

*REGOLAMENTO DI GIOCO
(IN SINTESI)*

VERSIONE 2002-2003

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.

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, che comprende anche l'U.21 e la categoria U.19.

Non sono trattati gli argomenti concernenti il rugby a sette e la gestualità dell'arbitro, quest'ultima per ovvi motivi di spazio, vista la necessità d'illustrarla con l'uso di fotografie.

C.N.Ar.
Centro Studi
Il Coordinatore
CLAUDIO GIACOMEL

F.I.R. - Federazione Italiana Rugby
Stadio Olimpico - Curva Nord 117 - 00194 ROMA
Segreteria C.N.Ar. – tel. 06.36857737 – Fax 06.36857016 e-mail fir.rdo@tiscalinet.it

INDICE

	pag.
PREMESSA	01
PRIMA DELLA PARTITA	
1. Il Terreno	03
2. Il Pallone	05
3. Numero dei Giocatori – La Squadra	05
4. Equipaggiamento dei giocatori	06
5. Durata dell'incontro	06
6. Ufficiali di gara	07
DURANTE LA PARTITA	
Come la partita è giocata	
7. Modo di giocare	07
8. Vantaggio	07
9. Computo del punteggio	08
10. Antigioco	09
11. Fuori gioco e in gioco nel gioco aperto	12
12. In-avanti e passaggio in-avanti	14
Nel campo di gioco	
13. Calcio d'invio e calci di ripresa del gioco	15
14. Pallone a terra - Nessun placcaggio	17
15. Placcaggio: Portatore del pallone messo a terra	18
16. Ruck	19
17. Maul	21
18. Mark - Arresto al volo	23
Ripresa del gioco	
19. Touch e gioco del touch	24
20. Mischia	30
21. Calci di punizione e calci libero	33
Area di Meta	
22. Area di Meta	36

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.

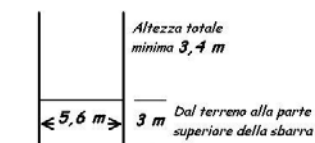
IL RECINTO DI GIOCO comprende l'area di gioco ed uno spazio intorno ad essa largo non meno di 5 metri, dove possibile, che viene identificato come aree perimetrale.

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.

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

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;

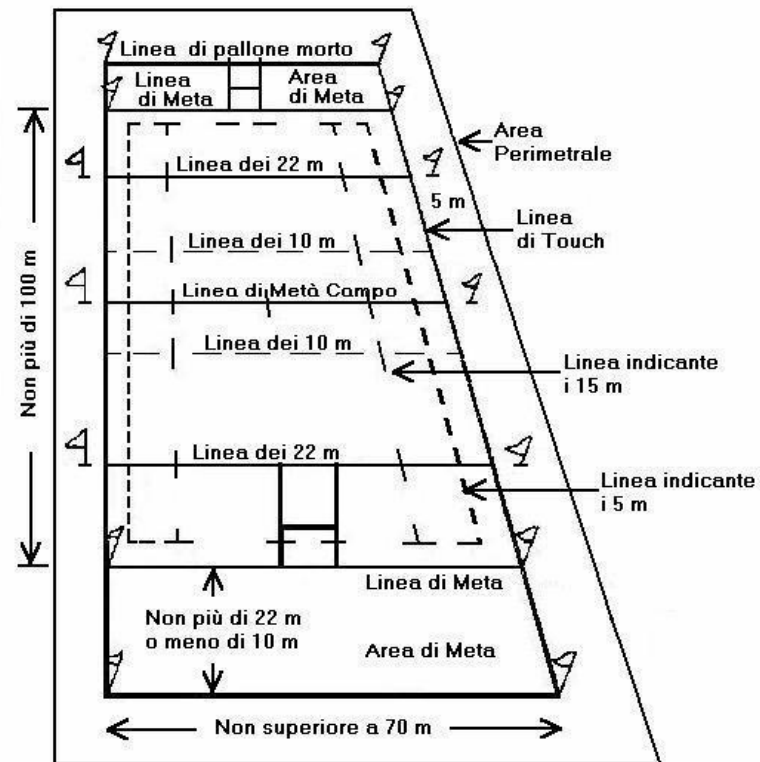


PORTA

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 m (distanza misurata dalla linea di meta). Tali linee sono considerate interne all'area dei 22 m;
- 2 linee, tratteggiate, dei 10 m (distanza misurata dalla linea di metà campo);
- 1 linea di metà campo.

