordato un calcio di rinvio dai 22 metri alla squadra in difesa.
5. Quando il portatore di pallone fa un toccato a terra con il pallone in area di meta e, contemporaneamente, tocca la linea di touche (o il terreno oltre tale linea), il pallone è in touche nel campo di gioco e viene accordata una rimessa laterale alla squadra avversaria.
6. Un giocatore in difesa che fa un toccato a terra in area di meta, ha effettuato un annullato.

7. Se la continuità dello slancio di un giocatore placcato lo porta nella propria area di meta, il giocatore può effettuare un annullato.
8. Un giocatore placcato vicino alla propria linea di meta può allungare il braccio ed effettuare un toccato a terra con il pallone in area di meta per fare un annullato, purché lo faccia immediatamente. **Sanzione:** Punizione.
9. Se un giocatore in difesa appoggia il pallone a terra contro un palo della porta o contro l'imbottitura che lo riveste, il risultato è un annullato.
10. Se un giocatore è in touche o in touche di meta, può fare un annullato o segnare una meta effettuando un toccato a terra con il pallone in area di meta, a condizione che non stia portando il pallone.
11. Se un giocatore placcato sta allungando le braccia per effettuare un toccato a terra con il pallone, per segnare una meta o fare un annullato, i giocatori possono strappare il pallone dal possesso del giocatore ma non devono calciare o tentare di calciare il pallone. **Sanzione:** Punizione.

PALLONE CALCIATO IN TOUCHE DI META OD OLTRE LA LINEA DI PALLONE MORTO

12. Se una squadra calcia il pallone attraverso l'area di meta avversaria, dal campo di gioco, in touche di meta o su od oltre la linea di pallone morto, la squadra in difesa può scegliere:
 - a. Un calcio di rinvio in qualsiasi punto su o dietro la linea dei 22 metri; o
 - b. Una mischia nel punto in cui è stato calciato il pallone.

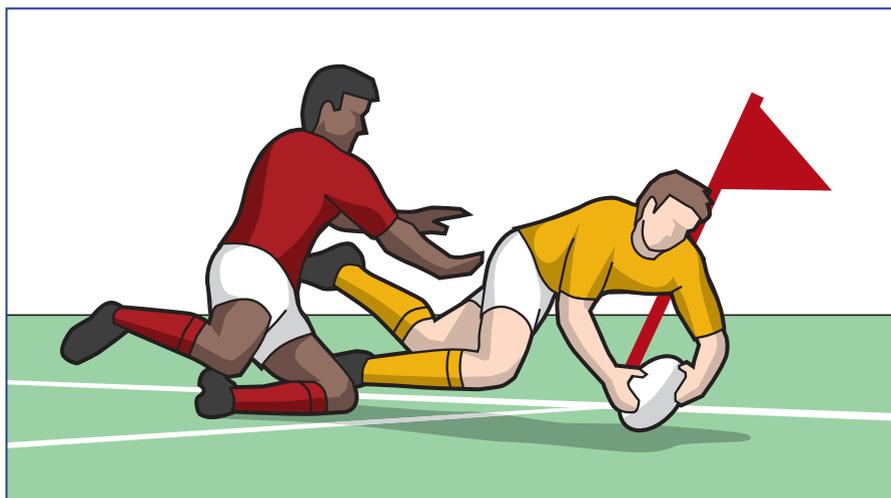
Eccezione: un tentativo di porta o di drop non riuscito. In questi casi la squadra in difesa fa ripartire il gioco con un calcio di rinvio dai 22 metri.

DIFENSORE IN AREA DI META

13. Se qualsiasi parte del corpo di un giocatore in difesa è in area di meta, il giocatore è considerato in area di meta, a patto che non sia anche in touche o su od oltre la linea di pallone morto.
14. Se un giocatore, che è in area di meta, afferra o raccoglie un pallone che è ancora nel campo di gioco, quel giocatore ha portato il pallone in area di meta.
15. Se un giocatore che è su od oltre la linea di pallone morto o che è in touche di meta, afferra o raccoglie un pallone che è dentro l'area di meta, quel giocatore ha reso il pallone morto.

PALETTO DELLA BANDIERINA

16. Se il pallone o il portatore di pallone tocca una bandierina d'angolo o il paletto di una bandierina d'angolo, senza essere altrimenti in touche o in touche di meta, il gioco continua a meno che il pallone non venga messo a terra contro il paletto.



Giocatore tocca il paletto d'angolo prima di fare un toccato a terra

PALLONE TENUTO SOLLEVATO IN AREA DI META

17. Quando un giocatore che porta il pallone è tenuto sollevato in area di meta, in modo che non riesca ad appoggiare il pallone a terra o a giocarlo, il pallone diventa morto. Il gioco riprende con una mischia sui cinque metri, in linea con il punto in cui il giocatore è stato tenuto sollevato. La squadra in attacco ha diritto all'introduzione.

DUBBIO SU CHI HA REALIZZATO UN TOCCATO A TERRA

18. Se c'è un dubbio su quale squadra abbia effettuato per prima un toccato a terra con il pallone in area di meta, il gioco riprende con una mischia sui cinque metri, in linea con il punto in cui è stato effettuato il toccato a terra. La squadra in attacco ha diritto all'introduzione.



