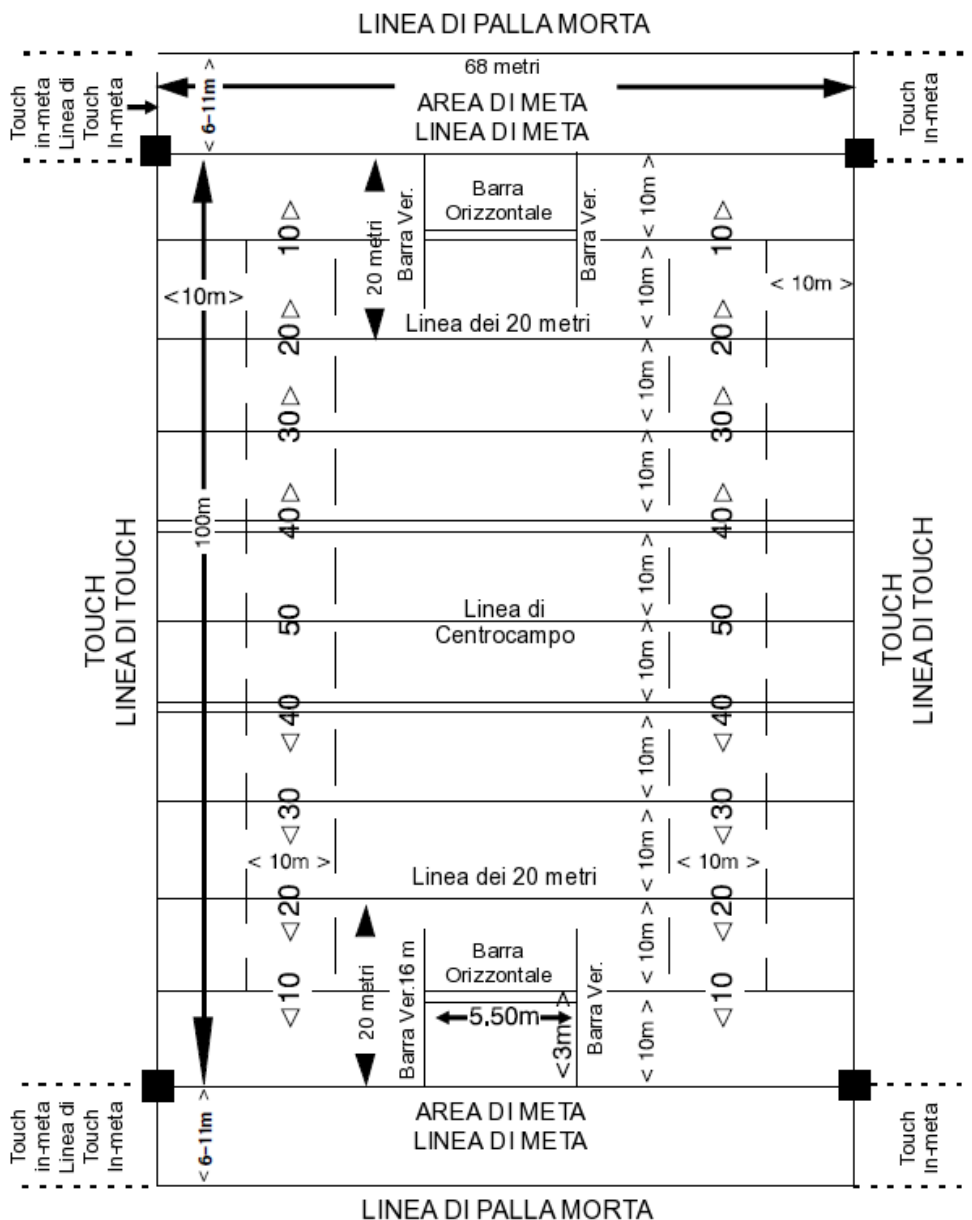



Le Regole di Rugby League

CAPITOLO 1 - IL CAMPO



1. Le Linee di Touch e le linee di Touch in-Meta sono da considerarsi esterne al campo, le linee di Meta sono da considerarsi area di Meta e la zona di Palla Morta ne è al di là.

2. ■ Indica una bandiera d'angolo (si veda il Glossario) collocato all'intersezione di ciascuna linea di Meta e la linea di Touch. La bandierina d'angolo è da considerarsi Touch in-Meta. I giudici di linea devono ad ogni inizio gara sincerarsi che le bandierine siano posizionate correttamente.

3. I pali della porta non hanno limiti di estensione verso l'alto. È raccomandato che alla base di ciascun montante ci sia una imbottitura di almeno due metri di altezza. Le porte a forma di  sono ammesse purché le relative dimensioni siano rispettate.

4. Per le categorie Seniores, le dimensioni dovrebbero essere quanto più vicine possibile alle previste dal presente regolamento.

5. Le linee tratteggiate nell'immagine devono essere composte da tratti o punti equidistanti non più di 2 metri tra loro. Tutte le linee trasversali devono essere segnate lungo tutta la larghezza del campo.

6. Due linee rosse di 10 cm di larghezza devono essere utilizzate. Le linee rosse attraversano il campo e sono adiacenti alle linee bianche che segnano le linee di 40 m.

CAPITOLO 2 - GLOSSARIO

I termini sotto hanno questi significati:

COLPO ACCIDENTALE - Quando la palla colpisce un giocatore che non fa alcun tentativo di giocare la palla.

VANTAGGIO - Consentire il vantaggio significa permettere di procedere con il gioco se è a vantaggio della squadra che non ha commesso un fallo o violazione.

SQUADRA IN ATTACCO - Significa la squadra che ha un vantaggio territoriale. Se una mischia è formata sulla linea di metà campo, la squadra che ha fatto l'ultima giocata prima che la palla sia uscita dal gioco sarà la squadra in attacco.

TRE-QUARTI (BACKS) - I giocatori non facenti parte dei giocatori di mischia.

PALLA INDIETRO (BALL BACK) - Significa formare una mischia dal posto dove la palla è stata calciata dopo essere entrata in touch.

DIETRO (BEHIND) - Quando applicato a un giocatore significa entrambi i piedi sono dietro alla posizione in questione. Allo stesso modo "di fronte" significa "con entrambi i piedi". Quando applicato ad una posizione sul campo di gioco, "dietro" significa più vicino alla propria linea di meta rispetto al punto in questione. Allo stesso modo "di fronte a" significa più vicino la linea di meta dei propri avversari.

LATO CIECO - Significa il lato della mischia o della palla in gioco (play-the-ball) più vicino la linea di touche (lato aperto (open side)).

RICEZIONE DI UN CALCIO (CHARGING DOWN) – Quando un giocatore blocca il percorso della palla con le mani, braccio o il corpo a seguito di un calcio avversario.

CONVERTIRE UNA META - Significa l'atto di calciare una porta dopo una meta.

PALO DELL'ANGOLO (CORNER POST) - Sono poste messe all'intersezione di ogni linea di touch e linea di meta. Devono essere di materiale non rigido e non deve essere inferiore a 1,25 m di altezza. Le poste sono da considerarsi zona di touch in-meta.

PALLA MORTA (DEAD BALL) - Significa che la palla non è in gioco.

LA SQUADRA DI DIFESA - La squadra avversaria della squadra in attacco.

RIGORE DIFFERENZIALE - Diverso da un calcio di rigore perché un goal non può essere segnalato.

GOAL DI RIMBALZO (DROP GOAL) - Qualche volta si chiama 'Field Goal', è un goal segnato quando la palla è calciata sopra la barra trasversale con un calcio di rimbalzo.

CALCIO DI RIMBALZO (DROP KICK) - Un calcio in cui la palla è caduta dalle mani (o mano) e viene calciata subito dopo essere rimbalzata sul terreno.

DROP-OUT - Un calcio di rimbalzo effettuato dalla propria linea di meta (in mezzo ai pali della porta) o dalla propria linea dei 20 metri, atto a rimettere in gioco la palla.

FINTA (DUMMY) - è una simulazione di passare o meno la palla ma in fine mantenendo il possesso.

CAMPO - Per campo di gioco si intende l'area delimitata dalle linee di touch e le linee di meta.

AVANTI – Riferito ai giocatori significa uno degli stessi che fa parte della mischia. Riferito alle fasi di gioco significa spingere o far rimbalzare il pallone verso la linea di palla morta avversaria con le mani o le braccia, mentre si esegue un'azione di gioco.

PASSAGGIO AVANTI - Un tiro verso la linea di palla morta degli avversari '(vedi capitolo 10).

GIOCO SLEALE - Si riferisce ai comportamenti contro il regolamento specificati nella capitolo 15.

CALCIO DI PUNIZIONE - Il calcio assegnato a una squadra che calcia la palla in touch da un calcio di rigore. Il calcio è effettuato a 10 metri dal touch di fronte al punto di entrata nel touch e la palla può essere calciata in qualsiasi modo e in qualsiasi direzione. Un goal non può essere segnato da esso e terreno non può essere guadagnato.

FULL-TIME - Significa la fine della partita.

GIOCO IN GENERALE - Si riferisce a tutti gli aspetti del gioco dopo un calcio piazzato, un drop out, un calcio di punizione, un calcio libero o una mischia.

GOAL - Vedi capitolo 6.

METTERE A TERRA LA PALLA - Significa: a) piazzare la palla a terra con la mano o le mani, b) esercitare una pressione verso il basso sul pallone con il braccio o la mano, c) far cadere la palla coprendola con la parte del corpo compresa tra la cintura e il collo.

HALF-TIME - Significa la fine del primo tempo.

CONSEGNA (HANDOVER) - Significa il passaggio della palla alla squadra avversaria dopo che un squadra ha subito il numero stabilito di placcaggi (capitolo 11).

TALLONAGGIO (HEEL) - Quando un giocatore spinge la palla indietro con la pianta o il tacco del piede.

HOOK (TALLONAGGIO) - L'atto del tallonatore (hooker) di spingere la palla indietro dopo l'introduzione in mischia.

IN GOAL/IN META - Vedi capitolo 1.

POSSESSO - Significa essere in possesso del pallone.

CALCIO - Considerato calcio qualsiasi moto impresso alla palla con la parte della gamba che va dal ginocchio al piede tranne il tallone.

CALCIO D'AVVIO (KICK-OFF) - Vedi capitolo 8.

KNOCK ON – Significa colpire la palla verso la linea di palla morta avversaria con la mano o il braccio mentre si sta giocando.

LOOSE ARM - Quando il tallonatore commette fallo lasciando la presa con il braccio durante la mischia.

LOOSE BALL - Si riferisce alla palla non in possesso di alcun giocatore, tranne alla fase di introduzione in mischia.

LOOSE HEAD - Si riferisce alla prima fila della mischia più vicina all'arbitro.

MARK - Il punto in cui viene battuto un calcio di punizione o formata una mischia.

OSTRUZIONE - L'atto irregolare di ostacolare un avversario che non porta la palla.

FUORIGIOCO (OFF SIDE) - Applicato al giocatore significa che è temporaneamente fuori dal gioco e può essere sanzionato se ne prende parte (capitolo 14).

IN GIOCO (ON SIDE) - Significa che un giocatore non è in fuorigioco.

ON THE FULL - Significa che la palla viene calciata oltre una certa linea senza che avvenga alcun rimbalzo all'interno del campo.

CALCIO OPZIONALE - Un calcio di rinvio dalla linea dei 20 metri. Può essere effettuato in qualsiasi modo e in qualsiasi direzione. La palla è in gioco dal momento in cui viene calciata.

LATO APERTO - Il lato, rispetto alla mischia o all'azione di gioco, più lontano alla linea di touch.

PACCHETTO DI MISCHIA (PACK) - Si riferisce collettivamente agli avanti della squadra.

PASSAGGIO - Un lancio della palla da un giocatore all'altro.

PENALIZZARE - Significa concedere un calcio di punizione contro un giocatore che fa un fallo.

CALCIO DI PUNIZIONE - Vedi capitolo 13.

CALCIO PIAZZATO - Un calcio effettuato al pallone posizionato appositamente per quello scopo.

AREA DI GIOCHI - L'area delimitata dalla recinzione, o altro tipo di linea demarcazione, che individui il settore dei giocatori e degli spettatori.

CAMPO DA GIOCO - Per campo si intende l'area delimitata, ma non inclusiva, dalle linee di touch e linee di palla morta.

PLAY THE BALL - L'atto di rimettere la palla in gioco dopo un placcaggio (capitolo 11).

PILONE (PROP) - Il giocatore di prima linee che nelle mischie si affianca al tallonatore.

CALCIO AL VOLO (PUNT) - Un calcio in cui la palla è caduta dalla mano o mani ed è calciata prima di toccare il terreno.

INTRODUZIONE (PUT-IN) - L'azione di introdurre il pallone in mischia.

REBOUND - Vedi colpo accidentale.

RICHOCET - Vedi colpo accidentale.

RUCK - L'area tra il giocatore che effettua il play the ball e il giocatore che raccoglie il pallone.

MISCHIA (SCRUM) - L'azione di gioco in cui gli avanti delle due squadre incrociano la parte superiore del loro corpo, mentre un mediano di mischia introduce il pallone.

COLPO (STRIKE) - Significa il tentativo di assicurarsi il possesso della palla durante l'introduzione in mischia.

PLACCAGGIO (TACKLE) - Vedi capitolo 11.

TOUCH DOWN - L'atto di schiacciare la palla nella propria area di meta.

TOUCH IN-GOAL - Vedi capitolo 9.

META (TRY) - Vedi capitolo 6.

PLACCAGGIO IN PIEDI - Quando il giocatore in possesso del pallone pur placcato non viene portato a terra (capitolo 11).

PLACCAGGIO VOLONTARIO - Avviene quando il giocatore in possesso del pallone si ferma volontariamente senza essere stato placcato (capitolo 11).

PLACCAGGIO ZERO - Quando, a seguito di una azione, il possesso cambi lato, il seguente placcaggio verrà considerato il numero zero, nonostante la squadra che riceve il possesso abbia potuto ottenere un vantaggio territoriale.

CAPITOLO 3 – LA PALLA

1. LA PALLA - Il pallone dovrà essere di forma e ovale gonfiato ad aria. L'involucro esterno dovrà essere di cuoio o altro materiale sintetico adatto e che non risulti pericoloso per i giocatori.