9 - indica il punto in cui si trova la bandierina
(altezza minima dal terreno: 1,2 m)

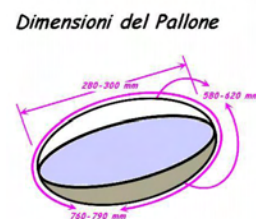


Vi sono infine 3 altre coppie di linee, tutte tratteggiate, che servono per delimitare delle zone di ripresa del gioco durante la gara, che sono:

- 2 linee dei 5 m, 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 m, sono anche il limite massimo per formare un allineamento di touch o punto per concedere un C.P. o C.L. alla squadra in attacco.
- 2 linee dei 5 m, 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 del touch.
- 2 linee dei 15 m, 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, C.L. o C.P. per infrazioni o falli che avvengono durante il gioco del touch o per alcune tipologie d'antigioco durante alcune particolari fasi del gioco aperto o dei placcaggi.

Regola 2 - IL PALLONE

Deve essere di forma ovale e composto di quattro pannelli, con peso fra 400 e 440 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.

Sostituito : 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 11 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 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. 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.
- 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 sostituire un giocatore con ferita sanguinante;
 - per sostituire 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 rimpiazzati devono essere debitamente preparati a ricoprire tale ruolo.
- 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 sostituire un giocatore di prima linea, 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.

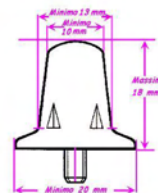
Regola 4 – EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI

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

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



Regola 5 - DURATA DELL'INCONTRO

- 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, 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 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 giudice di linea ufficiale.
 - 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 toccano 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 od ad un gioco del touch.

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 sancirà 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 toccano l'arbitro e nessuna squadra ne ottiene il 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 in seguito di un calcio libero, a meno che un avversario non abbia giocato, toccato il pallone o placcato il portatore del pallone.
- In occasione di un calcio di trasformazione:
 - deve essere usato lo stesso pallone con cui si è segnato 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. 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

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 C.P. al quale però, in molte 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 comincerà un'espulsione definitiva.
- Nessun giocatore deve perdere tempo volontariamente.
- Nessun giocatore deve volontariamente lanciare il pallone, con 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.

- 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 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.

GIOCO PERICOLOSO:
PLACCAGGIO DEL GIOCATORE
CHE STA SALTANDO

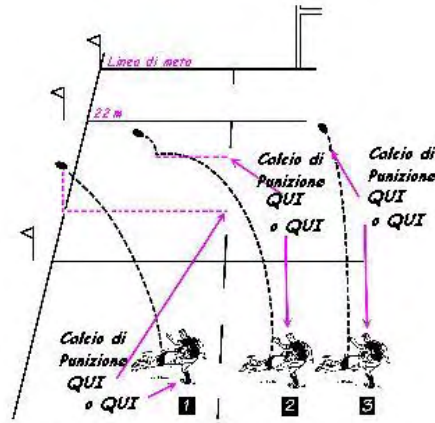


GIOCO PERICOLOSO
PLACCAGGIO ALTO



- Caricare, trattenere o colpire un avversario senza pallone, ad eccezione che nella mischia, nel ruck e nel maul, è considerato fallo.
- Le prime linee non devono scagliarsi contro la prima linea avversaria, ne devono "stappare" i giocatori avversari.
- Si può entrare, in spinta, in un ruck o in un maul, solo "legandosi" ad un partecipante al ruck è in fuori gioco.
- 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 C.P. sul punto del fallo o sul punto di caduta del pallone ma ad almeno 15 metri dalla linea di touch.

CARICA IN RITARDO SUL CALCIATORE



- 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, da diritto ad un C.P. sul punto in cui il gioco è stato interrotto o sarebbe ripreso. Per un fallo segnalato dal G. di L., un C.P. può essere concesso sul punto in cui è avvenuto il fallo oppure può essere giocato il vantaggio.

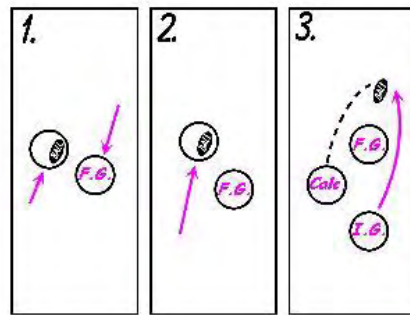
Quando un giocatore è espulso temporaneamente, l'arbitro gli mostrerà un CARTELLINO GIALLO. Il tempo dell'espulsione è considerato "Tempo Effettivo" di gioco. L'eventuale intervallo interrompe il conteggio dei minuti, così come un'eventuale interruzione del gioco per infortunio od altre espulsioni.