Variazioni del Regolamento *UNDER-19*



**WORLD
RUGBY™**

Per le gare U19 le Regole di Gioco subiscono le seguenti variazioni:

REGOLA 3 : LA SQUADRA

Aggiunta:

8. Se una squadra nomina 22 giocatori, deve avere almeno sei giocatori che possano giocare in prima linea, in modo che ci sia la copertura per il rimpiazzo del pilone sinistro, il tallonatore e il pilone destro.

Aggiunta:

35. Un giocatore che è stato sostituito per ragioni tattiche, può rimpiazzare qualsiasi giocatore infortunato.

REGOLA 5 : TEMPO

1. Una partita non dura più di 80 minuti (suddivisi in due tempi, ciascuno di durata non superiore a 40 minuti, più il tempo di recupero), a meno che l'organizzatore della gara non abbia autorizzato lo svolgimento dei tempi supplementari in una partita terminata in pareggio nel contesto di una competizione eliminatória.

Sostituito con:

1. Una partita dura 70 minuti (suddivisi in due tempi, ciascuno di non oltre 35 minuti) più il tempo di recupero. Non sono concessi i tempi supplementari.

REGOLA 19 : MISCHIA

6. Quando una squadra, per qualsiasi ragione, si trova con meno di 15 giocatori, il numero di giocatori per ciascuna squadra in mischia può essere similmente ridotto. Quando una squadra applica la riduzione dei giocatori concessa, non è richiesto all'altra squadra di adeguarsi applicando una riduzione simile. Tuttavia, una squadra non deve avere meno di cinque giocatori in una mischia.

Sostituito con:

6. Tutti i giocatori nelle tre posizioni di prima linea e le due seconde linee devono essere adeguatamente preparati per ricoprire questi ruoli. Se una squadra, per qualsiasi ragione, non è in grado di schierare tali giocatori adeguatamente preparati, l'arbitro deve ordinare

mischie senza contesa. Le mischie no-contest che si verificano come conseguenza di un'espulsione, sospensione temporanea o infortunio, devono essere giocate con otto giocatori per squadra.

- a. In una mischia con otto giocatori, la formazione deve essere 3-4-1, con il singolo giocatore (normalmente il numero 8) che spinge sulle due seconde linee. Le seconde linee devono posizionare le teste ai lati del tallonatore.
- b. Quando una squadra, per qualsiasi ragione, si trova con meno di 15 giocatori, il numero di giocatori per ciascuna squadra in mischia può essere similmente ridotto.
- c. Quando una squadra applica la riduzione dei giocatori concessa in mischia, l'altra squadra dovrà adeguarsi applicando una riduzione simile, sino a un minimo di cinque giocatori.
- d. Quando si gioca una mischia incompleta, questa deve essere formata nel modo seguente:
 - i. Sette giocatori: formazione tre-quattro (= senza numero otto).
 - ii. Sei giocatori: formazione tre-due-uno (= senza flanker)
 - iii. Cinque giocatori: formazione tre – due (= senza flanker e numero otto)

Sanzione: Calcio libero.

34. Quando non vengono commesse infrazioni, l'arbitro interromperà il gioco e ordinerà di riformare la mischia se:

- c. La mischia è fatta ruotare di oltre 90 gradi, in modo che la linea mediana oltrepassi una posizione parallela alla linea di touche.

Sostituito con:

- c. La mischia è fatta ruotare involontariamente di oltre 45 gradi.

38. Altre pratiche non consentite in mischia comprendono:

Aggiunta:

- g. Spingere la mischia di oltre 1,5 metri verso la linea di meta avversaria.
- h. Tenere il pallone nella mischia quando una squadra lo ha tallonato e ne ha il controllo alla base della mischia.

Sanzione: Calcio libero.

- i. Fare ruotare intenzionalmente la mischia.

Sanzione: Punizione.



Variazioni del Regolamento *RUGBY A 7*



Il regolamento di gioco si applica al rugby a sette, con le variazioni seguenti:

REGOLA 3 : LA SQUADRA

1. Ciascuna squadra non deve avere più di quindici giocatori nell'area di gioco durante una gara.

Sostituito con:

1. Ciascuna squadra non deve avere più di sette giocatori nell'area di gioco durante la partita.

2 cancellato

4. Per le partite internazionali, una federazione può nominare fino a otto riserve.

Sostituito con:

4. Una squadra può nominare e utilizzare fino a cinque riserve.

5. Per le altre partite, l'organizzatore della gara decide quante riserve possono essere nominate, fino a un massimo di otto.

Sostituito con:

5. L'organizzatore della gara decide quante riserve possono essere nominate, fino a un massimo di cinque.

8-13 cancellato

16-20 cancellato

31. Se il giocatore entrato come sostituzione temporanea viene sospeso temporaneamente, il giocatore sostituito non può rientrare nel campo di gioco sino al termine del periodo di sospensione, salvo per ottemperare alla Regola 3.19 o 3.20 e solo se il giocatore ha ottenuto l'autorizzazione di un medico e se rientra in campo entro i tempi previsti dal momento in cui ha abbandonato il campo di gioco.