2. MISURA E PESO - La dimensione del pallone dovrà essere di circa 280-300 mm di lunghezza.

3. PALLA SGONFIA - L'arbitro che ravveda la non regolarità del pallone dovrà immediatamente chiedere la sostituzione della palla con una regolamentare.

NOTE:

COLORE DELLA PALLA - Nella competizioni seniores la palla dovrà essere di colore chiaro per poter essere ben visibile al pubblico.

PALLONE CHE ESPLODE - Se un pallone esplode mentre un giocatore sta calciando un calcio piazzato dovrà essere concessa la ripetizione del calcio stesso. Se un pallone esplode durante la marcatura di una meta, la stessa dovrà essere convalidata. In tutti gli altri casi se il pallone esplode il gioco dovrà essere fermato e una mischia verrà assegnata sul posto alla squadra che ne deteneva il possesso.

CAPITOLO 4 – I GIOCATORI E EQUIPPAGIAMENTO

1. SQUADRA A 13 - La Partita dovrà essere disputato da due squadre di non più di 13 giocatori.

2. SOSTITUTI - (a) Ogni team può fare un massimo di 4 sostituti durante la partita. Una lista completa dei giocatori titolari e sostituti deve essere consegnata all'arbitro prima dell'inizio della partita. Ogni cambio deve essere permesso dall'arbitro o dal giudice preposto. Sostituzioni possono essere effettuate solo quando la palla non è in gioco o il gioco è fermato per un giocatore infortunato.

(b) Se un giocatore sanguina l'arbitro dovrà indicargli di uscire dal campo per ricevere le adeguate cure. La sostituzione temporanea del giocatore è da computare nel numero delle sostituzioni possibili.

3. NUMERI E NOMI DEI GIOCATORI - Per una corretta identificazione i giocatori titolari dovranno essere numerati da 1 a 13 con altri numeri per i sostituti. I numeri sono correlati alla posizione dei giocatori. Le posizioni e i numeri correlati sono i seguenti:

Tre Quarti

1 Estremo (Full Back)

2 Ala Dx (Right Wing Threequarter)

3 Centro Dx (Right Centre Threequarter)

4 Centro Sx (Left Centre Threequarter)

5 Ala Sx (Left Wing Threequarter)

6 Mediano di Apertura Stand Off (Stand-off Half/Five-eighth)

7 Mediano di Mischia (Scrum Half)

Avanti

8 Pilone (Prop)

9 Tallonatore (Hooker)

10 Pilone (Front Row Forward)

11 Seconda Linea (Second Row Forward)

12 Seconda Linea (Second Row Forward)

13 Terza Linea (Lock Forward)

4. EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI - (a) Un giocatore non deve indossare niente che possa arrecare danno ad un altro giocatore.

(b) L'equipaggiamento normale di un giocatore dovrebbe consistere di una casacca numerata di colore o motivo distintivi, un paio di calzoncini, calze di colore o motivo distintivi e scarpe con tacchetti.

(c) Indumenti di protezione possono essere indossati a condizione che non contengano alcun elemento di natura rigida o pericolosa.

EQUIPAGGIAMENTO PERICOLOSO - (d) L'arbitro deve ordinare al giocatore di togliersi qualunque parte dell'equipaggiamento che possa essere considerata pericolosa e non permettere al giocatore di prendere parte ulteriormente al gioco fino a quando l'ordine sia stato eseguito. Il giocatore deve ritirarsi dal campo di gioco per rimuovere l'attrezzatura incriminata per non ritardare l'avvio o il riavvio del gioco.

COLORI SIMILI - (e) Le squadre devono essere facilmente distinguibili e, se, a discrezione del parere dell'Arbitro, i colori delle maglie fossero simili al punto da poter influenzare il corretto svolgimento del gioco, egli può, per entrambi i team esigere il cambiamento delle maglie in conformità con le norme del gioco.

TACCHETTI (STUDS) - (f) I tacchetti delle scarpe dovranno essere di diametro non più stretti di 8 mm al vertice e, se di metallo, dovranno avere la punta arrotondata.

NOTE:

SOSTITUTI - Un giocatore non può essere sostituito durante le fasi di play the ball tranne in caso di infortunio, dove il gioco verrà sospeso per permettere la sostituzione. Se una sostituzione viene effettuata prima di un calcio piazzato atto a trasformare una meta o punti, il sostituto non può calciare la palla.

USO LOCALE DI SOSTITUTI – La legge sopra applica a tutte le partite per squadre da diversi paesi.

RITARDO - Un giocatore che, arrivando a match già iniziato, voglia entrare in gioco, dovrà seguire le stesse regole della sostituzione.

ISPEZIONE DELL'EQUIPAGGIAMENTO - Gli arbitri o i giudici di linea devono ispezionare le apparecchiature dei giocatori prima dell'inizio del gioco. Ciò non esime il giocatore della responsabilità di assicurare che nulla di pericoloso sia portato, ad esempio anelli, spalline rigide, chiodi o tacchetti pericolosi sulle scarpe.

COLORI - Gli arbitri devono ispezionare i colori che saranno indossati dalle squadre prima che i giocatori entrino nel campo di gioco in modo che, se fosse necessario un cambiamento, l'inizio non debba essere ritardato.

CAPITOLO 5 – MODO DI GIOCO

1. OBIETTIVO - L'obiettivo del gioco è quello di schiacciare la palla nell'area di meta avversaria (vedi Capitolo 6) e calciare la palla tra i pali della porta degli avversari per segnare dei goal (vedi capitolo 6).

2. INIZIO DEL GIOCO - I capitani devono attendere al lancio della moneta effettuato dall'arbitro. Il capitano che vince il lancio potrà scegliere se dare il calcio d'avvio o il lato del campo da difendere per il primo tempo.

3. MODO DI GIOCO - Una volta che il gioco sia iniziato, ogni giocatore che non si trovi in fuorigioco può correre con la palla in mano, calciarla, lanciairla in ogni direzione tranne verso la linea di palla morta avversaria (vedi capitolo 10).

4. PLACCAGGIO - A gioco in corso, ogni giocatore in possesso del pallone può essere placcato da uno o più avversari al fine di impedirgli di correre con la palla, calciarla o passarla ad un compagno (vedi capitolo 11).

5. OSTRUZIONE - Un giocatore senza il possesso del pallone non deve essere placcato e la sua azione non deve essere ostruita (capitolo 15).

NOTE:

CARICA DI SPALLA - Se due giocatori stanno correndo fianco a fianco verso la palla le cariche di spalla sono permesse.

CAPITOLO 6 – META E GOAL

1. VALORE DI META E GOAL – Ogni meta vale quattro punti. Ogni calcio di conversione meta o calcio piazzato vale 2 punti mentre il calcio di Drop ne vale uno.

2. VINCITORE – (a) Vince la partita la squadra che totalizza più punti entro il termine degli 80 minuti. Nel caso i punti siano uguali la partita è considerata come pareggio.

(b) Tempo supplementare in finali – Per tutti i finali se alla fine c'è un pareggio si giocherà un tempo supplementare di dieci minuti. Se il punteggio c'è ancora un pareggio alla fine del tempo supplementare il gioco ricomincerà e continuerà fino al prossimo punteggio.

3. META – COME SEGNATA - La meta è segnata quando:

(a) La palla è stata schiacciata nell'area di meta avversaria (capitolo 3).

(b) Due o più giocatori avversari schiaccino la palla in area di meta simultaneamente. I giocatori, al momento della marcatura, non devono essere in zona touch o touch in-goal, né oltre la linea di palla morta avversaria.

(c) Un giocatore placcato riesca ad allungarsi e, nonostante la palla precedentemente abbia toccato terra, schiacciare la palla in area di in-goal avversaria. Il giocatore, al momento della marcatura, non deve essere in zona touch o touch in-goal, né oltre la linea di palla morta avversaria.

(d) L'arbitro può concedere una meta di punizione nel caso avvedesse che una meta certa sia stata evitata con l'infrazione del regolamento da parte della squadra in difesa. Nel caso, la meta è assegnata in posizione centrale (tra i pali) indipendentemente dal luogo in cui venga commessa l'infrazione.

(e) Un giocatore in attacco all'interno dell'area di in-goal (e quindi presumibilmente in grado di schiacciare in meta) viene accidentalmente in contatto con l'arbitro, un giudice di linea o uno spettatore che invade il campo.

4. POSIZIONE DELLA META - La meta è segnata nella posizione:

(a) Dove la palla è stata schiacciata (capitolo 3).

(b) Dove la palla attraversa prima la linea di meta, come in (c) sopra.

(c) Tra i pali nel caso di meta di punizione.

(d) Quando avvenga il contatto accidentale con l'arbitro, giudice di linea o spettatore e tale contatto impedisca con certezza la marcatura della meta.

5. ARBITRO - Solo l'arbitro può convalidare una meta. Il parere dei giudici di linea può in ogni caso essere richiesto a conforto della decisione finale. L'arbitro deve segnalare (puntando il braccio) dove la meta è stata segnata solo dopo aver consultato i giudici di linea.

6. GOAL – COME SEGNATO - Un goal può dirsi segnato se la palla passa (senza toccare o essere toccata da altro giocatore) per intero attraverso i pali della porta avversaria. Il calcio avviene nelle seguenti circostanze: (a) Calcio di conversione, valente due punti. (b) Calcio piazzato o di rimbalzo concesso per punizione, valente due punti.

7. GOAL DI RIMBALZO - Un goal di rimbalzo viene marcato con un calcio di rimbalzo e vale un punto anche se la palla è toccata da un altro giocatore durante il volo verso la porta.

8. POSIZIONE DEL CALCIO - Il calcio di conversione può essere effettuato da qualsiasi posizione sulla linea immaginaria parallela alla linea di touch e passante per il punto in cui è stata assegnata la meta. Il calcio di punizione invece deve essere effettuato dal punto in cui è avvenuto il fallo oppure lungo il segmento che va dal luogo del fallo alla linea di palla morta della squadra del calciatore e parallelo alla linea di touch.

9. POSIZIONI DEI GIOCATORI - In ogni caso la squadra del calciatore deve rimanere dietro la linea in cui il pallone viene calciato, mentre gli avversari devono rimanere fuori dal campo di gioco nel caso di calcio di conversione, sulla linea a 10 metri dal punto d'esecuzione nel caso di calcio di punizione (vedi capitolo 13).

DISTURBO DEL CALCIATORE - Non è permesso disturbare in alcun modo il calciatore che si appresta ad effettuare un calcio.

10. PALI DELLA PORTA - In ordine di validazione di un calcio i pali della porta si considerano estesi all'infinito oltre la loro lunghezza fisica.

GIUDIZIO DEL GOAL - Il giudice di linea segnala che (a suo giudizio) il goal è valido alzando la bandierina sopra la propria testa, in caso contrario dovrà tenerla rivolta verso il basso e sotto la vita. Nel caso l'opinione dei due giudici concordi il goal deve essere considerato valido, al contrario sarà l'arbitro a decidere.

NOTE:

RACCOGLIERE LA PALLA IN AREA DI META - Raccogliere la palla in area di in-goal non significa automaticamente marcare la meta. E' possibile infatti raccogliere e schiacciare la palla in una posizione più vantaggiosa.

PALLA SULLA LINEA DI META - La linea di meta è da considerarsi area di in-goal stessa per cui, qualora il giocatore schiacci la palla sulla linea stessa la meta deve essere considerata valida. La palla schiacciata alla base dei pali ma ancora sul campo di gioco non è da considerarsi meta.

MANCATA MARCATURA - Quando il giocatore in attacco manchi di schiacciare la palla in modo corretto in area di meta, il gioco prosegue (ove non ci sia un'infrazione o quando la palla esca dal terreno di gioco).

PALLA RILASCIATA DOPO UNA MARCATURA - Se la palla viene rilasciata o sfugge di mano dopo una marcatura corretta la meta deve considerarsi valida.

META NON VISIBILE DALL'ARBITRO - L'arbitro non deve negare una meta per il solo fatto di non aver potuto vedere la marcatura di persona.

NON-META DA MISCHIA - Una meta non può essere marcata quando la palla si trovi ancora all'interno della mischia.

MISCHIA - Un giocatore può raccogliere la palla all'interno della mischia e, passando attraverso i propri compagni, marcare la meta schiacciando a terra il pallone.

PALLA SPINTA INDIETRA DAL VENTO - Se la palla ha superato completamente i pali della porta e viene successivamente spinta indietro dal vento il goal è considerato valido.

CALCIO NO GOAL - I calci di avvio, drop-out, calcio di punizione di seconda non possono tramutarsi in goal.

POSIZIONE DEL CALCIO - L'arbitro dovrà segnalare al calciatore dove posizionare il pallone (la linea), nel caso l'avvertimento venga ignorato il goal sarà invalidato.

PERDITA DI TEMPO - Se il calciatore perde troppo tempo mentre si prepara al calcio, l'arbitro può riprenderlo e in casi estremi sanzionarlo. Il calcio rimane in essere ma verrà concesso un tempo extra per compensazione.

AIUTO DEL COMPAGNO NEL PIAZZARE DELLA PALLA - Un compagno del calciatore può tenere una mano sul pallone per mantenere la posizione dello stesso quando sia necessario (in caso di forte vento ad esempio).

AUTORIZZATO - E' autorizzato l'uso dei kicking tees nei calci di avvio, riavvio, conversione e punizione.

GIUDIZI DIFFORMI - Nel caso il giudizio dei due giudici di linea non sia concorde - nel caso di un calcio piazzato o di drop - l'arbitro dovrà giudicare in base al giudizio del guardalinee più vicino alla palla. Gli stessi giudici al fine di poter giudicare in modo migliore l'azione possono muoversi per seguirne lo sviluppo.

CALCIO FINITO AL GOAL - Quando un giocatore abbia segnalato all'arbitro la propria decisione a seguito dell'assegnazione di un penalty, tale decisione non è revocabile.

CAPITOLO 7 – TEMPO

1. **DURATA DELLA PARTITA** - La durata normale di una partita è di 80 minuti.

INTERVALLO - Alla fine dei primi 40 minuti è concesso un intervallo di circa 5 minuti. L'intervallo può essere esteso o ridotto.