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.

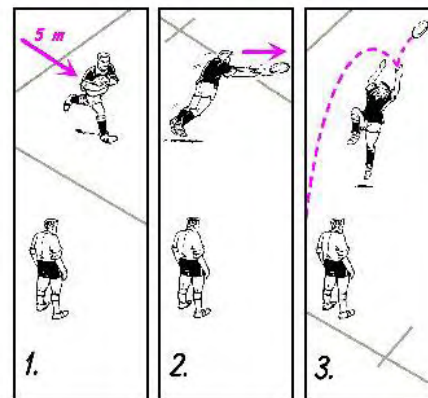
*Giocatore rimesso in gioco
dall'azione di un compagno di squadra*



*F.G. = in fuori gioco
I.G. = in gioco
Calc. = Giocatore che ha calciato*

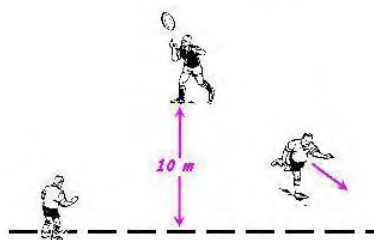
- Saranno puniti, salvo vantaggio, i giocatori che interferiscono nel gioco (sul pallone o sull'avversario), che avanzano verso l'avversario dopo che un compagno dietro a loro ha calciato il pallone o che si trovino e rimangano a meno di 10 metri da un avversario nell'attesa di ricevere il pallone, o dal punto di caduta del pallone. 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 percorrerà 5 metri portando il pallone e tocchi volontariamente il pallone. Può anche essere rimesso in gioco il giocatore che si trova dove il pallone è stato giocato dal c

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



- Qualora il giocatore in fuori gioco si trovi a meno di 10 m da un avversario nell'attesa di ricevere il pallone da calcio o dal punto dove il pallone cadrà, nessun'azione dell'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



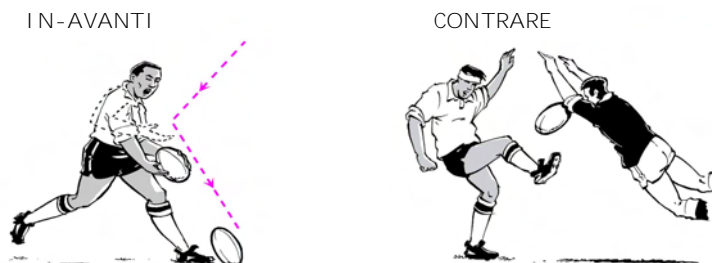
- Tutti i fuori gioco non involontari sono puniti con un C.P., offrendo alla squadra che ne usufruisce la scelta tra C.P. sul punto dell'infrazione o mischia sul punto dove il pallone è stato calciato.
- Fuori gioco involontario avviene quando il pallone, o il portatore, tocca casualmente un giocatore in fuori gioco. Se si realizzerà il vantaggio per la squadra del giocatore in fuori gioco sarà ordinata una mischia.
- In un ruck o maul, un giocatore è in fuorigioco 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 percorre 5 metri con il pallone.

Regola 12 - IN AVANTI / 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 d'in-avanti in touch (mischia ai 15 m.) o in area di meta (mischia ai 5 m.)
- Se l'in-avanti è volontario la conseguente penalizzazione è un C.P..



- Contrare il pallone, opporsi cioè ad un calcio a seguire avversario, in fase ascendente, senza cercare di afferrarlo, non è da considerarsi un in-avanti, anche se il pallone va in avanti, ed il gioco può continuare.
- Un compagno del giocatore che ha contratto è in fuorigioco se si trova davanti a questo, al momento del contratto, e tenta di giocare il pallone; un avversario che si trova dietro al giocatore che ha contratto è rimesso in gioco.

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

IL CALDIO D'INVIO

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

- 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 a metà 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 m, nell'attesa di ricevere il calcio.
- Il pallone deve "raggiungere" la linea dei 10 m avversaria, al volo o anche rimbalzando sul terreno.

