



FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY



a cura della



6<sup>a</sup> edizione  
2009-10





FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY

# REGOLAMENTO DI GIOCO

## IN SINTESI

a cura della



6<sup>a</sup> edizione  
2009-10



## **Premessa**

*Questo opuscolo vuole essere un ausilio offerto a tutti coloro che desiderano meglio comprendere questo sport, anche attraverso la conoscenza elementare delle sue Regole.*

*Esso è rivolto quindi a tutti coloro che, pur non praticando il rugby, lo amano come sport e spettacolo e desiderano essere in grado di comprenderne le linee guida e lo spirito con cui viene praticato in campo da atleti ed arbitri.*

*Di seguito saranno esposti tutti i punti principali del Regolamento di Gioco, reso semplice dalla corrente interpretazione arbitrale.*

*Nell'esposizione dei vari argomenti ci si è limitati alla trattazione delle sole Regole che riguardano le categorie Seniores con le variazioni previste per la categoria U19.*

*Non sono trattati gli argomenti concernenti il Rugby a Sette per la sua semplicità di comprensione una volta che si sono appresi i rudimenti del rugby giocato a 15.*

*La Gestualità dell'Arbitro, pur importantissima per la comprensione dei fatti che avvengono in campo, non è stata riportata vista la mole fotografica che, se riprodotta in questo opuscolo, ne avrebbe "appesantito" i contenuti.*

*Per tutti coloro che volessero ulteriormente approfondire le loro conoscenze delle Regole di Gioco si ricorda che le stesse, compresa la Gestualità dell'Arbitro e le variazioni previste per il Rugby a 7 sono facilmente consultabili nel sito Web della FIR [www.federugby.it](http://www.federugby.it)*

C.N.Ar.  
Centro Studi  
Il Coordinatore & RDO  
**CLAUDIO GIACOMEL**



## INDICE

	pag.
<b>PREMESSA</b>	<b>2</b>
<b>PRIMA DELLA PARTITA</b>	
1. Il Terreno	4
2. Il Pallone	6
3. Numero dei Giocatori - La Squadra	6
4. Abbigliamento dei Giocatori	7
5. Tempo	7
6. Ufficiali di Gara	8
<b>DURANTE LA PARTITA</b>	
<b>Come si Gioca la Partita</b>	
7. Modo di Giocare	8
8. Vantaggio	8
9. Computo del Punteggio	9
10. Antigioco	10
11. Fuori-gioco e In-gioco nel Gioco Aperto	13
12. In-avanti o Passaggio In-avanti	15
<b>Come si Gioca la Partita</b>	
13. Calcio d'Invio e Calci di Ripresa del Gioco	16
14. Pallone a Terra - Nessun Placcaggio	18
15. Placcaggio: Portatore del Pallone Messo a Terra	19
16. Ruck	22
17. Maul	24
18. Mark	25
<b>Ripresa del Gioco</b>	
19. Touch e Rimessa Laterale	27
20. Mischia	32
21. Calci di Punizione e Calci Liberi	35
<b>Area di Meta</b>	
22. Area di Meta	37



## Regola 1 - IL TERRENO

**IL CAMPO DI GIOCO** è l'area delimitata dalle linee di meta e dalle linee di touch. Queste linee non fanno parte del campo di gioco.

**L'AREA DI GIOCO** è composta dal campo di gioco e dalle aree di meta. Le linee di touch, di touch di meta e di pallone morto non fanno parte dell'area di gioco.

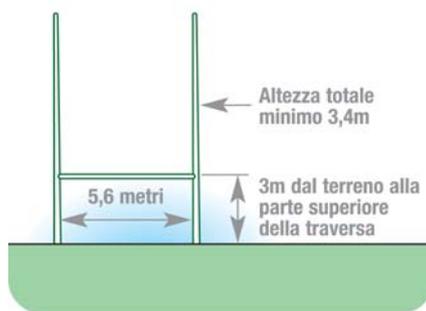
**IL RECINTO DI GIOCO** comprende l'area di gioco ed uno spazio intorno ad essa largo non meno di 5 metri, dove possibile, che viene identificato come area perimetrale.

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

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

Le caratteristiche fondamentali dell'AREA di GIOCO sono:

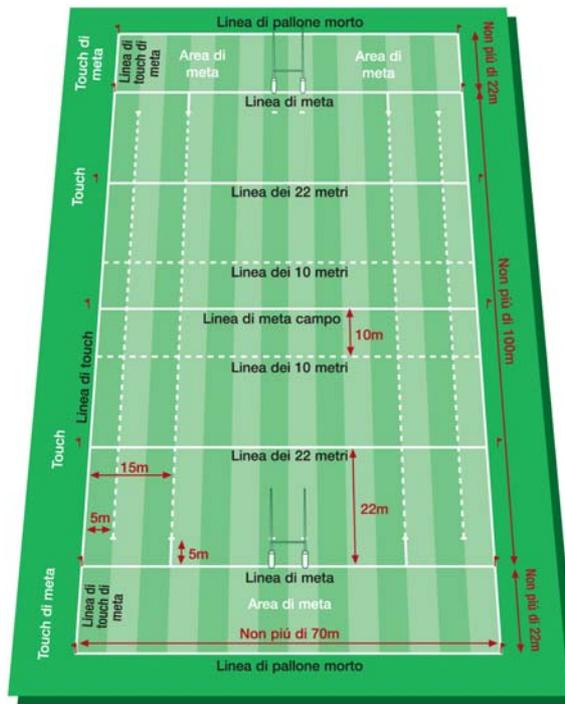
- larghezza: non più di 70 metri;
- lunghezza: non più di 100 metri, da linea di meta a linea di meta.
- 2 porte a H;



*Pali della porta*

All'interno del campo di gioco si trovano inoltre:

- 2 linee di meta (limite anteriore dell'area di meta) su tali linee sono poste le due porte a H. Tali linee sono considerate interne all'area di meta;
- 2 linee, continue, dei 22-metri (distanza misurata dalla linea di meta). Tali linee sono considerate interne all'area dei 22-metri;
- 2 linee, tratteggiate, dei 10-metri (distanza misurata dalla linea di metà campo);
- 1 linea di metà campo.



La pianta

Vi sono infine 3 altre coppie di linee, tutte tratteggiate, che servono per delimitare le zone di ripresa del gioco durante la gara, che sono:

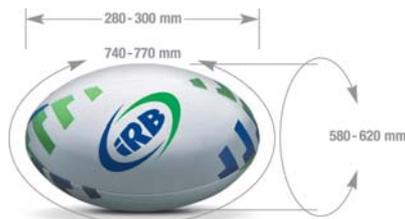
- 2 linee dei 5-metri, ognuna posta di fronte alla rispettiva linea di meta. Regolano la ripresa del gioco con una mischia, per infrazioni commesse in area di meta o tra questa e la linea dei 5-metri; sono anche il limite massimo per formare un allineamento di touch, o punto per concedere un CP o CL alla squadra in attacco.
- 2 linee dei 5-metri, ognuna posta di fronte alla rispettiva linea di touch. Sono il limite massimo ove far giocare una mischia rispetto alla linea di touch. Servono inoltre per delimitare l'inizio dell'allineamento nel gioco della rimessa laterale.
- 2 linee dei 15-metri, ognuna posta di fronte alla rispettiva linea di touch. Servono per delimitare la fine dell'allineamento nel gioco del touch. Sono inoltre limite preciso ove assegnare mischie, CP o CL per infrazioni o falli che avvengono durante il gioco della rimessa laterale, o per alcune tipologie d'antigioco durante alcune particolari fasi del gioco aperto o dei placcaggi.

Ci sono 14 paletti con le bandierine, ciascuno avente altezza minima di 1,2 metri dal terreno.



## Regola 2 - IL PALLONE

Deve essere di forma ovale e composto di quattro pannelli, con peso fra 410 e 460 grammi e di materiale sintetico simile al cuoio oppure di cuoio.



## Regola 3 - NUMERO DEI GIOCATORI - LA SQUADRA

Una squadra è composta di 15 giocatori. Sono consentite 7 sostituzioni sia per infortunio sia per motivi tecnici.

**Rimpiazzo:** è il giocatore che entra nell'area di gioco al posto di un compagno infortunato.

**Sostituto :** è il giocatore che entra nell'area di gioco al posto di un compagno per motivi tecnici.

- Una gara non può iniziare se una squadra presenta meno di **12** giocatori e non può continuare se una squadra rimane con meno di 6 giocatori.
- Un giocatore espulso, o un giocatore rimpiazzato per infortunio, non potrà più rientrare in gara.
- L'arbitro può ordinare, con o senza parere del medico, ad un giocatore infortunato di lasciare l'area di gioco.
- Un giocatore con ferita aperta o sanguinante **deve** lasciare l'area di gioco per il tempo necessario alla medicazione. Per tale tempo può essere rimpiazzato da una riserva. Il tempo max. concesso per l'effettuazione della medicazione è di **15 minuti effettivi**. Trascorso tale periodo il giocatore non può più rientrare per partecipare alla gara ed il rimpiazzo diventa definitivo.