2. CAMBIO DI CAMPO - Una squadra deve difendere il primo tempo un lato del campo e il lato opposto nel secondo tempo.

3. LA FINE DELLA PARTITA - Se il tempo - sia del primo che del secondo tempo - supera i 40 minuti quando la palla è oltre la linea di touch, la palla non è in gioco oppure il giocatore placcato non abbia ancora rimesso il pallone in play the ball, l'arbitro deve fischiare immediatamente la fine del tempo/partita. Se il tempo finisce mentre la palla è ancora in gioco l'arbitro dovrà attendere la successiva uscita del pallone dal terreno di gioco o il successivo placcaggio. Il tempo di gioco deve essere esteso (per completare l'esecuzione del calcio) nel caso in cui debba essere assegnato un penalty o un calcio di trasformazione.

4. TEMPO SUPPLEMENTARE - Del tempo supplementare deve essere aggiunto ad ogni tempo nel caso in cui venga perso per diverse cause. L'arbitro (ove non venga designato altro addetto) è l'unico che possa determinare l'ammontare del tempo da recuperare.

5. RIPRESA DOPO INFORTUNIO - (a) Se il proseguimento del gioco può peggiorare lo stato d'infortunio di un giocatore l'arbitro deve fermare il gioco. La ripresa avverrà con un play the ball da parte del giocatore che aveva il possesso oppure può riprendere con una mischia a favore del team che aveva il possesso.

(b) Se è proprio il giocatore placcato che subisce l'infortunio ed è impossibilitato a riprendere il gioco, il play the ball può essere effettuato da un compagno.

(c) Nel caso in cui un giocatore placcato si infortuni ma l'arbitro ravveda che il proseguimento del gioco non possa peggiorare lo stato d'infortunio, può far riprendere il gioco, spostando di 5 metri verso l'interno del campo l'azione, e ordinare un play the ball. Allo stesso modo può, spostando l'azione di 5 metri verso l'interno, ordinare una mischia se lo ritenga più opportuno per non danneggiare oltre l'infortunato.

NOTE:

TEMPO RIDOTTO - La durata di una partita può essere ridotta ove vi sia un comune accordo tra le squadre e l'associazione che regola la competizione. Anche la lunghezza dell'intervallo tra i due tempi deve essere regolata, estesa o ridotta, di comune accordo tra le squadre e l'associazione. In condizioni di maltempo può essere necessario ridurre o modificare la durata temporale delle soste tra primo e secondo tempo.

CAMBIARE L'INTERVALLO – Squadre che vogliono cambiare la durata dell'intervallo, devono chiedere l'autorità appropriata.

ADDETTO AL CRONOMETRO - L'addetto al cronometro segnalerà all'arbitro la fine del primo tempo e della partita. Allo stesso modo notificherà all'arbitro che la sospensione temporanea di un giocatore è conclusa.

CONCESSIONE DI UN SECONDO CALCIO - Nel caso in cui il calciatore calci in touch da penalty a tempo scaduto, verrà concesso al team in difesa di riprendere il gioco sino ad una interruzione valida per la fine della partita (capitolo 13).

MISCHIA - Se una mischia è stata assegnata prima della fine del tempo, deve essere giocata e l'azione continua sino al placcaggio successivo.

TEMPO TOLTO PER SANZIONI (TIME OFF FOR CAUTIONS) - Il conteggio del tempo deve essere fermato in caso di intervento di soccorso per un giocatore o più giocatori

infortunati (ove l'arbitro ne ravvisi la necessità). L'arbitro segnalerà il time off all'addetto al cronometro alzando entrambe le braccia. La ripresa dell'azione e del conteggio verrà segnalata alzando solo un braccio.

INDICARE TEMPO SUPPLEMENTARE – Se è usato un cronometrista, l'arbitro alzerà le braccia per indicare che tempo supplementare è permesso e il cronometrista fermerà il suo orologio e lo ricomincerà quando l'arbitro alzerà un braccio sopra la testa per indicare che il gioco sta per ricominciare.

RIDUZIONE DELLE INTERRUZIONI - L'arbitro dovrà prestare attenzione affinché le interruzioni del tempo siano ridotte al minimo. I giocatori infortunati devono essere (ove ritenuto non dannoso per i giocatori stessi) rimossi dal campo nel più breve tempo possibile per ricevere gli adeguati soccorsi. Il soccorso può essere prestato, da un unico preposto, sul campo mentre il gioco prosegue quando l'arbitro ravvisi che l'azione non verrà disturbata dal soccorso stesso. I preposti al soccorso non dovranno in ogni caso portare in campo oggetti rigidi o che possano causare degli infortuni nel caso di un rapido cambio di direzione del gioco.

CAPITOLO 8 – CALCIO D'INIZIO E DROP OUT

1. **CALCIO D'INIZIO** - Il calcio d'inizio è un calcio piazzato dal centro del campo di gioco. Il team che vince il lancio della moneta deciderà se calciare o che lato difendere all'inizio del primo tempo, mentre nel secondo le parti verranno invertite. Quando vengono segnati dei punti, la squadra che ha subito la marcatura farà riprendere il gioco con un calcio d'avvio.

2. **RIPRESA DEL GIOCO DAI 20 METRI CON UN CALCIO OPZIONALE (OGNI TIPO DI CALCIO)** - Il gioco viene ripreso con un calcio opzionale dai 20 metri se:

(a) Un giocatore in attacco tocca la palla per ultimo prima che finisca oltre le linee di palla morta o touch in-goal, ad eccezione dei calci di punizione e dei calci d'avvio dalla metà campo.

(b) Un giocatore in attacco infrange il regolamento nell'area di meta. Nel caso di un'infrazione deliberata da parte del giocatore in attacco il gioco verrà ripreso con un calcio a 10 mt dalla linea di touch sull'asse del punto in cui l'infrazione sia stata commessa (capitolo 13).

(c) Un difensore, nella sua area di meta, raccolga al volo un pallone calciato dall'avversario e lo faccia uscire dal campo - questo avviene anche quando il giocatore raccoglie il pallone con un piede già fuori dall'area di gioco.

La palla può essere calciata in ogni maniera e direzione ed è immediatamente da considerarsi giocabile. Gli avversari devono ritirarsi di 10 mt dalla linea dei 20mt e non devono avanzare oltre finché la palla non sia stata calciata. I giocatori in difesa non devono avanzare oltre la linea in cui il calciatore colpisce la palla. Ogni azione deliberata di infrazione di queste due regole risulterà in una punizione che verrà assegnata al centro della linea dei 20 m.

3. **RIPRESA DEL GIOCO DAI 20 METRI CON DROP OUT DOPO UN CALCIO DI PUNIZIONE FALLITO** - Se la palla esce oltre la linea di palla morta o touch in-goal da un calcio di punizione (non necessariamente un calcio verso i pali), il gioco viene ripreso con un calcio di drop dalla linea dei 20 m.

4. **DROP OUT DALLA LINEA DI META** - Il gioco viene ripreso con un calcio di drop dalla linea di meta (sotto la porta) dalla squadra in difesa se:

- (a) Un difensore abbia toccato la palla per ultimo e successivamente questa sia uscita oltre la linea di palla morta o di touch in-goal.
- (b) Un difensore commetta un'infrazione accidentale del regolamento in area di meta.
- (c) Un difensore schiacci la palla in area di meta.
- (d) Un difensore venga placcato in area di meta.
- (e) Un difensore, all'interno dell'area di meta, calci la palla oltre la linea di palla morta o di touch in-goal.
- (f) Un difensore calci o passi la palla e questa accidentalmente venga in contatto con un avversario ed esca oltre la linea di palla morta o di touch in-goal.
- (g) La palla, o il difensore che ne abbia il possesso, venga a contatto, in area di meta, con l'arbitro, il giudice di linea o qualsiasi altra persona non coinvolta nel gioco.
- (h) La palla esca oltre la linea di palla morta o di touch in-goal direttamente dal calcio di avvio o riavvio.

5. PALLA RACCOLTA IN AREA DI META - Vedi regola al punto 2.

6. INFRAZIONI CHE PORTANO A CALCI DI PUNIZIONE: IL CALCIATORE - Il calciatore che effettua un calcio d'avvio o un drop-out deve essere penalizzato se:

- (a) Avanza oltre la linea dove l'arbitro assegna il calcio prima di aver calciato.
- (b) Calci la palla direttamente oltre le linee di touch, touch in-goal e palla morta.
- (c) La palla calciata non percorra la distanza minima di 10 mt in avanti rispetto la linea da dove è stata calciata.
- (d) Calci la palla in modo diverso da quelli previsti.

7. INFRAZIONI CHE PORTANO CALCI DI PUNIZIONE: ALTRI GIOCATORI - Qualsiasi altro giocatore deve essere punito se:

- (a) Tocchi deliberatamente la palla, che è stata rimessa in gioca con calcio d'avvio o drop-out, prima che questa abbia percorso i 10 m minimi.
- (b) Si scontri con un proprio compagno che si appresta al calcio o al drop-out.
- (c) Non rispetti la distanza di 10 m dalla linea dove viene effettuato il calcio o drop-out.

8. PUNIZIONI: LUOGHI - Una punizione risultante da un'infrazione del calcio d'avvio dovrà essere battuta dal centro campo. Ogni punizione per infrazione su calcio di riavvio dai 20m dovrà essere battuta dal centro della linea dei 20 m stessa. Una punizione per infrazione su drop-out dalla linea di meta dovrà essere battuta dal centro della linea dei 10 mt dalla linea di meta stessa.

NOTE:

CALCIO D'AVVIO VIP - Se una persona viene invitata a dare un calcio d'avvio simbolico, la palla deve essere riportata a centro campo e il calcio deve essere ripetuto.

INFRAZIONE VOLONTARIA IN AREA DI META - Se un difensore infrange le regole deliberatamente in area di meta, la punizione verrà comminata 10m dalla linea di meta sull'asse opposto del luogo dove l'infrazione è stata commessa.

GIOCATORE CHE NON SI RITIRA OLTRE I 10 M - Se l'avvio o il riavvio del gioco avviene velocemente e il giocatore in difesa non ha il tempo adeguato per posizionarsi oltre la linea dei 10 m, deve essere punito se interferisce deliberatamente con il gioco prima che la palla abbia percorso la distanza dei 10 m. Se avviene una interferenza chiaramente involontaria il gioco riprende con una mischia a favore del team in attacco.

PALLA CHE URTA I PALI DELLA PORTA - Urtare i pali della porta o la deviazione inferta alla palla da tale urto non incidono nelle regolarità del calcio - se ad esempio la palla calciata d'avvio rimbalza sulla traversa e, per tale causa esce direttamente dal campo, il gioco riprende con una mischia da centro campo a favore del team in difesa.

CAPITOLO 9 – TOUCH E TOUCH IN-GOAL

1. PALLA IN TOUCH – La palla è da considerarsi in touch se esso (o il giocatore che ne abbia il possesso-ne venga in contatto) tocchi l'area all'esterno della linea di touch o la linea stessa. L'unica eccezione avviene quando un giocatore placcato a ridosso della linea, nel rialzarsi per rimettere in gioco la palla, tocchi o esca dalla linea di touch. In questo caso la rimessa del gioco avverrà dal punto in cui il giocatore è stato placcato. La palla è da considerarsi in touch se un giocatore la rimanda in campo saltando partendo da oltre la linea o dalla linea di touch. Nel caso invece il salto inizi dall'area di gioco la palla rispedita all'interno del campo si considera in gioco.

2. TOUCH IN-GOAL - La palla è in touch in-goal quando essa o il giocatore che ne ha il possesso tocchi l'area all'esterno della linea di touch in-goal o la linea stessa.

3. PUNTO D'ENTRATA - Quando il pallone atterra in zona di touch o touch in-goal si considera come punto d'entrata il luogo - spesso aereo - dove la palla ha attraversato la linea.

4. BALL BACK - Se il pallone viene calciato o rimbalzato in direzione avanti (cfr Capitolo 8) da un giocatore ed esce dalla linea di touch senza rimbalzare all'interno del campo viene formata una mischia sul punto in cui il pallone è entrato in contatto con il giocatore (ma non più vicino di venti metri dalla linea di touch o 10 dalla linea di meta capitolo 12). Questo non avviene dopo il quinto placcaggio.

5. TOUCH DA CALCIO DI PUNIZIONE - Se la palla viene calciata oltre la linea di touch da calcio di punizione, il gioco riprende con un calcio libero dieci metri all'interno rispetto al punto di fuoriuscita del pallone.

6. MISCHIA SUI 20 - Anzichè con un calcio libero - come precisato nel paragrafo precedente - la rimessa in gioco dopo la fuoriuscita da calcio di punizione può essere effettuata con una mischia a 20 metri all'interno rispetto al punto di fuoriuscita del pallone (capitolo 12).

7. Quando il giocatore sul quale rimbalza o viene calciato il pallone (avvenendo così la fuoriuscita in touch) abbia dimostrato di non aver agito deliberatamente per ottenere tale effetto, non può esserne punito o disavvantaggiato.

NOTE :

GIOCATORE NON 'OGGETTO' - Un giocatore in possesso della palla non è da considerarsi in touch (e quindi nemmeno la palla) quando esso sia all'interno del campo ma a contatto con un giocatore oltre la linea di touch.

PALLA MORTA - Benchè la palla sia ferma all'interno del campo, quando viene toccata da un giocatore che si trovi in touch, touch in-goal o oltre la linea di palla morta, è da considerarsi morta, ovvero anch'essa in touch, touch in-goal o oltre la linea di palla morta.

LINEA DI PALLA MORTA RICOMINCIA - Nel caso in cui un calcio venga annullato con il metodo di palla morta sopra descritto il gioco riprende con un calcio di drop-out dalla linea di meta.

BANDIERINE E TOUCH IN-GOAL - La bandierina posta tra le linee di touch e di meta è da considerarsi touch in-goal. E' compito del giudice di linea rimettere a posto la bandierina nel caso venga danneggiata o spostata durante il gioco. Vedi capitolo 8 no.4.