Sostituito con:

31. Se il giocatore entrato come sostituzione temporanea viene sospeso temporaneamente, il giocatore sostituito non può rientrare nel campo di gioco sino al termine del periodo di sospensione e solo se è stato autorizzato da un medico a rientrare e se lo fa entro il tempo previsto dal momento in cui è uscito dal campo di gioco.

33a cancellato

33e cancellato

34 cancellato

REGOLA 5 : TEMPO

1. Una partita non dura più di 80 minuti (suddivisi in due tempi, ciascuno di durata non superiore a 40 minuti, più il tempo di recupero), a meno che l'organizzatore della gara non abbia autorizzato lo svolgimento dei tempi supplementari in una partita terminata in pareggio nel contesto di una competizione eliminatoria.

Sostituito con:

1. Una partita dura 14 minuti (suddivisi in due tempi, ciascuno di durata non superiore a sette minuti) più il tempo di recupero. Quando una partita terminata in pareggio richiede lo svolgimento dei tempi supplementari, il gioco riprende dopo una pausa di un minuto, con tempi di durata non superiore a cinque minuti. Dopo ciascun tempo, le squadre invertono il campo senza intervallo.
La partita finale di una competizione non può durare più di 20 minuti (suddivisi in due tempi, ciascuno di durata non superiore a 10 minuti) più il tempo di recupero e i tempi supplementari.

2. L'intervallo tra i due tempi ha una durata non superiore a 15 minuti, in base a quanto stabilito dall'organizzatore della gara. Durante questo intervallo di tempo, le squadre e gli ufficiali di gara possono abbandonare il recinto di gioco.

Sostituito con:

2. L'intervallo tra i due tempi consiste in un periodo di tempo non superiore a due minuti.

REGOLA 6 : UFFICIALI DI GARA

3. L'arbitro organizza il sorteggio. Uno dei capitani lancia una moneta e l'altro capitano sceglie il lato della moneta. Il vincitore del sorteggio decide se battere il calcio d'invio o scegliere un lato del campo. Se il vincitore del sorteggio decide di scegliere un lato del campo, la squadra avversaria dovrà battere il calcio d'invio e viceversa.

Aggiunta:

- a. Prima dell'inizio dei tempi supplementari, l'arbitro organizza un sorteggio, che si svolge nello stesso modo del sorteggio effettuato prima della partita.

Aggiunta:

GIUDICI DELL'AREA DI META

Aggiunta:

31. Vi sono due giudici dell'area di meta per ogni incontro, uno per ciascuna area di meta.
32. L'arbitro ha lo stesso controllo sui giudici dell'area di meta che sugli assistenti dell'arbitro o giudici di linea.
33. I giudici dell'area di meta segnalano l'esito dei calci di trasformazione o dei tentativi di porta da calcio di punizione.
34. I giudici dell'area di meta segnalano quando il pallone, o il portatore di pallone, è andato in touche di meta.
35. Se richiesto, il giudice dell'area di meta assisterà l'arbitro nelle decisioni su annullati e mete.
36. L'organizzatore di una partita può dare al giudice dell'area di meta l'autorità di segnalare l'antigioco in area di meta.

REGOLA 8 : COMPUTO DEL PUNTEGGIO

7. Quando viene segnata una meta o una meta di punizione, la squadra ottiene il diritto di tentare una trasformazione, che può essere battuta con calcio piazzato o con calcio di rimbalzo.

Sostituito con:

7. Quando è segnata una meta o una meta di punizione, la squadra che ha segnato ha diritto a tentare un calcio di trasformazione, che deve essere eseguito di drop.

8. Il calciatore:

c cancellato

- d. Deve eseguire il calcio entro 90 secondi (tempo di gioco) dal momento in cui è stata accordata la meta, anche se il pallone rotola via e deve essere riposizionato.
Sanzione: Il calcio non è più permesso.

Sostituito con:

- d. Deve battere il calcio entro 30 secondi (tempo di gioco) dal momento in cui è stata accordata la meta. **Sanzione:** Il calcio non è più permesso.

LA SQUADRA AVVERSARIA DURANTE UN CALCIO DI TRASFORMAZIONE

14. Tutti i giocatori della squadra avversaria devono ritirarsi fino alla propria linea di meta e non devono superarla finché il calciatore non inizia la propria rincorsa per calciare. Quando il calciatore inizia la rincorsa, gli avversari possono caricare o saltare per impedire la segnatura della porta, ma non devono essere fisicamente sostenuti da altri giocatori durante queste azioni.

Sostituito con:

14. Tutti i giocatori della squadra avversaria devono raggrupparsi immediatamente vicino alla propria linea dei 10 metri.

Sanzione: Se la squadra avversaria, durante un tentativo di trasformazione, commette un'infrazione, ma il calcio ha esito positivo, la segnatura è convalidata. Se il calcio non ha esito positivo, il calciatore ripete il calcio di trasformazione e la squadra avversaria non può caricare. Quando viene concesso un altro calcio, il calciatore può ripetere tutta la preparazione. Il calciatore può cambiare il tipo di calcio.