Se anche il rimpiazzo s'infortuna, può essere a sua volta rimpiazzato.

- Se il rimpiazzo è espulso, il giocatore rimpiazzato non può rientrare in campo di gioco, salvo sostituzione.
- Un giocatore che lascia la gara può rientrare solo con il consenso dell'arbitro.
- Un giocatore sostituito per motivi tecnici può rientrare in gara:
  - per rimpiazzare un giocatore con ferita aperta o sanguinante;
  - per rimpiazzare un giocatore di prima linea infortunato od espulso. In quest'ultimo caso dovrà uscire un altro suo compagno.



- I 3 giocatori di prima linea ed i loro eventuali rimpiazzi devono essere debitamente preparati ed avere l'adeguata esperienza per ricoprire il ruolo specifico.
- Il capitano della squadra può indicare anche un giocatore già presente in campo abile a sostituire un giocatore di prima linea espulso o infortunato.
- Se nessun giocatore è idoneo a rimpiazzare un giocatore di prima linea, nel medesimo ruolo, si proseguirà con la mischia no-contest. In tale mischia non è consentito spingere e chi introduce il pallone lo vince.
- In caso di un giocatore mancante in mischia è obbligatoria la formazione 3-4. Se ne mancano due, la formazione dovrà essere 3-2-1. Se ne mancano tre, la formazione dovrà essere 3-2.

## Regola 4 - ABBIGLIAMENTO DEI GIOCATORI

Un giocatore indossa una maglia, calzoncini e mutande, calzoncini e scarpini.

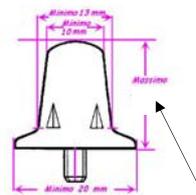
Possono essere indossati mezzi guanti (guanti senza dita).

Sono concesse protezioni per la bocca ed i denti, per la testa, le spalle, il torace per le donne, e gli stinchi. Sono inoltre concesse protezioni per altre parti del corpo infortunate.

Tutti i capi d'abbigliamento e/o protezione indossati devono però rispettare lo standard fissato dall'IRB (Normativa 12).

Ogni capo d'abbigliamento contaminato dal sangue deve essere immediatamente rimosso.

### *Tacchetti Standard*



Lunghezza max. tacchetti 21mm.

## Regola 5 - TEMPO

- L'incontro non dura più di 80 minuti più il tempo di recupero, ed è diviso in due tempi di 40 minuti. La durata dell'intervallo non può essere superiore a 10 minuti. La durata dell'intervallo è stabilita dalla Federazione che organizza l'incontro.
- U19. L'incontro non dura più di 70 minuti più il tempo di recupero, ed è diviso in due tempi di 35 minuti.
- Il tempo perduto per un infortunio, per sostituzione dell'abbigliamento dei giocatori, per rimpiazzo e sostituzione dei giocatori e per un resoconto da parte di un assistente arbitro su un episodio di gioco scorretto, deve essere recuperato nella frazione di gioco in cui è avvenuto.



## Regola 6 - UFFICIALI DI GARA

L'arbitro effettua il sorteggio ed il capitano vincente può scegliere:

- se giocare per primo la palla battendo il calcio d'invio o
- la metà campo in cui schierare la sua squadra.
- L'operato dell'arbitro è incontestabile.
- L'arbitro si occupa:
  - del tempo di gioco;
  - del punteggio;
  - dell'accesso e dell'uscita dal terreno di gioco dei giocatori.
- L'arbitro può modificare una sua decisione, giusta o sbagliata, solo in seguito ad una segnalazione di touch, o d'antigioco, da parte di un assistente arbitro.
- L'arbitro può usare il fischietto per fermare il gioco, in ogni momento, per indicare una segnatura, un annullato, o un'infrazione.
- Se il pallone, o il portatore del pallone, tocca l'arbitro in campo di gioco, e una squadra ne ottiene un vantaggio, l'arbitro ordinerà una mischia con introduzione a favore della squadra che per ultima ha giocato il pallone.  
Se la stessa azione capita in area di meta, l'arbitro assegnerà una meta o un annullato, sul punto del contatto, a seconda se il contatto è avvenuto da parte di un attaccante o un difensore.

## Regola 7 - MODO DI GIOCARE

Un incontro ha inizio con il calcio d'invio. Dopo di questo, qualsiasi giocatore che è in gioco, può prendere il pallone e correre con esso; può lanciare, calciare, o passare il pallone.

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

Ogni giocatore può cadere sul pallone, segnare una meta, o fare un annullato. Può partecipare ad una mischia, ad un ruck, ad un maul, o ad una rimessa laterale.

## Regola 8 - VANTAGGIO

La regola del vantaggio ha la precedenza sulle altre regole poiché il suo scopo è di rendere il gioco più continuo con poche interruzioni per le infrazioni.

L'arbitro non deve interrompere il gioco quando le condizioni sono tali che una squadra può guadagnare il vantaggio nonostante il fallo dell'altra squadra.

- Solo l'arbitro può stabilire un vantaggio.



- Il vantaggio può essere:
  - territoriale, se c'è stato un guadagno di terreno;
  - tattico, se la squadra che ha subito il fallo può, nonostante ciò, giocare liberamente il pallone.
- Se il vantaggio non si concretizza, l'arbitro fischierà e punirà il fallo sul punto dell'infrazione.
- Non si può applicare il vantaggio:
  - quando il pallone, od il portatore, tocca l'arbitro;
  - quando il pallone esce dal corridoio di una mischia;
  - quando la mischia ruota più di 90° (45° per la U19);
  - quando la mischia crolla;
  - quando in una mischia un giocatore è sollevato o "stappato".
- Se la squadra che sta giocando un vantaggio commette un fallo, l'arbitro fischierà e tornerà sul punto della prima infrazione.
- Se il pallone, o il portatore del pallone, tocca l'arbitro e nessuna squadra ne ottiene un vantaggio, il gioco continuerà; se invece una delle due squadre guadagna un vantaggio l'arbitro ordinerà una mischia e la squadra che per ultima ha giocato il pallone effettuerà l'introduzione.

## Regola 9 - COMPUTO DEL PUNTEGGIO

- La meta vale 5 punti.
- La meta di punizione vale 5 punti.
- Il calcio di trasformazione concesso dopo la segnatura di una meta vale 2 punti.
- Il pallone che attraversa la porta, sopra la barra trasversale, da calcio piazzato vale 3 punti.
- La porta non è valida se, in precedenza, il pallone tocca il terreno o un compagno del calciatore.
- La porta è valida se, dopo aver attraversato lo specchio della porta, il pallone è respinto dal vento.
- Può essere assegnata una "porta tecnica" se un difensore tocca fallosamente il pallone impedendo una probabile segnatura.
- Il calcio di rimbalzo (drop) vale 3 punti, ma non possono essere assegnati se il drop è effettuato a seguito di un calcio libero, a meno che un avversario non abbia giocato, toccato il pallone, o placcato il portatore del pallone, prima che il drop venga effettuato.



- In occasione di un calcio di trasformazione:
  - deve essere usato lo stesso pallone con cui si è segnata la meta.
  - Il punto del calcio deve essere sulla perpendicolare al punto della segnatura della meta;
  - Il pallone può essere calciato piazzato a terra, o di rimbalzo;
  - si possono usare supporti di plastica non rigida, terra, o sabbia, per sostenere il pallone;
  - il calcio deve essere eseguito entro un minuto dall'arrivo del sostegno per il pallone;
  - se il pallone cade dal sostegno, il calciatore può raccoglierlo e risistemarlo o calciarlo di "drop", purché il pallone non sia caduto in touch;
  - tutti i compagni del calciatore devono essere dietro al pallone, escluso il giocatore che eventualmente sostiene il pallone;
  - tutti gli avversari devono rimanere dietro la linea di meta. Possono caricare quando il calciatore si appresta a calciare o saltare, ma non essere fisicamente sostenuti. Non sono ammesse grida. Se la squadra avversaria commette un'infrazione, il calcio può essere convalidato, se lo stesso è riuscito, o ripetuto.

### CALCIO DI TRASFORMAZIONE



## Regola 10 - ANTIGIOCO

E' una qualsiasi azione, commessa da una persona all'interno del recinto di gioco, che è contraria alla lettera e allo spirito delle regole del gioco.

Questo comprende l'ostruzionismo, il gioco sleale, i falli ripetuti, il gioco pericoloso e le scorrettezze.

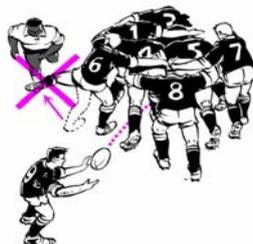
Tutti i falli ricadenti nella casistica sotto esposta sono puniti ovviamente con un CP al quale però, in determinate circostanze, si aggiunge anche la sanzione del cartellino giallo (espulsione temporanea) o del cartellino rosso (espulsione definitiva).