- La squadra che riceve il calcio può prendere il pallone anche prima che questi abbia percorso i 10 m richiesti iniziando quindi una fase di gioco.
- Se il pallone non percorre i 10 m 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 no la linea dei 10 m, 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 un touch sulla linea di metà campo (palla lanciata dagli avversari). Se il pallone è uscito in touch nella metà campo del calciatore la relativa touch si farà sul punto di uscita del pallone che è più vicino alla linea di meta del calciatore.
- Se il pallone è calciato in area di meta avversaria, senza aver o essere precedentemente toccato da un giocatore, 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 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

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 m, in qualunque punto lungo di essa, e il pallone superi la linea dei 22 m;
- le due squadre si posizionino su due "fronti" divisi dalla linea dei 22 m;
- tutti i compagni del calciatore siano dietro al pallone quando questo è calciato;
- 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;
- gli avversari non possono impedire che il calcio di rinvio sia effettuato;
- Se il pallone non supera la linea dei 22 m, l'arbitro potrà, a scelta della squadra avversaria, far ripetere il calcio o assegnare una mischia al centro della linea dei 22 m, 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 un touch sulla linea dei 22 m (palla lanciata dagli avversari). Se il pallone è uscito in touch prima della linea dei 22 m del calciatore la relativa touch si farà sul punto d'uscita del pallone;

- Se il pallone è calciato in area di meta avversaria, senza aver o essere precedentemente toccato da un giocatore, 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 di rinvio. 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 raccogliermo, 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.

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.



- 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.
- Il giocatore placcato, una volta a terra, deve:
 - passare o
 - lasciare o
 - posizionare o
 - spingere sul terreno, eccetto che in avanti, il pallone, purché lo faccia immediatamente, al fine di renderlo disponibile e far continuare il gioco.
- 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.
- 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.

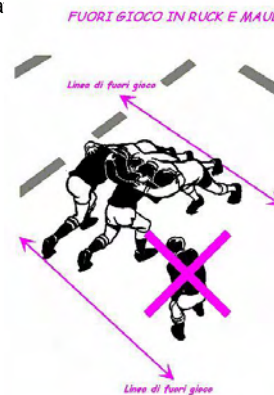
PLACCAGGIO: I GIOCATORI CHE ARRIVANO DEVONO STARE SUI LORO PIEDI



- 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.
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 in giocabile, 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 costituire un ruck sono sufficienti due giocatori a contatto, ed il pallone sul terreno tra loro.



- Nel momento in cui si forma un ruck si creano due linee di fuorigioco. 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.

- 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.
- Nessun giocatore deve sfasciare volontariamente un ruck, ne lasciarsi cadere o inginocchiarsi.
- Nessun giocatore deve saltare su un ruck.
- Nessuno deve calpestare alcun giocatore che si trovi a terra.
- Il ruck deve essere giocato in piedi.
- Il pallone non deve essere fatto rientrare in ruck una volta che ne sia uscito.
- Nessun giocatore deve giocare il pallone, in ruck, con le mani.
- I giocatori a terra, in un ruck, devono alzarsi o allontanarsi o quantomeno non interferire con il pallone.
- Nessun tipo di "finta" è ammesso per far credere agli avversari che il pallone sia uscito, mentre si trova ancora nel ruck.
- Qualsiasi giocatore che si venga a trovare di fianco al ruck è in fuori gioco. Solo se rientra oltre la linea di fuorigioco, della sua squadra, potrà aggiungersi al ruck o partecipare al gioco.
- Il ruck termina quando il pallone esce o diventa in giocabile. Nel secondo caso sarà ordinata una mischia se non si sono verificati falli da C.P.. 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.

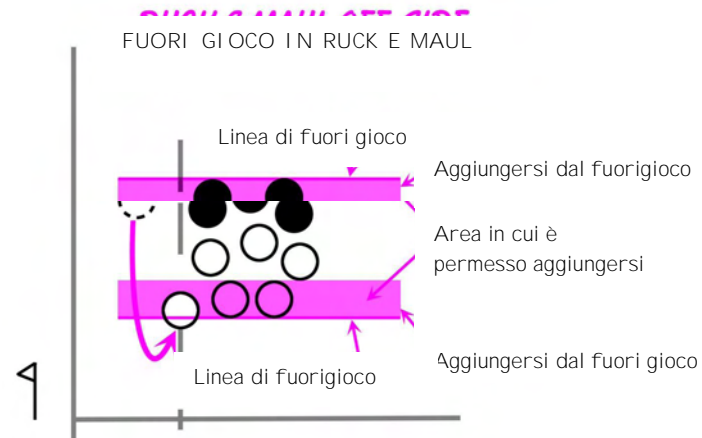
Regola 17 – MAUL

Un maul si costituisce allorché un giocatore, portatore del pallone, è in piedi a contatto con un avversario e sostenuto (legato) da un compagno.
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



- 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.
- Nessun giocatore deve saltare sul maul né cercare di strappare alcun giocatore dal maul.
- Nessuna finta è ammessa, per far credere che il pallone sia uscito dal maul, quando ancora esso vi si trovi.
- 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.
- Il maul termina quando il pallone è passato fuori del maul o quando il portatore del pallone n' 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.