CAPITOLO 10 – KNOCK ON E PASSAGGIO IN AVANTI

1. VOLONTARIO - Il giocatore deve essere penalizzato se tocca o passa in avanti la palla volontariamente.
2. INVOLONTARIO - Se dopo aver toccato la palla in avanti involontariamente, il giocatore riesce a recuperare la palla o a calciarlo prima che esso tocchi terra o una barra della porta o un avversario, il gioco prosegue.
3. CONTRASTO - Non è considerato tocco in avanti il contrasto di un calcio, ovvero l'opposizione ad un calcio avversario, in fase ascendente, senza tentativo di bloccare la palla.
4. IN AVANTI CON LA TESTA - E' illegale passare in avanti la palla con la testa.

NOTE:

DIREZIONE DEL PASSAGGIO - La direzione del passaggio è relativa al giocatore che lo effettua, non al campo. Un giocatore che corre verso la linea di meta avversaria passa la palla al compagno di squadra che sta dietro di lui, a causa dell'inerzia della corsa di chi passa la palla, questa si muove in avanti rispetto al campo. Questo non è un passaggio in avanti in quanto la palla non è andata in avanti rispetto al giocatore che ha effettuato il passaggio.

MISCHIA PER UN PASSAGGIO IN AVANTI - Un passaggio in avanti è quasi sempre effettuato per errore e raramente è volontario. Il gioco riprende con un mischia dopo un passaggio in avanti involontario.

PUNIZIONI PER ALCUNI PASSAGGI IN AVANTI - Se l'arbitro ritiene che un giocatore nell'effettuare un passaggio in avanti sia ben cosciente che il destinatario del passaggio stesso si trovi già in avanti rispetto a lui, dovrà considerare il passaggio in avanti come volontario.

PALLA IN AVANTI A CAUSA DEL VENTO O PER RIMBALZO - Se una palla passata correttamente rimbalza in avanti o è spinta in avanti dal vento, il gioco prosegue, non c'è infrazione.

IN AVANTI OLTRE LA LINEA DI META - Quando un giocatore dal campo di gioco commette in avanti con l'ovale che entra in area di meta avversaria e lui stesso (o un compagno) schiaccia in meta, il gioco riparte con una mischia nel punto in cui è stato effettuato il passaggio in avanti, eccetto nel caso previsto nel capitolo 12.

CAPITOLO 11 – PLACCAGGIO E PLAY-THE-BALL

1. **PLACCAGGIO DI UN GIOCATORE IN POSSESSO DI PALLA** - Un giocatore in possesso della palla può essere placcato da uno o più giocatori avversari. E' illegale placcare o ostruire un giocatore che non ha il possesso palla.

2. **PLACCAGGIO: MESSA A TERRA** - Un giocatore in possesso di palla è placcato quando:

(a) Quando è fermato da uno o più avversari e la palla, o la mano o il braccio che la trattengono, arriva a contatto col terreno di gioco.

(b) Quando è fermato in piedi da uno o più avversari in modo tale che non possa più avanzare né giocare la palla.

(c) Quando, fermato da uno o più avversari, il giocatore placcato rende evidente che sta soccombendo al placcaggio e vuole essere liberato per giocare la palla.

(d) Quando è già a terra e un avversario mette una mano su di lui.

3. **NON SI PUO' SPOSTARE IL GIOCATORE PLACCATO** - Quando un giocatore in possesso palla è placcato è proibito a qualsiasi altro giocatore di spostare o di provare a spostare il giocatore placcato, dal punto in cui è stato effettuato il placcaggio.

4. **PLACCAGGIO VOLONTARIO** - Un giocatore in possesso palla non deve deliberatamente farsi placcare cadendo volontariamente a terra quando non è tenuto da alcun avversario. Quando un giocatore si butta a terra per fermare una palla libera da possesso, non può rimanere a terra aspettando di essere placcato se ha tempo di alzarsi e continuare il gioco.

5. **PLACCAGGIO CON SPOSTAMENTO** - Se un giocatore placcato si sposta sul terreno a causa della propria inerzia, il placcaggio viene considerato effettuato dove il giocatore si è fermato, alla fine dello spostamento.

6. **ISTRUZIONI VERBALI PER RISOLVERE DUBBI** - Se c'è qualche dubbio riguardo ad un placcaggio, l'arbitro deve a seconda dei casi, dire "play on" o "held".

7. **SESTO PLACCAGGIO** – (a) Una squadra in possesso palla ha a disposizione 5 successivi play the ball. Il cambio di possesso palla avviene dopo il quinto placcaggio nelle seguenti circostanze:

i. La squadra in possesso palla è placcata per la sesta volta.

ii. La squadra in possesso palla commette una involontaria infrazione per la quale solitamente verrebbe assegnata un mischia.

iii. Un giocatore è tenuto con palla non a terra in area di meta.

iv. La palla è calciata in touch oltre la linea di meta o in zona di palla morta Il cambio di possesso è nel punto dove avvenuto il sesto placcaggio o dove si svolgerebbe la mischia ma, in questo caso, non entro i 20 metri dalla linea di touch. Il play the ball in questo caso non deve essere contato ai fini del conteggio placcaggi, vedi no.11.

INFRAZIONE INVOLONTARIO E PLACCAGGIO ZERO – (b) Quando avviene un'infrazione involontaria (come tocco o passaggio in avanti) e la palla va in possesso all'avversario, il successivo placcaggio sarà "placcaggio zero", anche se la squadra che ha conquistato la palla ha guadagnato terreno sul campo gioco.

8. **PERDITA DI POSSESSO** - Un giocatore placcato non deve far altro con la palla se non rimetterla in gioco secondo il regolamento. Se, dopo essere placcato, perde

accidentalmente il possesso, sarà assegnata una mischia, eccettuato dopo il quinto play the ball.

9. RUBARE LA PALLA DA UN GIOCATORE PLACCATO - Dopo che il placcaggio è stato completato, nessun giocatore deve prendere o tentare di prendere la palla dal giocatore placcato.

10. PLAY-THE-BALL - Il play the ball deve essere così effettuato:

(a) Il giocatore placcato deve essere immediatamente lasciato e non dev'essere toccato fino a che la palla non ritorna in gioco.

(b) Il giocatore placcato deve rimettersi immediatamente in piedi ove è stato placcato, sollevare la palla dal terreno, mettersi di fronte alla linea di meta avversaria e lasciar cadere o mettere il pallone di fronte al piede più avanzato.

(c) Un avversario può mettersi direttamente di fronte al giocatore placcato.

(d) Il giocatore placcato non deve giocare la palla finché gli avversari che hanno effettuato il placcaggio non avranno pulito la ruck.

(e) Quando la palla tocca il terreno deve essere tallonata (all'indietro) dal giocatore placcato. La palla non deve essere calciata o tallonata dall'avversario che lo marca. La palla è in gioco quando è stata tallonata all'indietro.

(f) Un giocatore di ogni squadra, detto "acting halfback" (poiché potrebbe non essere l'halfback di ruolo ma qualunque giocatore), può stare immediatamente e direttamente dietro al proprio compagno di squadra che sta effettuando play the ball, finché il movimento non è completato.

(g) I giocatori della squadra non in possesso palla, tranne chi è nel punto del play the ball e l' "acting halfback", sono in fuorigioco se non arretrano di 10 metri dal punto in cui la palla viene messa in gioco o sulla loro linea di meta. I giocatori della squadra in possesso palla, tranne il giocatore che effettua il play the ball e l' "acting halfback", devono schierarsi dietro i giocatori che rimettono in gioco la palla o sulla propria linea di meta.

(h) Nessun giocatore della squadra non in possesso, arretrato alla distanza prescritta al precedente paragrafo, può avanzare finché la palla non è stata pulita dalla ruck. Un giocatore che è fuori gioco sarà di nuovo in gioco quando il vantaggio ottenuto dal non essere arretrato sarà finito.

11. VELOCITA' ESSENZIALE - Il play the ball va effettuato il più velocemente possibile. Va penalizzato qualsiasi giocatore che intenzionalmente rallenta o tenta di rallentare il gioco.

12. PLACCAGGIO SULLA O VICINO ALLA LINEA DI META - Se una parte del corpo del giocatore placcato è in area di meta o sulla linea di meta ma la palla è ancora in campo di gioco, lo stesso deve effettuare un play the ball ove si trova la palla. Se un giocatore è placcato in piedi e attraversa la linea di meta, si considera come placcato in area di meta.

NOTE:

PLACCAGGI ILLEGALI - Il placcatore non deve usare nessun tipo speciale di prese o atterramenti dell'avversario tali che possano causare infortuni, né tantomeno usare le proprie ginocchia nel placcaggio. E' permesso al placcatore di portare a terra il giocatore in possesso tirandolo sopra una propria gamba tesa, ma prima del contatto con la gamba deve aver fermato con entrambe le braccia l'avversario.

PLACCAGGIO IN ARIA - E' illegale placcare un avversario mentre quest'ultimo è in salto per ricevere un pallone calciato. Una volta ricevuto il pallone, appena toccato terra potrà essere placcato.

SPOSTARE IL GIOCATORE PLACCATO - Quando gli avversari non rendono effettivo un placcaggio, ma cercano di spingere e tirare il giocatore placcato, i compagni di squadra di quest'ultimo possono opporsi spingendo per evitare perdita di terreno. Al verificarsi di ciò l'arbitro chiamerà il "tenuto". Quando il giocatore placcato è tenuto in pieni, non giocherà la palla prima che l'arbitro non indicherà che il placcaggio è stato effettuato.

ROTTURA DEL PLACCAGGIO - Quando un giocatore in possesso palla è portato a terra, ma prima di toccare terra si libera dal placcaggio, lo stesso va considerato non effettuato. Prima di lasciar procedere il gioco, l'arbitro dovrà essere ben sicuro che si tratti di rottura del placcaggio. Deve infatti considerare se il placcatore, nel nobile spirito del gioco, non abbia lasciato il giocatore placcato immediatamente dopo averlo portato a terra, in questo caso non è rottura del placcaggio.

SOCCOMBERE AL PLACCAGGIO - Un giocatore che è tenuto e vuole giocare la palla, può rendere evidente il suo soccombere al placcaggio mettendo il pallone a terra. Questo è a suo vantaggio: può evitare la possibilità che un altro giocatore avversario tenti di completare il placcaggio.

SECONDO MOVIMENTO DOPO PLACCAGGIO - Quando un giocatore in possesso palla è placcato vicino alla linea di meta, viene penalizzato se tenta un secondo movimento per mettere la palla in area di meta. Quando un giocatore in possesso palla è messo a terra vicino alla linea di meta e la palla non ha toccato terra, può mettere la palla in meta. In questo caso il placcaggio non è stato completato.

IL GIOCATORE CHE MARCA SI TUFFA SULLA PALLA - Se il giocatore che marca l'avversario placcato si tuffa, al momento del play the ball, dietro al giocatore placcato per catturare la palla appena è tallonata, è colpevole di placcaggio volontario e dev'essere penalizzato. Qualora non ci sia nessuno come "acting Half Back", è possibile per un giocatore tuffarsi dietro all'avversario placcato e prendere la palla non appena è stata tallonata, ma deve subito alzarsi in piedi se non placcato.

PUNTO DI INFRAZIONE - Il punto di infrazione, in caso di palla calciata in touch oltre la linea di meta o in zona di palla morta, sarà il punto da cui la palla è stata calciata.

SEGNALE D'ULTIMO PLACCAGGIO - L'arbitro deve indicare il quinto placcaggio alzando un braccio in verticale con tutte le dita estese e il sesto usando il fischietto, non per fermare il gioco, ma per segnalare ai giocatori che la palla deve essere lasciata a disposizione degli avversari.

AVVERSARIO CHE TOCCA LA PALLA - Per "toccare la palla" si intende quando un giocatore della squadra non in possesso volontariamente tocca la stessa con qualsiasi parte del corpo mentre non è tenuto da un avversario. Un rimbalzo involontario della palla su un giocatore della squadra non in possesso palla non conta come tocco.

CONTRASTO - Il contrasto su un calcio è considerato "tocco". Il tocco della palla cancella il conto dei play the ball e il placcaggio seguente è da considerare il primo dei sei.

PERDERE IL POSSESSO - Se un giocatore perde possesso della palla al momento dell'impatto con un avversario o col terreno, il gioco deve procedere a meno che debba essere fermato per altri motivi (ad esempio se la palla è stata toccata in avanti dal giocatore in possesso). Un giocatore in possesso palla può effettuare un passaggio anche

se è messo in ginocchio o terra da uno o più avversari, a meno che abbia reso evidente il suo soccombere al placcaggio. Non deve essere erroneamente sanzionato altrimenti tutti i giocatori diverranno riluttanti a passare la palla durante il placcaggio per evitare la sanzione. La continuità nel gioco sarebbe inutilmente mortificata, finché quindi la palla non tocca terra o l'arbitro non chiama il "tenuto" o altra disposizione di interruzione, la palla si considera in gioco.

RUBARE LA PALLA - Se un giocatore ruba la palla ad un avversario durante il placcaggio, il gioco può procedere. Quando due o più giocatori stanno effettuando lo stesso placcaggio e la palla è rubata al giocatore placcato, viene assegnato un calcio di punizione contro chi ha effettuato il placcaggio, anche nel caso sia evidente che solo uno dei placcatori abbia rubato la palla.

DISPUTA SUL POSSESSO - Se ci fossero dubbi su chi debba effettuare il play the ball (disputa sul possesso), l'arbitro dovrà decidere in modo chiaro a quale squadra tocchi la rimessa in gioco pronunciando le parole "palla a ...". Nel caso un giocatore sia a terra e non stia tenendo il pallone né con le mani né con le braccia, potrebbero esserci dubbi su di chi sia il possesso. Se con una mano o un braccio afferra la palla vicino al corpo, allora è "in possesso".

INTERFERIRE COL TALLONAGGIO - Il placcatore che si trova nella parte di campo avversaria deve allontanarsi il più velocemente possibile così da non interferire col tallonaggio. Ogni interferenza è sanzionata.

RIMETTERSI IN PIEDI - Nessuna parte del corpo del giocatore placcato oltre ai suoi piedi deve essere in contatto col terreno di gioco quando lascia la palla.

NON SOLLEVARE CHIARAMENTE LA PALLA - Un giocatore placcato commette infrazione se non solleva chiaramente la palla da terra dopo essersi rialzato.