### OSTRUZIONISMI

- Due giocatori avversari che corrono verso il pallone, si possono spingere solo di spalla.
- Nessun giocatore, che si trovi davanti ad un compagno con il pallone, deve impedire, in alcun modo, agli avversari d'intervenire sul portatore del pallone o sul possibile portatore del pallone.
- Un flanker non deve impedire al mediano di mischia avversario di muoversi intorno alla mischia.

#### OSTRUZIONE DEL FLANKER



### GIOCO SLEALE

- Nessun giocatore deve infrangere volontariamente una regola.  
Se lo farà più volte sarà espulso temporaneamente per 10 minuti. In occasione d'altra infrazione dello stesso tipo o simile, commessa dallo stesso giocatore, l'arbitro gli comminerà un'espulsione definitiva.
- Nessun giocatore deve perdere tempo volontariamente.
- Nessun giocatore deve volontariamente lanciare il pallone, con le braccia o le mani, fuori dell'area di gioco.

**N.B. Se uno di questi falli impedisce una meta che probabilmente sarebbe stata segnata è facoltà dell'arbitro assegnare una meta di punizione (meta tecnica).**

### INFRAZIONI RIPETUTE

- Se un giocatore commette infrazioni ripetute può essere ammonito e/o espulso temporaneamente. Se tale giocatore ripeterà nuovamente tale infrazione sarà espulso definitivamente.
- Se una stessa squadra commette infrazioni ripetute, in un breve periodo, l'arbitro può applicare lo stesso criterio utilizzato per le infrazioni ripetute del singolo giocatore e, dopo preavviso al capitano, ammonire e/o espellere temporaneamente il giocatore che commette il successivo fallo.



## GIOCO PERICOLOSO E SCORRETTEZZE

Nessun giocatore può:

- dare pugni, gomitate o testate;
- pestare, o calciare un avversario;
- saltare su un avversario;
- placcare anticipatamente, o in ritardo;
- placcare al collo;
- placcare a braccio rigido;
- placcare un giocatore i cui piedi non sono a terra;
- caricare, trattenere, o colpire un avversario senza pallone, ad eccezione che nella mischia, nel ruck e nel maul.

### **GIOCO PERICOLOSO: PLACCAGGIO DEL GIOCATORE CHE STA SALTANDO**



### **GIOCO PERICOLOSO PLACCAGGIO ALTO**



- Le prime linee non devono scagliarsi contro la prima linea avversaria, né devono “stappare” i giocatori avversari.
- Si può entrare, in spinta, in un ruck o in un maul, solo “legandosi” ad un partecipante, avendo cura di farlo dalla propria parte del raggruppamento dietro i piedi dell’ultimo uomo.
- Non si deve far crollare volontariamente una mischia, un ruck, od un maul.
- Se un giocatore è caricato, placcato od ostacolato subito dopo che ha calciato, la sua squadra ha diritto ad un CP sul punto del fallo o sul punto di caduta del pallone ma a non meno di 15 metri dalla linea di touch e a non meno di 5 metri dalla linea di meta.
- Le azioni denominate “Cuneo volante” e “Carica di cavalleria”, utilizzate di norma nei calci di punizione, sono proibite.
- Ogni fallo, commesso fuori dell’area di gioco o a pallone morto, dà diritto ad un CP sul punto in cui il gioco è stato interrotto o sarebbe ripreso, ma mai a meno di 15 metri dalla linea di touch. Per un fallo segnalato dall’assistente arbitro, un CP può essere concesso sul punto in cui è avvenuto il fallo, oppure può essere giocato il vantaggio.



*Carica in ritardo sul calciatore*

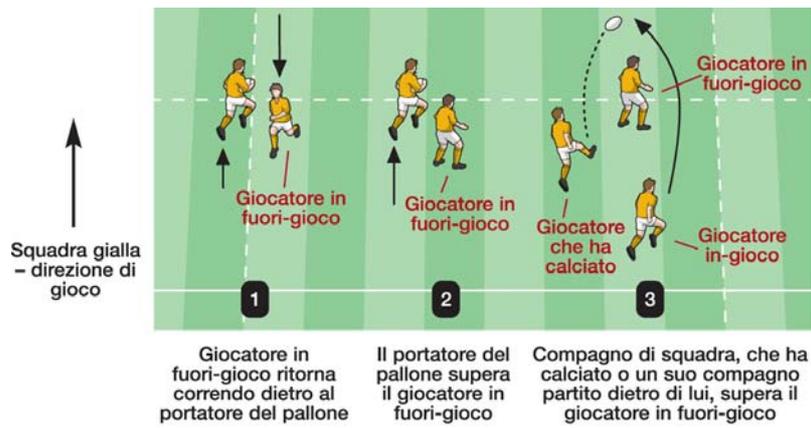
Quando un giocatore è espulso temporaneamente, l'arbitro gli mostrerà un CARTELLINO GIALLO. Il tempo dell'espulsione è considerato "Tempo di Gioco". L'eventuale intervallo interrompe il conteggio dei minuti, così come un'eventuale interruzione del gioco per infortunio, od altre espulsioni.

Se il giocatore è espulso definitivamente, l'arbitro gli mostrerà un CARTELLINO ROSSO ed il giocatore non potrà più prendere parte alla gara.

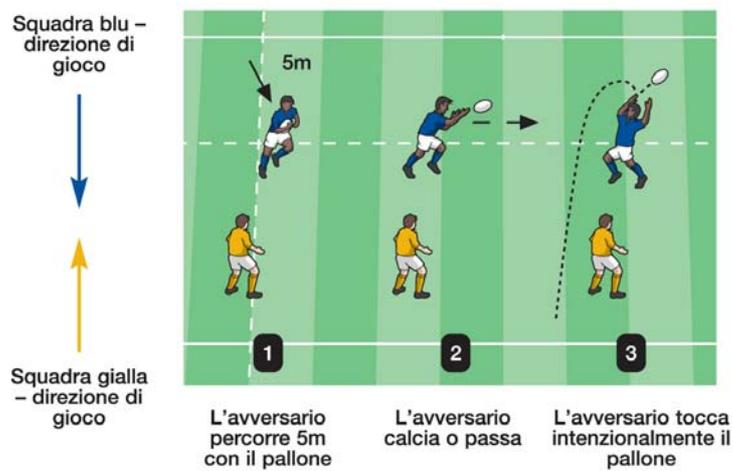
## Regola 11 - FUORI-GIOCO E IN-GIOCO NEL GIOCO APERTO

- Un giocatore è in fuori-gioco se si trova davanti al compagno portatore del pallone o che per ultimo ha giocato il pallone.
- Il fatto di trovarsi in fuori-gioco non significa che il giocatore deve essere automaticamente sanzionato.
- Saranno puniti, salvo vantaggio, i giocatori che interferiscono nel gioco (sul pallone o sull'avversario), che avanzano verso l'avversario dopo che un compagno dietro a loro ha calciato il pallone, o che si trovino e rimangano a meno di 10 metri da un avversario nell'attesa di ricevere il pallone, o dal punto di caduta del pallone. (CP)

Nei primi due casi, tali giocatori, saranno rimessi in-gioco da un compagno proveniente da una posizione regolare o da un avversario quando questi passi, o calci il pallone, o percorra 5 metri portando il pallone, o tocchi volontariamente il pallone. Possono anche rimettersi in-gioco tornando dietro il punto dove il pallone è stato giocato dal compagno che li ha posti in fuori-gioco.



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

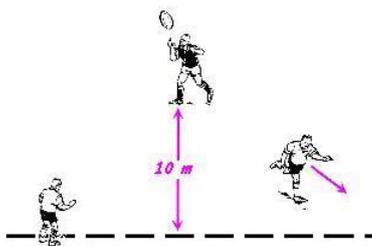


***Giocatore rimesso in gioco dall'azione di un avversario***

- Qualora il giocatore in fuori-gioco si trovi a meno di 10 metri da un avversario in attesa di ricevere il pallone da calcio o dal punto dove il pallone cadrà, nessun'azione di un avversario o di un compagno può rimetterlo in-gioco. Il giocatore deve rientrare fino ai 10 metri. Se mentre si sta portando in tale posizione è superato da un compagno, proveniente da posizione regolare, può tornare in-gioco.



### REGOLA DEI 10 METRI

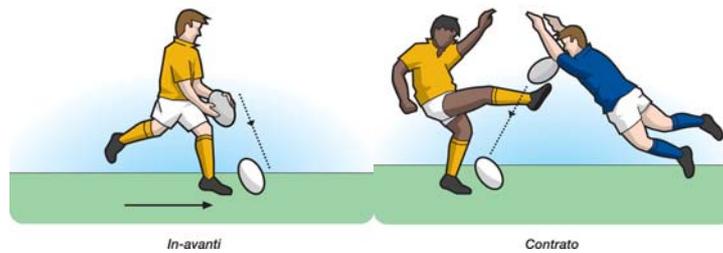


- Tutti i fuori-gioco volontari sono puniti con un CP, offrendo alla squadra che ne usufruisce la scelta tra CP sul punto dell'infrazione, o mischia sul punto da dove il pallone è stato calciato.
- Fuori-gioco involontario avviene quando il pallone, o il portatore, tocca casualmente un giocatore in fuori-gioco. Se si realizzerà un vantaggio per la squadra del giocatore in fuori-gioco sarà ordinata una mischia.
- In un ruck o maul, un giocatore è in fuori-gioco se si viene a trovare davanti alla linea di fuori-gioco (ultimo piede dell'ultimo compagno legato nel raggruppamento) senza essere partecipante. Egli deve rimettersi in-gioco portandosi dietro la sua linea di fuori-gioco. Non potrà essere rimesso in-gioco da nessun compagno. Può essere rimesso in-gioco, salvo che non stia temporeggiando, da un avversario che calci il pallone, o percorra 5 metri con il pallone. Il passaggio non lo rimette in gioco.