Sostituito con:

Sanzione: Se la squadra avversaria, durante un tentativo di trasformazione, commette un'infrazione, ma il calcio ha esito positivo, la segnatura è convalidata. Se il calcio non ha esito positivo, il calciatore ripete il calcio di trasformazione e la squadra avversaria non può caricare.

16 cancellato

21. Il calcio deve essere eseguito entro 60 secondi (tempo di gioco) dal momento in cui la squadra ha indicato la propria intenzione di calciare, anche se il pallone rotola via e deve essere riposizionato.

Sanzione: Il calcio non è più permesso e viene accordata una mischia.

Sostituito con:

21. Il calcio deve essere battuto entro 30 secondi (tempo di gioco) dal momento in cui la squadra ha indicato l'intenzione di calciare.

Sanzione: Il calcio non è più permesso e viene accordata una mischia.

24. Il calciatore posiziona il pallone direttamente sul terreno o su della sabbia, segatura o su un supporto per i calci. Il calciatore può essere assistito da un piazzatore. Non può essere utilizzato nient'altro per assistere il calciatore. **Sanzione:** Mischia.

Sostituito con:

24. Il calcio deve essere eseguito di drop. **Sanzione:** Mischia.

Aggiunta:

TEMPI SUPPLEMENTARI

Aggiunta:

30. Nei tempi supplementari, la squadra che segna punti per prima è immediatamente dichiarata vincitrice, senza far continuare il gioco.

REGOLA 9 : ANTIGIOCO

29. Quando un giocatore è ammonito e sospeso per 10 minuti, l'arbitro gli mostrerà un cartellino giallo. Se lo stesso giocatore, successivamente, commette un'altra infrazione meritevole di cartellino giallo, tale giocatore deve essere espulso.

Sostituito con:

29. Quando un giocatore viene ammonito e sospeso per due minuti, l'arbitro gli mostrerà un cartellino giallo. Se lo stesso giocatore, successivamente, commette un'altra infrazione meritevole di cartellino giallo, quel giocatore dovrà essere espulso.

REGOLA 12 : CALCIO D'INVIO E CALCI DI RIPRESA DEL GIOCO

4. Dopo che una squadra ha segnato, la squadra avversaria riprende il gioco calciando al centro o dietro il centro della linea di metà campo. **Sanzione:** La squadra che non ha calciato può scegliere se far ripetere il calcio o giocare una mischia.

Sostituito con:

4. Dopo che una squadra ha segnato, la stessa squadra fa ripartire il gioco con un calcio, effettuato di drop, su o dietro il centro della linea di metà campo. Il calcio di ripresa del gioco deve essere battuto entro 30 secondi dal momento in cui è stato eseguito – o rifiutato – un calcio di trasformazione, o dal momento in cui è stato eseguito un calcio di punizione o un drop. **Sanzione:** Calcio libero.

5. Quando il pallone è calciato:
- I compagni di squadra del calciatore devono essere dietro il pallone.
Sanzione: Mischia.

Sostituito con:

- I compagni di squadra del calciatore devono stare dietro il pallone.
Sanzione: Calcio libero.

6. Il pallone deve raggiungere la linea dei 10 metri. **Sanzione:** La squadra che non ha calciato può scegliere se far ripetere il calcio o giocare una mischia.

Sostituito con:

6. Il pallone deve raggiungere la linea dei 10 metri. **Sanzione:** Calcio libero.

8. Se il pallone va direttamente in touche, la squadra che non ha calciato sceglie una delle opzioni seguenti:
- Far ripetere il calcio.
 - Mischia.
 - Rimessa laterale.
 - Rimessa in gioco rapida.

Sostituito con:

8. Il pallone non deve andare direttamente in touche. **Sanzione:** Calcio libero.

9. Se il pallone è calciato nell'area di meta avversaria senza toccare nessun giocatore e un avversario fa un annullato, senza ritardo, o se il pallone è reso pallone morto attraverso l'area di meta, la squadra che non ha calciato può scegliere se far ripetere il calcio o giocare una mischia.

Sostituito con:

9. Se il pallone viene calciato nell'area di meta avversaria senza toccare nessun giocatore e un avversario fa un annullato senza ritardo, o se il pallone va in touche di meta o su od oltre la linea di pallone morto, la squadra che non ha battuto il calcio guadagna un calcio libero.

REGOLA 18 : TOUCHE, RIMESSA IN GIOCO RAPIDA E RIMESSA LATERALE

12. Le squadre devono formare l'allineamento senza alcun ritardo. **Sanzione:** Calcio libero.

Sostituito con:

12. Le squadre devono formare l'allineamento entro 15 secondi dal momento in cui l'assistente dell'arbitro o il giudice di linea indica la linea di rimessa in gioco.
Sanzione: Calcio libero.

REGOLA 19 : MISCHIA

4. Le squadre devono essere pronte a formare la mischia entro 30 secondi dal momento in cui l'arbitro ha segnato il punto. **Sanzione:** Calcio libero.

Sostituito con:

4. Le squadre devono essere pronte a formare la mischia entro 15 secondi dal momento in cui l'arbitro ha segnato il punto. **Sanzione:** Calcio libero.