- 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.
- Solo nel caso in cui un giocatore che riceve il pallone direttamente da un calcio avversario, tranne che da calcio d'invio e di rinvio, sia immediatamente bloccato e si formi un maul, se il pallone non esce, sarà la squadra del ricevitore ad introdurre il pallone nella successiva mischia.
- Nel caso di un maul che rimane e/o diventa statico, con pallone ingiocabile, l'arbitro ordinerà una mischia. 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 – ARRESTO AL VOLO

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 ha rimbalzato sui pali 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 5 metri dalla linea di meta, in campo di gioco.
- Il C.L. conseguente al mark deve essere calciato dal giocatore che ha chiamato il mark o, in alternativa, 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 GIOCO DEL TOUCH

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 e non tocchi con

HOW THE THROW-IN TAKES PLACE

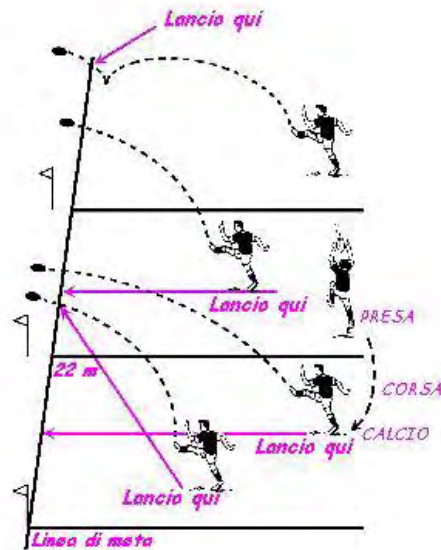
COME SI EFFETTUA IL LANCI O



IL PALLONE DEVE ESSERE LANCIATO DIRITTO IN MODO CHE PERCORRA ALMENO 5 METRI LUNGO LA LINEA DI RIMESSA IN GIOCO PRIMA DI TOCCARE IL TERRENO, DI TOCCARE O DI ESSERE TOCCATO DA UN GIOCATORE

- 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 c.p. mantiene il diritto al lancio nel successivo touch.
- La rimessa in gioco è sul punto d'uscita del pallone, nell'eventualità di un calcio effettuato dalla propria area dei 22 m 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.

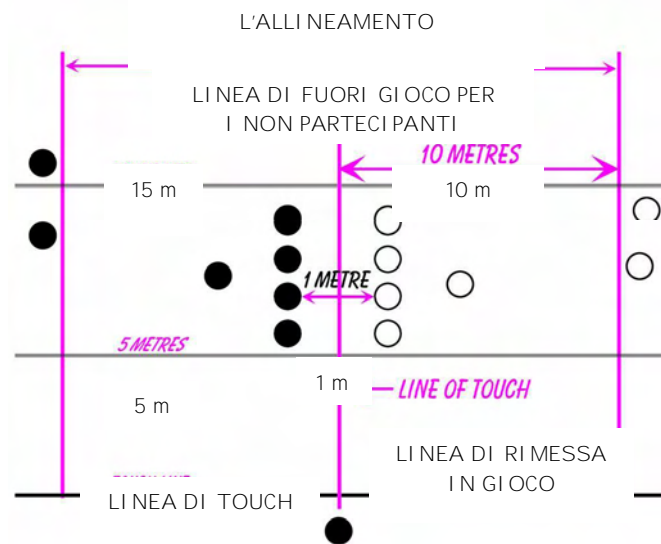
TOUCH E PUNTO DEL LANCIO DEL PALLONE



- I giocatori che si dispongono nello spazio tra la linea dei 5 e dei 15 m sono i partecipanti all'allineamento. I giocatori dietro agli 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 più giocatori, degli avversari, nell'allineamento.
- Le due linee di giocatori avversari devono essere diritte e distanti un metro tra loro.
- Il touch inizia quando il pallone lascia le mani del lanciatore.
- Finisce quando è stato passato, portato, spinto fuori dell'allineamento o nello spazio dei 5 m, o quando il pallone supera la linea dei 15 m. Il touch 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 del touch nessun giocatore può commettere ostruzionismo su un avversario: spingere, caricare, trattenere, appoggiarsi.
- Durante lo svolgimento del touch nessun giocatore può sollevare o appoggiarsi su un compagno.