### Regola 12 - IN-AVANTI O PASSAGGIO IN-AVANTI

Si verifica in avanti quando il pallone lascia le mani di un giocatore che ne ha perduto il possesso o tocca le mani o il braccio di un giocatore per poi andare verso la linea di pallone morto avversaria senza poter essere ripreso prima di toccare terra od un altro giocatore.

- Il passaggio in-avanti avviene quando il giocatore passa il pallone verso la linea di pallone morto avversaria.
- Un in-avanti, o un passaggio in-avanti, è penalizzato con una mischia sul punto dell'infrazione, escluso il caso di in-avanti in touch (mischia ai 15-metri) o in area di meta (mischia ai 5-metri)
- Se l'in-avanti, o il passaggio in-avanti è volontario la conseguente penalizzazione è un CP.



- Contrare il pallone è l'azione di un giocatore che tenta di bloccare il pallone, che un avversario ha appena calciato, senza tentare di afferrarlo; se il pallone va in-avanti il gioco può continuare.
- Se un compagno del giocatore che ha contratto il pallone è davanti a tale giocatore e tenta di giocare il pallone, egli è in fuori-gioco e quindi punibile con un CP. Un avversario che si trova dietro al giocatore che ha contratto è rimesso in-gioco dall'azione di tale giocatore.

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

### IL CALCIO D'INVIO

Il calcio d'invio, all'inizio dei due tempi di gioco, è battuto con un CALCIO DI RIMBALZO (drop), al centro della linea di metà campo. Il primo tempo una squadra, il secondo gli avversari.

Nello stesso modo sono battuti anche i calci d'invio dopo una segnatura.

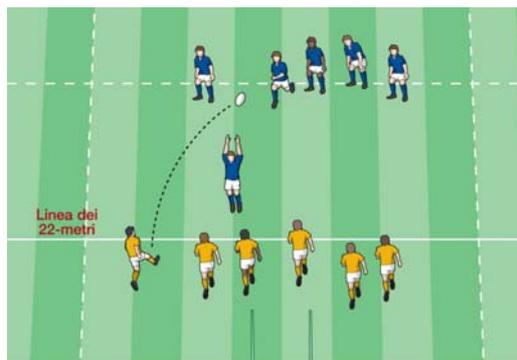


Calcio di invio



- Anche tutti gli altri calci d'invio devono invece essere battuti con un calcio di rimbalzo (ciò fa risparmiare tempo nelle riprese del gioco) sempre al centro della linea di metà campo.
- La squadra del calciatore prende posizione appena dietro il suo lato della linea di metà campo, e non deve superare tale linea, fino a che il calcio non è stato battuto.
- La squadra avversaria si deve posizionare invece dietro la "sua" linea dei 10-metri, nell'attesa di ricevere il calcio.
- Il pallone deve "raggiungere" la linea dei 10-metri avversaria, al volo o anche rimbalzando sul terreno.
- La squadra che riceve il calcio può prendere il pallone anche prima che questo abbia percorso i 10 metri richiesti iniziando quindi una fase di gioco.
- Se il pallone non percorre i 10 metri l'arbitro, a scelta della squadra avversaria può far ripetere il calcio o ordinare una mischia al centro della linea di metà campo (introduce chi non ha calciato).
- Se il pallone va direttamente in touch, superando o meno la linea dei 10-metri, l'arbitro, a scelta della squadra avversaria, ha tre possibilità: le prime due sono uguali a quelle di cui sopra, la terza prevede che il calcio sia accettato e quindi si giocherà una rimessa laterale sulla linea di metà campo (con lancio a proprio favore). Se il pallone è uscito in touch nella metà campo del calciatore la relativa rimessa laterale si farà sul punto di uscita del pallone in touch.
- Se il pallone è calciato in area di meta avversaria, senza avere toccato o essere precedentemente toccato da un giocatore avversario, e qui è immediatamente annullato, o reso morto facendolo uscire oltre la linea di pallone morto, o di touch di meta, l'arbitro ha due possibilità, a scelta della squadra avversaria: ordinare una mischia al centro della linea di metà campo (introduce la squadra che non ha battuto il calcio d'invio), o far ripetere il calcio. Tale norma vale ovviamente anche se il pallone esce da solo oltre la linea di pallone morto o touch di meta.

#### IL CALCIO DI RINVIO



*Calcio di rinvio*



Il calcio di rinvio si effettua per riprendere il gioco dopo che un attaccante ha portato o fatto arrivare il pallone nell'area di meta senza commettere infrazioni, e là il difensore ha annullato oppure il pallone è andato in touch di meta, o su, od oltre la linea di pallone morto. Il calcio di rinvio prevede che:

- sia effettuato con un calcio di rimbalzo, su, o dietro la linea dei 22-metri, in qualunque punto lungo di essa, e il pallone superi la linea dei 22-metri;
- le due squadre si posizionino su due "fronti" divisi dalla linea dei 22-metri;
- tutti i compagni del calciatore siano dietro al pallone quando questo è calciato, altrimenti sarà assegnata una mischia con introduzione alla squadra avversaria;
- sia possibile batterlo rapidamente senza attendere il piazzamento di entrambe le squadre; in questo caso però i compagni del calciatore, che si trovano davanti a lui, devono ritirarsi e non devono interessarsi del pallone, o dei giocatori avversari, fino a che non saranno rimessi in gioco, in caso contrario sarà assegnata una mischia con introduzione alla squadra avversaria;
- gli avversari non possono impedire che il calcio di rinvio sia effettuato;
- Se il pallone non supera la linea dei 22-metri, l'arbitro potrà, a scelta della squadra avversaria, far ripetere il calcio o assegnare una mischia al centro della linea dei 22-metri, con introduzione della squadra avversaria;
- se il pallone esce direttamente in touch, l'arbitro, a scelta della squadra avversaria ha tre possibilità: le prime due sono uguali a quelle di cui sopra, la terza prevede che il calcio sia accettato e quindi si giocherà una rimessa laterale sulla linea dei 22-metri (con lancio a proprio favore). Se il pallone è uscito in touch prima della linea dei 22-metri del calciatore la relativa rimessa laterale si farà sul punto d'uscita del pallone;
- Se il pallone è calciato in area di meta avversaria, senza aver toccato o essere toccato da un giocatore avversario, e qui è immediatamente annullato o reso morto facendolo uscire oltre la linea di pallone morto o di touch di meta, l'arbitro ha due possibilità, a scelta della squadra avversaria: ordinare un mischia al centro della linea dei 22-metri da dove è stato effettuato il calcio (introduce la squadra che non ha battuto il calcio di rinvio) oppure far ripetere il calcio. Tale norma vale ovviamente anche se il pallone esce da solo oltre la linea di pallone morto, o touch di meta.

### **Regola 14 - PALLONE A TERRA - NESSUN PLACCAGGIO**

Questa situazione si presenta quando il pallone è libero sul terreno ed un giocatore va a terra per raccoglierlo, eccetto che immediatamente dopo una mischia, od un ruck (azione non lecita).

Inoltre questo avviene anche quando un giocatore è a terra in possesso del pallone e non è stato placcato.



Un giocatore che cade a terra deve rendere il pallone immediatamente disponibile, per entrambe le squadre, in modo che il gioco possa continuare.

Un giocatore che non è placcato, ma che va a terra mentre porta il pallone, od un giocatore che va a terra e raccoglie il pallone, deve:

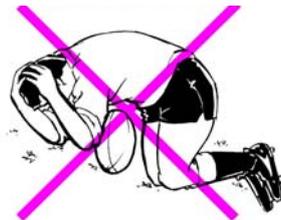
- alzarsi immediatamente con il pallone o
- passare il pallone o
- lasciare il pallone.

Cadere sul giocatore a terra con il pallone oppure sui giocatori che si trovano a terra vicino al pallone non è un'azione consentita. (CP)

**DEFINIZIONE**

Per vicino s'intende a meno di 1 metro.

**GIACERE VICINO AL PALLONE**



**Regola 15 - PLACCAGGIO: PORTATORE DEL PALLONE MESSO A TERRA**

Si verifica un placcaggio, quando il giocatore portatore del pallone è messo a terra (a terra significa con almeno un ginocchio al suolo, o seduto su altri giocatori a terra) e contemporaneamente tenuto a terra da un avversario.