DEVIAZIONE ACCIDENTALE - Quando il giocatore placcato tenta di tallonare la palla indietro ma accidentalmente devia la palla in avanti, viene assegnata una mischia alla squadra avversaria.

ACTING HALFBACK - Due sono i giocatori che partecipano al play the ball. Tutti gli altri, eccettuati i due "acting halfbacks" sono in gioco se arretrano alla distanza prescritta. Gli "acting halfbacks" devono prendere posizione immediatamente dietro ai giocatori coinvolti nella rimessa .

NESSUN MARCATORE - Se nessun giocatore si mette a marcare il giocatore placcato e nessun "acting halfback" è presente, la palla è da considerare libera. Il giocatore placcato può immediatamente tallonare la palla, recuperarla e giocare.

PENALIZZARE L'INTERFERENZA VOLONTARIA - Se la palla è giocata velocemente, non tutti i giocatori potrebbero avere il tempo di arretrare alla distanza prescritta. Devono essere penalizzati solo se interferiscono volontariamente col gioco, sia attivamente che passivamente.

INTERFERENZA ACCIDENTALE - Se l'interferenza è accidentale, sarà assegnata una mischia alla squadra in possesso palla. Non è da considerare interferenza accidentale

quando il giocatore coinvolto non si è tolto dall'area di gioco pur avendone avuta la possibilità.

ALZATA DELLE MANI DI UN GIOCATORE IN FUORIGIOCO - Un giocatore che si rende conto di essere in fuorigioco ma si trova vicino all'area di gioco deve alzare le mani sopra la testa. Facendo ciò, non è esonerato dalla penalità qualora interferisse col gioco e l'arbitro giudicasse l'interferenza evitabile.

INDICAZIONE DEI DIECI METRI - L'arbitro si deve posizionare di solito a 10 metri di distanza da dove si sta effettuando il play the ball dalla parte della squadra non in possesso della palla, facendo così da guida per la corretta distanza da tenere. Se il placcaggio è troppo forte o il gioco troppo brutale, l'arbitro può lasciare la posizione a 10 metri per essere più vicino ai giocatori coinvolti nel placcaggio.

FUORIGIOCO - Qualsiasi giocatore che è di fronte al calciatore non può avanzare oltre al punto di play the ball finché la palla è andata oltre il giocatore in fuorigioco.

CAPITOLO 12 – LA MISCHIA

1. **QUANDO FORMATA** - La Mischia viene impiegata come metodo per riprendere il gioco quando lo stesso non riprenda con il calcio d'avvio, drop out (capitolo 8), calcio di punizione (capitolo 13), play the ball (capitolo 11).

2. **FORMARE LA MISCHIA** - Per formare la mischia non più di tre avanti per team devono incrociare braccia e teste a formare un tunnel sgombro perpendicolare alla linea di touch. L'avanti al centro della prima linea - il tallonatore - dovrà appoggiare le braccia sopra le spalle dei due compagni - i piloni. Non più di due seconde linee per team devono attaccarsi ai compagni di prima linea incrociando le braccia e piazzando la testa nei due spazi creati tra i tre compagni di prima linea. La terza linea dovrà legarsi con le braccia dietro alla seconda linea piazzando la testa nello spazio creato tra i due compagni davanti. Tutti gli avanti devono piazzarsi ad angolo retto rispetto alla linea di touch e con la parte superiore del corpo in orizzontale. Dal momento in cui la palla viene inserita nessun altro giocatore può intervenire a sostegno della mischia. Gli avanti di prima linea - i piloni - del lato d'introduzione devono porre il loro piede esterno in posizione avanzata rispetto a quello interno. Il pallone deve essere inserito dal mediano nello spazio creato da questa posizione. Tutti i giocatori devono rimanere legati fintanto che la palla non esce dalla mischia.

3. **NUMERO DEI TRE QUARTI E DEI GIOCATORI NELLA MISCHIA** - Non più di 6 giocatori per team devono formare e partecipare alla mischia. Non più di 7 giocatori per team devono agire da trequarti.

4. **SPINTA** - E' permessa la spinta in mischia quando sia correttamente formata ma se tale spinta risulta sensibilmente svantaggiosa per uno dei due team prima che il pallone venga introdotto, l'arbitro dovrà far ripetere l'ingaggio nel luogo originario della precedente mischia.

5. **LOOSE HEAD E INSERIMENTO** – (a) Nella mischia alla squadra che non ha commesso infrazione verrà assegnato il loose head (capitolo 2) e l'inserimento della palla. (b) Nel caso entrambe le squadre commettano un'infrazione il loose head e l'inserimento verranno assegnati alla squadra in attacco.

- (c) Quando la palla è calciata dall'inizio o dal riavvio del gioco e riesce a farla uscire, dopo almeno un rimbalzo dopo aver percorso la distanza prescritta, il possesso della palla nella seguente mischia sarà della squadra che ha calciato la palla
- (d) Se un giocatore calcia, durante il gioco, la palla da un punto qualsiasi all'interno dei 40 metri dalla propria linea di meta e riesce a farla uscire, dopo almeno un rimbalzo all'interno dell'area compresa tra la linea di meta e quella dei 20 metri avversaria, conquista la possibilità di procedere all'inserimento del pallone nella mischia successiva.
- (e) Quando la palla, dopo essere stata passata o calciata, rimbalzi accidentalmente addosso ad un avversario e a causa di tale rimbalzo esca oltre la linea di touch, il possesso della palla nella seguente mischia sarà della squadra avversaria di quella che ha passato o calciato.

6. INSERIMENTO DELLA PALLA – (a) La palla deve essere inserita dal lato dell'arbitro tenendola in posizione orizzontale, tenendola con due mani agli estremi e facendola rotolare nel tunnel formato dai due pacchetti di mischia.

(b) La palla non deve essere inserita prima che la mischia sia correttamente formata.

(c) Il giocatore che introduce non deve ritardare immotivatamente l'introduzione.

(d) Il giocatore che introduce non deve fintare l'introduzione e dopo aver svolto l'operazione deve ritornare immediatamente dietro il proprio pacchetto di mischia.

7. ALTRI GIOCATORI - Il mediano di mischia della squadra che non introduce deve rimanere dietro l'ultimo avanti della mischia della propria squadra. Tutti gli altri giocatori tranne chi introduce devono rimanere al minimo 5 metri dietro l'ultimo avanti legato alla mischia. Tale limite deve essere osservato sino alla corretta fuoriuscita del pallone dalla mischia.

8. GLI AVANTI NELLA MISCHIA - Quando la palla si trova all'interno della mischia può essere giocata solo con i piedi. Gli avanti di prima linea non possono mettere in posizione avanzata i piedi all'interno del tunnel né possono intercettare il pallone prima dei tallonatori. Il tallonatore può intercettare il pallone quando questo sia correttamente introdotto nella mischia. Dopo che il tallonatore abbia toccato il pallone gli altri avanti possono calciarlo o tallonarlo a loro volta. Nessuno dei giocatori dovrà intenzionalmente far crollare la mischia e nessuno degli avanti legati deve appoggiare alcuna parte del corpo a terra all'infuori dei piedi. Un giocatore non deve impedire la corretta formazione della mischia.

9. PALLA IN GIOCO - Per essere in gioco la palla deve uscire percorrendo lo spazio tra i piedi delle seconde linee. Se la non corretta uscita del pallone non può essere imputata a nessuna scorrettezza commessa da una delle due squadre la mischia deve essere ripetuta.

10. PUNTO D'INGAGGIO - La mischia deve essere formata nel punto in cui l'infrazione sia avvenuta. Se l'infrazione è avvenuta entro i 20 metri dalla linea di touch o 10 metri dalla linea di meta, la stessa quantità di metri dovrà essere osservata come limite di distanza del punto dove formare la mischia.

11. SPOSTAMENTO DELLA MISCHIA – Se viene punita un'infrazione durante la mischia con un calcio e la mischia è stata spostata durante l'azione di gioco dalla spinta degli avanti, la punizione deve essere battuta dal punto d'origine della mischia.

12. MISCHIA CHE GIRA - Se la palla esce correttamente dalla mischia è da considerarsi in gioco anche se la mischia stessa gira. Tutti i giocatori possono raccoglierla o calciarla. Gli avanti possono staccarsi dall'ingaggio nel tentativo di ottenerne il possesso.

NOTE:

GIOCATORE IN ATTACCO - Quando un giocatore in possesso della palla non sia in grado di schiacciare la palla nell'area di meta avversaria, il gioco riprende con un play the ball a 10 metri dalla linea stessa, all'altezza del punto dove il giocatore era stato fermato (capitolo 11).

BRACCIO SCIOLTO - L'arbitro deve assicurarsi che il tallonatore non leghi con i piloni lasciando un braccio sciolto.

MISCHIA RIDOTTA - La formula a 6 giocatori: 3-2-1 deve essere rispettata a meno che eventuali infortuni non ne riducano il numero - ma dovranno essere presenti non più di 7 trequarti. In tal caso degli schemi a 3-2-0, 3-1-0, 3-0-0 sono concessi, ma il numero degli avanti in mischia non può essere inferiore a 3 per team.

DISTACCO DEGLI AVANTI - Un avanti può staccarsi dalla mischia in qualsiasi momento purchè non vi siano altri 7 trequarti dello stesso team in campo. Quando la palla esce dalla mischia tra le gambe delle seconde linee, la terza linea può staccarsi e procedere alla raccolta del pallone.

SPINTA - Per evitare che la mischia debba essere riformata, l'arbitro deve attendere che il pallone sia disponibile prima di procedere con l'ingaggio.

SQUADRA IN ATTACCO - In questo frangente la squadra in attacco è quella che commette le infrazioni di passaggio in avanti, avanti, calcio in touch etc. Se una mischia viene formata in seguito ad un doppio fallo (commesso uno per squadra) il team che era in possesso del pallone per ultimo prima delle infrazioni viene considerato il non-offending team.

IL LATO DELL'ARBITRO - L'arbitro può rimanere nel lato della mischia che preferisce a propria discrezione. E' in ogni caso consigliabile il lato più vicino alla linea di touch.

MEDIANO DI MISCHIA IN RITIRO - Presupponendo che l'introduzione avvenga correttamente è permesso al mediano che ha introdotto la raccolta del pallone nell'atto di ritirarsi dietro la linea dei propri avanti anche se l'azione di riposizionamento non sia compiuta totalmente. Allo stesso modo, nel caso in cui il team che non introduce vinca il possesso, il mediano che ha introdotto può tentare il placcaggio anche prima di aver raggiunto la posizione prestabilita poiché sia evidente che il riposizionamento era in atto.

TALLONATORE - Il tallonatore che tenti di tallonare la palla anzitempo è una delle infrazioni più comuni. Tale pratica può indurre l'avversario a commettere lo stesso errore. L'arbitro dovrà assicurarsi di punire il primo che infrange il regolamento.

TRATTARE LA MISCHIA - Non è semplice giudicare la completa fuoriuscita della palla in quanto la mischia è spesso in movimento.

POSIZIONE DELLA SQUADRA NON IN POSSESSO - E' compito del team che non introduce posizionarsi per primo durante le fasi di ingaggio, gli avversari si posizioneranno

di conseguenza. Nel caso di una mischia seguente una doppia infrazione è compito del team in difesa posizionarsi per primo.

URTARE VIOLENTEMENTE - La prima linea che urti troppo violentemente contro l'altra deve essere penalizzata.

REGOLA DI 40/20 - Quando un calcio durante il gioco effettuato all'interno dei propri 40 metri rimbalzi sul campo avversario all'interno dei 20 metri ed esca oltre la linea di touch, il team del calciatore guadagna una mischia con propria introduzione sull'asse del punto di fuoriuscita del pallone.

CAPITOLO 13 – CALCIO DI PUNIZIONE

1. **CONCESSIONE** – (a) Un calcio di punizione deve essere concesso contro ogni giocatore che sia colpevole di cattiva condotta del gioco (capitolo 15), fatto salvo il fatto che la punizione non si traduca in uno svantaggio per il team in difesa - ad esempio la regola del vantaggio. Se non diversamente specificato il punto in cui viene concesso è lo stesso punto dove il fallo è stato commesso. Se l'infrazione viene commessa in area di touch, il gioco riprenderà con una punizione 10 mt all'interno sull'asse del punto in cui è avvenuto il fallo. Nel caso di ostruzione il luogo della punizione sarà dove la palla rimbalza o viene raccolta, oppure 10 mt all'interno se esce da una delle linee di touch, touch in-goal od i meta, a seconda di dove sia più vantaggioso per la squadra che subisce il fallo. Se l'infrazione è commessa in area di meta, la punizione verrà assegnata 10 mt dalla linea di meta, all'interno del campo di gioco, sull'asse parallelo al punto in cui il fallo è stato commesso. Nel caso di ripetuti falli della squadra in attacco l'arbitro può aumentare tale distanza di altri 10 m.

(b) Nel caso di un'irregolarità nell'esecuzione di un calcio, la mischia di penalità verrà assegnata alla squadra non-offending sul punto in cui era stato decretato il calcio. Quando invece sia la squadra avversaria a commettere infrazione sull'esecuzione di una penalità, l'arbitro concederà una nuova punizione facendo riferimento il punto opposto a dove il fallo è stato commesso, su una linea perpendicolare alla linea di meta, aumentando la distanza di 10 m rispetto a dove era stato originariamente assegnato il calcio.

2. **ESECUZIONE** - Il giocatore può effettuare un calcio di punt (ovvero rilasciando il pallone poco prima di colpirlo), calciando di rimbalzo o piazzando il pallone (l'uso del kicking tees è concesso). Il calcio deve essere effettuato sul punto di mark o dietro, ma equidistante dalla linea di touch. La palla può essere calciata in qualsiasi direzione e si considera in gioco immediatamente.

3. **POSIZIONE DEI GIOCATORI** - I compagni del calciatore devono stare dietro di lui finché la palla non viene calciata. Gli avversari devono, invece, ritirarsi di almeno 10 metri dal mark fino al limite della linea di meta sulla quale possono restare anche se il mark dovesse essere a meno di 10 mt. Nessun tentativo di distrazione o interferenza con il calciatore è permesso. Gli avversari e i difensori possono avanzare dopo che il calcio sia stato eseguito.