- Prima del lancio nessun giocatore può sostenere un proprio compagno di squadra o saltare o legarsi ad esso sotto la cintola.
- Tutti i giocatori che saltano e sono sostenuti, dopo il salto, devono essere riportati a terra immediatamente.
- Il pallone deve essere conquistato o deviato con entrambe le braccia o con il braccio interno.
- I giocatori non partecipanti all'allineamento, esclusi il lanciatore, il suo diretto avversario e i ricevitori, devono rimanere a 10 m dalla linea di rimessa in gioco finché il touch non è terminato.
- Possono muoversi in anticipo solo il pallone è lanciato oltre i 15m.
- Dopo il touch, il pallone deve essere lanciato nello spazio di 15 metri.

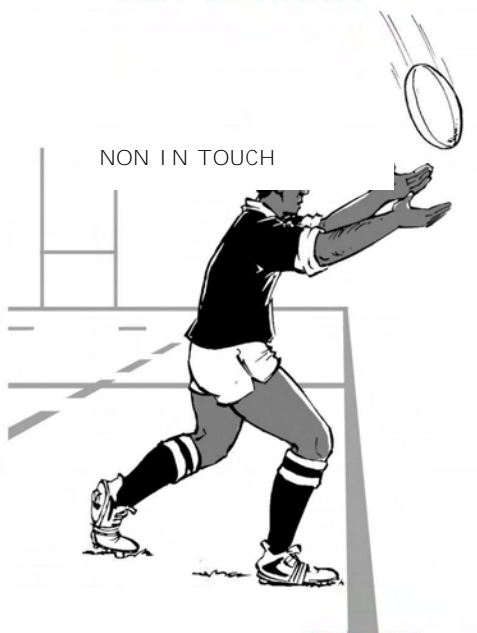
THE LINE-OUT



CASI PARTICOLARI

- Se un giocatore entra nella propria area dei 22 m con il pallone, e poi lo calcia direttamente in touch, il punto del touch sarà sulla perpendicolare del punto da dove è stato effettuato il calcio.
- 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, la rimessa in touch è valida anche se il giocatore è fuori del campo.
- Un giocatore può recuperare il pallone dagli altri giocatori dopo il recupero del pallone di touch. Lo schieramento è valido anche se il punto di touch è a una distanza di 5 m dalla linea di touch.

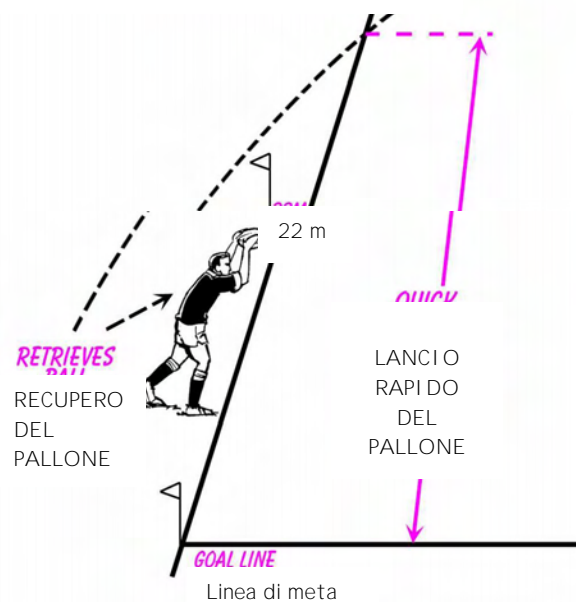
NOT IN TOUCH



LINEA DI TOUCH

QUICK THROW-IN

LANCIO RAPIDO DEL PALLONE



PARTICOLARITA'

- 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.
- I giocatori che saltano non possono essere sostenuti sotto i calzoncini da dietro o sotto le cosce da davanti.
- U19. Il sostegno di cui al punto precedente non può essere effettuato, davanti e dietro, sotto la cintola.



NO LEVERING ON AN OPPONENT

APPOGGIARSI SU DI UN AVVERSARIO O



NO HOLDING OR SHOVING

TENERE O SPINGERE UN AVVERSARIO O



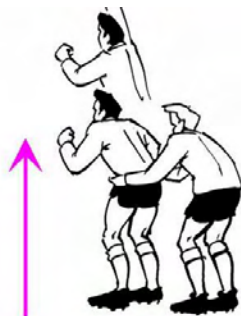
NO ILLEGAL CHARGING

CARICARE IRRREGOLARMENTE UN AVVERSARIO O



NO LEVERING ON A TEAM-MATE

APPOGGIARSI SU UN COMPAGNO



SOLLEVARE UN COMPAGNO DI SQUADRA



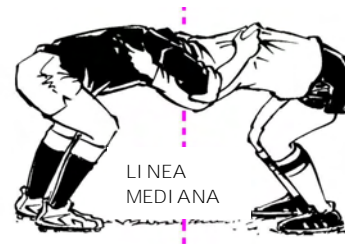
IMPEDIRE IL LANCIO DEL PALLONE

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 (ex. 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. Una mischia non si può svolgere in area di meta e 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.
- 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.