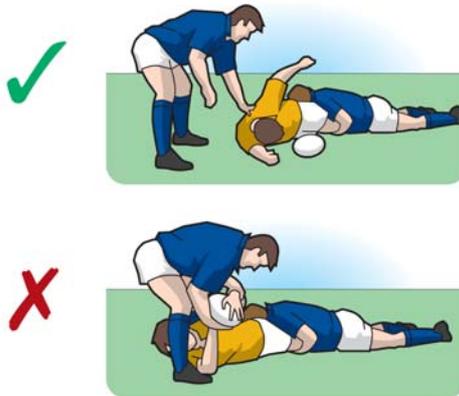
*Placcaggio*



PLACCAGGIO



- Il placcatore deve immediatamente lasciare l'avversario, così da consentirgli di liberare o giocare il pallone, e rialzarsi. Il placcatore può anche scegliere di allontanarsi dal pallone e dal placcato, rotolando via, senza ostacolare l'avversario, prima di rimettersi sui propri piedi. (CP)
- Il giocatore placcato, una volta a terra, deve:
  - passare o
  - lasciare o
  - posizionare o
  - spingere sul terreno il pallone, eccetto che in avanti, purché lo faccia immediatamente, al fine di renderlo disponibile e far continuare il gioco.



*Il giocatore placcato deve lasciare il pallone immediatamente*

- Dopo aver fatto ciò, il giocatore placcato, si deve rialzare.
- Nessun giocatore può lasciarsi cadere a terra su o vicino a dei giocatori che hanno partecipato ad un placcaggio. Nessun giocatore che è a terra dopo un placcaggio può placcare un giocatore in piedi. (CP)



*Nessuno può cadere su od oltre il giocatore placcato*



*Giocatori a terra che giocano il pallone sul placcaggio*

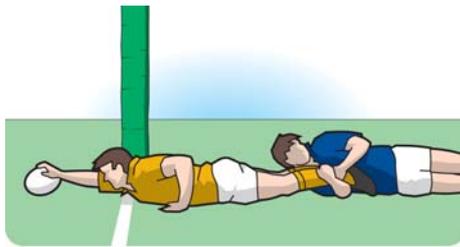


*Dopo un placcaggio tutti i giocatori devono essere sui loro piedi quando giocano il pallone*



*Giocatori a terra che giocano il pallone sul placcaggio*

- Nessun giocatore che è a terra deve contendere il pallone ad un giocatore in piedi. Ciò vuol anche affermare che il placcato deve “lasciare” il pallone ad un qualsiasi altro giocatore, in piedi, che voglia giocare il pallone anche prima che il placcato se ne sia liberato. (CP)



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

- Un giocatore, non partecipante al placcaggio, può giocare-recuperare il pallone, che ancora si trova “nell’area del placcaggio”, intervenendo, dalla sua parte del campo di gioco, dietro al pallone o dietro al giocatore a terra, compagno od avversario, più vicino alla sua linea di meta. (CP)

Per uniformità interpretativa, si precisa che per “area del placcaggio” s’intende quello spazio che è all’interno di un perimetro che si sviluppa, tutto attorno a tutti i giocatori a terra, partecipanti al placcaggio, ad un metro di distanza da loro.

- In un placcaggio, se il pallone diventa ingiocabile, senza che l’arbitro rilevi alcun tipo d’infrazione, dovrà essere ordinata una mischia. L’introduzione del pallone spetterà alla squadra che stava avanzando prima dell’interruzione del gioco, oppure, se nessuna squadra stava avanzando, alla squadra in attacco.

## Regola 16 - RUCK

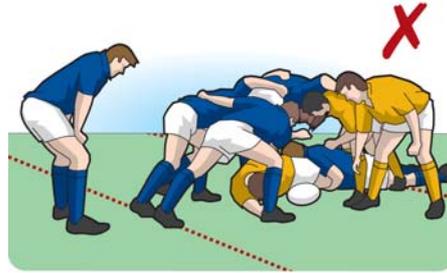
Per formare un ruck sono sufficienti due giocatori in piedi (uno per squadra), tra loro a contatto fisico sopra il pallone a terra. Tutti i partecipanti devono avere la testa e le spalle non più basse del bacino. (CL)



*Ruck*  
22



- Nel momento in cui si forma un ruck si creano due linee di fuori-gioco. Ogni altro giocatore che voglia aggiungersi al ruck deve farlo dietro la sua linea di fuori-gioco passante per i piedi dell'ultimo giocatore, legato in ruck, della sua squadra. (CP)



*In un 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.*

- Non si ha ruck in area di meta.
- Per essere considerato partecipante, un giocatore deve essere legato, con almeno un braccio, al corpo di un proprio compagno già partecipante al ruck. (CP)
- Nessun giocatore deve sfasciare volontariamente un ruck, ne lasciarsi cadere o inginocchiarsi. (CP)
- Nessun giocatore deve saltare su un ruck. (CP)
- Nessuno deve calpestare alcun giocatore che si trovi a terra. (CP)
- Il ruck deve essere giocato in piedi. (CP)
- Il pallone non deve essere fatto rientrare in ruck una volta che ne sia uscito. (CL)
- In ruck, nessun giocatore deve giocare il pallone con le mani. (CP)
- Un ruck non può essere trasformato in maul. (CP)
- I giocatori a terra, in un ruck, devono alzarsi o allontanarsi, o quantomeno, non interferire con il pallone. (CP)
- Nessun tipo di "finta" è ammesso per far credere agli avversari che il pallone sia uscito, mentre si trova ancora nel ruck. (CL)
- Qualsiasi giocatore che si venga a trovare di fianco al ruck è in fuori-gioco. Solo se rientra oltre la linea di fuori-gioco, della sua squadra, potrà aggiungersi al ruck o partecipare al gioco. (CP)
- Il ruck termina quando il pallone esce o diventa ingiocabile. Nel secondo caso, se non si sono verificati falli da CP, sarà ordinata una mischia. L'introduzione in mischia spetterà alla squadra che stava avanzando immediatamente prima che il pallone diventasse ingiocabile.



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

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

*N.B. - Direttiva arbitrale: l'uso delle mani in ruck è concesso, alla squadra che ha "vinto" il pallone, solo per accelerare la sua uscita dal ruck.*

## Regola 17 - MAUL

Un maul si forma allorché un giocatore, portatore del pallone, è in piedi a contatto con un avversario e sostenuto (legato) da uno o più compagni. Tutti i partecipanti dovranno avere la testa e le braccia non più basse del bacino. (CL)

Nel suddetto istante si creano due linee di fuori-gioco, una per squadra, passanti per i piedi dell'ultimo giocatore in maul delle due squadre.



Maul

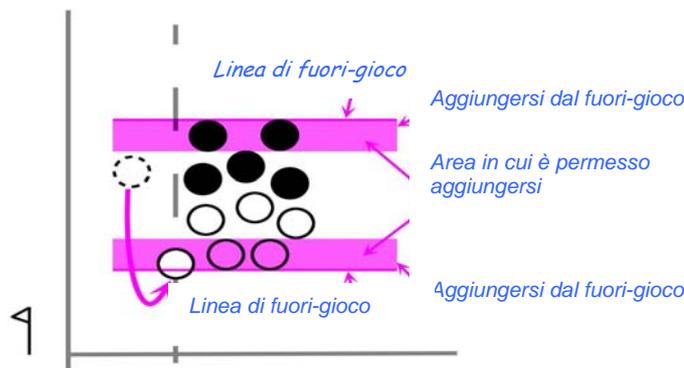


Maul non formato



- Non si ha maul in area di meta.
- Sono considerati partecipanti solo i giocatori legati o inglobati nel maul (legato significa con almeno un braccio).
- Solo il giocatore con il pallone può cadere o andare a terra per poi mettere immediatamente a disposizione il pallone.
- Tutti gli altri giocatori devono restare in piedi e non far alcunché per far crollare il maul. (CP)
- Nessun giocatore deve saltare sul maul né cercare di strappare un avversario dal maul. (CP)
- Nessun tipo di finta è ammessa, per far credere agli avversari che il pallone sia uscito mentre si trova ancora nel maul. (CL)
- Nessun giocatore, non partecipante al maul, deve "trattenersi" nello spazio compreso tra le due linee di fuori-gioco. Da questa posizione deve tornare dietro la propria linea di fuori-gioco, per aggiungersi al maul o per giocare. (CP)
- Il maul termina quando il pallone è passato fuori del maul o quando il portatore del pallone ne esce.
- Il maul termina quando crolla o quando rimane fermo per più di 5 secondi.
- E' considerato avanzamento del maul solo il movimento verso la linea di meta avversaria. Gli spostamenti laterali non sono considerati avanzamento.

**FUORI GIOCO IN RUCK E MAUL**



- Un maul può fermarsi, per max. 5 secondi, una sola volta. Al secondo stop, se il pallone non esce in un breve intervallo, e l'arbitro non ravviserà falli d'antigioco, ordinerà una mischia con introduzione alla squadra che non aveva il possesso del pallone quando il maul è iniziato.