4. **PALLA IN TOUCH DA UN CALCIO DI PUNIZIONE** – (a) Se la palla esce oltre la linea di touch senza rimbalzare sul campo, il team che ha calciato avrà a disposizione un calcio libero sul punto in cui è uscito il pallone. Gli avversari si dovranno ritirare di 10 m o sulla loro linea di meta. Nel caso in cui il team del calciatore commetta un'infrazione, verrà assegnata una mischia sul mark della punizione, 20 m all'interno rispetto la linea di touch e non meno di 10 m dalla linea di meta. Nel caso in cui l'infrazione sia commessa dal team

in difesa verrà assegnata una mischia facendo riferimento al punto opposto a dove il fallo è stato commesso, su una linea perpendicolare alla linea di meta, aumentando la distanza di 10 m rispetto a dove era stato originariamente assegnato il calcio.

(b) Se la palla rimbalza o viene toccata da un giocatore avversario, prima di uscire oltre la linea di touch, verrà assegnata una mischia, 20 m all'interno del punto d'uscita, alla squadra del calciatore.

5. NESSUN RITARDO - Nessun giocatore deve rallentare deliberatamente in qualsiasi modo l'esecuzione del calcio di punizione.

6. INFRAZIONE DELLA SQUADRA CHE CALCIA - Nel caso il calciatore commettesse fallo durante l'esecuzione del calcio o il proprio team commettesse fallo, la ripresa del gioco avverrebbe con una mischia sul punto di mark, non meno di 20 m dalla linea di touch.

7. SPIEGAZIONE DELLA SANZIONE - Quando l'arbitro penalizza un giocatore dovrebbe spiegare la natura della sua decisione.

8. PUNIZIONE PER INFRAZIONE IN AREA DI META - Sia per falli commessi dalla difesa o dall'attacco in area di meta verrà decisa una punizione 10 m all'interno del campo rispetto alla linea di meta, sull'asse del punto in cui è avvenuta l'infrazione.

9. INFRAZIONE CONTRO IL MARCATORE DI UNA META - Se viene commesso un fallo su un giocatore che sta marcando una meta, dopo il tentativo di trasformazione verrà concesso un ulteriore calcio di punizione con mark 10 m di fronte alla porta. Viene presa in considerazione solo l'azione finale della marcatura, non i momenti successivi.

10. DROP GOAL E FALLI SUL CALCIATORE – (a) Se un giocatore commette fallo su un avversario che sta tentando un calcio di drop, un calcio di punizione deve essere concesso in fronte alla porta.

(b) Se il tentativo di drop viene realizzato, il calcio di punizione seguente l'infrazione viene battuto dal punto in cui il fallo veniva commesso e deve essere indirizzato tra i pali. Il gioco riprende dalla linea di metà campo.

(c) Nel caso in cui il tentativo di drop non vada a buon fine, il calcio di punizione può essere eseguito in qualsiasi maniera - anche di spostamento quindi. Il gioco riprenderà a seconda delle conseguenze di tale calcio.

NOTE:

VANTAGGIO - Il vantaggio per la squadra che subisce il fallo deve essere immediato se l'arbitro concede di proseguire. Concedere il proseguimento non cancella l'infrazione commessa. Un calcio di punizione per una infrazione nella mischia è solitamente più vantaggioso per la squadra anziché il proseguimento dell'azione.

CALCIO DI PUNIZIONE DIFFERENZIALE - Riguardo alle infrazioni nelle mischie, l'uso di linguaggio offensivo o osceno, l'arbitro dovrebbe concedere una punizione di seconda, che differisce dalla punizione completa poiché essa non può trasformarsi in marcatura di punti. La punizione di seconda può essere comminata a tutti i giocatori. Nel caso di gioco falloso prima che la mischia sia propriamente formata la punizione deve essere piena.

IL MARK - Poiché il mark non può essere segnato ogni qual volta sul terreno, nel caso di calcio di drop, una certa tollerabilità sulla effettiva posizione è normalmente osservata,

salvo il fatto che non sia evidente il guadagno di un vantaggio ingiusto. Il calciatore può ritornare in possesso del pallone dopo averlo calciato. Se il calciatore sposta indietro il punto di battuta del calcio piazzato, il mark precedente viene annullato e il nuovo punto diventa anche il punto da prendere in considerazione per la distanza dei 10 m.

RITIRO DI 10 METRI - Se il calciatore effettua il calcio di punizione o il calcio libero velocemente, gli avversari potrebbero non avere il tempo necessario per ritirarsi dei 10 mt. Essi vanno puniti solo se interferiscono con il gioco stesso. Gli stessi possono rientrare in gioco quando il vantaggio dovuto alla loro posizione sia completamente perduto. I giudici di linea devono prestarsi da guida per il limite dei 10 mt spostandosi sull'asse appropriato per segnalarne la linea (capitolo 16).

CALCIO LIBERO - La palla può essere calciata in qualsiasi direzione dopo essere stata riportata all'interno del campo dalla linea di touch. Lo stesso calciatore può riprenderne il possesso.

PALLA MORTA DA CALCIO DI PUNIZIONE - Il gioco è ripreso con un drop-out dalla linea dei 20 m se la palla viene calciata oltre la linea di palla morta da calcio di punizione (capitolo 8).

RIFIUTO DI RILASCIARE LA PALLA - Quando viene assegnata una punizione l'arbitro deve assicurarsi che nessun giocatore della squadra che commette fallo, trattenga il pallone o lo calci/getti lontano.

PUNIZIONE IN GOAL - Per un fallo commesso dalla difesa nella propria area di meta, in base alla gravità, può essere concessa una mate di punizione.

CAPITOLO 14 – FUORIGIOCO

1. **QUANDO FUORIGIOCO** - Un giocatore è in fuorigioco, tranne nel caso in cui è nella propria area di meta, quando la palla tocca o viene toccata, presa o calciata da un compagno di squadra che si trova dietro al giocatore stesso.

2. **GIOCATORE IN FUORIGIOCO** - Quando un giocatore è in fuorigioco non deve assolutamente partecipare all'azione né tentare in alcun modo di influenzare il gioco. Deve posizionarsi ad almeno 10 metri da qualunque avversario in attesa di ricevere la palla e deve allontanarsi immediatamente di 10 metri da qualunque avversario che entra in possesso della palla.

3. **RIENTRO IN GIOCO** - Un giocatore in fuorigioco torna in gioco quando:

- (a) Un avversario si sposta per 10 o più metri con la palla.
- (b) Un avversario tocca la palla senza tenerla.
- (c) Un compagno di squadra in possesso palla corre davanti a lui.
- (d) Un compagno di squadra calcia o fa un in avanti prendendo posizione durante l'azione davanti a lui.
- (e) Indietreggia fino al punto in cui un suo compagno aveva per ultimo toccato la palla.

NOTE:

GIOCATORE IN POSSESSO PALLA CHE RECLAMA UN FUORIGIOCO - Un giocatore che entra in possesso palla vicino ad un giocatore avversario in fuorigioco, non deve cambiare direzione in modo che l'interferenza del giocatore in fuorigioco diventi inevitabile. Deve procedere normalmente, sarà l'arbitro a penalizzare il giocatore in fuorigioco qualora

interferisse con l'azione. Se il giocatore in possesso deliberatamente e volontariamente corresse verso un giocatore in fuorigioco il gioco deve procedere.

INTEFERENZA NON VOLONTARIA - Qualora un giocatore in fuorigioco interferisse involontariamente col gioco, l'arbitro deve assegnare una mischia alla squadra in possesso palla.

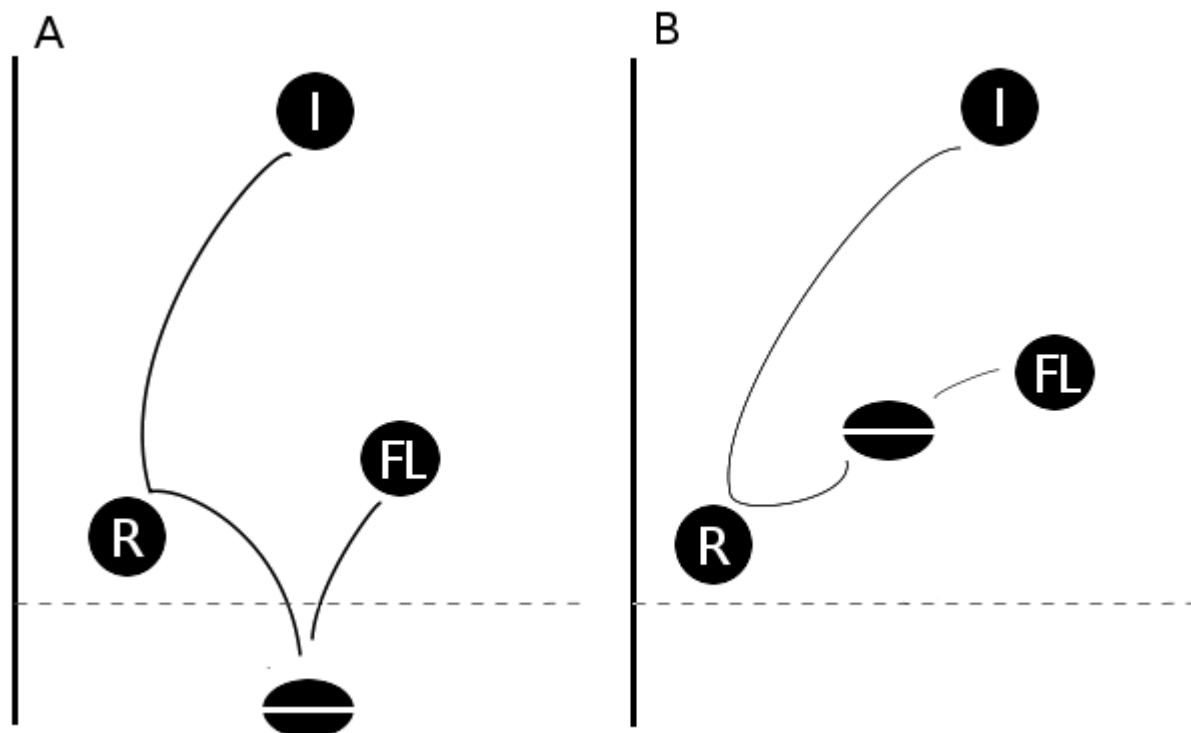
INTERFERIRE CON UN GIOCATORE AVVERSARIO -Un giocatore in fuorigioco che resta entro i 10 metri da un avversario che sta per ricevere una palla calciata, va considerato come tentativo di interferenza e va penalizzato, a meno che l'avversario guadagni vantaggio.

FUORIGIOCO: CASI PARTICOLARI - I giocatori che sono in fuorigioco nel Play-the-ball (capitolo 11), mischia (capitolo 12), calcio d'invio o drop-out (capitolo 8), calcio di punizione (Capitolo 13) o calcio libero (capitolo 13), non sono rimessi in gioco nei modi descritti nel paragrafo 3 di questo capitolo.

DOWN TOWN - Un giocatore che è di fronte al calciatore durante il gioco aperto non può andare oltre al precedente play-the-ball finchè la palla non è andata oltre ai giocatori in fuorigioco. Questa regola ritarda il movimento dei giocatori in fuorigioco verso il ricevitore nel tentativo di circondarlo quando riceve la palla.

ESEMPIO DI UN GIOCATORE IN FUORIGIOCO CHE PUO' RIPRENDERE LA PALLA - Il giocatore I calcia la palla e l'avversario R tenta la presa al volo ma la palla gli sfugge e rimbalza dietro di lui. Il suo compagno FL che era davanti a lui indietreggia e prende la palla. Quando la prende - linea tratteggiata nel disegno - si trova dietro al punto in cui il suo compagno R ha tentato la presa e non è in fuorigioco- Vedi schema A.

ESEMPIO IN CUI IL GIOCATORE NON PUO' RIPRENDERE LA PALLA - Il giocatore I calcia la palla e l'avversario R tenta la presa al volo ma la palla gli sfugge e rimbalza davanti a lui. Il giocatore FL è in fuorigioco se prende la palla a meno che R avanza davanti a lui prima che FL raggiunge la palla, in questo caso sarà assegnata una mischia per in avanti.



CAPITOLO 15 – INFRAZIONE DEL GIOCATORE

1. DEFINIZIONE DI INFRAZIONE - Un giocatore è colpevole di infrazione se:

- (a) Fa lo sgambetto, calcia o colpisce un altro giocatore.
- (b) Quando, nell'atto di o nel tentativo di placcare, un giocatore venga in contatto con la testa o il collo di un avversario intenzionalmente, in modo avventato o imprudente.
- (c) Cada con le ginocchia su di un avversario a terra.
- (d) Effettui un atterramento pericoloso durante il placcaggio.
- (e) Continui deliberatamente ad infrancere le regole del gioco.
- (f) Usi un linguaggio offensivo o non consono.
- (g) Contesti una decisione dell'arbitro o dei giudici di linea.
- (h) Rientri sul campo di gioco, dopo essersi temporaneamente ritirato dal gioco, senza il permesso dell'arbitro o dei giudici di linea.
- (i) Si comporti in qualche maniera contraria allo spirito del gioco.
- (j) Ostruisca deliberatamente un giocatore che non è in possesso del pallone.

NOTE:

GIOCATORI FALLOSI - Quando un giocatore di particolar ruolo (tallonatore o mediano di mischia ad esempio) continui a infrangere il regolamento l'arbitro dovrebbe avvertire il capitano della squadra. Quest'ultimo, a sua discrezione, può ordinare al giocatore di cambiare ruolo. L'arbitro in nessun modo può chiedere al giocatore di cambiare ruolo.