5. Quando entrambe le squadre hanno 15 giocatori, otto giocatori per ciascuna squadra devono legarsi come nella formazione illustrata nell'immagine. Ogni squadra deve avere due piloni e un tallonatore nella prima linea e due seconde linee nella seconda linea. Tre giocatori di terza linea per ciascuna squadra completano la mischia.

Sanzione: Punizione.

Sostituito con:

5. Una mischia deve essere formata da tre giocatori per ciascuna squadra. Tutti e tre i giocatori devono rimanere legati nella mischia fino alla conclusione della stessa.

Sanzione: Punizione.

6 cancellato

7c cancellato

7d cancellato

23. Un giocatore di prima linea non deve calciare volontariamente il pallone fuori dal tunnel nella direzione da cui è stato introdotto. **Sanzione:** Calcio libero.

Sostituito con:

23. Un giocatore di prima linea non deve calciare volontariamente il pallone fuori dal tunnel o fuori dalla mischia in direzione della linea di meta della squadra avversaria.

Sanzione: Punizione.

36. La mischia si conclude:

- b. Quando il pallone raggiunge i piedi del giocatore più arretrato ed è raccolto da quel giocatore o è giocato dal mediano di mischia di quella squadra.

Sostituito con:

- b. Quando il pallone è giocato dal mediano di mischia della stessa squadra.

REGOLA 20 : CALCI DI PUNIZIONE E CALCI LIBERI

8. Il giocatore può calciare il pallone al volo, di drop o piazzarlo (tranne per calciare in touche).

Sostituito con:

8. Il calciatore può calciare il pallone al volo o di drop ma non con calcio piazzato.

REGOLA 21 : AREA DI META

PALLONE CALCIATO IN TOUCHE DI META OD OLTRE LA LINEA DI PALLONE MORTO

Aggiunta:

Il calcio di ripresa del gioco deve essere battuto entro 30 secondi dal momento in cui è stato effettuato il tentativo di porta non riuscito.



Variazioni *RUGBY A 10*



Il regolamento di gioco si applica al rugby a dieci, con le variazioni seguenti:

REGOLA 3 : LA SQUADRA

1. Ciascuna squadra non deve avere più di quindici giocatori nell'area di gioco durante una gara.

Sostituito con:

1. Ciascuna squadra non deve avere più di 10 giocatori nell'area di gioco durante la partita.

2 cancellato

4. Per le partite internazionali, una federazione può nominare fino a otto riserve.

Sostituito con:

4. Una squadra può nominare fino a cinque riserve.
5. Per le altre partite, l'organizzatore della gara decide quante riserve possono essere nominate, fino a un massimo di otto.

Sostituito con:

5. Gli organizzatori della gara possono cambiare il numero delle riserve che una squadra può nominare e/o utilizzare.
6. Le sostituzioni vengono effettuate solo quando il pallone è stato reso pallone morto e solo con il permesso dell'arbitro.

Sostituito con:

6. Una squadra può sostituire un numero qualsiasi di giocatori durante una partita, in qualsiasi momento. I giocatori che entrano nel campo di gioco devono farlo dalla linea di metà campo, dopo che il giocatore sostituito ha abbandonato il campo di gioco.

Sanzione: Punizione.

34 cancellato

REGOLA 5 : TEMPO

1. Una partita non dura più di 80 minuti (suddivisi in due tempi, ciascuno di durata non superiore a 40 minuti, più il tempo di recupero), a meno che l'organizzatore della gara non abbia autorizzato lo svolgimento dei tempi supplementari in una partita terminata in pareggio nel contesto di una competizione eliminatoria.

Sostituito con:

1. Una partita dura 20 minuti (suddivisi in due tempi, ciascuno di durata non superiore a 10 minuti) più il tempo di recupero. Gli organizzatori delle gare possono cambiare la durata della partita. Quando una partita terminata in pareggio richiede lo svolgimento dei tempi supplementari, il gioco riprende dopo una pausa di un minuto, con tempi di non oltre cinque minuti. Dopo ciascun tempo, le squadre invertono il campo senza intervallo.
2. L'intervallo tra i due tempi ha una durata non superiore a 15 minuti, in base a quanto stabilito dall'organizzatore della gara. Durante questo intervallo di tempo, le squadre e gli ufficiali di gara possono abbandonare il recinto di gioco.

Sostituito con:

2. L'intervallo consiste in un periodo di tempo non superiore a due minuti.

REGOLA 6 : UFFICIALI DI GARA

3. L'arbitro organizza il sorteggio. Uno dei capitani lancia una moneta e l'altro capitano sceglie il lato della moneta. Il vincitore del sorteggio decide se battere il calcio d'invio o scegliere un lato del campo. Se il vincitore del sorteggio decide di scegliere un lato del campo, la squadra avversaria dovrà battere il calcio d'invio e viceversa.

Aggiunta:

- a. Prima dell'inizio dei tempi supplementari, l'arbitro organizza un sorteggio che si svolge nello stesso modo del sorteggio effettuato prima della gara.

REGOLA 8 : COMPUTO DEL PUNTEGGIO

7. Quando viene segnata una meta o una meta di punizione, la squadra ottiene il diritto di tentare una trasformazione, che può essere battuta con calcio piazzato o con calcio di rimbalzo.