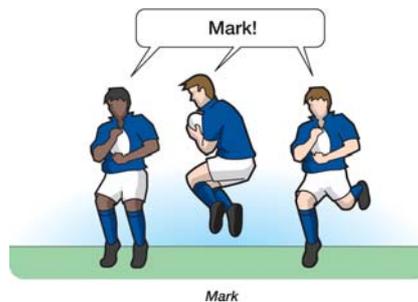


- Nel caso in cui un giocatore che riceve il pallone direttamente da un calcio avversario, tranne che da calcio d'invio e di rinvio, venga immediatamente bloccato e si formi un maul, se il pallone non esce, nella successiva il pallone sarà introdotto dalla squadra del ricevitore.
- Nel caso di un maul che rimane e/o diventa statico, con pallone ingiocabile, l'arbitro ordinerà una mischia. Il pallone sarà introdotto dalla squadra che non ne aveva il possesso quando il maul è iniziato. Se l'arbitro non è in grado di stabilire quale squadra era in possesso del pallone, l'introduzione nella conseguente mischia sarà assegnata alla squadra in avanzamento prima dell'arresto del maul. Se nessuna squadra era in avanzamento, la squadra in attacco introdurrà il pallone.

## Regola 18 - MARK

Un mark si realizza:

- afferrando il pallone, con sicurezza, al volo;
- nei propri 22 metri o con almeno un piede sulla linea dei 22-metri;
- gridando nel contempo "MARK".



- Un mark su calcio d'invio non è valido.
- Un mark dopo che il pallone tocca i pali, oppure la barra trasversale, è valido.
- Un mark effettuato saltando o correndo è valido.
- Un mark in area di meta è valido.
- Per un mark regolare, l'arbitro assegnerà un C.L. sul punto del mark.
- Per un mark effettuato in area di meta, gli avversari si dovranno schierare a 10 metri dal punto dell'arresto al volo a non meno di 5 metri dalla linea di meta, in campo di gioco.
- Il CL conseguente al mark deve essere calciato dal giocatore che ha chiamato il mark o, in alternativa, se impossibilitato, la sua squadra ha il diritto ad una mischia sullo stesso punto. Nel caso di mark in area di meta, la conseguente mischia sarà effettuata a 5 metri dalla linea di meta, in campo di gioco, di fronte al punto del mark.



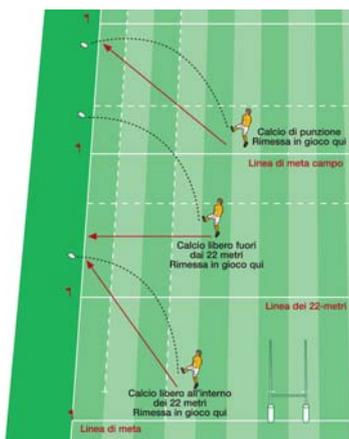
## Regola 19 - TOUCH E RIMESSA LATERALE

Dopo che il pallone è uscito in touch, il pallone deve essere rimesso in gioco da un giocatore, denominato lanciatore, che abbia i piedi fuori del campo di gioco.



Come si effettua la rimessa in gioco

- Ha diritto al lancio la squadra che **non** ha fatto uscire il pallone in touch.
- Se il pallone è fatto uscire in touch usufruendo di un calcio di punizione, la squadra che ha battuto il CP mantiene il diritto al lancio nella successiva rimessa laterale.
- La rimessa in gioco si effettua sul punto d'uscita del pallone, nell'eventualità di un calcio effettuato dalla propria area dei 22 metri, o area di meta, o sulla perpendicolare del punto del calcio negli altri casi.
- Se il pallone tocca terra prima di uscire in touch il punto della rimessa in gioco sarà il punto d'uscita del pallone.

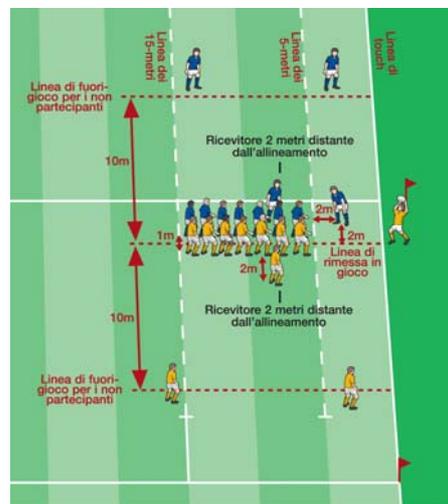


Touch e punto della rimessa in gioco



**N.B.** Per tutte le infrazioni commesse in rimessa laterale le conseguenti sanzioni (CP o CL) saranno assegnate sulla linea dei 15-metri salvo diversa specificazione,

- I giocatori che si dispongono nello spazio tra la linea dei 5-metri e dei 15-metri sono i partecipanti all'allineamento. I giocatori a fianco degli allineamenti sono i ricevitori.
- Un allineamento deve essere composto di almeno due giocatori per squadra. Il numero massimo è fissato dalla squadra che rimette in gioco il pallone.
- La squadra che non lancia, non può avere nell'allineamento più giocatori degli avversari, ma può averne di meno. (CL)
- Le due linee di giocatori devono essere diritte e distanti un metro tra loro. (CL)
- La rimessa laterale inizia quando il pallone lascia le mani del lanciatore.
- La rimessa laterale finisce quando il pallone è stato passato, portato, spinto fuori dell'allineamento o nello spazio dei 5 metri, o quando il pallone supera la linea dei 15-metri. La rimessa laterale termina, inoltre, quando, essendosi formato un ruck o un maul, tutti i piedi dei giocatori di una squadra abbiano superato la linea di rimessa in gioco.
- Durante lo svolgimento della rimessa laterale nessun giocatore può commettere ostruzionismo su un avversario, spingere, caricare, trattenere, appoggiarsi. (CP)



L'allineamento

- Durante lo svolgimento della rimessa laterale un giocatore può sollevare un proprio compagno di squadra.



- Prima del lancio i giocatori possono legarsi a un proprio compagno di squadra per sollevarlo dopo il lancio.
- Tutti i giocatori che saltano e sono sostenuti, dopo il salto, devono essere riportati a terra immediatamente. (CL)
- Il pallone deve essere conquistato o deviato con entrambe le braccia o con il braccio interno. (CL)
- I giocatori non partecipanti all'allineamento, esclusi il lanciatore, il suo diretto avversario ed i ricevitori, devono rimanere a 10 metri dalla linea di rimessa in gioco finché la rimessa laterale non è terminata. (CP a 10 metri dalla linea di rimessa in gioco)
- I giocatori non partecipanti possono muoversi in anticipo solo se il pallone è lanciato oltre la linea dei 15-metri. (CP a 10 metri dalla linea di rimessa in gioco)
- Dopo il lancio, un giocatore può uscire dall'allineamento e muoversi in uno spazio compreso tra l'allineamento e 10 metri da questo, nell'attesa di ricevere il pallone. Tale azione è denominata Peeling-off. (CL)
- Il ricevitore della squadra che lancia e conseguentemente il suo diretto avversario possono entrare in uno spazio libero dello schieramento e fare qualsiasi azione concessa agli altri partecipanti all'allineamento. (CL)
- Se i giocatori della squadra che lancia, si presentano raggruppati nell'allineamento, ed il pallone viene immediatamente lanciato, senza concedere all'avversario il tempo di adeguare il numero dei partecipanti, il gioco continuerà.



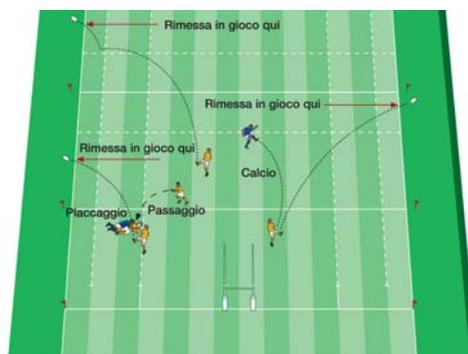


### CASI PARTICOLARI

- Se un giocatore entra nella propria area dei 22 metri con il pallone o se lo passa ad un compagno all'interno dei 22 senza che, successivamente, sia toccato da un avversario, o si sia verificato un placcaggio, un ruck, o un maul e poi lo calcia direttamente in touch, il punto della rimessa laterale sarà sulla perpendicolare del punto da dove è stato effettuato il calcio.



*Nessun guadagno di terreno*



*Guadagno di terreno*

- Se un giocatore afferra il pallone, calciato dall'avversario, avendo uno od entrambi i piedi sulla linea od oltre la linea di touch, ha diritto alla rimessa in gioco.
- Se un giocatore, dall'esterno del campo, mantiene il pallone in campo, senza afferrarlo, il gioco continuerà.
- Se un giocatore, in campo di gioco, afferra il pallone, già uscito in touch, prima che tocchi il terreno, cose o altre persone, il gioco continuerà. L'azione è valida anche se il giocatore compie il gesto saltando purché ricada in campo di gioco.



**NON IN TOUCH**



- Se un giocatore con uno od ambo i piedi su od oltre la linea di touch, o la linea di touch di meta raccoglie il pallone che è fermo sul terreno all'interno dell'area di gioco, questo giocatore ha determinato l'uscita del pallone in touch. Se invece il pallone è in movimento all'interno del campo di gioco si ritiene che lo abbia raccolto in touch e la successiva rimessa laterale sarà a suo favore.