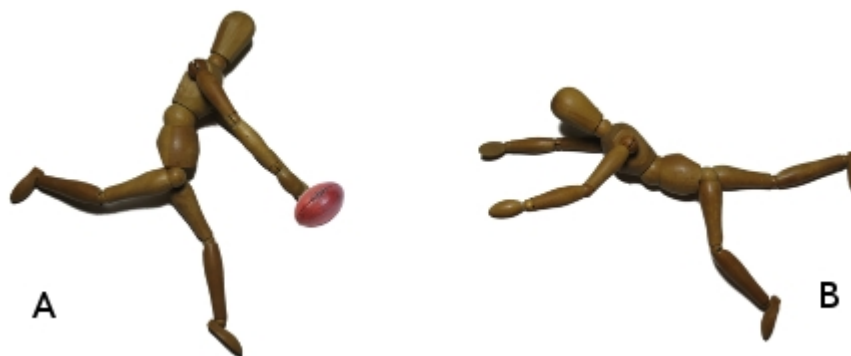
ATTERRAMENTO PERICOLOSO - Se, nell'atto del placcaggio o di contatto tra avversari, un giocatore viene sollevato in posizione elevata e la parte del corpo che atterra per prima è la testa o il collo, il placcaggio deve essere giudicato pericoloso a meno che non sia

ravvisabile l'assoluta involontarietà e che ogni attenzione al fine di evitare il placcaggio pericoloso è stata presa.

SPIEGAZIONE DELLA PUNIZIONE - Un giocatore può chiedere all'arbitro il motivo della sanzione o punizione a patto che lo faccia in modo rispettoso.

RITARDO NELLA RIPRESA DEL GIOCO - Il deliberato ritardo nella ripresa del gioco dalla linea di meta, la linea dei 20 metri o quella di metà campo rappresenta un'infrazione alle regole del gioco.

OSTRUZIONE DOPO IL CALCIO - Una comune forma di ostruzione avviene quando il giocatore, dopo aver calciato in avanti il pallone, viene placcato o intralciato da un avversario. In ogni caso il placcatore non può ritardare il placcaggio col timore che l'avversario possa calciare il pallone. E' quindi compito del giocatore in possesso del pallone c calciare prima che l'avversario si appresti al placcaggio.



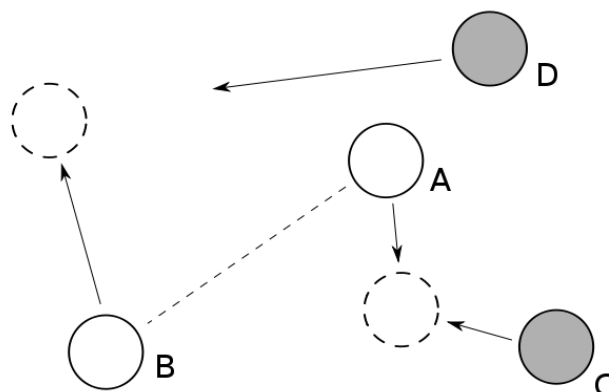
Il giocatore A in possesso del pallone ha ritardato il calcio mentre l'avversario B ha iniziato il placcaggio. B non può essere penalizzato.



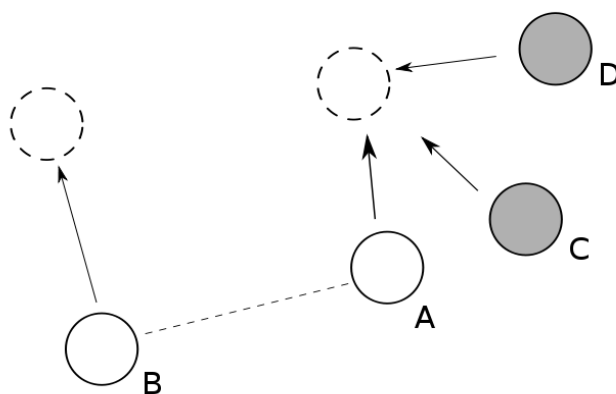
La palla è stata calciata da A prima che B inizi l'azione di contrasto. Nel caso B ostruisca A dovrà essere penalizzato.

OSTRUZIONE SECONDARIA PERMESSA - Il giocatore A, dopo aver effettuato un passaggio a B può ritornare a posizionarsi dietro al compagno per poter tornare in gioco.

Nel riposizionarsi benché ostruisca l'azione di C, che si trova dietro e deve placcare B, non può essere punito, mentre deve lasciare spazio libero a D che si trova davanti.

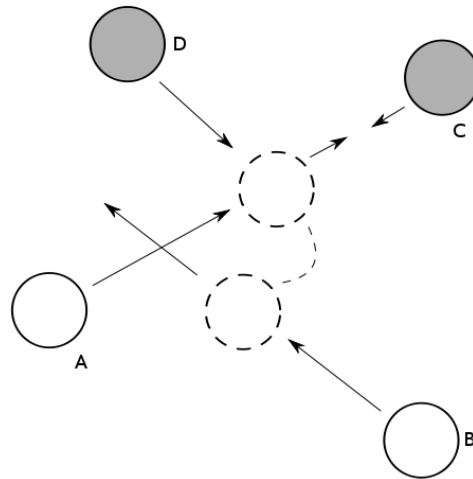


OSTRUZIONE SECONDARIA NON PERMESSA - Il giocatore , dopo aver effettuato il passaggio a B non può proseguire la corsa con l'obiettivo di ostruire l'azione di C che ha il compito di placcare B.

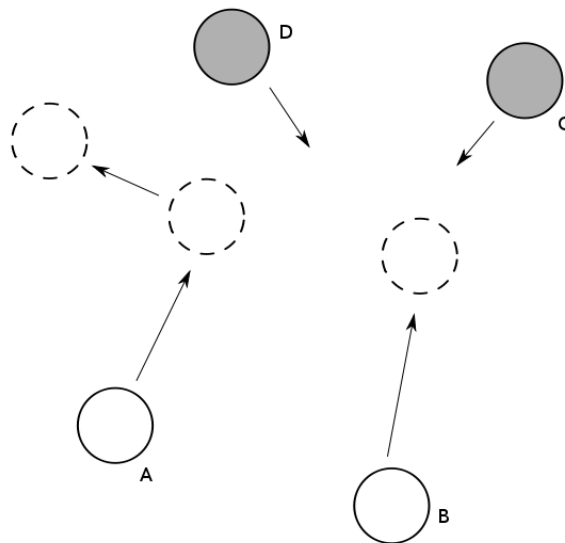


OSTRUZIONE PASSIVA - L'ostruzione passiva avviene quando un giocatore impedisce il gioco avversario deliberatamente rimanendo nella propria posizione nonostante avesse la possibilità di spostarsi. Se un giocatore è in una posizione che crea ostruzione ma ravvisa che un proprio movimento possa compromettere l'azione deve alzare le braccia in alto e segnalare all'arbitro che non sta prendendo parte al gioco.

OSTRUZIONE ACCIDENTALE - Nel caso in cui una ostruzione accidentale fermi il gioco lo stesso verrà ripreso con una mischia, nel caso in cui l'azione non venga impedita il gioco non deve essere fermato. Nelle azioni incrociate avviene spesso che i giocatori si ostruiscano accidentalmente: A nell'azione dello schema passa all'indietro a B che incrocia. Nel proseguio dello slancio A potrebbe ostruire collidendo con C. In questo caso A non può essere punito. Una mischia di ripresa del gioco dovrà essere sanzionata solo nel caso in cui sia certo che C avrebbe placcato con successo B.



Il giocatore A finta all'ultimo un passaggio verso il compagno proseguendo l'azione e superando l'avversario. Il giocatore B che avrebbe dovuto ricevere il passaggio nel proseguo dello slancio potrà collidere con C ostruendo la sua azione. In questo caso B non può essere sanzionato a meno che non sia sicuro che in assenza dell'ostruzione C avrebbe placcato A, nel qual caso verrà ordinata una mischia.



OSTRUZIONE DOPO PASSAGGIO IN AVANTI - Non è concesso ostruire un avversario che si trovi fuori gioco o che stia tentando di prendere il pallone dopo che sia stato commesso un in avanti o un passaggio in avanti.

IL GIOCATORE IN POSSESSO NON PUO' OSTRUIRE - Il giocatore che ha il pallone non può essere colpevole di ostruzione. Può sfruttare i pali della porta per evitare un placcaggio, può passare lateralmente dietro la ruck della propria squadra o aprirsi una via attraverso il proprio pack.

CAPITOLO 16 – ARBITRO E GIUDICI DI LINEA

1. UN ARBITRO E DUE GIUDICI DI LINEA - In tutti i match devono essere scelti o accettati un arbitro e due giudici di linea.

2. IMPORRE LE REGOLE - L'arbitro deve imporre le regole del gioco e deve penalizzare ogni deliberata infrazione del regolamento. Egli è il solo che possa giudicare ciò che avviene all'interno del campo ad eccezione delle azioni che si svolgono sulle linee e aree di touch.

3. CRONOMETRO - Egli è il solo responsabile del cronometro del tempo trascorso ove non sia individuata una terza figura preposta al cronometro.

4. SOSPENSIONE DEL GIOCO - L'arbitro può, a propria discrezione, sospendere temporaneamente o definitivamente il gioco per avverse condizioni climatiche, interferenza degli spettatori nel gioco, comportamento scorretto da parte dei giocatori o ogni ulteriore causa che possa, a suo parere, interferire con il controllo del gioco.

5. PERMESSO DI ENTRARE SUL CAMPO DI GIOCO - Nessuno a parte i giocatori può entrare sul campo di gioco senza il permesso arbitrale.

6. ESPULSIONE - In caso di infrazione del regolamento di gioco da parte di un giocatore l'arbitro può decidere di espellerlo temporaneamente per dieci minuti o in via definitiva.

7. CONTROLLO DEI GIOCATORI - L'arbitro è preposto al controllo dei giocatori da quando questi entrano sul campo di gioco sino a quando lo abbandonano.

8. FISCHIO DELL'ARBITRO - L'arbitro deve portare con se un fischietto da usarsi per iniziare e finire ogni tempo di gioco. All'infuori di queste occasioni l'arbitro dovrà usare il fischietto nelle seguenti occasioni:

(a) Quando una meta o un goal vengono trasformati.

(b) Quando la palla esce dal campo di gioco.

(c) Quando il gioco viene ripreso, tranne con la mischia.

(d) Quando l'arbitro ravvisi un'infrazione, tranne nel caso in cui venga applicata la regola del vantaggio.

(e) Quando durante il gioco la palla colpisca l'arbitro, i giudici di linea o qualsiasi persona/oggetto che non sia coinvolto nel gioco o che normalmente non si sarebbe dovuto trovare sul campo di gioco.

(f) Quando avvenga una qualsiasi irregolarità non inclusa nel presente regolamento e un team ne riceva vantaggio rispetto all'altro.

(g) Quando uno stop sia necessario per applicare il regolamento o per ogni altra ragione l'arbitro ravvisi sia necessario.

Quando l'arbitro ferma il gioco deve tener conto di utilizzare del tempo extra al fine di recuperare il tempo perso per applicare le sanzioni e segnalare la ripresa del conteggio del tempo con il fischio.

9. CAMBIO DI DECISIONE - L'arbitro giudica in merito ai fatti e non dovrebbe modificare i propri giudizi. Egli può cambiare la propria decisione se viene avvisato di una infrazione, che non aveva notato, da parte dei giudici di linea.

10. ACCETTAZIONE DEL GIUDIZIO DEI GIUDICI DI LINEA - L'arbitro deve accettare le decisioni dei giudici di linea relativamente alle touch, touch-in goal e ai calci di punizione/trasformazione.

11. GIUDICI DI LINEA - Ogni giudice deve rimanere sulla linea di touch, uno per lato del campo e nelle prossimità dell'area di gioco ad eccezione di:

(a) Quando giudicano i calci di trasformazione/punizione (capitolo 6).

(b) Quando riferiscano un fallo di un giocatore di cui l'arbitro non s'era avveduto.

12. BANDIERE - Ogni giudice deve portare una bandierina per i segnali.

13. INDICARE UNA TOUCH - Il giudice di linea deve indicare che il pallone è fuoriuscito dall'area di gioco ponendosi nel punto di fuoriuscita e alzando la bandierina sopra la testa. Nel caso di ball back (capitolo 9) invece dovrà sventolare la bandierina sopra la testa e accentuando la direzione verso la linea di meta del calciatore.

14 . INDICARE IL TOUCH IN-GOAL - Se la palla esce dalla linea di touch in-goal il giudice di linea dovrà sventolare la bandierina tra il busto e sotto la vita. Nello stesso tempo indicherà la linea di meta o dei 20 metri (dipendente da dove il gioco dovrà essere ripreso). Non deve puntare il giocatore che ha mandato fuori il pallone.

15. CALCI PIAZZATI - I giudici di linea assisteranno l'arbitro nel giudicare i calci piazzati (capitolo 6).

16. INDICARE I 10 METRI - Quando viene concesso un calcio libero i giudici di linea si devono posizionare vicino alla linea di touch 10 metri in avanti rispetto al punto in cui verrà eseguito il calcio in modo da marcare una linea di riferimento per il team che si deve ritirare della misura prescritta.

17. INDAGINE UFFICIALE - Nel caso in cui la partita diventi oggetto di indagine ufficiale, l'arbitro e i giudici di linea sono tenuti a rispondere solo alle autorità preposte all'indagine. Devono evitare di commentare o esprimere critiche attraverso altri canali.

NOTE:

INFORTUNIO DELL'ARBITRO - Nel caso di infortunio, l'arbitro deve nominare un sostituto, preferibilmente un giudice di linea neutrale. Se l'arbitro non riesca a nominare il proprio sostituto i due capitani dovranno nominare di mutuo accordo il giudice di linea con più esperienza. Nel caso l'arbitro, al momento dell'infortunio, non sia stato in grado di fischiare l'interruzione del gioco, quest'ultimo deve considerarsi fermato al momento dell'infortunio stesso.

CONSULTO DEI GIUDICI DI LINEA - Prima di esprimere il proprio giudizio è permesso all'arbitro di consultarsi con i giudici di linea.

RIENTRO IN CAMPO DEL GIOCATORE - Un giocatore che abbia abbandonato temporaneamente il campo di gioco, prima di farne rientro deve informarne il giudice di linea più vicino.

RICHIAMO DEL GIOCATORE - Il richiamo può essere indirizzato a tutto il team nel caso in cui la squadra come insieme sia giudicata colpevole dell'infrazione in oggetto.

ESPULSIONE TEMPORANEA - Il potere di espellere temporaneamente un giocatore non deve rappresentare un motivo di indulgenza nell'applicare l'espulsione definitiva.