Sostituito con:

7. Quando è segnata una meta o una meta di punizione, la squadra che ha segnato ha diritto a tentare un calcio di trasformazione, che deve essere eseguito di drop.

8. Il calciatore:

c cancellato

- d. Deve eseguire il calcio entro 90 secondi (tempo di gioco) dal momento in cui è stata accordata la meta, anche se il pallone rotola via e deve essere riposizionato.
Sanzione: Il calcio non è più permesso.

Sostituito con:

- d. Deve battere il calcio entro 30 secondi (tempo di gioco) dal momento in cui è stata accordata la meta. **Sanzione:** Il calcio non è più permesso.

LA SQUADRA AVVERSARIA DURANTE UN CALCIO DI TRASFORMAZIONE

14. Tutti i giocatori della squadra avversaria devono ritirarsi fino alla propria linea di meta e non devono superarla finché il calciatore non inizia la propria rincorsa per calciare. Quando il calciatore inizia la rincorsa, gli avversari possono caricare o saltare per impedire la segnatura della porta, ma non devono essere fisicamente sostenuti da altri giocatori durante queste azioni.

Sostituito con:

14. Tutti i giocatori avversari devono raggrupparsi immediatamente vicino alla propria linea dei 10 metri.

Sanzione: Se la squadra avversaria, durante un tentativo di trasformazione, commette un'infrazione, ma il calcio ha esito positivo, la segnatura è convalidata. Se il calcio non ha esito positivo, il calciatore ripete il calcio di trasformazione e la squadra avversaria non può caricare. Quando viene concesso un altro calcio, il calciatore può ripetere tutta la preparazione. Il calciatore può cambiare il tipo di calcio.

Sostituito con:

Sanzione: Se la squadra avversaria, durante un tentativo di trasformazione, commette un'infrazione, ma il calcio ha esito positivo, la segnatura è convalidata. Se il calcio non ha esito positivo, il calciatore ripete il calcio di trasformazione e la squadra avversaria non può caricare.

16 cancellato

21. Il calcio deve essere eseguito entro 60 secondi (tempo di gioco) dal momento in cui la squadra ha indicato la propria intenzione di calciare, anche se il pallone rotola via e deve essere riposizionato.

Sanzione: Il calcio non è più permesso e viene accordata una mischia.

Sostituito con:

21. Il calcio deve essere battuto entro 30 secondi (tempo di gioco) dal momento in cui la squadra ha indicato l'intenzione di calciare.

Sanzione: Il calcio non è più permesso e viene accordata una mischia.

24. Il calciatore posiziona il pallone direttamente sul terreno o su della sabbia, segnatura o su un supporto per i calci. Il calciatore può essere assistito da un piazzatore. Non può essere utilizzato nient'altro per assistere il calciatore. **Sanzione:** Mischia.

Sostituito con:

24. Il calcio deve essere effettuato di drop. **Sanzione:** Mischia.

Aggiunta:

TEMPI SUPPLEMENTARI

Aggiunta:

30. Nei tempi supplementari, la squadra che segna punti per prima viene dichiarata immediatamente la vincitrice, senza far continuare il gioco.

REGOLA 9 : ANTIGIOCO

29. Quando un giocatore è ammonito e sospeso per 10 minuti, l'arbitro gli mostrerà un cartellino giallo. Se lo stesso giocatore, successivamente, commette un'altra infrazione meritevole di cartellino giallo, tale giocatore deve essere espulso.

Sostituito con:

29. Quando un giocatore viene ammonito e sospeso per due minuti, l'arbitro gli mostrerà un cartellino giallo. Se il giocatore, successivamente, commette un'altra infrazione meritevole di cartellino giallo, dovrà essere espulso.

REGOLA 12 : CALCIO D'INVIO E CALCI DI RIPRESA DEL GIOCO

4. Dopo che una squadra ha segnato, la squadra avversaria riprende il gioco calciando al centro o dietro il centro della linea di metà campo. **Sanzione:** La squadra che non ha calciato può scegliere se far ripetere il calcio o giocare una mischia.

Sostituito con:

4. Dopo che una squadra ha segnato, la stessa squadra riprende il gioco con un calcio di rimbalzo, su o dietro il centro della linea di metà campo. **Sanzione:** Calcio libero.

5. Quando il pallone è calciato:

- a. I compagni di squadra del calciatore devono essere dietro il pallone.
Sanzione: Mischia.

Sostituito con:

- a. I compagni di squadra del calciatore devono stare dietro il pallone.
Sanzione: Calcio libero.

6. Il pallone deve raggiungere la linea dei 10 metri. **Sanzione:** La squadra che non ha calciato può scegliere se far ripetere il calcio o giocare una mischia.

Sostituito con:

6. Il pallone deve raggiungere la linea dei 10 metri. **Sanzione:** Calcio libero.

8. Se il pallone va direttamente in touche, la squadra che non ha calciato sceglie una delle opzioni seguenti:
 - a. Far ripetere il calcio.
 - b. Mischia.
 - c. Rimessa laterale.
 - d. Rimessa in gioco rapida.