*N.B. La stessa logica si applica in riferimento alla linea di meta, alla linea di pallone morto e alla linea dei 22 metri per poi determinare le successive riprese del gioco.*

- Un giocatore può rimettere rapidamente il pallone senza attendere lo schieramento degli altri giocatori. Lo può fare in qualsiasi punto, tra il punto di uscita del pallone e la sua linea di meta, facendo percorrere al pallone almeno 5 metri dalla linea di touch. Il pallone deve essere lo stesso che è uscito in touch e non deve essere stato toccato da altre persone e/o giocatori. Il lancio può essere diritto o verso la propria linea di meta.



*Rimessa in gioco rapida*

**PARTICOLARITÀ**

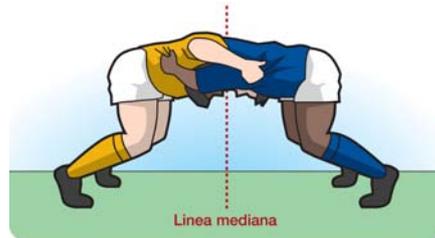
- Uno o più giocatori possono cambiare la loro posizione nell'allineamento, per saltare e/o sostenere un compagno, ma devono farlo prima che il lancio sia effettuato. (CL)
- I giocatori che saltano non possono essere sostenuti sotto i calzoncini da dietro o sotto le cosce da davanti. (CL)



## Regola 20 - MISCHIA

La mischia è una fase di ripresa del gioco a seguito di un'interruzione, decretata dall'arbitro, per un'infrazione di lieve entità (es. un in-avanti) o per tutte quelle situazioni che richiedono l'interruzione del gioco e non sono regolate da nessuna regola.

- Deve essere giocata in campo di gioco ed inizia quando il pallone lascia le mani del giocatore che introduce la palla.
- Una mischia non si può svolgere in area di meta.
- Un mischia termina:
  - quando il pallone esce dalla mischia in qualsiasi direzione tranne che dal tunnel,
  - quando l'ultimo giocatore (colui i cui piedi sono più vicini alla linea di meta della propria squadra) ha il pallone tra i suoi piedi si slega e lo raccoglie,
  - quando il pallone in una mischia è su od oltre la linea di meta.
- Una mischia non può essere formata a meno di 5 metri dalla linea di meta, o a meno di 5 metri dalla linea di touch.
- Deve essere formata permanentemente da 8 giocatori. Tale numero può essere ridotto in caso d'espulsione di un qualsiasi giocatore, o nel caso la squadra si presenti con meno di 15 giocatori. (CP)
- I giocatori devono assumere una posizione prefissata e invariabile. Devono essere legati tra di loro, avendo cura che le loro spalle, in posizione flessa, non siano mai più basse del bacino. (CL)



Modo di legarsi dei piloni

- Il solo giocatore n. 8 può legarsi in due posizioni, o tra le due seconde linee o tra una seconda linea e un flanker. (CP)
- La composizione classica di una mischia prevede il 3-4-1:
  - 3 (2 piloni e in mezzo il tallonatore, detti anche prima linea);
  - 4 (2 seconde linee e ai loro fianchi 2 flanker);
  - 1 (il n. 8).
- U19. Quando una squadra schiera meno di 8 giocatori in mischia, l'altra DEVE adeguarsi. (CP)



### ULTIMO GIOCATORE NON LEGATO



- I giocatori della prima linea devono incastrare le loro teste con quelle dei giocatori della prima linea avversaria. Tali giocatori non dovranno avere la testa a contatto con quella di un compagno. (CL)
- Una volta che è avvenuto "l'ingaggio" tra le prime linee, azione questa che va eseguita secondo precisi tempi "scanditi" dall'arbitro, il pallone dovrà essere introdotto, senza ritardo, nello spazio formatosi tra le due prime linee (chiamato tunnel), dal giocatore denominato "mediano di mischia". L'introduzione deve essere fatta al centro del tunnel. Il giocatore che introduce deve tenere il pallone per le punte e parallelo al terreno. (CL)
- Prima "dell'ingaggio" ogni pilone appoggia la sua mano sulla spalla del diretto avversario, ci sarà un momento di pausa e dopo "l'ingaggio". La sequenza, scandita dall'arbitro, è: Bassi - Tocco - Pausa - Ingaggio. (CL)
- Introduzione del pallone.  
Con il rilascio del pallone dalle mani del mediano di mischia ha inizio il gioco della mischia, che è un tentativo di conquista lecita del pallone da parte delle due squadre.

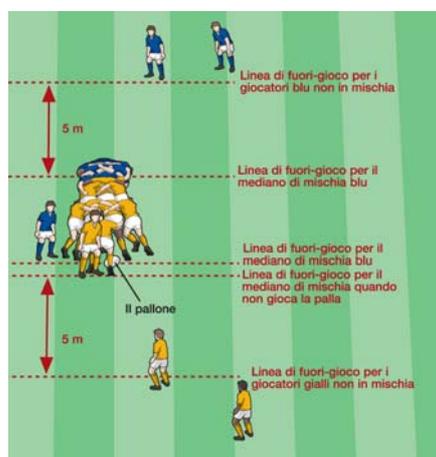


Introduzione in mischia

- Dopo che il pallone è stato introdotto, si realizzerà l'azione del "tallonaggio", normalmente per opera del giocatore centrale della prima linea (tallonatore), che è l'azione di conquista della palla.
- Quando il pallone lascia le mani del mediano di mischia, ogni giocatore di mischia può iniziare la sua azione di spinta.



- Quando il pallone tocca il terreno si può tallonare.
- U19. Una squadra non può spingere una mischia più di 1,5 metri verso l'area di meta avversaria. (CL)
- E' fondamentale che ogni giocatore di mischia non faccia niente (abbassarsi, ruotarsi ecc.) per far crollare o "sfasciare" la mischia. (CP)
- Per tallonare, e poi far uscire il pallone dietro la mischia, si possono usare solo i piedi e la spinta. (CP)
- Nessun giocatore si può staccare dalla mischia finché il pallone non ne sia uscito. Fa eccezione il n. 8 che può alzarsi, avendo il pallone fra i piedi, e raccoglierlo per giocarlo. (CP)
- U19. Il pallone non deve essere mantenuto intenzionalmente all'interno della mischia una volta che una squadra lo ha tallonato e ne ha il controllo alla base della mischia. (CL)
- Una volta che il pallone è uscito dalla mischia non può essere fatto rientrare. (CL)
- Il mediano di mischia non può fare "finte", per far credere che il pallone sia già uscito dalla mischia, tentando di trarre in inganno i giocatori avversari facendoli "slegare" prima che la mischia sia terminata. (CL)



Fuori-gioco in mischia

- Il mediano di mischia deve rimanere sul lato dell'introduzione (1m), mantenendosi al di qua della sua linea di fuori-gioco che passa per il pallone. Tale linea è quindi variabile secondo la posizione del pallone all'interno della mischia. Egli può anche ritirarsi dietro la linea di fuori-gioco passante dietro i piedi dell'ultimo giocatore in mischia della sua squadra e poi spostarsi lateralmente. (CP)
- I giocatori non partecipanti alla mischia hanno, invece, la loro linea di fuori-gioco che passa a 5 metri dietro i piedi dell'ultimo giocatore, in mischia, della propria



squadra. Non possono avanzare fino a quando la mischia non è terminata. (CP sulla loro linea di fuori-gioco)

- Quando una mischia rimane ferma, e il pallone non esce immediatamente, un'altra mischia sarà ordinata sul punto dell'arresto del gioco. L'introduzione spetterà alla squadra che non aveva il possesso del pallone al momento dell'interruzione del gioco.
- Quando una mischia si ferma e non riprende immediatamente ad avanzare, il pallone deve uscire immediatamente. Se ciò non accade, un'altra mischia sarà ordinata sul punto dell'arresto del gioco, con le stesse norme di cui al punto precedente.
- Quando una mischia ruota, con il suo asse mediano, più di 90°, l'arbitro ordinerà l'interruzione del gioco. Una nuova mischia sarà formata sul punto dell'interruzione. La squadra che non aveva il possesso del pallone al momento dell'interruzione del gioco avrà diritto all'introduzione nella nuova mischia.
- U19. Quando una mischia ruota, con il suo asse mediano, più di 45°, l'arbitro ordinerà l'interruzione del gioco. Una nuova mischia sarà formata sul punto dell'interruzione. La squadra che aveva introdotto il pallone nella precedente mischia manterrà il diritto all'introduzione nella nuova mischia.
- E' vietato tirare per far ruotare la mischia. (CP)

## Regola 21 - CALCI DI PUNIZIONE E CALCI LIBERI

I calci di punizione (CP) ed i calci liberi (CL) devono essere calciati sul punto assegnato dall'arbitro, o dietro ad esso, lungo una linea perpendicolare alla linea di meta, passante per il punto assegnato.