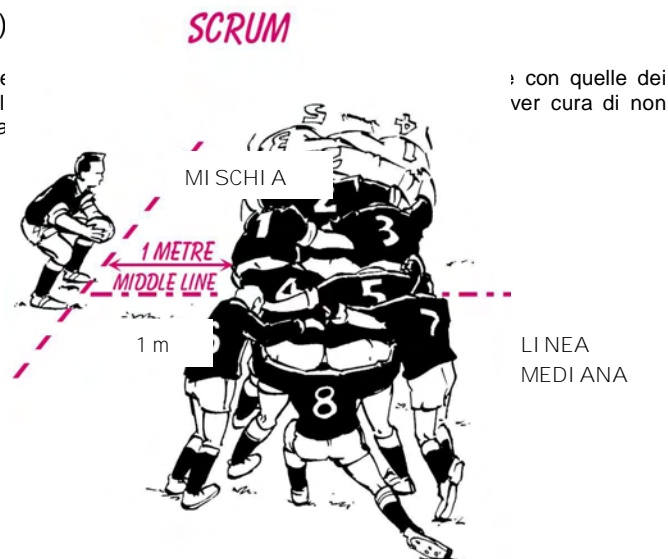
MODO DI LEGARSI DEI PIONI



- Il solo giocatore n. 8 può legarsi in due posizioni, o tra le due seconde linee o tra una seconda linea e un flanker.

- 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 secondi linee e due terzi (2 Flankers));
 - 1 (il n. 8)

- I giocatori della mischia devono avere la testa



- Una volta che è avvenuto il “contatto” 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.
- U19 Prima del “contatto” ogni pilone appoggia la sua mano sulla spalla del diretto avversario, ci sarà un momento di pausa e dopo il “contatto”.
- 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.
- 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.
- E' fondamentale che ogni giocatore di mischia non faccia niente (abbassarsi, ruotarsi ecc.) per far crollare o "sfasciare" la mischia.
- Per tallonare, e poi far uscire il pallone dietro la mischia, si possono usare solo i piedi e la spinta.
- Nessun giocatore si può staccare dalla mischia finche il pallone non ne sia uscito. Fa eccezione il n. 8 che può alzarsi, avendo il pallone fra i piedi, e raccoglierlo per giocarlo.
- 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.

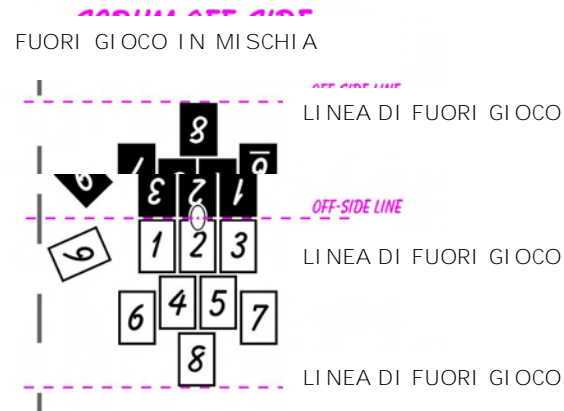
ULTIMO GIOCATORE
NON LEGATO



INTRODUZIONE DEL
PALLONE IN MISCHIA



- Una volta che il pallone è uscito dalla mischia non può essere fatto rientrare.
- 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 di mischia avversari facendoli "slegare" prima che la mischia sia terminata.
- Il mediano di mischia deve rimanere sul lato dell'introduzione, mantenendosi al di qua della sua linea del fuorigioco che passa per il pallone. Tale linea è quindi variabile secondo la posizione del pallone all'interno della mischia.
- I giocatori non partecipanti alla mischia hanno, invece, la loro linea del fuori gioco che passa per i piedi dell'ultimo giocatore, in mischia, della propria squadra.
- 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 (turn-over).



- 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, e si applicherà il "turn-over" nell'introduzione del pallone (vedi 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 diritto all'introduzione nella nuova mischia.
- E' vietato tirare per far ruotare la mischia. Quest'azione è sanzionata con un calcio di punizione.