Sostituito con:

8. Il pallone non deve andare direttamente in touche. **Sanzione:** Calcio libero.

9. Se il pallone è calciato nell'area di meta avversaria senza toccare nessun giocatore e un avversario fa un annullato, senza ritardo, o se il pallone è reso pallone morto attraverso l'area di meta, la squadra che non ha calciato può scegliere se far ripetere il calcio o giocare una mischia.

Sostituito con:

9. Se il pallone è calciato nell'area di meta avversaria, senza toccare nessun giocatore, e un avversario fa un annullato senza ritardo o il pallone va in touche di meta o su od oltre la linea di pallone morto, la squadra che non ha battuto il calcio guadagna un calcio libero.

REGOLA 19 : MISCHIA

5. Quando entrambe le squadre hanno 15 giocatori, otto giocatori per ciascuna squadra devono legarsi come nella formazione illustrata nell'immagine. Ogni squadra deve avere due piloni e un tallonatore nella prima linea e due seconde linee nella seconda linea. Tre giocatori di terza linea per ciascuna squadra completano la mischia.
Sanzione: Punizione.

Sostituito con:

5. Una mischia deve avere cinque giocatori, disposti su due linee, per ciascuna squadra. La prima linea è composta da due piloni e un tallonatore e la seconda linea è composta da due seconde linee. Tutti e cinque i giocatori devono rimanere legati alla mischia sino alla conclusione della stessa e non possono staccarsi per giocare il pallone.
Sanzione: Punizione.

6 cancellato
7d cancellato

36. La mischia si conclude:

- b. Quando il pallone raggiunge i piedi del giocatore più arretrato ed è raccolto da quel giocatore o è giocato dal mediano di mischia di quella squadra.

Sostituito con:

- b. Quando il pallone è giocato dal mediano di mischia della stessa squadra.

REGOLA 20 : CALCI DI PUNIZIONE E CALCI LIBERI

- 8. Il giocatore può calciare il pallone al volo, di drop o piazzarlo (tranne per calciare in touche).

Sostituito con:

- 8. Il calciatore può calciare il pallone al volo o di drop, ma non con un calcio piazzato.



Segnali degli Ufficiali di Gara



Segnali primari dell'arbitro



Spalle parallele alla linea di touche. Braccio orizzontale puntato in direzione della squadra che introdurrà il pallone.



Spalle parallele alla linea di touche. Braccio piegato ad angolo retto all'altezza del gomito, puntato in direzione della squadra che non ha commesso l'infrazione.



Spalle parallele alla linea di touche. Braccio esteso verso l'alto puntato in direzione della squadra che non ha commesso l'infrazione.



Braccio esteso, all'altezza della cintola, verso la squadra che non ha commesso l'infrazione, per un periodo approssimativo di 5 secondi.



Arbitro con le spalle rivolte verso la linea di pallone morta. Braccio alzato verticalmente.



Non è meta

Braccia prima incrociate, poi aperte, davanti al corpo.



Calcio di rinvio dai 22 metri

Braccio puntato verso il centro della linea dei 22-metri.

Segnali secondari dell'arbitro

MISCHIA



Lancio in avanti o passaggio in avanti

Mani che simulano un passaggio di un pallone immaginario in avanti.



In-avanti

Braccio esteso in alto sopra la testa e movimento della mano aperta avanti e indietro.



Pallone ingiocabile in una ruck o in un placcaggio

Spalle parallele alla linea di touche, braccio orizzontale puntato in direzione della squadra che introdurrà il pallone, seguito dal movimento avanti indietro dell'altro braccio e mano verso la linea di meta della squadra avversaria.



Pallone ingiocabile in una maul

Braccio esteso, in direzione della squadra non in possesso del pallone nel momento in cui è cominciata la maul, che indica la concessione della mischia. L'altro braccio, esteso verso l'esterno come se indicasse la concessione di un vantaggio, compie una rotazione attorno al corpo fino a che la mano tocca la spalla opposta.



Mischia che ruota di oltre 90 gradi

Rotare il dito indice sopra la testa.



Lancio non dritto nella rimessa laterale

Spalle parallele alla linea di touche. La mano sopra la testa indica il percorso del pallone, non dritto.



Pallone tenuto sollevato in area di meta

Lo spazio tra le mani indica che il pallone non ha toccato il terreno.

CALCIO LIBERO



Piede sollevato da parte di un giocatore di prima linea

Piede sollevato, toccarsi il tallone con la mano.



Introduzione non dritta in mischia

Le mani all'altezza delle ginocchia imitano l'azione di introdurre il pallone storto in mischia.



Distanza non corretta tra gli allineamenti in una rimessa laterale

Mani all'altezza degli occhi con i palmi rivolti verso l'interno. Movimento ripetuto delle mani, verso l'interno, in rapida sequenza.



Sollevamento anticipato e sollevamento in rimessa laterale

Entrambi i pugni chiusi davanti al corpo, all'altezza della vita, che compiono il gesto di sollevare.

CALCIO DI PUNIZIONE



Pallone non liberato immediatamente in un placcaggio

Mani poste vicino al torace, come per tenere un pallone immaginario.



Placcatore che non libera il giocatore placcato

Braccia che si chiudono come per tenere un giocatore e che poi si aprono come se lo lasciassero.