- Se il fallo è stato commesso in area di meta, il punto del calcio è a 5 metri dalla linea di meta, in campo di gioco.

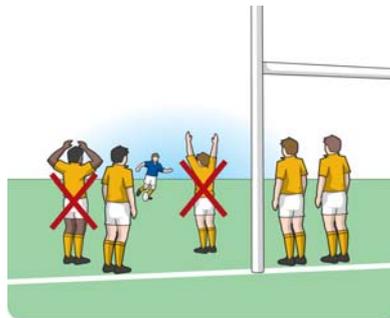
### CALCIO DI PUNIZIONE



- Ogni giocatore, della squadra avente diritto, può calciare il pallone, in qualsiasi modo, ma deve farlo con una parte della gamba escluso il ginocchio ed il tallone. Non può piazzarlo per calciarlo in touch.



- Una squadra può richiedere una mischia invece del CP o del CL, sul punto assegnato.
- Il calcio deve imprimere al pallone un movimento apprezzabile. Il pallone non può, ovviamente, essere tra le mani del calciatore.
- Dopo aver calciato il pallone, in qualsiasi direzione, il giocatore può riprendere il pallone e giocare.
- Al momento del calcio, tutta la squadra del calciatore, escluso l'eventuale piazzatore, deve trovarsi dietro al pallone.
- Un CP o un CL può essere giocato "rapidamente", senza attendere che i compagni siano tutti dietro al pallone. Coloro che rimangono davanti, sono in "fuori-gioco", ma non saranno sanzionati se continueranno la loro corsa fino a rimettersi in-gioco o fino a quando un compagno, partito da posizione regolare, non li abbia raggiunti e quindi rimessi in-gioco. Nessuna azione dell'avversario li rimette in-gioco.
- Ogni infrazione della squadra del calciatore, sarà punita con una mischia, a favore dell'avversario, sul punto del calcio.
- Una porta può essere tentata da calcio di punizione.
  - Il calciatore, una volta manifestata la sua intenzione di calciare in porta non può modificarla. Ciò vale sia che lo abbia dichiarato all'arbitro, sia che abbia preparato la "piazzola" per il calcio.
  - Dal momento in cui gli è consegnato il sostegno o la sabbia per la piazzola, il calciatore ha un minuto di tempo per calciare, altrimenti il calcio sarà annullato e verrà assegnata una mischia a favore della squadra avversaria.
  - Gli avversari devono rimanere fermi, con le braccia lungo i fianchi e non devono gridare.



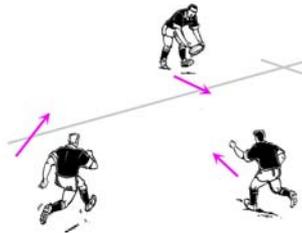
Tentativo di porta da calcio di punizione

- Nel caso il tentativo di porta non riesca, per un'infrazione della squadra avversaria del calciatore, l'arbitro potrà far ripetere il calcio.
- Dopo l'assegnazione di un CL non si potrà ottenere una porta né piazzando il pallone, né calciandolo di "drop". Un drop potrà essere realizzato solo dopo che il pallone sia divenuto morto, o un avversario abbia giocato, o toccato il pallone, o placcato il portatore del pallone.



- Gli avversari del calciatore, subito dopo l'assegnazione del CP, devono:
  - allontanarsi fino alla linea, immaginaria, posta a 10 metri in direzione della loro area di meta o, fino alla linea di meta se questa è a meno di 10 metri dal punto del CP.
  - nel caso di CP giocato rapidamente, portarsi verso la linea dei 10 metri e non interferire con il gioco fino a che non l'abbiano raggiunta o fino a che un compagno, partito da posizione regolare, non li abbia rimessi in gioco.
  - evitare di fare alcunché per ritardare l'effettuazione del CP.
- Ogni infrazione dei difensori sarà punita con l'avanzamento del CP di altri 10 metri, ma il successivo CP non potrà mai essere assegnato a meno di 5 metri dalla linea di meta.

**CALCIO DI PUNIZIONE  
GIOCATO RAPIDAMENTE**



- Nel caso di CL, gli avversari devono rispettare le medesime norme indicate ai precedenti punti relativi al CP. Possono però caricare un avversario che ha iniziato la rincorsa per calciare, ma solo partendo dalla regolare posizione a 10 metri. Se riescono ad impedire che il CL sia battuto, usufruiranno di una mischia sul punto del CL, con l'introduzione a loro favore.
- Ogni infrazione dei difensori sarà punita con l'avanzamento del CL di altri 10 metri, ma il successivo CL non potrà mai essere assegnato a meno di 5 metri dalla linea di meta.
- Se l'arbitro ritiene che la squadra che usufruisce del CP o del CL abbia indotto l'avversario ad un'infrazione, lascerà continuare il gioco.

**Regola 22 - AREA DI META**

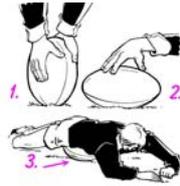
Il giocatore attaccante che per primo effettua un tocco a terra in area di meta, segna una meta.

Il difensore che per primo effettua un tocco a terra in area di meta, fa un annullato.

- Il pallone può toccare il terreno con un giocatore che lo porta ed esercita una pressione su di esso con le braccia o la parte anteriore del tronco dal collo alla cintola, oppure un giocatore può esercitare una pressione sul pallone già sul terreno. Entrambi i casi costituiscono un tocco a terra. Raccogliere il pallone non è un tocco a terra.

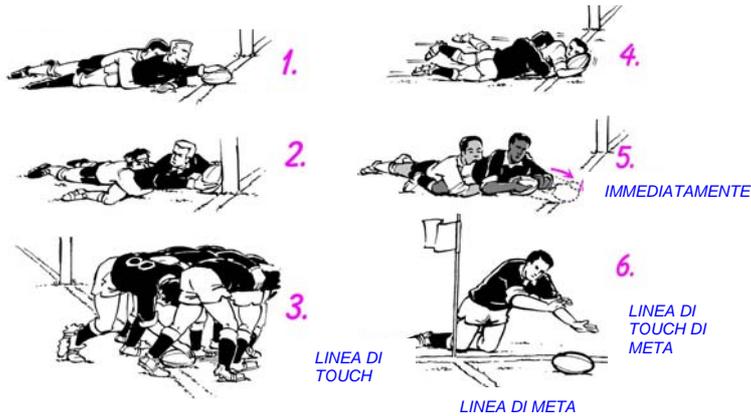


**TOCCATO A TERRA**



- Una meta è valida se il tocco a terra è fatto sulla linea di meta o a contatto con la base del palo della porta (è valida anche se è fatto, a terra, contro l'imbottitura del palo).
- Siccome una mischia, un maul o un ruck non possono aver luogo in area di meta, qualsiasi giocatore può effettuare un tocco a terra non appena il pallone tocchi o superi la linea di meta (annullato o meta).
- Un giocatore placcato che scivola sul terreno di gioco può arrivare a segnare una meta.
- Un giocatore placcato fuori dell'area di meta può col solo movimento delle braccia arrivare a segnare una meta.
- Un giocatore fuori della linea di touch o touch di meta può effettuare un tocco su un pallone in area di meta, pur avendo i piedi fuori del campo, purché non lo raccolga.
- L'arbitro può assegnare una meta di punizione (comunemente detta "meta tecnica") se un fallo della difesa impedisce la probabile segnatura di una meta.
- Un difensore può annullare un pallone avendo i piedi fuori della linea di touch o touch di meta, o facendo il tocco a terra alla base del palo.

**CASI DI SEGNATURA DI UNA META**





- Qualora un attaccante faccia arrivare il pallone in area di meta, e da lì il pallone esca oltre la linea di touch di meta, o di pallone morto, o un difensore faccia un annullato, sarà assegnato un calcio di rinvio.
- Se il pallone giunge in area di meta in seguito ad un in-avanti dell'attaccante, si giocherà una mischia a favore della difesa sul punto dell'infrazione ma a non meno di 5 metri dalla linea di meta..
- Se il pallone giunge in area di meta da un calcio d'invio ed è subito annullato, la difesa potrà scegliere tra la ripetizione del calcio, o una mischia a centro campo a suo favore.
- Se nessun giocatore portatore del pallone è in grado di effettuare un toccato a terra, si giocherà una mischia, a 5 metri dalla linea di meta, a favore della squadra attaccante, di fronte al punto dell'infrazione.
- Se il pallone o il giocatore portatore toccano il paletto delle bandierine d'angolo, dell'area di meta non sono da considerarsi usciti in touch di meta a meno che non tocchino la linea di touch. Il gioco potrà quindi continuare.



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

- Gli in-avanti in area di meta sono puniti con una mischia a 5 metri a favore di chi non ha commesso il fallo.
- In seguito a falli commessi in area di meta e sanzionabili con un CP o un CL, il punto del CP o del CL sarà sulla linea dei 5-metri dalla linea di meta.
- Per falli effettuati a gioco fermo il conseguente CP sarà accordato sul punto dove il gioco sarebbe ripreso.

a cura della



6<sup>a</sup> edizione  
2009-10