Regola 21 - CALCI DI PUNIZIONE E CALCI LIBERI

I calci di punizione (C.P.) ed i calci liberi (C.L.) 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.

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

CALCIO DI PUNIZIONE



- Una squadra può richiedere una mischia invece del C.P. o del C.L., sempre però 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 C.P. o un C.L. 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.
 - Gli avversari devono rimanere fermi, con le braccia lungo i fianchi e non devono gridare.



- Dopo l'assegnazione di un C.L., 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 di palla.
- Gli avversari del calciatore, subito dopo l'assegnazione del C.P. o C.L.:
 - 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 C.P. o C.L..
 - Nel caso di C.P. o C.L., giocato rapidamente, devono 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.
 - Non devono fare nulla per ritardare l'effettuazione del C.P. o C.L..
- Ogni infrazione dei difensori sarà punita con l'avanzamento del C.P. d'altri 10 metri, ma il successivo C.P. non potrà mai essere assegnato a meno di 5 metri dalla linea di meta.
- Nel caso di C.L., gli avversari devono rispettare le medesime norme indicate ai precedenti punti a) b) c) relativi al C.P.. 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 C.L. sia battuto, usufruiranno di una mischia sul punto del C.L., con l'introduzione a loro favore.
- Ogni infrazione dei difensori sarà punita con l'avanzamento del C.L. d'altri 10 metri, ma il successivo C.L. non potrà mai essere assegnato a meno di 5 metri dalla linea di meta.
- Se l'arbitro ritiene che la squadra che usufruisce del C.P. o del C.L. abbia indotto l'avversario ad un'infrazione, lascerà continuare il gioco.

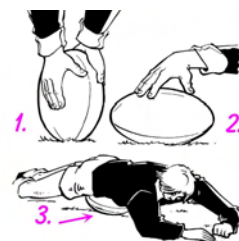
Regola 22 - AREA DI META

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.

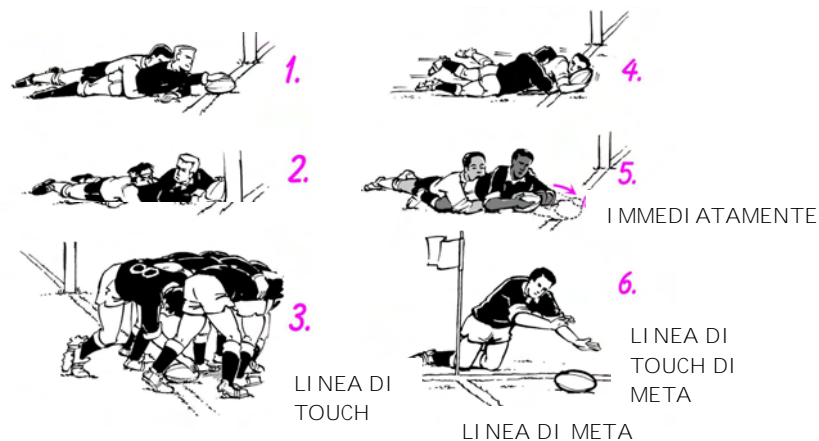
- Il pallone può toccare il terreno con un giocatore che lo porta ed esercita una pressione su di esso con le braccia o la parte anteriore del tronco dal collo alla cintola, oppure un giocatore può esercitare una pressione sul pallone già sul terreno. Entrambi i casi costituiscono un tocco a terra. Raccogliere 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 fatta, 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 però 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 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 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 esce oltre la linea di touch di meta o di pallone morto o un difensore faccia un annullato, sarà assegnato un calcio di rinvio. Se però il pallone giunge in area di meta in seguito ad un in-avanti dell'attaccante, si giocherà una mischia a favore della difesa.
- 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 tocco a terra, si giocherà una mischia, a 5 metri dalla linea di meta, a favore della squadra attaccante.
- Se il pallone o il giocatore portatore toccano il paletto delle bandierine d'angolo, dell'area di meta, sono da considerarsi usciti in touch di meta. La ripresa del gioco sarà effettuata con una mischia se il pallone è stato portato in area di meta dalla difesa, con un calcio di rinvio se è stato portato dall'attacco.
- 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 da calcio di punizione o libero in area di meta il gioco riprenderà con il calcio sulla linea dei 5 metri.
- Per falli effettuati a gioco fermo il conseguente C.P. sarà accordato sul punto dove il gioco sarebbe ripreso.