Placcato o placcatore che non rotolano via

Movimento circolare delle dita e del braccio che si allontanano dal corpo.



Entrata nel placcaggio da posizione non corretta

Braccio orizzontale. Movimento dello stesso in un semi cerchio.



Cadere volontariamente su un avversario

Braccio curvato per imitare il gesto del giocatore che cade. Il segnale è fatto nella direzione in cui il giocatore è caduto.



Tuffarsi sul terreno vicino ad un placcaggio

Braccio dritto verso il basso ad imitazione del gesto di tuffarsi.



Aggiungersi a una ruck o maul davanti all'ultimo piede o di lato

La mano e il braccio sono tenuti orizzontali e si muovono di lato.



Crollo volontario di una ruck o di una maul

Entrambe le braccia poste all'altezza delle spalle come per legare un avversario. Il busto si piega e ruota come per tirare verso il basso un avversario.



Pilone che tira verso il basso un avversario

Pugno chiuso e braccio piegato. Il gesto imita l'azione di tirare verso il basso l'avversario.



Pilone che tira l'avversario

Pugno chiuso e braccio dritto all'altezza della spalla. Il gesto imita l'azione di tirare l'avversario



Modo di legarsi non corretto

Un braccio esteso come per indicare l'azione di legarsi. L'altra mano si muove avanti e indietro lungo il braccio per indicare l'estensione di una legatura completa.



Giocare il pallone con le mani in una ruck o in mischia

Mano all'altezza del terreno, compiere un movimento ampio, come per spingere all'indietro il pallone.



Ostruzione nell'allineamento

Braccio orizzontale e gomito in fuori. Il braccio e la spalla si muovono verso l'esterno come per ostacolare un avversario.



Appoggiarsi ad un giocatore nell'allineamento

Braccio orizzontale, piegato all'altezza del gomito, palmo della mano rivolto verso il basso. Muovere il braccio verso il basso.



Spingere un avversario nell'allineamento

Entrambe le mani alzate al livello delle spalle con il palmo rivolto in avanti. Imitare il gesto della spinta.



Fuorigioco in una rimessa laterale

La mano e il braccio si muovono orizzontalmente, all'altezza del torace, verso la squadra che non ha commesso l'infrazione.



Ostruzione nel gioco aperto

Braccia incrociate davanti al torace ad imitare le forbici aperte.



Fuori gioco in mischia, ruck o maul

Spalle parallele alla linea di touche. Il braccio viene fatto oscillare verso il basso in modo che disegni un arco lungo la linea di fuori gioco.



Fuori-gioco secondo la Regola dei 10 metri o non rispetto dei 10 metri in un calcio di punizione o calcio libero

Tenere entrambe le mani aperte sopra la testa.



Placcaggio alto (antigioco)

La mano si muove orizzontalmente davanti al collo.



Stamping (antigioco)

Simulare l'azione dello stamping o altro gesto simile per indicare il fallo.



Pugno (antigioco)

Con la mano chiusa a pugno, colpire il palmo dell'altra mano.



Proteste (contestare la decisione dell'arbitro)

Braccio teso con la mano che si apre e si chiude ad imitazione di una persona che parla.

Altri segnali



Formazione della mischia

Gomiti piegati in modo che le dita delle mani si tocchino sopra la testa.



Fuorigioco: scelta tra calcio di punizione o mischia

Un braccio alzato per indicare il calcio di punizione. L'altro braccio indica il punto in cui è possibile giocare la mischia al posto del calcio di punizione.



Richiesta del fisioterapista

Un braccio alzato indica che è necessario l'intervento del fisioterapista per l'infortunio di un giocatore.



Richiesta del medico

Entrambe le braccia alzate sopra la testa indicano che è necessario un medico e/o una barella per l'infortunio di un giocatore.



Ferita sanguinante

Le braccia incrociate sopra la testa indicano la presenza di un giocatore con ferita sanguinante che può essere rimpiazzato temporaneamente.



Indicazioni al cronometrista di fermare e far ripartire il tempo di gioco

Braccio tenuto in alto e fischiare quando il tempo deve essere fermato o fatto ripartire.



Un giocatore deve essere sottoposto alla valutazione di un infortunio alla testa

Braccio aperto si piega e si stende toccando la testa



Tempo fermato

Le braccia formano una T



L'arbitro consulta il TMO

Con gli indici delle mani viene disegnato un rettangolo per rappresentare uno schermo televisivo.

Segnali dell'assistente dell'arbitro



Tentativo di porta riuscito

Alzare la bandierina per indicare che il pallone è passato sopra la barra trasversale e tra i pali.



Touche e squadra che deve lanciare

Alzare la bandierina con un braccio, spostandosi verso la linea di rimessa in gioco e posizionarsi, indicando con l'altro braccio la squadra che ha diritto al lancio.



Antigioco

Tenere la bandierina orizzontale e puntarla verso il campo di gioco, perpendicolarmente alla linea di touche.



**WORLD
RUGBY™**



World Rugby House,
8-10 Pembroke Street Lower,
Dublin 2, Ireland

Tel. +353-1-240-9200

Email. info@worldrugby.org

worldrugby.org