FINE DELL'ESPULSIONE TEMPORANEA - Il giocatore può rientrare sul campo di gioco solo se l'arbitro ne dà preventivo consenso. L'arbitro ha il compito di conteggiare il tempo trascorso dal momento dell'espulsione. Tale compito può essere affidato al cronometrista.

ESPULSIONE DEFINITIVA - Un giocatore espulso in maniera definitiva non può più rientrare in gioco, né rimanere nei pressi del campo o in zone dove la sua presenza possa provocare ulteriori incidenti.

CAMBIAMENTO DI RUOLO DI UN GIOCATORE RICHIAMATO - Contestualmente all'ultimo richiamo di un giocatore, l'arbitro può informare il capitano della squadra della possibilità di cambiare di ruolo il giocatore in modo da allontanarlo dalle fasi dove precedentemente abbia commesso le infrazioni.

AREA DI GIOCO - Quando non sussistano delle limitazioni strutturali della zona di gioco l'area sotto controllo dell'arbitro deve essere considerata il campo da gioco e le zone contigue lo stesso.

MOLESTIE ALL'ARBITRO - Qualora l'arbitro o i giudici di linea vengano assaliti o molestati da qualsiasi persona (pubblico incluso) deve farne rapporto al comitato/lega che organizza la partita. Il periodo da prendere in considerazione si estende anche al post-match-

FISCHIO ACCIDENTALE - Il gioco si deve fermare anche in caso di fischio accidentale da parte dell'arbitro. Nel caso il gioco riprenderà con una mischia a favore del team che per ultimo aveva toccato la palla.

REGOLA DEL VANTAGGIO - La regola del vantaggio si applica a tutte le fasi del gioco ma nel caso di azioni in zone particolarmente sensibili tale provvedimento si utilizza solo se la squadra che subisce il fallo riesce a venire in possesso del pallone velocemente. L'arbitro è il solo interprete di ciò che costituisce *vantaggio*. Una infrazione non viene cancellata semplicemente perché il team che la subisce riesce a toccare il pallone, deve infatti poter sfruttare adeguatamente il vantaggio guadagnato, nel caso contrario si ritorna sul luogo del fallo commesso. L'applicazione della regola del vantaggio non scagiona il giocatore falloso e l'arbitro può procedere in un secondo momento alla sanzione opportuna.

INFRAZIONE DELLA SQUADRA IN ATTACCO - Se una squadra in attacco, in posizione molto favorevole per marcare una meta, commette fallo, l'arbitro dovrà prontamente fermare il gioco. La regola del vantaggio va infatti subordinata alla pericolosità che il gioco cambi fronte nuovamente e che si traduca in un non-svantaggio per la squadra che ha infranto il regolamento.

DECRETARE UNA META - Le circostanze riferite nelle precedenti regole non si applicano quando una meta venga marcata. L'arbitro deve infatti consultarsi con i giudici di linea per confermare la propria decisione.

GIUDICI DI LINEA SOTTO IL CONTROLLO DELL'ARBITRO - I giudici di linea sono, per tutta la durata della partita, sotto il controllo dell'arbitro e possono essere sostituiti e/o espulsi nel caso in cui egli stesso li consideri non più neutrali. In questo caso la o le

decisioni del giudice di linea che portino alla sua sostituzione non devono essere prese in considerazione. L'arbitro dovrà fare seguente rapporto all'autorità competente.

RAPPORTO D'INFRAZIONE DA PARTE DEL GIUDICE DI LINEA - Se un giudice di linea ravvisa un fallo dovrà attirare l'attenzione dell'arbitro più in fretta possibile nell'intento di evitare il protrarsi del gioco. La penalità seguente dovrà essere comminata nel luogo ove è avvenuto il fallo e non dove il gioco è stato fermato.

INTERFERENZE NON DOVUTE - Il giudice di linea non deve interferire con il controllo del match da parte dell'arbitro per segnalare infrazioni che siano state palesemente viste dall'arbitro stesso.

PALLA DEVIATA IN CAMPO - Il giudice di linea non deve alzare la bandiera immediatamente quando la palla attraversa la linea di touch se c'è la possibilità di una deviazione o il vento la possa farla ritornare in campo. Nel qual caso il gioco prosegue.

DECISIONI CONTROVERSE - Se una decisione può essere oggetto di controversia, l'arbitro può spiegare la propria decisione affinché quest'ultima non causi fraintendimenti o polemiche.

CAPITOLO 17 – SEGNALI DELL'ARBITRO

1. **SEGNALE TIPO D'INFRAZIONE** - Quando possibile l'arbitro deve indicare la natura della sua decisione utilizzando gli appositi segnali.

2. **INDICAZIONI PER LA RIPRESA DEL GIOCO** - Quando l'arbitro ferma il gioco deve, dopo aver soffiato nel fischiello, indicare la natura dell'infrazione, il giocatore che l'ha commessa e il modo di ripresa del gioco. Ad esempio: se il mediano di mischia introduce erroneamente il pallone l'arbitro deve:

- (a) Soffiare nel fischiello e indicare che l'introduzione era sbagliata.
- (b) Indicare il mediano di mischia.
- (c) Segnalare che viene assegnata una penalità.

L'arbitro può ripetere l'indicazione della natura dell'infrazione in modo che non ci sia la necessità di spiegarlo a voce. Questo avviene prevalentemente nelle fasi di gioco come la mischia dove i giocatori ingaggiati spesso non sentono il primo richiamo.

3. **SEGNALI PER LA RIPRESA DEL GIOCO** - I segnali per la ripresa del gioco sono i seguenti:

Mischia: I palmi delle mani devono essere rivolti a terra, alzati sopra la tesata e le dita si devono toccare a mimare i due pacchetti di mischia che si affrontano. Dopo di che l'arbitro indica il team a cui viene affidata l'introduzione.

Meta: L'arbitro dovrà posizionarsi nel luogo dove è stata macara e fischiare. Il braccio sarà esteso in avanti leggermente sotto la spalla, la mano distesa e il palmo rivolto a terra.

L'arbitro nel frangente richiama l'attenzione dei giudici di linea per il calcio successivo.

Meta negata: Le braccia vengono incrociate all'altezza del busto e i palmi rivolti all'esterno.

Meta tecnica: L'arbitro si posiziona (e la meta viene assegnata) tra le imposte della porta e attende nella posizione finché il calciatore non posiziona il pallone per il calcio di trasformazione.

Eight point try: Questo termine è usato per indicare che una penalità viene assegnata per gioco falloso sul marcatore della meta. Un giudice di linea si posizionerà 10 metri di fronte alla porta per indicare il luogo dal quale verrà calciata una punizione supplementare dopo la trasformazione.

Goal: Il braccio viene posto in alto con il palmo di mano aperto e viene fischiato.

Calcio di punizione: Rivolto verso la squadra non-offending, braccio alzato in avanti e sopra la spalla, il palmo della mano deve essere perpendicolare al terreno.

Punizione di seconda: Estendere il braccio come per il calcio di punizione e successivamente alzare il braccio verso il cielo. Questo movimento deve essere ripetuto due volte.

Drop-out: L'arbitro indicherà il punto in cui dovrà essere eseguito il calcio di rimbalzo.

Play on (continuare il gioco): Le braccia vengono poste con i gomiti ad angolo retto e gli avambracci in linea con le spalle. Viene mostrato il palmo delle mani.

Palla toccata in volo: Una mano viene posta sopra la testa e la punta delle dita dell'altra toccano il palmo della prima.

Conteggio dei placcaggi annullato (placcaggio zero): La mano serrata a pugno viene alzata sopra la testa.

Tenuto e ripresa del gioco: Indica che un giocatore non partecipante al play the ball deve ritirarsi oltre i 10 metri. il palmo delle mani viene alzato a livello del petto e viene mimata la spinta.

SEGNALI D'INFRAZIONE – 1. Avanti: Le braccia vengono estese verso il basso e i palmi delle mani vengono mostrati a mimare una spinta in avanti.

2. Passaggio in avanti: L'arbitro estende il braccio davanti a se con il palmo della mano perpendicolare rispetto al terreno e oscilla due o tre volte il braccio per mimare il movimento in avanti del passaggio.

INFRAZIONI IN MISCHIA – 3. Introduzione in mischia errata: Mimare l'introduzione in mischia esagerando l'angolo di posizione del mediano.

4. Finta del mediano in introduzione: Mimare l'inserimento del pallone ma esagerare il movimento di finta.

5. Mediano di mischia che non si ritira dietro la linea del proprio pacchetto: Indicare al mediano la posizione/direzione che avrebbe dovuto prendere dopo l'introduzione.

6. Mediano che introduce il pallone non facendolo rotolare: Mimare l'introduzione esagerando il movimento verso l'alto delle mani.

7. Tallonatore che aggancia il pallone prematuramente: Sollevare il piede con la gamba tesa in avanti.

8. Tallonatore che lega con un braccio libero: L'arbitro alza il braccio lateralmente e lascia pendere l'avambraccio.

9. Pilone che tallona il pallone: Alzare un piede da terra e spostare la gamba lateralmente.

10. Utilizzo delle mani nella mischia: Mimare il movimento della mano che spinge indietro - simile alla bracciata nel nuoto.

11. Crollo della mischia: Mimare un crollo laterale con le mani.

12. Più di sette giocatori non ingaggiati nella mischia: Indicare un giocatore che normalmente dovrebbe trovarsi ingaggiato nella mischia e mostrare 7 dita.

13. Più di sei giocatori ingaggiati nella mischia: Indicare il giocatore che normalmente non dovrebbe trovarsi ingaggiato e mostrare 6 dita.

INFRAZIONI DURANTE IL PLAY-THE-BALL – 14. Giocatore placcato che ritarda il play the ball: L'arbitro con il palmo della mano rivolta a se fa cenno al giocatore di rialzarsi.

15. Giocatore placcato che finta il play the ball: Mimare il play the ball esagerando la finta.

16. Giocatore placcato che posiziona la palla in modo incorretto: Indicare il luogo dove la palla è stata posizionata - tra le gambe, di lato.

17. Giocatore placcato che non appoggia chiaramente la palla a terra: Mimare il movimento della falciatura con il palmo della mano rivolto al basso.

18. Giocatore placcato che non si rivolge verso la linea di meta avversaria: Assumere l'angolo della posizione del giocatore in fallo e successivamente rivolgersi verso la direzione corretta.
 19. Giocatore placcato che non tallona all'indietro o che passa la palla anziché tallonarla: Mimare il gesto corretto del play the ball.
 20. Giocatore placcato che ostruisce o urta con la testa dopo il play the ball: Mimare l'azione.
 21. Placcaggio volontario: Fare un gesto di sollevamento con la mano.
 22. Il placcatore calcia o colpisce il pallone: Mimare il calcio al pallone.
 23. Placcatore che interferisce o trattiene il giocatore che deve effettuare il play the ball: Fare un deciso movimento all'indietro con la mano.
 24. Il placcatore rallenta il rilascio del giocatore placcato: Muovere entrambe le mani verso terra, sotto la vita, con i palmi rivolti in basso.
 25. Fuorigioco su play the ball: L'arbitro estende le braccia ad "L" con il busto rivolto verso la squadra che ha subito e l'altro braccio a mimare la linea immaginaria del fuorigioco.
 26. Rubare la palla al giocatore placcato: Mimare l'azione di sottrazione del pallone.
 27. Trascinare un giocatore dopo che il placcaggio è stato effettuato: Mimare l'azione.
 28. La squadra è stata placcata per la quinta volta: Alzare il braccio verso l'alto con la mano e le dita completamente aperte.
 29. La squadra è stata placcata per la sesta volta: Viene soffiato nel fischietto, viene alzato sopra la testa il pugno chiuso e l'arbitro indica il team al quale verrà concesso il possesso della palla.
 30. Il conteggio dei placcaggi viene azzerato e ripreso: Estendere il braccio e far oscillare il pugno chiuso sopra la testa.
- DROP OUT E CALCIO DI PUNIZIONE – 31.** Il calciatore non entra in contatto con il piede sul pallone: L'arbitro tocca con la mano il proprio piede.
- ALTRE INFRAZIONI - 32.** Fuorigioco: Vedi precedente "Fuorigioco su play the ball".
33. Il giocatore in possesso tocca l'arbitro o i giudici di linea: Indicare il giocatore e toccare il petto con la mano.
 34. Ostruzione: Gli avambracci vengono posti uno al di sopra dell'altro parallelamente, con i pugni chiusi, all'altezza delle ultime costole.
 35. Sgambetto: Mimare l'azione
 36. Placcaggio a braccia aperte: Alzare il braccio in avanti con il pugno chiuso e mimare con l'altro un abbraccio.
 37. Contestazione della decisione: Porre il palmo della mano aperta sulla bocca.
 38. Palla oltre la linea di touch: Indicare il giudice di linea corrispondente.
 39. Fermare il cronometro: Alzare entrambe le braccia sopra la testa con le mani aperte.
 40. Ripresa del cronometro: Alzare e agitare il braccio sopra la testa.
 41. Espulsione temporanea: Alzare il braccio verso l'alto con la mano e le dita completamente aperte per un'espulsione di 10 minuti.
 42. Indicare ad un giocatore di lasciare il campo per perdita di sangue: Muovere entrambe le braccia all'altezza del petto da un lato all'altro.
- SEGNALI DEI GIUDICI DI LINEA – 43.** Il giudice di linea non può fermare il gioco per nessuna infrazione, ma può indicare la natura di una frazione se l'arbitro non l'ha vista e chiede il suo consiglio.
- Segnali che possono essere usati da un giudice di linea sono:
- Touch – Alzare la bandiera al livello della testa al punto dove è uscita la palla.
 - Ball Back – Sventolare la bandiera sopra la testa e accentuare il movimento indietro.
 - Touch In-Goal – Sventolare la bandiera all'altezza della vita e con l'altra mano indicare o la linea di meta o la linea dei 20 metri, dipende dove il gioco dovrebbe ricominciare.
 - Goal – Alzare la bandiera sopra la testa.

Calcio Senza Successo al Goal – Sventolare la bandiera all'altezza della vita. Se la palla va oltre la linea di palla morta, colpire la terra con la bandiera.
Linea di Palla Morta – Sventolare la bandiera su e giù fra la spalla e il ginocchio e poi indicare la posizione giusta per ricominciare il gioco.